



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**PROPUESTA GRÁFICA DE BARAJA MEXICANA**

**TESIS**

que para obtener el título de  
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

**Presenta:** Héctor Francisco Moncada Cuevas

**Director de tesis:** Lic. Claudio Ruiz Velasco River Melo

México CDMX 2017



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROPUESTA GRÁFIC A  
DE BARAJA MEXICAN A

---

TESIS

---

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

**Presenta:** Héctor Francisco Moncada Cuevas

**Director de tesis:** Lic. Claudio Ruiz Velasco River Melo

**CDMX 2017**

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

Propuesta de Baraja Mexicana

Héctor Francisco Moncada Cuevas  
**Director:** Lic. Claudio Ruiz Velasco River Melo

# ÍNDICE

8	Introducción
	CAPÍTULO I: Naipes, Definición y Orígenes
11	1. Definición de Naipe
11	2. Origen de los Naipes
13	3. Expansión a Europa
16	4. Historia de los Naipes en América y México
22	5. Los naipes en el México actual (Conclusión entrevista Apéndice I)
25	Apéndice I
	CAPÍTULO II: Función del Diseño, Análisis Gráfico del naipe y la Gráfica Mexicana.
27	1. Función del diseñador
27	1.1 Función y Taxonomía del Diseño Gráfico
28	1.2 Función y taxonomía del diseñador de juegos
29	1.3 Entretenimiento como función
29	1.4 Transdisciplina, diseñador gráfico en el mundo de los juegos.
30	2. Análisis y descripción gráfica de los naipes.
30	2.1 Símbolo Jerárquico
32	2.2 Palos
32	2.3 Figuras / Nominación cuantitativa
33	2.4 Área Pictográfica o de seguridad
33	2.5 Reverso
34	3. Tipologías Modernas
34	3.1 Baraja Española
36	3.2 Barajas Italianas, Napolitana y Tristine
36	3.3 Baraja Suiza
41	3.4 Baraja Alemana
42	3.5 Baraja Francesa
43	3.6 Baraja Inglesa
46	4. Iconografía Mexicana
47	4.1 Gráfica Prehispánica
47	4.2 Virgen de Guadalupe
50	4.3 Guadalupe Posada
51	4.4 Antecedentes del nacionalismo
52	4.5 Muralismo
54	4.6 Artesanías, arte popular
56	4.7 Cultura Pop
	CAPÍTULO III: Antecedentes, Proceso y Venta
59	1. Pictofilia, filosofía, metas e integrantes.
59	2. Diseño
62	2.1 Definición
62	2.2 Primera línea de bocetaje
63	2.3 Segunda línea de bocetaje
64	2.4 Digitalización
74	2.5 Pruebas
75	2.6 La Baraja Mexicana en el Abierto Mexicano de Diseño
78	3. Costos y producción
78	3.1 Impresión Láser Digital
81	3.2 Offset Independiente
83	3.3 Impresión con distribuidor especializado en naipes
85	4. Registro
85	4.1 Derechos de Autor INDAUTOR
85	4.2 Registro de Propiedad Industrial
86	4.3 Nuevas Alternativas de Propiedad Intelectual ( <i>Creative Commons</i> )
87	5. Obtención de recursos ( <i>Crowdfunding</i> )
87	6. Venta y distribución
88	6.1 Valorización del Diseño
88	6.2 Costos de venta
89	Apéndice II
90	Conclusión
91	Bibliografía

## INTRODUCCIÓN

El juego es la única pasión que puede  
competir con el amor  
*Alfred de Musset*

La Baraja es un juego y al hablar de un juego hablamos de un sistema de diseño: reglas, gráficos estáticos, animación, audio, guión, herramientas, que convergen para cumplir una función: entretener. Si bien la disciplina de Diseño de juegos - y su nueva hermana el Diseño de Videojuegos - apenas comienzan a considerarse como profesiones específicas desde hace algunas década los juegos llevan con nosotros milenios.

A pesar de que sólo estudiamos un juego, la historia de los naipes no es únicamente evaluar la persistencia de una tradición de siglos de existencia, al adentrarnos en la baraja entramos a caracteres antropológicos. El juego y el azar exploran los ideales de las civilizaciones. El suerte y la fortuna son conceptos universales pues desde los griegos hasta los aztecas encontramos culto o adoración a deidades del azar, juego o fortuna.

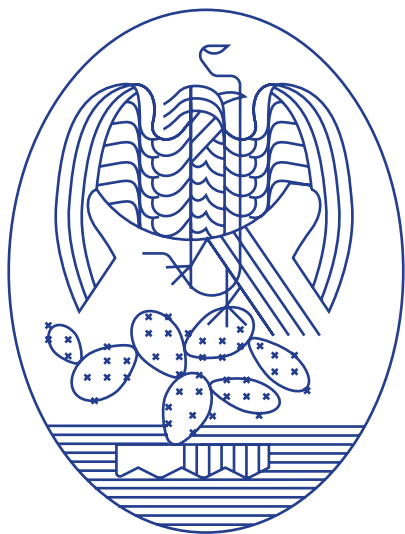
Los avances tecnológicos, el arte y la sociedad han evolucionado, y desde hace siglos la baraja ha evolucionado junto a ellos. Esto nos direcciona también a mirar al futuro de los naipes, ¿sería ambiguo cuestionarnos - al igual que en algún momento se cuestionó el futuro del libro- si la era digital modificará la morfología de un juego que ha estado entre nosotros por más de novecientos años?. Ya vemos torneos internacionales de Pokar virtuales con millones de dólares en juego, o desde ya un par de décadas el Juego de Solitario instalado desde fábrica en *Windows 95* e inclusive hoy es posible jugar baraja desde nuestro celular, todas estas tecnologías nos ahorran el uso de las cartas, aún la tecnología todavía no nos arrebatara por completo esta tradición, pero si algo debe hacer es al menos provocar cierto cuestionamiento a nuestra profesión sobre el siguiente paso a seguir. En México los juegos de naipes tanto en su presentación de "Baraja Inglesa" como "Baraja Española" son jugados en todos los espectros sociales y en todos los estados de la república. ¿Porqué si en el Juego de Solitario instalado en la computadora de los 90's ya podía elegir entre una Baraja con motivos de playa, o detalles más clásicos, no puedo encontrar una baraja con la cuál me sienta más familiarizado? o ¡al menos en mi idioma!.

Con este proyecto propongo una Baraja Mexicana en la que el mexicano se vea identificado y si bien no abandone, al menos amplíe la gama de posibilidades al momento de elegir una baraja con la cual desarrollar sus apuestas, juegos y entretenimiento. Considero que la riqueza de una cultura se debe mayoritariamente a la conservación de sus tradiciones y costumbres; pero al mismo tiempo opino que la mezcla de costumbres enriquece y desarrolla nuevos elementos que funcionan como estandarte a la pertenencia. Al final, quienes definen cuáles costumbres deben permanecer intactas y cuáles pueden ser mezcladas son el tiempo y la gente

que las practica. ¿Es posible diseñar una Baraja Mexicana que cumpla con la iconografía y folclor mexicanos, sin perder las características que la convierten en una baraja de juego?.

Para poder concluir y desarrollar este producto de diseño tendremos que analizar la historia de la baraja, comprender el arribo al continente Americano y comprender la existencia de dos principales barajas en nuestro país, también deberemos contextualizar el nivel iconotípico de la gráfica mexicana y por último describir el proceso y metodología de producción. Una Baraja Mexicana mezclará una costumbre global, los juegos de naipes, junto con caracteres gráficos de la cultura mexicana. Si es aceptado como una propuesta o en el mejor de los casos absorbido por la cultura mexicana, será definido, como mencioné antes, por la gente y el tiempo.

I



I



# **CAPÍTULO I:**

## **NAIPES, DEFINICIÓN Y ORÍGENES**

### **1. Definición de Naipes**

Al abordar cualquier tema y tratar de definir sus orígenes y antecedentes históricos es elemental definir precisamente cuál es el objeto de estudio. El problema con los naipes reside en la dificultad de definirlo.

La Real Academia de la Lengua Española lo define como :

Cada una de las cartulinas rectangulares, de aproximadamente un decímetro de alto y seis a siete centímetros de ancho, cubiertas de un dibujo uniforme por una cara y que llevan pintados en la otra cierto número de objetos, de uno a nueve en la baraja española, y de uno a diez en la francesa, o una de las tres figuras correspondientes a cada uno de los cuatro palos de la baraja.<sup>1</sup>

Tal parece que esta definición pudiese quedarse algo corta pues nuestro objeto de estudio puede presentarse en distintos materiales distintos del papel (cartulina); no suficiente con ésta la medida (10<sub>cm</sub> X 7<sub>cm</sub>) y la forma (rectangular) no parecen elementos esenciales para definir al naipes, ya que podemos encontrar distintas medidas y formas; en la misma definición podemos encontrar la mención de la baraja española y la francesa, mención más no excepción, ya que es por demás sabido la existencia de al menos 5 barajas modernas mayormente usadas: Española, Inglesa, Francesa, Alemana y Suiza. Por lo tanto por carácter eliminatorio y contrarrestado con las barajas que hemos encontrado a lo largo de la investigación, la definición que sostenemos es: La baraja es un conjunto de piezas cuya característica elemental es ser un objeto delgado que cuenta con 2 caras, una de sus caras lleva pintados, grabados o impresos cierto número de objetos y nomenclaturas semejantes organizados en un criterio preciso, utilizadas generalmente para el esparcimiento. Así tendremos que una baraja es un conjunto de naipes completo, que cumple con un criterio de organización preciso, utilizada para el juego o esparcimiento. Con esto nos permitimos avanzar al estudio de los antecedentes del naipes en particular y la baraja en su conjunto.

### **2. Origen de los Naipes**

Hablar de los Naipes como un juego de azar nos puede incitar a investigar los orígenes de los juegos de azar, considerando las creencias de nuestros ancestros, el modo en que ellos deducían el futuro y trataban de controlar el mundo con la magia; aunque tal vez esto sería un buen punto de inicio, me limitaré a hablar de las claves y pruebas fehacientes de sus antecedentes. Algunos autores afirman que la práctica del

1. Real Academia Española. 2001. Disquisición. En DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA (22.ª ed.).

Recuperado de: [dle.rae.es/?id=QDRNO5k](http://dle.rae.es/?id=QDRNO5k)

juego de los naipes se remonta a tiempos romanos usando tablillas de marfil o cartón con grabados. Pero es más sencillo afirmar por el origen etimológico del naipе (na'ib, naibi) y las referencias escritas encontradas, que el oriente fue la cuna de tan conocido juego. El término "oriente" termina siendo algo ambiguo, ya que su uso era continuamente atribuido a todo aquello que se encontraba ajeno a las fronteras europeas, desde África hasta China, pero podemos decir que, por la invención del papel en el año 105<sup>ane</sup>, aunado a la invención del Dominó y los Dados en China, éste es uno de los países más adecuados para suponer sobre el origen de las cartas de juego, pero al ser el mismo país que inventa el Dominó existe cierta confusión, pues el nombre pudiese referirse tanto al Dominó como a las cartas:

c.750-800 CHINA El Kuei t'ien lu, un libro de anécdotas escritas en el siglo XXI por el historiador Ou-yang Hsiu, describe la invención de las cartas de juego durante la dinastía T'ang (618-906), la misma fecha que la impresión de los primeros libros. [...] Aparentemente, el término (yeh tzu) implica domino o cartas de dominó.<sup>2</sup>

Las cartas de juego existían en China desde antes del siglo XII. Además de mencionar que en el escrito "Liao Shih" de Tó-tó (Historia de la dinastía Liao [907-1125]) se relata que el Emperador Mu Tsung solía jugar cartas en la víspera de año nuevo.<sup>3</sup>

Siendo éstas las primera referencias escritas literales sobre las Cartas de Juego, pero de nuevo, podría referirse al Dominó Chino, juego compuesto por fichas largas de papel, con composición semejante a la baraja de naipes. ¿Podríamos considerar el dominó una versión primitiva de la baraja?. Catherine Perry nos muestra en su libro ilustraciones de lo que sería el ancestro del juego de cartas chino. La única prueba material de la existencia de la baraja china y probablemente la primera de la existencia de una baraja en el mundo, es la carta china de juego, dicha carta es la Flor Roja, ésta se remonta al siglo XI<sup>dne</sup>. Dicha carta pertenecería a una baraja de 3 palos: Monedas, monedas con cuerdas y la multitud, cada palo contará con 9 cartas cada uno y además 3 cartas extra, la Flor Roja, la Flor Blanca y el Viejo Milenario (Old thousand en inglés). Éste juego puede todavía encontrarse en China, con la diferencia de que una baraja completa contará con 90 cartas compuesta por tres juegos repetidos de ésta. Alternas a éstas barajas encontraremos juegos de cartas de la cultura Japonesa e Hindú, las cuales pudieron ser heredadas hacia los chinos, pero las pruebas tangibles apuntan a la baraja china como la primera en la historia.

2. Wintle Adam. 2016. THE WORLD OF THE PLAYING CARDS: History of Playing Cards, Where did playing cards came from?  
Recuperado de: <http://www.wopc.co.uk/history/1>

3. Perry Catherine. 1930. HISTORY OF PLAYING CARDS AND A BIBLIOGRAPHY OF CARDS AND GAMING. Dover Publications. Boston, EUA. pg.35



**Cartas de domino  
Chino. Catherine  
Perry.**

*A History of Playing  
Cards and a Biblio-  
graphy of cards and  
gaming.*

### 3. Expansión a Europa

Llegaron desde Persia hacia Egipto y con la invasión de España, Sicilia y el Norte de África por fuerzas Islámicas entre los siglos XIII y XIV, se haya extendido su uso a esas latitudes.<sup>4</sup>

Nuevamente las teorías respecto a la llegada de la Baraja a Europa son innumerables, además de la anterior, también se menciona la posibilidad de que exploradores como Marco Polo u otros personajes al describir el juego generaron las versiones modernas que ahora conocemos. Otra teoría es que su inmersión haya sido desde la India con las Baraja Hindú redonda o “Ganjifa”, la cual a pesar de ser muy distinta a todas las barajas conocidas (redondas, de madera o marfil), muestra personajes montados a caballo, elefante o camello muy similares a los encontrados en la baraja española y napolitana. Aunque Catherine Perry nos menciona que existen opiniones que refutan la idea y mencionan que la “Ganjifa” es una herencia de las barajas Europeas.

La primera mención escrita dentro del territorio Europeo sobre nuestro objeto de interés, fue en un decreto en Florencia, Italia el 23 de Mayo de 1376, en dicho decreto se prohibía el uso a un juego llamado “Naibble”, ésto implicaría que su uso en Florencia ya era recurrente para llegar a su prohibición.

Basilea, Suiza en 1377 John, un fraile dominico, describe puntualmente los naipes en el *Tractatus de moribus et disciplina humanae conversations*, ésta será la primera descripción escrita de los naipes: Paquete que contiene 4 reyes, cada uno sosteniendo un símbolo específico; después de los reyes, vendrán dos marciales, uno sosteniendo el símbolo del mismo modo que el rey y el otro sosteniendo el símbolo al revés; posteriormente, vendrán 10 cartas numeradas del 1 al 10 conteniendo los mismos símbolos, haciendo un total de 52 cartas[...]<sup>5</sup>

Lamentablemente no describe los símbolos, clave elemental para definir lo que podrían ser los primeros símbolos utilizados en Europa.

4 .Wintle Adam. 2016. THE WORLD OF THE PLAYING CARDS: Where did Playing Cards come from? The Origins of Playing Cards.

Recuperado de: <http://www.wopc.co.uk/history/1> >>

5 . Wintle Adam. 2015. THE WORLD OF THE PLAYING CARDS, Mamluk Playing Cards.

Recuperado de: [www.wopc.co.uk/egypt/mamluk/index.html](http://www.wopc.co.uk/egypt/mamluk/index.html) >>

En las Crónicas de Viterbo (1379) se lee: *Anno 1379. Fu recato in Viterbo il gioco delle carte, che in Saracino parlare si chiama Nayb.* Un juego llamado "nayb" fue introducido por un "Saraceno" (Oriental, Árabe o Musulmán).<sup>6</sup>

Lo cual, si bien como se mencionó en un principio nos lleva a afirmar que el origen de este juego viene del oriente, nos permite también analizar el origen etimológico de la palabra, "nayb" significará "Paje o Marcial", que será la carta en segunda o tercera jerarquía (el moderno Joto en México o Jack) de la "Baraja Mamluk"; siendo ésta palabra (nayb) más sencilla de pronunciar que el nombre real "kanjifah". "Nayb" posteriormente evolucionará a la palabra moderna "Naipe".

La Baraja Mamluk, encontrada en Egipto y mencionada anteriormente, será la ancestral de las barajas modernas nacionales, aunque probablemente producida entre los siglos XIII y XV, ya es posible ver en ésta un gran acercamiento a las barajas Española e Italiana modernas, los palos en estas cartas serán oros, copas, espadas y bastones, y manejarán una nomenclatura numérica del 1 al 10 además de las 4 cartas de corte: Rey, Teniente, Lugarteniente y Asistente; lo cual nos dará un total de 56 cartas. Sus medidas son 252 x 95 mm. En el aspecto gráfico se pueden observar ornamentos florales, arcos, aspectos geométricos y simétricos. Ésta baraja presenta detalles finamente dibujados y pintados a mano, lo cual nos hace pensar que en aquellos tiempos los únicos que llevaban a la práctica el juego de baraja, eran personas de la alta sociedad. Con el paso de los años y gracias a la imprenta veremos en Europa que desde la nobleza hasta la clase más humilde poseerán y practicarán el juego.

6. Wintle Simon. 1987. A MOORISH SHEET OF PLAYING CARDS. Revista "THE PLAYING CARD". Vol.15 no.4, IPCS. Inglaterra.



**Naipe de Baraja Mamluk.**  
Catherine Perry.

*A History of Playing Cards  
and a Bibliography of cards  
and gaming*



**Naipes de Baraja Morisca.**  
*The World of Playing Cards.*

Aunque a Italia se le atribuye la inmersión de la baraja por el puerto de Venecia, más cercano al oriente, es difícil diferenciar y sería erróneo especular una evolución desde los naipes de tarot. Es interesante denotar que en ocasiones se puede encontrar una reina sustituyendo al caballero, lo cual pudo haber sido el origen de la característica observada en la baraja francesa, característica que jamás observaremos en la baraja española. Es posible que después de la invasión de Aragón a Nápoles se haya absorbido la costumbre del juego de naipes a las regiones españolas. Aunque también es posible que España haya sido la que absorbiera el juego y posteriormente pasará a Italia.

Es imposible pensar en la baraja moderna sin dos puntos claves para la reproducción automatizada de gráficos: el papel y la imprenta. Si bien ya mencionamos anteriormente que el papel fue inventado en China en el año 153 d.n.e., pasó mucho tiempo para su adaptación al mundo Europeo, será hasta el s.X que se comenzaría a producir el papel en España, y hasta unos siglos después (s.XIV) en Italia fábricas dedicadas exclusivamente a ello, una de las más conocidas que perfeccionó el arte de la producción de papel sería la fábrica de Fabriano.

Junto con la llegada del papel coincide la aparición de la imprenta. Aunque la prensa de tipos móviles en plomo fuese inventada y perfeccionada por Johannes Gutenberg en Alemania en 1452, la xilografía, anteriormente utilizada por lo copistas para facilitar y eficientar la reproducción en la letras capitulares de sus libros manuscritos, fue el primer método de impresión utilizado a un nivel industrial en los naipes europeos, así produciendo una baraja económica para todas las clases y facilitando su fructífera proliferación en todo el territorio Europeo y posteriormente a las colonias.<sup>7</sup>

Un buen ejemplo de este tipo de producción es la "Baraja Morisca" del temprano siglo XV, expuesta en el museo Fournier, impresa en xilografía y coloreada "a la morisca" con los dedos sumergidos en tinturas y coloreando burdamente. La "Baraja Morisca" es la Baraja Europea más antigua de la que se tenga registro, y denotará una línea de seguimiento a la anteriormente mencionada "Baraja Mamluk".

7. Beltrán Torres Francisco. 2009. Madrid, EL LIBRO Y LA IMPRENTA. pg. 16-19. Maxtor. España.

#### 4. Historia de los Naipes en América y México

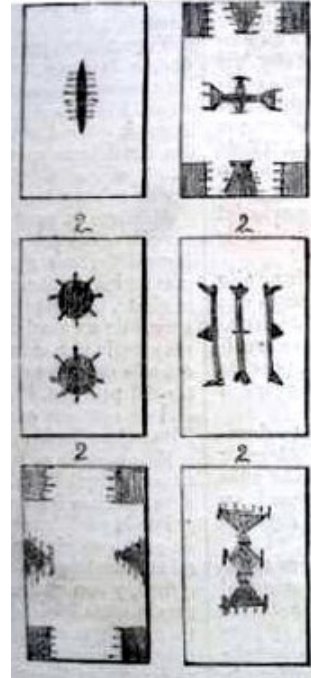
Los juegos de azar y apuestas están presentes en todas las culturas, no sólo las reglas y tipos de juegos eran distintos, también la concepción del juego, definitivamente la lúdica española no perseguía los mismos fines que la existente en las civilizaciones prehispánicas. Es interesante notar que para la civilización náhuatl el juego y el azar era concebido como una actividad sagrada, el juego preservaba la existencia humana en la tierra, un juego entre los mortales y los dioses que los mantenía en armonía.

Los españoles llegaron a tierras mesoamericanas practicando un gran número de juegos de azar, entre ellos la baraja y los dados, pero es la filosofía del juego, el arriesgarlo todo por el todo, apostar por el futuro, fué lo que los hizo buscar en América la oportunidad de un futuro dejándolo todo atrás.

La baraja se practicaba a bordo de los barcos que cruzaron el Atlántico, con el fin de ampliar los poderíos imperiales hasta los confines de la tierra, el choque de las culturas americanas y europeas, denotó muchas diferencias y pocas semejanzas, una de esas pocas semejanzas fueron la afición por el azar y por el juego; ésto permitió que el juego de naipes continuara su expansión de manera más rápida y certera que cualquier imperio del viejo mundo en América.

Bernal Díaz del Castillo nos cuenta en La Historia Verdadera de la Conquista de la Nueva España, que Cortés era un gran entusiasta de la baraja, y que armados de naipes de cuero extraídos de un tambor y pintados, jugaron su primer encuentro de baraja en tierras americanas.

Poco después de la colonización, los españoles encontraron a los nativos practicando los naipes con gran desasosiego, apostando cualquier tesoro del que fuesen propietarios, inclusive, en ocasiones, su libertad. [...] Desde el siglo XVI las autoridades religiosas y la corona notaron que a pesar de la prohibición, la práctica de los naipes no era suprimida, y concluyeron que ésta no era la medida más conveniente de combatir el juego y las prácticas que conllevan. Es por eso que los impuestos y el monopolio en la producción parecían una mejor idea de confrontarlo, así la corona podría llevarse una buena tajada del vicio que aquejaba las buenas costumbres de la sociedad colonial.<sup>8</sup>



8. Semo, Ilan, ed.al. 2000, LA RUEDA DEL AZAR: Juegos y Jugadores en la Historia de México, Pronósticos para la Atención Pública. México. pg.83



En 1539 la primera imprenta llegará a territorio NovoHispano, por petición del Primer Arzobispo fray Juan de Zumárraga, en las manos de Giovanni Pablioli (Juan Pablos) quien era un oficial directo de Juan Cromberger a quién éste confió la misión de establecer una filial de la ya exitosa casa editora que sostenía en Sevilla. Aunque no existen pruebas de que ésta casa editorial háyase producido alguna Baraja, es posible concluir que el conocimiento de la imprenta de tipos móviles y la xilografía hayan sido esparcidas en el nuevo continente y terminado en la producción local de Barajas, pero no tardaría mucho en ser prohibida su producción e implantada la misma estrategia que en Europa. En el año de 1576 se implantará en la Nueva España el "Estanco de Naipes" (monopolio de naipes), que a pesar de generar un mayor control y mejoramiento en las prácticas, hizo que el contrabando de barajas oficiales y la confección de barajas ilegales no se hicieran esperar. El gobierno virreinal establecería las casas oficiales de apuesta, donde asistían principalmente particulares, militares e inclusive eclesiásticos con buena estabilidad económica, pero no tardaron en extender el ingreso o adaptar dichas casas para gente con pocas pertenencias que estaban dispuestos a arriesgar sus pocas prendas en una partida de baraja.

**Representación de Barajas producidas por Indios Tehuelches en la Patagonia Argentina. Siglo XII a XV. Stella Ferrarese. Argentina.**

La baraja utilizada en la Nueva España, naturalmente sería la Baraja Española, venía envuelta en papel, atada con hilo y con el sello real. Estaba conformada por 48 naipes, repartidos del as al 9, posteriormente en orden jerárquico, la sota, el caballo y el rey, los palos eran los bastones, oros, copas y espadas. El as de oros mostraba la leyenda "con privilegio real" y en el caballo de espadas se leía "ahí va".<sup>9</sup>

Después de los primeros años de importación desde Europa, la gran demanda de barajas y la poca calidad de las importadas, obligó nuevamente a la producción bajo licencia en la Nueva España en 1583 bajo la administración de Alonso Martínez en el actual México, el cual vendería dichas barajas por el costo de 3 reales, teniendo una manufactura de alrededor de 100 000 paquetes al año, que viajarían a los actuales países de Honduras, Guatemala y Nicaragua. Cuando las barajas no eran suficientes para abastecer la demanda, la opción fue la producción manual, las más interesantes fueron las creadas por nativos americanos, tal es el ejemplo de los Naipes de los Indios Tehuelches, encontradas en la Patagonia, confeccionadas en cuero de 87,8 milímetros de alto por 54,9 milímetros de ancho; contarán con pinturas antropomorfas y zoomorfas. Otros ejemplo serán las Barajas de los Araucanos (Sudamérica) y Nativos Norteamericanos que imitarán la Baraja Española y brindará un grado abstracto y simplista que dota de una riqueza interpretativa brillante a un producto que rescata la sinergia de dos mundos en un objeto tan común. Estos ejemplos confirman la rápida absorción de las culturas indígenas por el juego.

<sup>9</sup>. Semo, Ilan, ed.al. 2000, LA RUEDA DEL AZAR: Juegos y Jugadores en la Historia de México, Pronósticos para la Atención Pública. México. pg.98

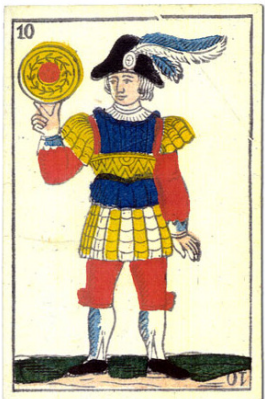
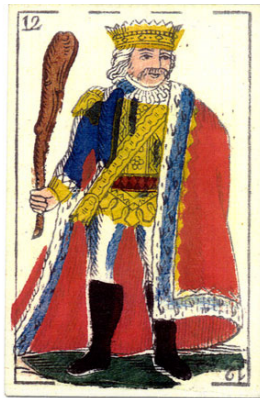
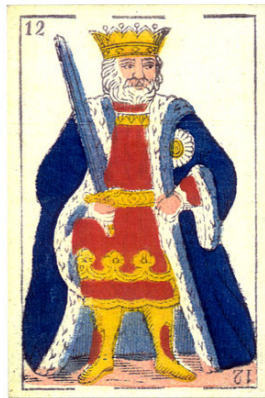
Fue hasta la independencia de las colonias que la producción de barajas volvió a ser local, de los recientes nuevos países emergieron nuevos productores de Barajas independientes. En México uno de los productores del que tenemos primeras referencias será F. Munguía fundador de marcas como "La Campana", "La Estrella" y "El Águila", que trabajó entre 1868 y 1882, creando una característica baraja española que correría del 1 al 10, sin omitir el número 8 o 9 y sin llegar al número 12, impresas y coloreadas con el auxilio de mascarillas. Un posible sucesor o competencia familiar directa de F. Munguía sería la fábrica de P. Munguía (inscrito en el as de oros) "La Cubana", que fundaría en 1872 y continuaría con la Marca de Baraja Española "El Águila" y una amplia variedad de Barajas como "El Águila Nueva", "El Turco", "Naipes Mignon", "Numerus Magnus" y la "Baraja de Pokar" y "Bridge", que denotó la nueva influencia del mercado Estadounidense en el México moderno.

La Baraja Inglesa tiene una historia evolutiva desde la baraja francesa que era exportada continuamente a Inglaterra. Dicha Baraja ya manejaba jerarquías, palos y figuras muy distintas a la Baraja Española, y sobre todo, por exigencia de la corona Francesa, un estilo definido, los palos ya mostraban los característicos corazones, tréboles, diamantes y picas, y las jerarquías en las figuras mostraban los característicos rey, reina y caballero; la corona inglesa decidió prohibir la importación de varios artículos de Francia, entre ellos la baraja, lo que promovió la creación de una Baraja Nacional y el desarrollo de la Baraja Inglesa, que viajaría posteriormente hacia las colonias inglesas y después a México. Así tanto la Baraja Española, traída por los conquistadores y la Baraja Inglesa importada desde los Estados Unidos conformarán las cartas de juego más utilizadas en el territorio mexicano.



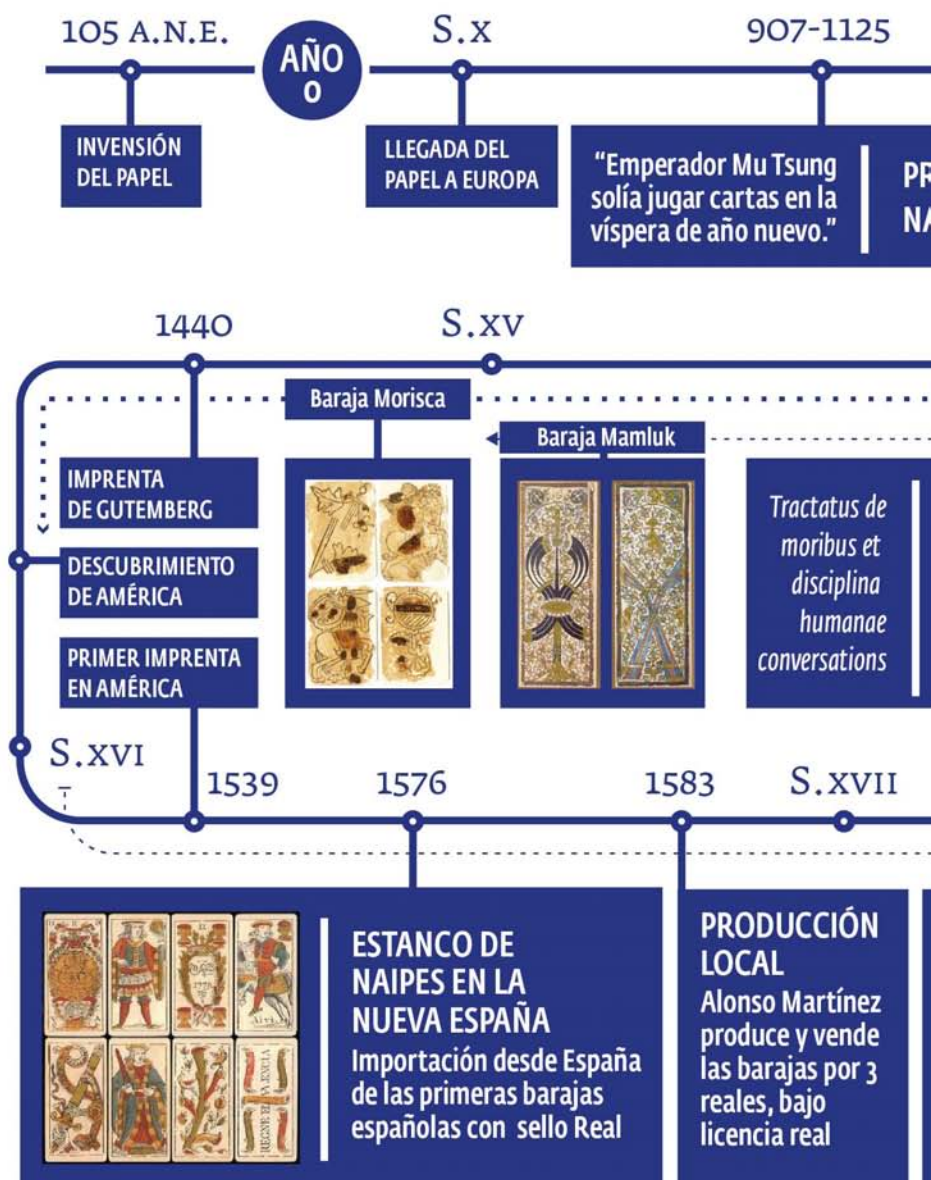
Muestra de una de las primeras barajas producidas en territorio Americano.  
*The World of Playing Cards.*

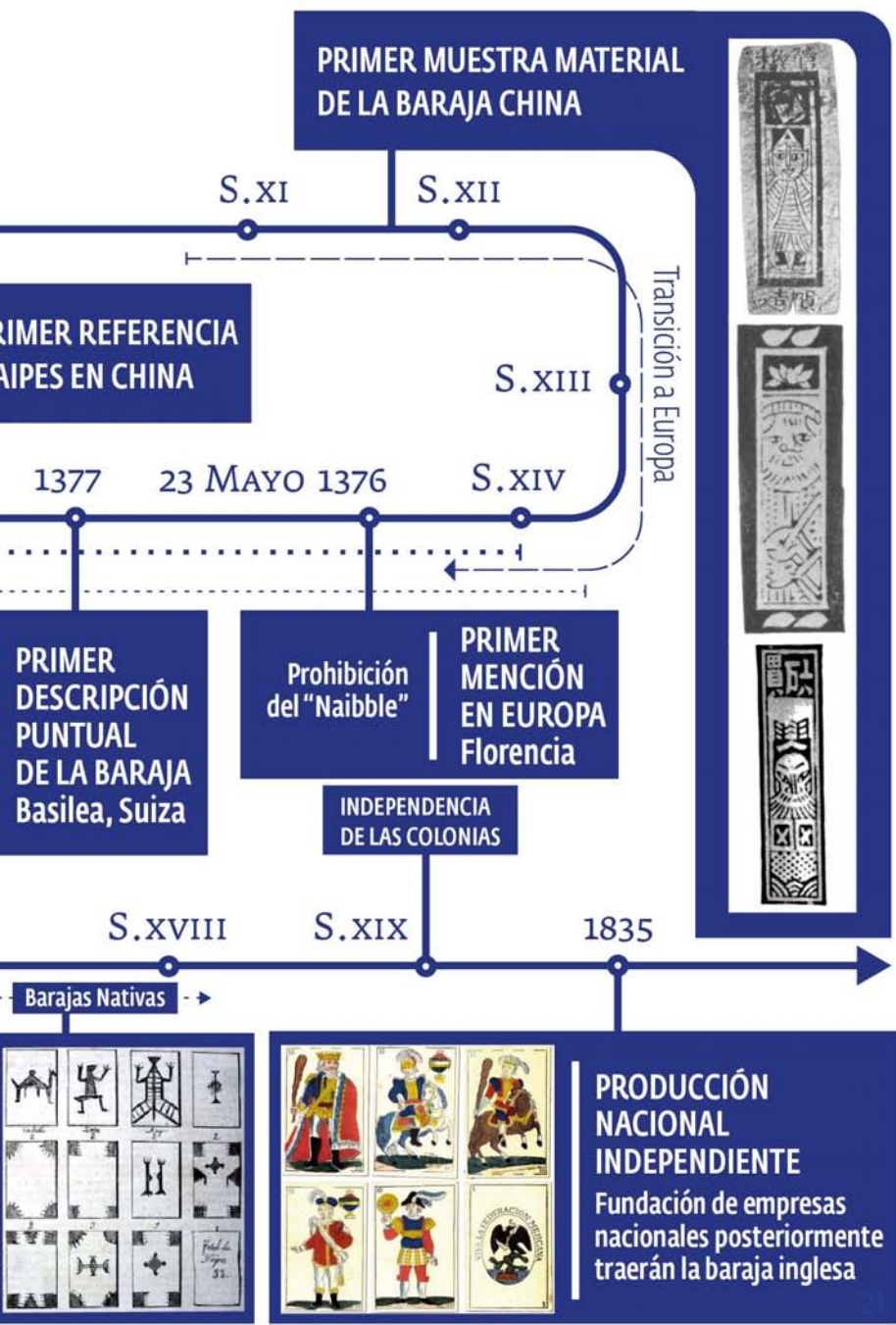




Baraja Impresa en México, celebra la Nueva Federación Mexicana. s.XIX. The World of Playing Cards.

## LÍNEA DEL TIEMPO: ORIGEN DE LA BARAJA Y LLEGADA A MÉXICO





### **5. Los naipes en el México actual (Conclusión entrevista Apéndice 1)**

Si bien podemos estudiar e investigar la historia más reciente sobre la baraja en México y en América Latina, existiría un vacío en ésta investigación sin ahondar en la opinión, perspectiva y experiencia de los mexicanos sobre sus costumbres de juego. Es por eso que se desarrolló una encuesta para comprender el comportamiento actual de los jugadores de baraja y su opinión particular sobre el juego de naipes en México.

Dicha entrevista fue aplicada a un público joven (15 a 30 años) en tres distintos puntos de la Ciudad de México, el primero es una zona famosa por su flujo cultural y artístico, La Condesa; el segundo el centro de la ciudad de México, brinda un flujo más diverso y homogéneo de población y por último el Centro de Coyoacán busca polarizar con la región sur del Distrito Federal. La encuesta fue completada con una muestra extra de encuestas digitales por internet. El muestreo de 120 personas nos permite generar una opinión más cercana de las costumbres del público joven mexicano sobre el juego de baraja.

Las primeras conclusiones que arroja la encuesta es que el público joven está familiarizado con al menos una de las barajas o española o inglesa. Si bien el público mexicano joven reconoce en su mayoría ambas, es interesante notar que la baraja inglesa es la baraja más conocida. También podemos ver, gracias al sondeo, que la baraja inglesa es más utilizada que la baraja española, lo cual es de sumo interés, ya que a pesar de que la baraja española tiene mayor antigüedad en el territorio nacional, la influencia de la cultura norteamericana ha marcado una fuerte inclinación hacia el uso y conocimiento de la baraja inglesa, al menos, en el público joven mexicano.

Una pregunta que se decidió efectuar para conocer el contexto de juego de la baraja fue el cada cuánto, con quién y bajo qué circunstancias realizaban la práctica del juego de cartas. Los resultados arrojaron pruebas algo predecibles, ya que confirmó la idea de que el juego de cartas es practicado usualmente por el público joven alrededor de juegos de bebida, siendo las bebidas alcohólicas, la fiesta o reunión la razón principal por la que se juega la baraja; en segundo lugar al esparcimiento y juego por diversión y en tercer lugar queda la reunión para el juego de cartas en un porcentaje bajo. Esto quiere decir (al menos para el público joven) que la baraja tiene una relación muy cercana con la bebida, y que los juegos mayoritariamente practicados con ésta son juegos de bebidas. Evidentemente al observar los resultados anteriores podemos decir que el juego de cartas será mayoritariamente practicado con compañía de amigos, practicando mucho menos con la familia y en casos muy escasos se reunirán para jugar en clubes o grupos de juego.

También es importante denotar que sólo 6 de los encuestados declararon no saber jugar a la baraja, pero reconocen al menos una de las barajas o española o inglesa.

Un dato que muestra una amplia variedad es la frecuencia de juego, al menos 38 encuestados declaran jugar baraja entre cinco a doce veces por año, mientras que 22 afirman no jugarla casi nunca (menos de 3 veces por año), sólo el 7% nos dirá que prácticamente nunca juegan a la baraja, lo que nos indica que 3 personas de las 7 que nunca juegan, saben jugarla, pero llevan bastante tiempo sin usarla, un porcentaje muy bajo, que demuestra que el 93% de los mexicanos jóvenes promedio jugarán a la baraja al menos 3 veces por año. Si bien comprobamos que el mexicano conoce y practica el juego de cartas, algo que será muy distinto es que compre juegos de baraja, los resultados indicaron que 41 mexicanos nunca o prácticamente nunca compran barajas y si lo hacen, 27 comprarán una sólo ocasión cada tres años; el 14% lo hará una vez por año, el 7% más de una vez por año y el porcentaje restante casi no compra baraja (menos de 1 vez cada tres años).

Si bien una cosa son las declaraciones sobre las experiencias de los jóvenes mexicanos (Distrito Federal), algo que se consideró cuestionar era su visión sobre quiénes y bajo qué circunstancias consideraban se jugaba a los naipes en México. Sus opiniones se centraron mayoritariamente en las edades en las que se juega a la baraja y pude observar que ellos consideran que son los jóvenes y adultos los que practican más el juego, pero no dejaron de mencionar a los adolescentes (mayores de 12 y menores de 18) y a los adultos mayores como potenciales jugadores.

Sobre el contexto de juego, según sus opiniones, desplazan a la bebida en segundo lugar con 13 menciones, mientras que el primer lugar lo ocupará el juego por placer, esparcimiento o diversión con 20 menciones, posteriormente 9 personas consideran que la gente se reúne alrededor del juego con fines de apuesta y por último 6 consideran que son "los borrachos" y adictos al juego aquellos que llevan a cabo esta práctica con mayor frecuencia. La misma pregunta arroja resultados sobre los estratos que consideran juegan más a la baraja demostrando que piensan que es el estrato medio el que más utiliza la baraja (7 menciones), seguido del estrato alto (6 menciones) y por último con sólo 2 menciones el estrato económico bajo. Otra respuesta que se repite considerablemente es la idea de que todos juegan a la baraja, desde niños, cualquier estrato y bajo diversas circunstancias. Si bien estos datos no son puramente cuantificables, nos brindan una perspectiva sobre la concepción del juego y su práctica, demostrando que es cada vez menos la gente que desacredita o sataniza el juego de la baraja.

La última pregunta buscaba analizar las opiniones del público respecto a la razón que fundamenta este trabajo de tesis, y comenzar a especular sobre la aceptación del público sobre un producto de diseño que pudiese en un futuro ser o no adquirido, además de considerar sus observaciones sobre cómo debiera ser una baraja mexicana según su perspectiva. Arrojando un 82% de respuestas positivas a la creación de una baraja puramente mexicana, 18% no lo consideraba una necesidad o creía que no tenía objeto. Sobre cómo imaginaban dicha baraja 24

de ellos respondieron que la imaginaban utilizando íconos, símbolos o representaciones de la cultura, tradiciones o folclor mexicanos; 22 no sólo se limitaron a aclarar que debían ser íconos o figuras mexicanas, mencionaron objetos como nopales, tacos, tequila, sombreros o hasta machetes que debían aparecer en la baraja; 19 mencionaron que imaginaban o esperarían el uso de íconos o símbolos culturales prehispánicos; 17 dijeron que imaginaban dicha baraja con un estilo similar a la lotería tan puramente mexicana; 13 dijeron o mencionaron a héroes o personajes famosos mexicanos y 12 plantearon el requerimiento de un resultado sumamente colorido.

Estos resultados no sólo amplían nuestra perspectiva sobre cómo, cuándo, con quién y dónde el mexicano juega baraja, sino que también nos ayuda a complementar una parte muy importante en cualquier proceso de diseño, la expectativa del cliente, en éste caso el consumidor, dejándonos la responsabilidad con cumplir en lo que sea posible con sus deseos, y nos brindan una gama más amplia de opciones para abordar el proyecto.

# Apéndice I: Entrevista de Expectativa

EDAD: .....

SEXO: .....

1. ¿Qué tipo de barajas conoces?

a. Baraja Inglesa (Pokar)

b. Baraja Española

c. Otra:.....

2. ¿Con qué frecuencia haces uso de la baraja?

a. Nunca

b. Casi nunca

c. Menos de 5 veces al año

d. De 5-12 veces al año

e. Más de 1 vez por mes

f. 1 vez por semana

3. ¿Qué Baraja utilizas más?

a. Baraja Inglesa

b. Baraja Española

4. ¿En qué circunstancias usas la baraja?

a. Esparcimiento

b. Reuniones para juego/apuestas de naipes

c. Reuniones en que la fiesta o bebida son más importantes que el juego de naipes

d. Otro.....

5. ¿Con quién usas la baraja?

a. Club/Grupo de Juego

b. Familia

c. Amigos

6. ¿Qué tipo de personas consideras utilizan mayoritariamente la baraja? (Estrato social, edad, circunstancias)

.....

7. ¿Con qué frecuencia compras barajas?

a. Nunca

b. Una vez cada 3 años

c. Una vez al año

d. Más de una vez al año

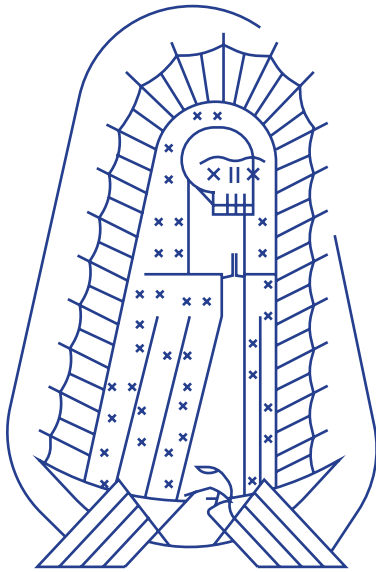
8. ¿Crees que así como existe la Baraja Inglesa, Española, Francesa, etc. debería existir una Baraja Mexicana?

a. Sí

b. No

9. ¿Cómo te imaginas una Baraja Mexicana?

.....





## **CAPÍTULO II:**

# **FUNCIÓN DEL DISEÑO, ANÁLISIS GRÁFICO DEL NAIFE Y GRÁFICA MEXICANA.**

### **1. Función del diseñador**

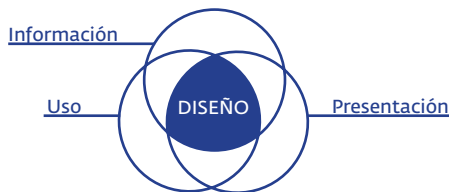
Jorge Frascara en su libro *Diseño y Comunicación Visual*, es muy específico respecto a la labor de un diseñador, él explica que el diseñador no es aquel que se enfoca mera y burdamente en las características estéticas del diseño, sino más bien un estratega, que coordina y revisa que se ejecute todo lo planeado, para lograr un resultado previamente definido, lo que queda claro es que la labor del diseñador, cualquiera que sea la palabra que complementa su labor (industrial, experiencia de usuario, interiores, etc.), será trabajar con distintas áreas y disciplinas para lograr un objetivo en particular.

#### **1.1 Función y taxonomía del Diseño Gráfico**

Un diseñador gráfico se enfocará a la presentación visual de mensajes determinados, pero esto no lo delimitará a caracter estético:

Su sensibilidad para la forma deberá ser paralela a su sensibilidad para el contenido.<sup>10</sup>

El modo en que se presenta el contenido y la comprensión del contenido deberán ser igualmente importantes además de que nos presenta un tercer factor primordial en el diseño: la interaz. Frascara lo explica mejor con lo que él llama "La taxonomía del diseño" representada por 3 pilares básicos necesarios del diseño, sin uno de estos pilares interactuando no existirá una labor diseñística:



Un ejemplo de diseño no profesionalizado son los datos estadísticos encontrados en una investigación, dichos datos podrían ser encontrados de manera aislada y arbitraria en varios libros. El uso (usabilidad) será la interfaz de los libros, la información son los datos y la presentación es el subrayado de dichos datos; eso ya puede ser considerado como una labor diseñística, pues contiene los 3 pilares taxonómicos, pero difícilmente logra comunicar enteramente ésta información a terceros, esto implica que cualquier persona constantemente diseña a niveles muy básicos y primitivos, pero no necesariamente cumplen con la función final de comunicar a sin dificultades dicha información;

<sup>10</sup>. Frascara, Jorge. 2000, *DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN*, Ediciones Infinito. Argentina. pg.21

será una labor diseñística profesional cuando se comprendan dichos 3 pilares y se elabore correctamente la integridad de estos, facilitando el acceso a la información, la comprensión de la información y la elección de una interfaz adecuada para transmitirla. También es posible observar como distintas disciplinas del Diseño Gráfico trabajan dichos elementos, priorizando más un pilar contra otros, pero de cualquier manera deberán cumplir la función primordial "comunicar". Podemos ejemplificarlo a continuación con 3 distintas disciplinas:

**Diseñador editorial.** Este diseñador involucrará menos la presentación, esto no significa que dicho pilar desaparecerá, sino que tal vez involucre otras técnicas más especializadas, correcta elección de tipografía, formatos y encuadres. Tomará los datos (información) y buscará resumirlos a un pequeño texto impreso (uso) que deberá ser claro, leíble y legible (presentación).

**Diseñador ilustrador.** Este diseñador usará más equilibradamente dichos 3 pilares: Resumirá el uso de varios libros a una simple interfaz, tal vez una sola imagen, tal vez añada más información para las comparativas y por último deberá presentarlo en una sola imagen o gráficas claras que se presentaran digitalmente.

**Diseñador de interactivos.** Este diseñador estará más enfocado a la usabilidad, es decir en la forma en que sus usuarios interactuarán (uso) con los datos (información) decantados en los gráficos y botones (presentación).

Todos ellos cumplen con los 3 pilares y tomarán la decisión de comunicar dicha información de la manera más adecuada de acuerdo otros factores. De cualquier modo los 3 tipos de diseñadores buscarán comunicar dicha información y su trabajo difícilmente comprenderá una labor simplista de una sola persona, sino que cualquiera de los 3 diseñadores requerirá de otras disciplinas para completar sus objetivos, el diseñador infográfico requerirá de analistas de datos y tal vez de alguien que se encargue de subir la imagen a un portal o red, el editorial requerirá de un redactor de textos, impresor y/o editor y el diseñador de interactivos, requerirá de un programador, tal vez un especialista en usabilidad y tal vez inclusive de un escritor de narrativas.

## **1.2 Función y taxonomía del diseñador de juegos**

El tema que nos atañe en esta ocasión es el de diseñador de juegos. Si bien ya lo habíamos mencionado en la introducción, el diseño de juegos comenzó a considerarse como una profesión y menos como una disciplina con la aparición de los videojuegos, ya desde las primeras teorizaciones sobre el diseño de juegos y videojuegos se habla de los mismos tres pilares que ya mencionamos anteriormente y también de una transdisciplina mucho más elaborada. La Taxonomía de Frascara puede ser traducida también al diseño de juegos y videojuegos sin alejarnos de los principios que también se encuentran en el libro de *Fundamentals of Game Design* pero básicamente cumplen las mismas fun-

ciones: El uso involucrará la interfaz, cancha, herramientas de juego, la información será la historia o finalidad del juego y la presentación serán las reglas en que se suscribe. El diseñador de juegos como cualquier otro diseñador deberá comprender dichos 3 niveles constantemente. Todos los juegos son distintos y algunos tendrán una tendencia mayor hacia un pilar u otro, pero ninguno deberá ser descuidado. Del mismo modo que la función del diseñador gráfico será comunicar, el diseñador de juego tendrá como función principal: entretener.

### 1.3 Entretenimiento como función.

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar. [...] Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja al compañero. Apartan como si estuvieran terriblemente enfadados, Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con todo esto. [...] En el juego <<entra en juego>> algo [...]"

Es así como Johan Huizinga nos introduce a su libro *Homo Ludens* y nos deja claro que el juego involucra reglas y acuerdos, pero sobre todo involucra una definición de algo indefinido, eso que está en juego, eso que debe existir para que un juego realmente sea disfrutable. Ese parece ser el mayor reto para cualquier diseñador de juegos: darle un significado a algo que no tiene significado o al menos tiene miles de significados distintos porque el entretenimiento varía de acuerdo a los gustos y "el gusto se rompen en géneros"; así, para algunos entretenerse será una experiencia distinta a lo que para otros entretenerse lo será: ganarle a una máquina en un duelo de Pong, obtener una recompensa financiera o inclusive vivir una experiencia vivencial virtual distinta a la que actualmente viven, son algunas formas de entretenimiento, de encontrarle un sentido emocional a algo, ese <<algo que está en juego>>.

### 1.4 Transdisciplina, diseñador gráfico en el mundo de los juegos.

De la misma forma que el diseñador editorial se auxilia de un redactor o impresor, el diseñador de juegos se beneficiará de distintas áreas, en este caso en particular, al diseñar una Baraja Mexicana no me referiré a rediseñar o diseñar un juego, pues si bien suena tentativo, esto podría involucrar una labor mucho más compleja a lo que confiere mi área de estudio. Enfocarme al rediseño de los gráficos y ciertos aspectos específicos que dotan de identidad y diferencian a una Baraja Francesa de una Española serán los siguientes pasos a estudiar, para así encontrar los elementos gráficos modificables del juego de naipes, en sí, únicamente abordar el carácter formal, los gráficos, pero sin olvidar que dichos elementos gráficos en muchas ocasiones cuentan con coherencia conceptual.

11. Huizinga, Johan. 2007, HOMO LUDENS, Alianza Editorial. España. pg.11

## 2. Análisis y descripción gráfica de los naipes

Al evaluar los naipes que existieron a lo largo de la historia es posible definir elementos básicos que los conforman. Desde nuestra primera definición encontramos que para que una baraja sea comprendida como tal es requisito que el soporte en el que se encuentra sea un material delgado de 2 caras, que permita el grabado, pintado o impresión en al menos una de estas caras. Pero al seguir profundizando podemos encontrar desde nuestras primeros objetos históricos de estudio los elementos básicos que enlisto a continuación.

### 2.1 Símbolo Jerárquico

La totalidad de las barajas modernas manejan éste elemento. Es aquel que define el valor de una carta. Como el nombre lo describe, brinda un orden jerárquico y dependiendo de la baraja que se observe podemos encontrar un orden numérico o alfanumérico.

#### Posición

Éste elemento lo podemos encontrar generalmente en una esquina o 2 esquinas opuestas, en la inglesa y española lo encontramos en las esquinas superior izquierda e inferior derecha.

#### Ejemplos

En la baraja inglesa encontraremos un orden alfanumérico ascendente de A=As, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, J=Joto=Jack, Q=Reina (Qüina) =Queen, K=Rey=King, aunque el valor de "A" puede variar dependiendo el juego, pudiendo ser el símbolo con mayor valor o menor valor. En otras barajas podemos encontrar valores puramente numéricos o combinaciones con otras letras por el lenguaje originario de dicha baraja. Así la baraja francesa nos mostrará una jerarquía similar a la inglesa, pero con variación en las letras por los orígenes lingüísticos de cada símbolo. Así la "R" de Roi (Rey) cambiará a "K" (King), La "D" de Dame (Reina) cambiará a "Q" (Queen) y la "V" de Valet (ayudante) será la "J" (Jack).

#### Análisis gráfico:

Si bien en la baraja Mamluk no se encuentra este elemento, es importante puntualizarlo, ya que éste elemento tiene un fundamento funcional al momento de la lectura de las cartas. El hecho de que se encuentre en las esquinas permite al jugador, al sostener en abanico o en pilas sus cartas, conocer el valor del naipe sin necesidad de mirar todas las cartas en su totalidad. Permitiendo mayor sigilo al jugar, además de evitarle la dificultad de contar las figuras para saber la nominación de su carta.

El carácter evolutivo que denota la nula existencia del símbolo jerárquico para luego aparecer en escritura a mano, después ser grabado e impreso en xilografía, y posteriormente adaptado a la prensa de tipos móviles, nos brinda una característica única y deja en claro el acierto que fue agregar por primera vez dicho elemento, pues fue adaptado en las reproducciones futuras.

## PARTES DEL NAIPE



## 2.2 Palos

El palo es un elemento esencial en cualquier baraja, éste confiere orden a la baraja. Es el símbolo que denota la familia a la que pertenece cada naipe. Desde los primeros ejemplares es posible encontrar 4 familias en los palos o figuras.

### Posición

Dicho elemento se puede encontrar en distintas posiciones dentro del naipe, pero al igual que el símbolo jerárquico el hecho de tener el palo en las esquinas permite una lectura más rápida y sencilla.

### Ejemplos

Los palos en la baraja inglesa serán el corazón, el diamante, la pica y el trébol; en la baraja española encontraremos la copa, el oro, la espada y el basto.

### Análisis Gráfico:

Las diferencias que se encuentran en cada baraja denota similitudes que podríamos llamar inclusive evolutivas. La baraja Mamluk ya manejaba la existencia de espadas y dichas espadas pueden ser encontradas hasta ahora en algunas de las barajas modernas: en la inglesa como picas o espadas y en la española como espadas.

## 2.3 Figuras / Nominación cuantitativa

Las figuras o nominación cuantitativa es aquella que presenta el palo o dibujo descriptivo de la nominación, es decir que muestra el palo la cantidad de veces que el símbolo jerárquico indique, o en su caso la figura o personaje del símbolo jerárquico correspondiente; la existencia de la figura o nominación cuantitativa ha mostrado un carácter en ocasiones puramente pictórico, ya que el símbolo jerárquico y el palo cumplen eficientemente con la función de indicar la nominación y pertenencia de cada naipe, es por eso que en ocasiones en algunas barajas de artista o publicitarias es posible encontrar imágenes pictóricas, fotografías o elementos sin relación a la baraja.

### Posición

La figura y/o nominación cuantitativa generalmente será el elemento que ocupe el mayor espacio del naipe y los encontraremos mayoritariamente en el espacio central.

### Ejemplos

En la baraja española encontramos de manera descriptiva y cuantitativa los elementos jerárquicos de la baraja. Así, el 2 de espadas mostrará 2 espadas y el Rey de espadas mostrará a un Rey sosteniendo una espada. En la baraja inglesa encontraremos símbolos mucho más sintéticos que repetirán la fórmula cuantitativa de los elementos (tres de picas, tres picas), pero no así en los personajes, si bien el rey de picas sí sostendrá una espada, no así el rey de tréboles.

### **Análisis gráfico**

Este elemento es aquel que dota de carácter a una baraja y la diferencia de otras barajas, permitiendo una mayor experimentación en la gráfica y el arte. Éste elemento nos demuestra ser el más antiguo, las barajas arcaicas presentan únicamente éste elemento y su elaboración compleja y rica en ornamentos dejan al descubierto el hecho de que en un inicio el juego de cartas por su riqueza pictórica sólo pertenecía a la clase noble o de mayor jerarquía, pero al ser un juego tan versátil y sencillo de ser absorbido, la eficiencia de reproducción sustituirá rápidamente la riqueza y detalle exhaustivo de las barajas antiguas.

### **2.4 Área Pictográfica o de seguridad**

Es aquella zona donde todos los gráficos deberán mantenerse, y así evitar el riesgo de que algún elemento sea cortado en alguno de los procesos de post-prensa. Es posible mantener gráficos fuera de la zona de seguridad si su integridad no interfiere con la nomenclatura o comprensión del valor del naipe.

Dicha área es considerada desde las primeras barajas reproducidas con estenciles o xilografías, el hecho de reproducir una hoja entera con varias cartas que se cortasen posteriormente eficientaba y facilitaba su reproducción, pero fue evidentemente necesaria la adaptación de un margen que permitiera salvaguardar los gráficos de las cartas.

#### **Posición:**

Espacio dentro del naipe moderno que envuelve los gráficos para su correcto corte, en las barajas antiguas será el espacio dentro de la línea delgada que envuelve los gráficos del naipe.

#### **Ejemplos:**

En la baraja española moderna se denominará área de seguridad al espacio de sobra que se deja entre la línea del marco y el borde de la carta o la línea de corte.

#### **Análisis gráfico:**

Si bien en la baraja inglesa y española modernas cumple como un carácter gráfico ornamental, es tentativo deducir que el marco que rodea o envuelve los elementos de la baraja, pueden ser el resultado evolutivo de lo que en un principio fue el área de seguridad para el posterior corte.

### **2.5 Reverso**

El reverso de los naipes es la parte opuesta a la cara frontal. Éste elemento está descrito en esta lista refiriéndose específicamente al gráfico encontrado en el reverso de la carta, generalmente presentando patrones, texturas y/o ornamentos. Éste cumple con la función de bloquear el paso de luz y por lo tanto eliminar la transparencia de la carta, evitando así la lectura de cartas del adversario o viceversa.

Con la evolución de los naipes se introdujo el papel tipo "naipe" el cual cuenta con la cualidad de ser totalmente opaco, esta característica se consigue con la adhesión de 3 capas de papel (Blanco, negro, blanco), lo que anula el paso de la luz y elimina la posibilidad de lectura de las cartas del adversario. Por lo tanto, la ornamentación del reverso sólo funcionará en la actualidad como un mero elemento de identificación y diferenciación de una baraja de cierta marca a otra.

### 3. Tipologías Modernas

Si bien en los capítulos anteriores comprendimos cuales son las barajas más utilizadas y famosas en México, también descubrimos que no son las únicas. La labor de definir la tipología actual de barajas existentes no es sencilla, pero si nos enfocamos a definir y describir las mayormente utilizadas y reconocidas en el mundo, tendremos las siguientes:

Primera Generación: Española e Italianas

Segunda Generación: Alemana y Germano-Suiza

Tercera Generación: Francesa e Inglesa

La distribución del anterior orden está sujeto a una observación personal un tanto atrevida: temporalidad de estilos gráficos.

La Primera generación está conformada por aquellas barajas que abandonan la iconografía y ornamentación de las barajas arcaicas para mostrar un dibujo descriptivo y naturalista, así encontraremos en la Baraja Española un basto y éste estará representado por el dibujo descriptivo de un bastón, palo, tronco o mazo; encontraremos en los símbolos de éstas barajas volumen, sombreado, colores realistas y en algunos casos inclusive perspectiva. La segunda generación la considero un lapso de transición de la descripción realista a la abstracción; la tercera generación será la que muestra una síntesis más pura, elementos planos y estilismo abstracto.

#### 3.1 Baraja Española

La baraja española moderna, está compuesta entre 40 a 48 naipes, clasificados en 4 palos: oros, copas, espadas y bastones; cada palo contendrá entre 10 a 12 naipes y en ocasiones presentarán 2 comodines.

Una característica única en la baraja española es el borde y la presencia de "pintas" en el borde o marco. Dichas pintas cumplen con la función de permitir al jugador conocer el palo al que pertenece dicho naipe con mayor sigilo, así tenemos que todas las cartas pertenecientes al palo de oros no tienen ninguna discontinuidad, mientras que todos los naipes pertenecientes a las copas mostrarán una interrupción en el borde superior del marco, las espadas mostrarán 2 interrupciones y los bastos 3.

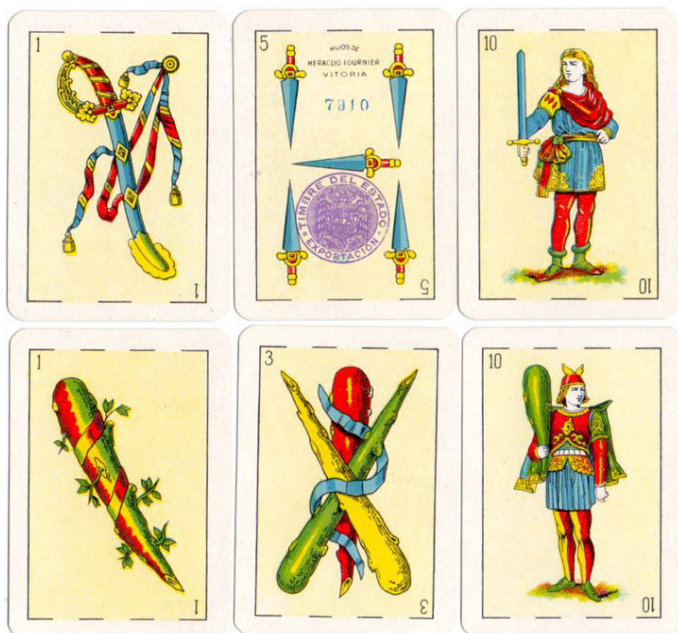
En la mayoría de las barajas españolas modernas podemos encontrar oros con rostros de lo que parece ser algún emperador romano, copas que rebosan de ornamentos, espadas cortas o largas de acuerdo a la



necesidad de espacio separadas unas de otras y bastos, más parecidos a mazos burdos, en acomodos de baja complejidad simétrica. La paleta de colores, enriquecida por los sistemas de reproducción actuales, muestra una gran variedad de tonalidades, pero procura mantener una línea de verdes, azules, rojos y amarillos limitados por trazos o envoltentes negras.

Los personajes en orden jerárquico descendente serán los reyes barbados, con indumentarias medievales, capas y espadas envainadas a excepción del rey de espadas que mostrará su espada desenvainada y a todo lo alto; los caballeros montan un corcel y sostienen el artillugio de la figura a la que pertenecen, así, el caballero deoros sostendrá una moneda (bastante desproporcionada al tamaño real de una moneda), el caballero de copas sostendrá una copa y así respectivamente; por último la sota o ayudante mostrarán vestimentas de pajes y a veces características femeninas, sostendrán del mismo modo la figura del palo al que pertenecen.

Los personajes y artículos reproducidos, buscan una representación naturalista, las proporciones y facciones humanas optan por el realismo, la existencia de sombreados y brillos logrados a partir de mallas brindan volumen y luminosidad a las imágenes.



Naipes Español No.101 (miniaturas)  
de Hijos de Heraclio Fournier c.1940.  
World of Playing Cards.

### 3.2 Barajas Italianas, Napolitana y Tristine

La Baraja Italiana o Napolitana, está constituida de 40 cartas a 52 cartas, conformada por 4 palos de 10 a 13 cartas cada uno. Presenta una proporción alargada de aproximadamente 12 cm por 6 cm. Además de que las espadas aparecen curvas y continuamente entrecruzadas, los bastos (bastoni) aparecen como finos bastones ornamentados que también se disponen entrecruzados. El rey, caballero y sota, serán las figuras más frecuentes, pero en ocasiones podemos encontrar a la reina sustituyendo al caballero. Los palos son denari (oros, dinero), coppe (copa), spade (espada), bastoni (bastón).

La Baraja Italiana Tristine, está constituida por 40 cartas, difieren de la Española en que ésta está numerada del 1 al 10. La diferencia entre la Baraja Napolitana y la Tristine es la aparición del personaje incompleto pero simétrico en orden a un eje horizontal. Aunque ésta baraja no podría ser considerada moderna, ya que está en desuso, me parece importante mencionarla, ya que podría ser el antecedente a la baraja francesa que hace uso del reflejo al igual que ésta.

Los oros mostrarán una flor en el centro, las espadas presentarán al menos en el 1 de espadas un personaje alado, las espadas aparecerán curvas y en otras ocasiones rectas, pero mayoritariamente cruzadas. La paleta de colores no rebasa los 5 colores, y en pocas ocasiones y en pocas cantidades a veces generarán sombreados con mallas.

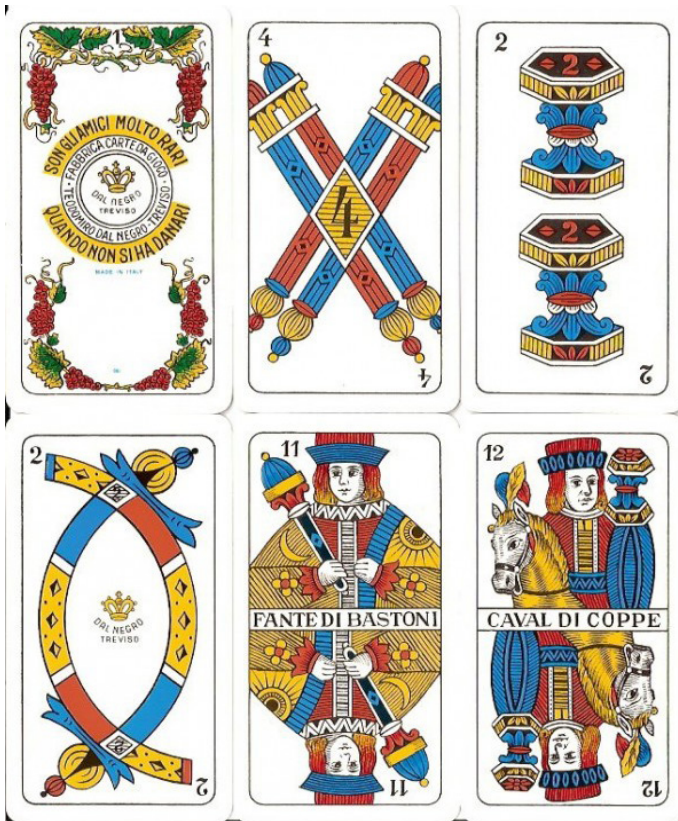
Ambas barajas presentan un nivel de abstracción más avanzado y menos naturalista al español, sus ornamentaciones son geométricas, florales y vegetales, aunque no muy numerosas dotan de estilo a la baraja. La anatomía humana presenta desproporción y la paleta cromática tiende a la practicidad, abstrayendo el color y alejándose del carácter representativo, a veces los rostros y piel no aparecen coloreados tendiendo a la blancura del sustrato. El abandono descriptivo parece dotar de riqueza gráfica al naípe italiano, cada naípe busca encontrar un equilibrio compositivo.

La praxis de dicha Baraja parece retomar los mismos conceptos que la baraja española, cada palo representará a una sección de la sociedad medieval italiana, los oros a la clase alta, las copas al poder religioso, las espadas a la nobleza y milicia, y los bastos al pueblo.

### 3.3 Baraja Suiza

El juego de cartas Suizo está conformado por cuatro palos, escudos, cascabeles, rosas y bellotas, cada palo contiene de 5 a 8 cartas de numerales, comenzados desde el 2 y terminados hasta el 9, o comenzados desde el 2 hasta el 6, cuenta con 3 cartas de figuras: rey (König), superior (Ober) e inferior (Unter), además de una carta de bandera que contenía el símbolo del palo al que pertenecía, dando un total de 36 a 48 naipes.

La baraja suiza moderna modifica drásticamente los palos hasta ahora manejados en la baraja española e italiana, su modificación



**Naipes Napolitano.**  
World of Playing Cards.

puede deberse a una búsqueda de nacionalismo o al simple hecho de diferenciarse de las barajas nacionales de otros países en los que la impresión y venta de barajas había sido vetada.

Nuevamente vemos repetirse la característica de simetría del personaje, reflejándose en ésta ocasión sobre un eje inclinado en distintos grados dependiendo de la figura, esta característica es conocida como baraja de dos cabezas.

Ésta baraja mantiene lo que parece una estricta y limitante paleta de color, el azul, rojo, amarillo y pequeños detalles de negro y verde conforman todos los colores usados, si bien existen ciertos tramados de negro que dotan de volumen a los personajes, predomina el carácter

plano. Es interesante observar el nivel de abstracción existente en los símbolos, si bien ya se observa un elevado nivel de abstracción, no se elimina del todo el volumen por el uso de tramados, si bien existe abstracción, también observamos una interpretación del detalle naturalista a un detalle ornamental. La indumentaria de los personajes parece alejarse en ocasiones de la época medieval. Las proporciones humanas parecen adecuadas, pero es la estricta paleta de color la que obliga a perder el naturalismo en color de piel de los personajes, quedando blancos.

Todos los personajes, exceptuando al rey de escudos y el "Ober" de bellotas sujetan el palo al que pertenecen, lo curioso de ésta sujeción es que los "Ober" levantan el objeto y los "Under" lo sostienen por debajo, enfatizando el significado de superior e inferior. A diferencia de la baraja española o inclusive de las italianas es que los personajes son bastante diferentes unos de otros, los reyes se presentan algunos barbados y otros sin barba, coronas altas, bajas, rojas, azules y amarillas, todas distintas, al igual que los ropajes y accesorios de cada figura.

Un último detalle que no habrá que dejar pasar es la aparición de toda la palabra, a diferencia de las barajas que hemos revisado anteriormente, ninguna otra presenta más de una letra para el símbolo jerárquico.

La baraja suiza si bien modifica los símbolos de sus palos, mantiene el significado atribuido en la baraja española e italianas: la rosa, representará a la iglesia, la campana a la nobleza, el escudo a la milicia, a la clase comerciante y burguesa y la bellota representara al pueblo y campesinado.





Baraja Suiza.  
World of Playing Cards.





Baraja Alemana.  
World of Playing Cards.



### 3.4 Baraja Alemana

La Baraja Alemana está conformada por numerales del siete al diez, posteriormente la jerarquía que vimos en la Baraja Suiza del "Under", "Oper" y König, en ocasiones podremos encontrar en lugar de un caballero en el Oper a una mujer o Dama, la siguiente carta en jerarquía pasa a ser el as, que en éste caso presenta dos figuras, siendo un dos en realidad. La baraja está compuesta por 34 cartas, la baraja más corta de nuestra pequeña colección.

Los palos cambian ligeramente a comparación de la suiza y nos acercan un poco más a los palos de la francesa, aquí encontramos corazones o rojos, follaje o verde, bellotas y cascabeles. Dichos palos traducen el realismo y lo estilizan, a manera de presentarnos objetos con volumen pero que el volumen no responde a la realidad, brindando una interpretación puramente estética y ornamental, los tramados no responden correctamente a la incidencia de luz o la sombra de un objeto, parecen más un capricho estético o una abstracción estilizada.

En esta ocasión y a diferencia de la baraja española, la baraja alemana aprovecha la evolución de los sistemas de reproducción para permitirse explotar las posibilidades cromáticas, brindando un contenido gráfico rico en colores y tonalidades, sin abandonar un código de color; así encontraremos una alta variedad de colores, pero un remarcado uso de colores verdes, rojos, azules y amarillos.

Las figuras visten ropas medievales, pero intentan ser más descriptivas, encontramos aquí un detallismo descriptivo, es posible inclusive observar la textura de las telas y los accesorios. Algo que también debemos apreciar es la contextualización de los personajes, los personajes se encuentran en algún lugar, proyectando sombra sobre su entorno, si bien es posible encontrar un sombreado en la baraja española, en esta baraja se crea realmente una ambientación al personaje. Otro carácter único y diferente de ésta baraja es la aparición de nombres al lado del personaje, adjudicando una personalidad famosa y por lo tanto una historia a detrás de éste personaje, pudiendo ser su presencia un retrato.

En los naipes numerales además de que no existe un símbolo jerárquico, no sólo encontramos el palo repetido las veces correspondientes a la graduación de la carta, sino que también podemos observar paisajes o escenas que relatan la temporalidad de la baraja. Por último los ases o en este caso los doses, presentan escudos ornamentados con elementos vegetales.

Si bien los palos tal vez pierden el simbolismo que hemos venido manejando desde la baraja italiana, tal vez no es necesario rescatarlo, pues los personajes que aparecen describen y engloban las clases sociales de aquella época.

De éste mismo tipo de baraja es posible encontrar variantes de barajas de 2 cabezas con características más sobrias, sin tanto detalle y exceso descriptivo.



Baraja Francesa.  
World of Playing Cards.

### 3.5 Baraja Francesa

La Baraja Francesa se conforma por 52 naipes, al igual que todas las barajas de éste análisis, está organizada por cuatro palos: picas, corazón, trébol y azulejo “carreau” (diamante). Los naipes numéricos van desde el 2 hasta el 10, seguidos por las cartas en orden ascendente del Vlet (Joto, sota), Dame (Reina) y Roi (Rey), por último el As terminará con la jerarquía, aunque en distintas variantes del juego el as puede ser la carta con jerarquía más baja.

Si bien no es fácil definir su origen directo, podemos concluir, bien por su línea gráfica, o bien por la comparativa con las barajas que revisamos anteriormente, que ésta muestra un resultado evolutivo; no es muy atrevido apostar por una herencia directa de la baraja alemana, ya que comparten características similares, entre éstas el parecido entre los palos; son tres palos los que comparten similitud con la baraja alemana, los corazones con los mismos corazones, las hojas con las picas y las bellota con el trébol.

Una nueva característica no antes vista es la creación de un nuevo orden por color, el orden rojo y el orden negro, dicha particularidad brinda de estructuración a la baraja, y limita sus características diseñísticas.

Si bien la baraja francesa cumple con características muy específicas descritas anteriormente, la proliferación de éste tipo de baraja y su antigüedad nos permite encontrar grandes variantes de estilo, las



compañías modernas buscan generar un nivel de identificación de su baraja diferenciándose de las otras mostrándonos distintas resoluciones gráficas. Es posible definir ciertas líneas gráficas recurrentes, entre ellas un realismo estilizado, un abandono por el volumen y preferencia por el carácter plano de las figuras, si notaremos pequeños detalles de tramados que simulan sombras o pliegues en las prendas, pero serán apenas características secundarias y ornamentales. Por último la paleta de color se mantendrá firme a pesar de la marca que la diseña, aquí vemos un estricto uso de rojos y negros predominan, azules y amarillos en segundo término y es aquí donde vemos un gran aprovechamiento del blanco del sustrato y limitándolo con contornos negros que genera la sensación del blanco como otro color. Texturas, ornamentos y estilos varios en las prendas de los personajes serán los principales motivos que varían de una baraja francesa a otra.

Los naipes franceses en ocasiones presentan un elemento que también observamos en la Baraja Alemana, nombres de los personajes, a veces podemos observar en ciertas barajas francesas la aparición de nombres atribuidos a personajes históricos, es posible encontrar en los Valets nombres como "Lahire", "Hector", "Hogier", "Lancelot"; en las Dames aparecen nombres como "Judit", "Rachel", "Pallas" y "Argine" y en los Rois a "Charles", "Cesar", "David" y "Alexandre".

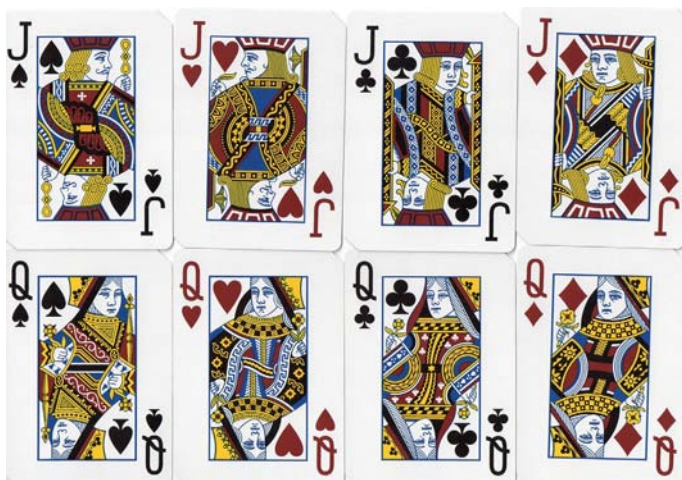
Es posible que los significados pragmáticos de ésta baraja continúen con la costumbre que observamos desde la baraja española, cada palo se refiere a un estrato de la sociedad medieval, pero comienza a observarse un tanto forzado, me parece que los símbolos comienzan a ser tan abstractos y ricos en síntesis que se convierten en signos limitados al juego de la baraja, si no es así, entonces el corazón representará al clero, los diamantes a la nobleza, las picas a la milicia y el trébol al pueblo y campesinado.

### **3.6 Baraja Inglesa**

La Baraja Inglesa está conformada por los mismos elementos de la Baraja Francesa, como vimos anteriormente en el capítulo primero, Inglaterra cierra sus fronteras a importaciones de la baraja con Francia, lo que provoca la necesidad de producir una baraja nacional que confiera un carácter Inglés, si bien los estilos y variantes que se generan en esas épocas son muy diferentes, podemos encontrar en la actualidad y a través de los Estados Unidos una homogeneidad en la baraja Inglesa muy característica, cierto es que nuevamente vemos una búsqueda de identidad entre cada marca productora de barajas, pero la regulación del juego ha limitado la disparidad de estilos y formas.

Una de las pocas diferencias entre la Baraja Francesa e Inglesa es el cambio de idioma, las letras originarias de palabras francófonas buscarán una traducción al inglés, así veremos un cambio de la "R" de Roi, la "D" de Dame, y la "V" de Valet a la "K" the King, a la "Q" de Queen y a la "J" de Jack.

Otra característica que difiere de la baraja francesa y que dota de carácter a la baraja Inglesa es su nivel de abstracción, las ropas, proporción humana, las facciones y objetos que aparecen dentro de las ilustraciones de los personajes, son totalmente ajenas a la realidad, existe un total abandono por el volumen, por primera vez no vemos tramados que simulan sombras, se entregan tintas planas y contornos negros y azules. Observamos también una carga ornamental en patrones y motivos que ofrecen una composición compleja y unitaria. La paleta de color mantendrá una línea muy similar a la francesa, pero tenderá a dar tonalidades más oscuras. A veces encontraremos a los personajes encerrados en una envolvente rectangular, otras veces libres, pero cortados, nunca completos.



Baraja Inglesa.  
*World of Playing Cards.*

## COMPARATIVA DE PALOS EN BARAJAS CONTEMPORÁNEAS

---

Inglesa/  
Francesa



Alemana



Suiza



Española



Italiana



---

*El pueblo*



---

*La milicia*



---

*La iglesia*



---

*La nobleza*

#### 4. Iconografía Mexicana

El ser humano, como ente social, racional y comunitario, encuentra como primer problema el pertenecer a algún grupo, al darse cuenta que pertenece a una familia, que su familia pertenece a una comunidad y que su comunidad a una nación, elimina el miedo a la soledad, y evoca a sentirse perteneciente a algo. Pero una identidad de pertenencia no se construye en poco tiempo, es a partir de los intereses comunes, costumbres y sobre todo historias compartidas las que crean una identidad nacional.

La identidad nacional si bien puede generarse sólo por la misma comunidad, debe también ser incitada por el gobierno, con el fin de que la población se sienta perteneciente a un solo estado, los símbolos patrios son una herramienta potente de identificación, conocer, honrar y respetar los símbolos patrios nos confieren pertenencia e identidad, pero sobre todo nos dan una nacionalidad. Aunque los símbolos patrios no lo son todo, como dije antes, los intereses comunes, cultura, costumbres y gustos compartidos son las herramientas ajenas al estado que nos generan también un sentido de pertenencia y de sentirse familiarizado con el otro. Reconocer los símbolos que comparten los mexicanos, es el primer paso para reconocer una identidad pura nacional, después de asimilados dichos conceptos de identidad deberemos, como comunicadores visuales, traducirlos a elementos gráficos para, posteriormente, poder diseñar un objeto que pueda llamarse enteramente mexicano.

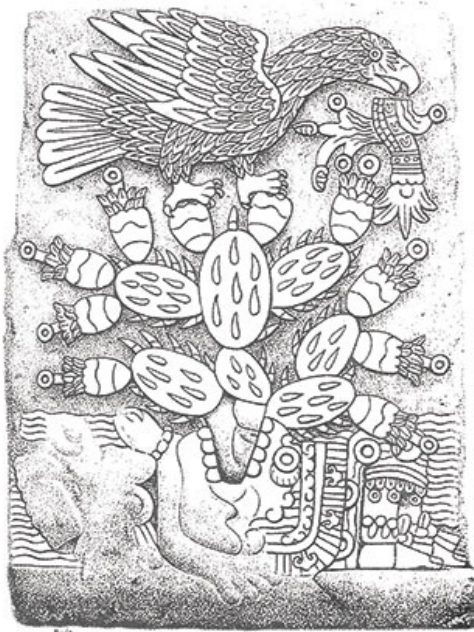


Imagen labrada en el monolito del teocalli de la Guerra Sagrada. Enrique Florescano, La Bandera Mexicana



Variantes del águila mexicana integrada al escudo de la ciudad, o coronada. Siglo XVIII. Manuel Carrera Estampa

#### 4.1 Gráfica Prehispánica

No se puede hablar de mexicanidad sin mencionar a las culturas que habitaron gran parte del territorio nacional antes de la llegada de los españoles. Si bien podemos ser puristas en el aspecto de que el mexicano no existe hasta crearse la simbiosis de la cultura española con la nativa, el mexicano se identifica fuertemente con sus raíces prehispánicas, y al hacer esto se reconoce no sólo en una cultura, sino a varias de las civilizaciones que habitaron el territorio mexicano desde épocas inmemorables, se reconoce en los aztecas, mayas, olmecas y zapotecas por igual, sus estatuillas y dioses siguen siendo para algunos, símbolos que confieren una unión entre sus ancestros y ellos. Presumimos los grandes logros arquitectónicos, sociales y científicos de nuestros antepasados y sus deidades, Quetzalcóatl y Huitzilopochtli, adornan en coloridos tatuajes, la piel de algunos que se reconocen hijos de una madre azteca y rechazan al padre español.

Es por esto mismo que José María Morelos y Pavón encontró en el mito de la fundación de la antigua capital de los aztecas un símbolo que identificase a una nación, a un movimiento que buscaba identificación, un ícono del cual sentirse orgullosos y pertenecientes, un águila coronada postrada sobre un nopal devorando una serpiente, representaría el origen y el estandarte que lideraría el movimiento de independencia.

#### 4.2 Virgen de Guadalupe

Pero nos hemos adelantado unos años, sin duda el movimiento de independencia conformado por Morelos no pudo haber existido sin el levantamiento en armas organizado por Miguel Hidalgo y compañía, en búsqueda de autonomía de la corona española clamando el grito de -¡Viva la virgen de Guadalupe!, ¡Viva Fernando VII y muera el mal gobierno!- aquella madrugada del 16 de septiembre. "La Virgencita, Virgen Morena, Nuestra Señora de Guadalupe", etc., fue el estandarte que representó en un principio (y hasta ahora) el origen de una Nación, pero al mismo tiempo es un símbolo importante para la importación de la religión católica en tierras donde se adora a deidades ajenas, su similitud a la diosa Coatlicue permitirá una aceptación más menos llevadera para los devotos de deidades prehispánicas y una oportunidad a los misioneros de transformarlos al catolicismo. Pero sobre todo será la religión y la piel no tan blanca y no tan morena de la Virgen la que englobará a todo un pueblo, su tono de piel generaliza al indígena, al mestizo y al criollo, y brinda unión entre ellos convirtiéndolos en hermanos de una misma madre.

Hoy en día se puede ser guadalupano y cura pederasta, guadalupano y Caballero de Colón, guadalupano y anticlerical, guadalupano y desubicado presidente de la República, hasta guadalupano y ateo, siempre y cuando ese guadalupanismo signifique la particular [...] manera de vivir la mexicanidad contemporánea". Y es que la virgen de Guadalupe se convierte en un símbolo que se encuentra cubriendo de norte a sur, de este a oeste el territorio mexicano, gente porta su imagen en carteras, en su misma piel, muros enormes bendecidos por su imagen, playeras, poemas y canciones con su nombre, no hay población sin al menos una imagen de la Madre de México y no hay mundial de fútbol que no se evoque a la virgen para por fin cumplir con "el milagrito".<sup>12</sup>

Pero es a partir de la fundación de un estado laico que la imagen de la virgen de Guadalupe no puede representar tan abiertamente a una nación en que la religión y el estado estén divorciados, por eso debemos volver a los orígenes prehispánicos para encontrar nuevamente un símbolo incluyente sin importar tu raza, pero sobre todo sin importar tu religión.

12. Arnal Ariel. 2010. LA GUADALUPE. Sociopolítica Mexicana Desde La Iconografía Religiosa. Estud. polít. (Méx), no.21 México.

Recuperado de: [www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-16162010000300006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-16162010000300006&script=sci_arttext)



Fragmento de una imagen de 1825. Manuel Carrera Estampa



"LA DOLOROSA",  
Bocetaje, Arte y  
Proyecto por Artemio  
Rodríguez, artista ori-  
ginario de Michoacan.  
Mural en el Centro de  
las Artes de San Luis  
Potosí, elaborado por  
"Dasket" y "Jauregui"

Serie Fotográfica  
"The Road to  
Tepeyac"  
Alinka Echeverría

"La Virgen de Guada-  
lupe" Luz de neón en  
Amsterdam fuera de  
una carnicería. Blog  
GORGONIA

### 4.3 Guadalupe Posada

Si se quiere hablar de gráfica mexicana, entonces debemos hablar de Guadalupe Posada, ya nos lo ha advertido Diego Rivera anteriormente, y es que el trabajo incansable de tremendo artista, relató desde sus talleres en Aguascalientes, Guanajuato y la Ciudad de México, la vida y transición de una nación a través de la muerte de un siglo y el nacimiento de otro, y al hacer esto, también relataba, sin él saberlo, la vida pre-revolucionaria y el estallido de una guerra que marcaría a México para siempre.

Su humilde labor sería en un principio caricaturas en papel, periódico y publicaciones efímeras, pero es la calidad y facilidad de retrato de la vida mexicana de dicho artista, sin necesidad de obras en caballete o murales en los edificios más importantes de las ciudades, lo que hará que Posada logre impregnar su obra en un soporte imperecedero, el consciente de una nación. Y es que al hacer una crónica de la vida diaria mexicana, nos muestra a los mexicanos un retrato, transcribe las situaciones diarias a un lenguaje entendible para todos: las imágenes.<sup>13</sup>

Las obras más conocidas del grabador hidrocaliente serán la sátira, la caricatura política, "los corridos" y las "Calaveritas", estas últimas serán el ejemplo más reconocido de Posadas y dentro de éstos su Catrina será reinterpretada por grandes artistas en un futuro. Y a pesar de que la Catrina es una crítica de la clase alta viviendo con bellas prendas a la moda de la época, no deja de ser un montón de huesos, ahora tiene un significado de pertenencia para el mexicano, retomando una tradición muy nacional de dos días, el día de muertos, y la convierte en una ideología de vida diaria. El mexicano no le teme a la muerte, le teme a la vida, y a los sufrimientos que para seguir vivos se tienen que vivir día a día.

13. posada100.com.mx, Museo Guadalupe Posada (2013), QUIEN FUE GUADALUPE POSADA. Link removido



Varios Grabados de José Guadalupe Posada.





#### 4.4 Antecedentes del nacionalismo

Como mencionamos en un principio, para el estado es importante generar la sensación de pertenencia en el psique de su población, y uno de esos momentos críticos para sembrar esta semilla en la mente del mexicano fue la post revolución.

Adolfo Best Maugard será uno de los enviados al campo de la pintura por José Vasconcelos para la "regeneración nacional", será Maugard quien diseña el método de enseñanza de dibujo que se impartiría oficialmente por ordenanza de la SEP. Dicho método estimularía una conciencia estética nacionalista en una gran cantidad de artistas que hoy definen a México como un nido de talento de talla internacional.<sup>12</sup>

Basado en elementos formales tomados de los vestigios de la cerámica prehispánica que, en combinación con elementos europeos y orientales –según Best Maugard-, determinarían las características del arte popular mexicano" dentro del manual <<Método de Dibujo. Tradición, resurgimiento y evolución del arte Mexicano>> encontraremos explicada la existencia de siete trazos básicos que podrán, a partir de su combinación y exploración, brindar resultados infinitos en las áreas pictóricas de representación universal. Otra iniciativa dentro del periodo de Vasconcelos fue regresar como director de la Escuela Nacional de Bellas Artes a Alfredo Ramos Martínez cuya mayor aportación fue la instauración de las Escuelas de Pintura al aire libre, cuyos principios consistían en:

...preservar al máximo la espontaneidad y la originalidad de cada alumno, liberándolo de la servidumbre de los modelos extranjeros y protegiéndolo incluso contra la imitación de su propio profesor, quien debía mostrarse lo más discreto que fuera posible y no intervenir sino para aportar ciertos detalles técnicos. Era necesario que cada artista [...] tomara conciencia de su valor personal [...]<sup>14</sup>

Con ello confería a los artistas una libertad alejada de los rígidos cánones de la Academia, pero también buscaba que los artistas encontrarán en la realidad nacional y los personajes característicos de la sociedad mexicana la inspiración que brindará identidad nacional.

---

14. Fell Claude. 1989. JOSÉ VASCONCELOS, LOS AÑOS DEL ÁGUILA (1920-1925). UNAM. México.

#### 4.5 Muralismo

Si hay un movimiento que a conciencia ha creado una iconografía mexicana, es el Muralismo, el Muralismo manifiesta desde sus principios la necesidad de crear una identidad nacional. Después de la Revolución es necesario crear un sentimiento de pertenencia, alejarse de los ideales Porfiristas, del afrancesamiento, y proceder a un Amexicamiento de México, por lo tanto se emprende un rescate de las costumbres y tradiciones propias de un pueblo. Uno de los primeros pasos del movimiento es acoger a las clases más segregadas, el campesinado y las comunidades indígenas, para posteriormente reconocerlas como aquello que brinda riqueza cultural a una nación. Ya representados y

---

Del Porfirismo a la  
Revolución [fragmento]  
David Alfaro Siqueiros



teniendo su atención poder enseñar a éstos mismos la historia que los envuelve y hacerlos conscientes de su valor e importancia para México. Esto atribuirá tintes políticos a las obras de éstos maestros.

Así que el Muralismo fue un compendio de obras que representan al pueblo y que son presentadas al pueblo, convierte el arte clasicista de los museos en un arte público de las calles. Llega a un México post Revolucionario que necesita una dirección. Los murales serán canales de comunicación que gritarán sin necesidad de ser leídos por una amplia comunidad analfabeta: "Eres tan mexicano como yo, y compartimos no sólo una historia, también un origen y buscamos un fin común".

**The Making of a Fresco Showing the Building of a City [fragmento]**  
Diego Rivera



#### 4.6 Artesanías, arte popular

La talavera poblana, los zarapes de Saltillo, la alfarería de Tlaquepaque, la losa metálica de Hidalgo, los dulces, la cocina, los tejidos, rebozos y bordados de distintas regiones del país, son algunas de las muchas muestras de la herencia que a parte de brindarnos objetos, vestimenta y piezas preciosas o inclusive alimentos deliciosos, nos muestran las costumbres de los pueblos que utilizan dichos artefactos para su vida cotidiana, como visten o comen diariamente o los usos relacionados con sus creencias, ritos y celebraciones. Sin mencionar una de las principales características de artesanías: al ser objetos elaborados a mano, proporcionan una identidad personal del artesano mismo que vierte su creatividad, experiencia y personalidad en un objeto que difiere de otro objeto similar.<sup>15</sup>

Si bien el trabajo artesanal de oficios fue prohibido para las algunas castas, en particular las indígenas, a la llegada de los españoles, años más tarde se liberó una labor oculta que hasta ese momento se había limitado para los usos de dichas castas, permitiendo a generaciones futuras gozar de un purismo resguardado por décadas.

El arte indígena, el arte popular y las artesanías representan un valor sumamente importante de iconografía mexicana, ya nos decía el Dr. Atl:

[...] las artes populares tienen un papel preponderante en México porque responden a necesidades sociales absolutamente vitales, por la variedad de sus productos, porque todos manifiestan un sentido estético innato y profundo, que constituyen una verdadera cultura nacional.<sup>13</sup>

Esto será rectificado años después por Lance Wyman un diseñador estadounidense que para los juegos olímpicos de México 68, encontró la inspiración para identificar la identidad mexicana en tejidos indígenas huicholes, logró traducir dichos patrones en la identidad de los magnos juegos olímpicos, generando una simbiosis entre las artes vernáculas y el México moderno, que ya para estas fechas demostraba ser un país que buscaba (y sigue buscando) lo que es evidente que le sobra: una identidad gráfica extremadamente rica.

Así es como no sólo diseñadores extranjeros sino toda la población nacional debe encontrar en dichos objetos aquello que confiere su identidad, siempre procurando resguardar y valorar el trabajo generacional de las tradiciones tan apegadas a nuestras raíces y costumbres.

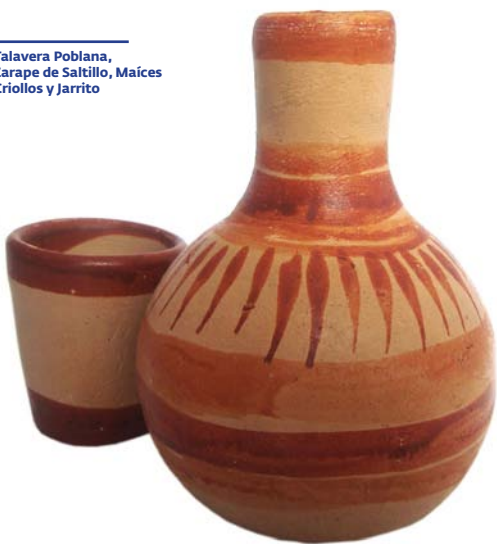
<sup>15</sup> Fusda. ARTE POPULAR MEXICANO. 2010.

Recuperado de: <http://www.fusda.org/Revista25-26Revis-ta25-26EL%20ARTE%20POPULAR%20MEXICANO.pdf>





Talavera Poblana,  
Zarape de Saltillo, Maíces  
Criollos y jarrito

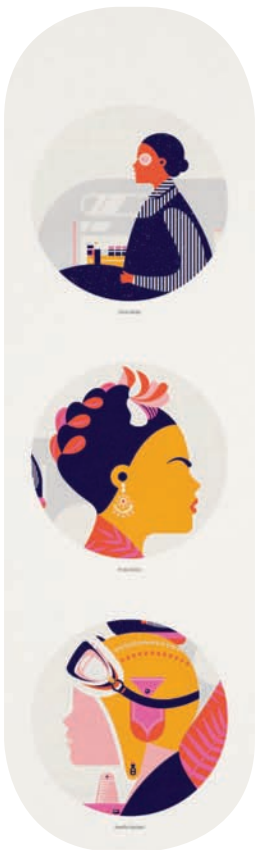


#### 4.7 Cultura Pop

Si bien México es un país con mucha influencia norteamericana, algunos curadores actuales (Josefa Ortiz y Esteban King) consideran que el arte Pop emergente de EU e Inglaterra tuvo sus dificultades para permear en un país con costumbres tan arraigadas en su respectiva época.<sup>15</sup> A pesar de esto, si tal vez en dicho espacio de tiempo no se vio florecer tan abiertamente dicho movimiento en México, la apertura de los mercados y la nueva sociedad de consumo ha entrado al territorio nacional con toda su fuerza, permitiendo tanto a artistas, diseñadores y grandes empresas desarrollar un arte pop mexicano, que permite que objetos, íconos, personajes y costumbres antiguas, se conviertan en mercancías de consumo. Así encontramos a actores de la época de oro del cine mexicano, adorados en Museos de Arte Moderno como si fuesen el mismo Jesucristo, Vírgenes de Guadalupe mostrando características estilísticas de los Pin Ups publicitarios de Coca-Cola ilustradas por mexicanos, o inclusive playeras de Frida Kahlo vestida a su vez con playera del grupo de música electrónica Daft Punk, pudiendo ser adquirida en tianguis mexicanos, pero diseñadas por artistas chilenos.

También lo Kitsch tuvo una perfecta tropicalización en México, permitiendo que muchos diseñadores de interiores encontrarán inspiración en el barroquismo popular logrando generar locales, bares y restaurantes, encontrando su inspiración en las costumbres diarias del mexicano actual y convertirlos en objetos o hasta experiencias de consumo.





"Phenomenal Woman"  
Elen Winata

"El Guadalupano"  
Raudiel Sañudo

"Blue Demon y las Seductaras"  
Charles Drawin



III



III



## **CAPÍTULO III:** **ANTECEDENTES, PROCESO Y VENTA**

### **1. Pictofilia, filosofía, metas e integrantes.**

En el 2013 en los últimos años de la carrera de Diseño y Comunicación visual, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, Jesús López Morales y yo, Héctor Moncada Cuevas, junto con Viridiana Perez Guadarrama de la Universidad Autónoma Metropolitana, decidimos desarrollar una marca que pudiera generar cierta libertad económica para que al momento de finalizar sus estudios pudiesen dedicarse libremente a lo que quisieran sin tener que depender de un trabajo.

La filosofía de marca es que Pictofilia nos brindaba la libertad de crear lo que sale directamente de nuestras mentes, creyendo que las imágenes que se crean si bien tal vez no cambien el mundo, tal vez pudiesen cambiar la forma en que algunos ven el mundo. Buscando crear diseños que dejen un buen sabor de retina, y que le den un aire diferente a un mundo que cada vez luce menos amigable. Pictofilia es un neologismo que creamos a partir del placer que nos evoca de mirar, declarándonos enfermos o adictos a las imágenes y recordando que de la vista nace el amor.



### **2. Diseño**

Al comenzar con Pictofilia, visitamos nuestros cuadernos de bocetaje y encontramos una gran cantidad de ilustraciones con conceptos divertidos que quisimos explotar, para comenzar a comercializar en adhesivos, playeras, libretas, etc. Pero nuestro primer objetivo fue buscar un producto que sin dejar de ser divertido ofreciese otros valores, intentando ser diferente y comerciable, en el cual todos pudiéramos intervenir. Una de las propuestas que nos agradó más fue la idea de producir una baraja.

Al definir que se diseñaría una baraja, varias ideas vinieron a la mente de todos, se propusieron muchas vertientes y estilos, pero la dirección que gustó más por su concepto fue el de la Baraja Mexicana, así que decidimos investigar qué antecedentes teníamos de Barajas Mexicanas, si existían ya algunas en el mercado, competencia y hasta a dónde podríamos llegar con dicho concepto.

Encontramos algunas barajas mexicanas en la investigación, pero detectamos que dichas barajas no iban más lejos de modificar los personajes o las imágenes, lo que nos hizo querer ir más lejos con las modificaciones, los símbolos, las letras, los personajes, tal vez incluso el modo de juego o hasta la adhesión de más palos.

A partir de la conceptualización, de la encuesta realizada al público, cuyos resultados encontramos en el primer capítulo, y de una amplia investigación sobre los antecedentes de los Naipes, sobre la iconicidad del mexicanismo, los orígenes del juego y significados de los símbolos, logramos esquematizar las principales características que tendría nuestra baraja:

- Cuatro palos (con apertura a un quinto)
- Palos característicos de la cultura, comida, símbolos mexicanos, personajes históricos.
- Traducir al español los nombres de los personajes o figuras.
- Poder jugar con los naipes bien para Poker o para Baraja Española.

**Baraja Mexicana tipo Española**  
**Clemente Jacks, 1940**  
*World of Playing Cards*





Baraja Mexicana  
Aeronaes Mexicanas  
(Aeroméxico) 1960's  
World of Playing Cards

Baraja Mexicana tipo Española  
Cuahtémoc, 1950  
World of Playing Cards





### 2.1 Definición de Estilo

Para poder definir la línea de estilo, generamos un tablero al que denominamos "Keyboard" el cual contenía todos los estilos que nos interesaba rescatar y explorar, buscábamos dotar de un estilo similar a la baraja inglesa y francesa, rescatando los patrones paralelos del cabello de los personajes y su barroquismo, mantener su carácter abstracto, buscando a la vez ser limpios y claros, también facilitar practicidad de identificación cromática entre los palos de un color a otro, utilizando únicamente una paleta de color para un orden de palos y otra para el otro orden.

### 2.2 Primera línea de bocetaje

A partir del Keyboard comenzamos a generar las primeras propuestas, a explorar estilos y a esbozar las primeras características que ya se habían definido en la conceptualización.



En esta primera etapa las intervenciones fueron de todos, nos influenciábamos por lo que unos decían, veíamos los bocetos de otros y copiábamos las características más interesantes hasta lograr definir lo que sería nuestro "patronaje" o plantilla de bocetaje. Fue en esta etapa en la que también definimos los personajes que utilizaríamos para cada jerarquía, analizando el contexto del mexicano actual, ¿cuál sería el rey de México ahora, pero que también mantendría vigencia mañana, en 10 años?, buscando alejarnos de tintes políticos, enfocándonos más a la cultura, ¿quién sería la reina? ¿y quién podría ser el caballero, la sota, el valet?





### 2.3 Segunda línea de bocetaje

Con la plantilla que definía las dimensiones del rostro de los personajes, el posicionamiento de nuestros símbolos y palos, comenzábamos a esbozar bocetos con mayor dirección; también definimos que sería importante mantener la característica de corte y rotación refleja de los personajes que encontramos por primera vez en la Baraja Tristine y repetida en las Barajas Francesa e Inglesa, detalle que nos pareció muy

práctico, y que se presenta en los ejemplares más modernos.

Además de la plantilla ya contábamos con características más específicas sobre quiénes serían los personajes de las jerarquías, en primer lugar tendríamos a nuestro rey, que sería un Mariachi y probablemente tendríamos a toda una banda de mariachis, sólo faltaba definir cuáles serían los instrumentos más característicos de una banda de mariachis.

Luego tendríamos a la reina que sería nuestra catrina, y buscaríamos que dichas catrinas representarían la historia del país, comenzaríamos con una mujer indígena y consideramos que una mujer indígena de suma importancia fue Malitzin, importante para la evolución de nuestra identidad sobre la conquista; avanzando en el tiempo tendríamos a la mujer mestiza, una mujer que representara la lucha por un país más justo y esta figura la encontramos en Adelita (soldadera/soldada), cargando su rifle en la Revolución; posteriormente buscamos una mujer que representara los tiempos de estabilidad y el camino a la modernidad, aquí consideramos que la misma catrina que Guadalupe Posada dibujo y que Diego Rivera retrató sería la mejor representante; por último buscamos una mujer moderna que uniese a esas 3 anteriores en una sola y nuestra obvia respuesta fue utilizar como símbolo a Frida Khalo.

Nuestro "Valet" o Joto tendría que ser un luchador, por su reconocimiento internacional, tratamos de añadir un tinte divertido al volverlos igual o más femeninos que algunos Valets que encontramos en la baraja inglesa, española o francesa.

Por último nuestros palos debían cumplir con la proporciones de la plantilla, representar de algún modo al mexicano y si era posible al mismo tiempo envolver los significados que algunas barajas atribuían a cada símbolo.

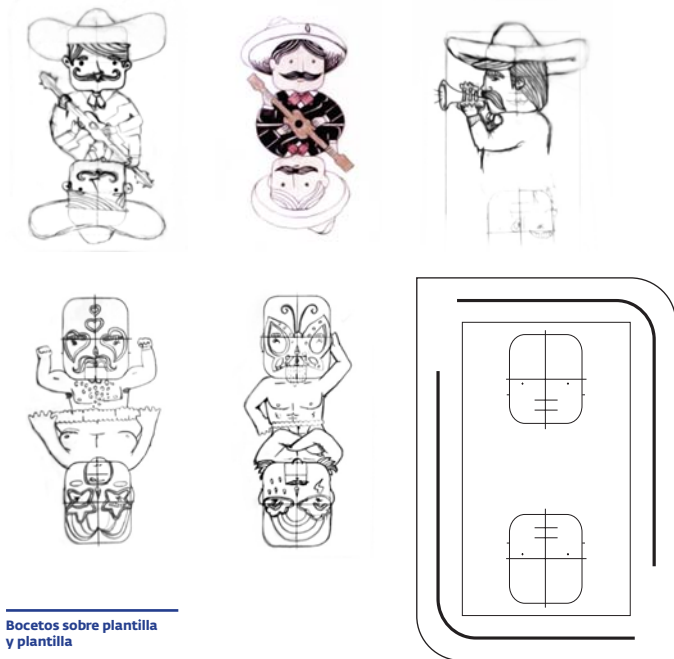
Con todos estos detalles, y sobre nuestras plantillas comenzamos a bocetar a nuestros personajes y palos. Dicho trabajo sólo correspondió a Jesús López

Morales y a mí, para homogeneizar el estilo y no variar de un personaje a otro.

#### 2.4 Digitalización

Listos los bocetos finales, comenzamos a digitalizar todos los personajes, partiendo de un escaneo o fotografía del boceto, se trabajaron todas las ilustraciones a un sólo grosor, con pequeños detalles finales en la calidad de línea, repitiendo características como el estilo en el vello facial, los ojos, el tamaño del cráneo y cuerpo; con esto se buscaba homogeneizar a los personajes.

Al tener los primeros personajes digitalizados, comenzamos a definir una paleta de color inspirada en tejidos, zarapes o distintas artesanías



Bocetos sobre plantilla  
y plantilla

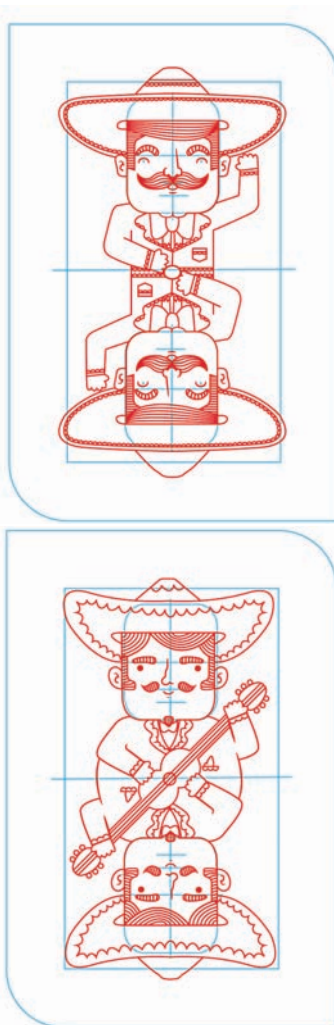
mexicanas, y comenzamos a aplicar dichas paletas buscando encontrar contrastes entre los palos de un tono contra otro.

Se vectorizaron 6 propuestas de palos, que cumplieran con las características definidas anteriormente, sombrero, taco, maíz, jarrito, chile y nopal, tuvimos que decidir entre dichos 6 palos para encontrar cuál era más adaptable a la gama cromática que comenzaba a definirse, para poder definirlos nos basamos primero en su adecuación cromática a la paleta de color que ya venía definiéndose, en segundo lugar buscá-bamos claridad para identificar el símbolo y por último tratamos de encontrar un simbolismo similar al encontrado en las primeros juegos de naipes que referían a la nobleza, milicia, burguesía y campesinado. Así, terminamos con el maíz como "el oro" de la burguesía, el jarrito



Paleta de color

Digitalización sobre plantillas



como “la copa” de eucaristía de la iglesia, el sombrero como el símbolo del pueblo y el chile por su parecido gráfico y sonoro a las espadas e inclusive por su relación significativa con la “valentía” para comer el chile, valor tan necesario en la milicia, para enfrentar a los rivales.

Al mismo tiempo se comenzaron a trabajar propuestas para los patrones del reverso de las cartas, definiendo simular los detalles de la talavera

## COMPARATIVAS CON RESULTADO

---

ING/FRA



GER



SUI



ESP



ITA



MEX



*El pueblo*

---



*La milicia/Las picas*

---



*La iglesia/Copas*

---



*La nobleza/Oros*

---











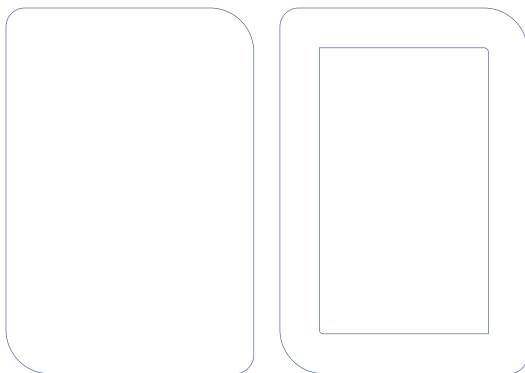
#### Inspiración en Talavera

de Puebla, siendo un detalle que pudiese resaltar los elementos artesanales, mientras simula las texturas encontradas en los naipes actuales.

También definimos la envolvente y la forma final de la carta, que podría ser producida bien con la ayuda de un suaje o con despunte, característica que definiríamos al final por cuestión de costos y terminados. El corte mantendría esquinas opuestas con el mismo radio de despunte, mientras las esquinas paralelas mantendrían distintos radios, siendo unas más pequeñas que otras. Detectamos en el corte una característica interesante que decidimos repetir en la tipografía que diseñaríamos específicamente para la baraja.

Fue por estas fechas que pausamos el proyecto indefinidamente, faltaba mucho trabajo por hacer, pero las diferencias de opinión y los problemas personales dividieron el equipo de trabajo, unos meses después únicamente Jesús López Morales y yo, continuamos y culminamos la digitalización.

Terminada la digitalización de la mayoría de los personajes, comenzamos a trabajar la tipografía, que manejaría curvaturas similares al



Envolvente carta final

corte final del naipe. Manejaría repeticiones modulares y geométricas. Al no ser necesarias todos los caracteres sólo trabajamos los necesarios para escribir la frase "BARAJA MEXICANA", la letra "Q" para la carta de la Reina o "Qüina" (palabra que consideramos utilizada comúnmente para mencionar dicha jerarquía) y los números. El proceso de bocetaje sólo incluyó algunos caracteres que consideramos "Caracteres madre" y a partir de digitalizar dichos caracteres pudimos separar los módulos que se repetirían en los faltantes, haciendo algunas excepciones o modificaciones que consideramos necesarias para su correcta legibilidad y leibilidad.

Fue en esta etapa cuando Jesús López Morales dejó de darle continuidad al proyecto, dejándome únicamente a mi con toda la labor final.

Por último comencé a trabajar los primeros bosquejos para el envase portador de los naipes, desde un principio se planteó una caja distinta, práctica y que resistiera uso constante, sin uso de pegamentos ni exceso de papel, para reducir procesos y procurar menos desperdicio y procurar tener un producto no tan contaminante.

## DESARROLLO DE TIPOGRAFÍA



Matriz

BARAJA  
MEXICANA

RQJ 1098  
765  
JOKER 432

Desarrollo

# BARAJA MEXICANA

*Resultado Identidad*

---

R Q J 10

9 8 7 6

5 4 3 2

JOKER

*Otros caracteres necesarios*

---

## 2.5 Pruebas

Al tener la primera propuesta de baraja, definí imprimir maquetas tanto de los naipes como de los primeros prototipos de envases, con dichos prototipos salí a las calles a iterar con el público, haciendo preguntas sobre el modo de juego, sobre los personajes, los símbolos, su interés sobre la baraja, a quién considerarían un adquirente potencial y el precio al que estarían dispuestos a adquirirla.

Los resultados fueron los siguientes:

Primero que nada consultamos si considerarían comprar dicha baraja, el 90.22% considero adquirirla, de este porcentaje consulté posteriormente el precio que pagarían por dicha baraja, al sacar un promedio de todos los datos obtuvimos un promedio de \$98.64, mientras que el precio más repetido fue el de \$100 con 13 repeticiones, seguido de \$50 con 12, con estos datos podríamos calcular una aceptación de precios media de \$76 por baraja.

La última pregunta de opción múltiple, pero permitiendo anotar opinión propia fue ¿quién compraría ésta baraja? Las opciones múltiples fueron "Sector turístico/extranjeros", "coleccionistas", "jugadores" o "padres de niños". La pregunta de opción múltiple con mayoría de votos fue "turistas" con 81 votos (representando el 88.04%), la segunda respuesta con mayor votación fue "coleccionistas" con 40 votos, representando el 43.48% de la encuesta; "jugadores" tuvo 32 votantes mientras "padres de niños" 23. Un interesante detalle en la sección para respuesta abierta,





fue ver respuestas similares repetidas, pues 11 personas votaron que "Mexicanos" podrían potencialmente comprar la baraja Mexicana, lo cual me deja pensando ¿cuál podría ser el porcentaje de votantes si "mexicanos" hubiese sido una opción?, otra respuesta continuamente repetida fue "jóvenes", otra situación que se vió reflejada en 8 ocasiones fue "todos", pudiendo considerarse sino cuantitativamente, al menos cualitativamente, teniendo en mente que hubo personas que realmente hallaron valor en el objeto de diseño que presentamos.

Sobre el uso y manipulación de la caja, comencé a considerar que la propuesta de envase que desarrollamos probablemente no era la más adecuada, pues resultó bastante frágil y compleja de manejar, y demostró bastante desgaste, para su no tan excesiva manipulación, esto me permitió iterar en este campo y reconsiderar un envase mucho más clásico y común usado para este tipo de juegos de naipes.

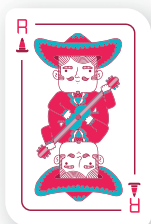


Baraja Expuesta en AMD 2014

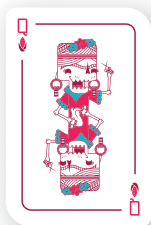
## 2.6 La Baraja Mexicana en el Abierto Mexicano de Diseño

Un año después de la creación de la baraja mexicana y de su abierta exposición en redes, "Wikia", una red de distribución y venta de productos desarrollados por estudiantes, nos hizo una cordial invitación para que expusiéramos la baraja en el Palacio de Minería, junto con otros proyectos en el Abierto Mexicano de Diseño celebrado en el Centro Histórico en octubre del 2014.

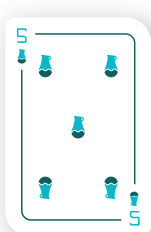
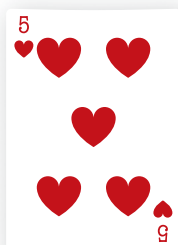
## COMPARATIVAS CON BARAJAS MODERNAS



La mayor similitud del resultado es con la Baraja Inglesa no sólo en la estructura, sino también en el estilo de las líneas paralelas para vello facial y cabello, además de una cuasi nula modulación en las líneas. Reduciendo al mínimo la gama tonal.



Una de las similitudes más importantes relacionadas con la Baraja Francesa es la relación existente entre la figura de la baraja con un personaje real de la cultura mexicana. Dicha relación sólo será visible en la figura de la Catrina/Quina.

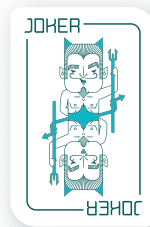


Los símbolos en los palos buscan mantener la característica plana, pero al ser abstracciones de objetos realistas deben mantener ciertas características de color o detalles que permitan identificación.

Encontramos durante la investigación la existencia de marcas, sellos o impuestos en una de las cartas, haciéndola muy distinta al resto. Se buscó mantener dicha característica dotando de una especie de barroquismo que contrasta con el resto de la baraja.



También se buscó mantener la figura del "Joker" pero dotándolo de una identidad nacional, en México el que juega las bromas es el "Diablito".



El patrón visible a la vuelta de las cartas que en un inicio era requerido para evitar "transparencia" será usado como ornamento y elemento diferenciador de otras barajas.

Otro detalle meramente diferenciador son las esquinas con distintas curvaturas.



### 3. Costos y producción

Para definir costos de producción y decidir comparativamente entre calidad, garantía y precio, se consideraron tres diferentes cotizaciones, la primera opción a considerar fue la impresión láser digital, la segunda opción impresión *offset* de manera independiente y la tercera opción a considerar fue la impresión en fábricas especializadas en la impresión de naipes, a continuación se describen puntualmente los requerimientos en cada proceso.

#### 3.1 Impresión Láser Digital

La impresión Láser Digital tiene como principal ventaja la producción de pequeños tirajes, además de una especie de control de producción, es decir, que si bien no manejamos tintas directas y se trabaja bajo selección de color, nos permite controlar la producción y ajustar los colores después de cada tanto. Una limitante adicional a la falta de tintas directas sería su limitación en tamaños de formatos para papel o inclusive tipos de papel, algunos papeles gofrados o inclusive algunos gruesos de papel no son recomendados para este sistema de impresión.

#### Papel y Cartón costos

Manejando la Cartulina Naipe Silk, recomendada para impresión de barajas por su característica 100% opaca, obtenida a partir de la adhesión de 3 capas: blanca gofrado tela, negra y blanca gofrado tela. Cotizando un tiraje pequeño de 100 barajas resulta lo siguiente:

#### Naipes

La Impresión Láser Digital Convencional acepta tamaños de hasta 33cm x 48cm, también conocido como tabloide extra rebasado, buscando la disponibilidad de la Cartulina Naipe Silk deducimos que la opción más conveniente de pliego a manejar será la medida 72cm x 97cm, permitiéndonos obtener 4 tabloides extra rebasados por pliego. Aprovechando la ventaja principal de tirajes cortos, consideraremos el costo en base a la impresión de únicamente 100 barajas. Considerando que por cada baraja se requieren 2.20 tabloides extra rebasados concluimos que requerimos 55.5 pliegos, añadiremos un aproximado del 20% para merma, dejándonos un total de 66 pliegos. Con el proveedor Papel SA, cada pliego tiene un costo de \$13.326. El total de costos en papel para naipes para impresión digital láser es de \$879.00 (IVA incluido)

#### Envase

El tamaño de la caja entra en un tamaño carta, si bien pudiésemos imprimir en tabloides extra rebasados, desperdiciaríamos bastante papel, por lo tanto tomaremos el tamaño carta como medida base. Nuevamente el pliego de 72 x 97 resulta ser la mejor medida para aprovechar de tamaños carta, permitiéndonos obtener 10 cartas de un pliego, así tendremos la necesidad de únicamente 10 pliegos de estas medidas para obtener 100 cajas, considerando la merma añadimos 2 pliegos. El total de papel para naipes con el proveedor Papel SA es de \$159.91 (IVA incluido).

## **Preprensa**

Otra gran ventaja de la Impresión Láser Digital es el ahorro en costos de placas, negativos o positivos, lo cual elimina esta sección de costos para esta técnica de impresión

## **Impresión/Maquila**

La impresión Láser Digital tiene un alto coste por pieza en la impresión, si bien algunos proveedores manejan algunos descuentos por grandes tirajes, sus descuentos no implican grandes beneficios a la larga.

## **Naipes**

Una gran desventaja de la Impresión de Naipes en Láser Digital es que requerimos de un buen registro al imprimir por ambos lados, lo cual pudiéser comprometer la calidad del resultado final. Aún así consideraremos el costo a 100 barajas. Cada tabloide extra rebasado dedicado a los naipes será impreso por ambos lados el costo de un proveedor que garantiza un registro "certero" es de \$15 portabloide por ambos lados. Si consideramos la impresión de 250 tabloides y 50 tabloides extra para la merma, tendremos un total de 300 impresos a \$15 por pieza el subtotal será de \$4,500. Añadiendo el IVA tendremos un costo total de impresión por naipes en impresión láser digital de \$5,220.

## **Envase**

La ventaja de nuestra caja es su perfecta adaptación al tamaño carta, requerimos la impresión de 100 tamaños carta más merma nos da un total de 120 tamaños carta, sólo imprimiremos una cara del papel, el costo con el mismo proveedor por impresión carta a color es de \$5, dándonos un subtotal de \$600, más IVA nos da un total de \$696.

## **Acabados y Terminados:**

### **Laminado**

Consideraremos el laminado mate en este tipo de impresión por el alto tiraje requerido y los altos costos de Barniz UV en tirajes pequeños. Usaremos un laminado mate del tipo encapsulado (2 caras) para el naip y laminado mate (1 cara) para nuestro envase. Por cada tabloide rebasado de encapsulado el costo es de \$10.00, si tenemos 300 tabloides con todo y merma estaremos hablando de un costo de \$3,000 de laminado. Cada carta laminada tiene un costo de \$5, al ser 100 el costo final sería de \$500, más IVA \$580

### **Guillotina**

Nuestros naipes serían guillotinos, cada bajada de corte tiene un costo de \$2.50, considerando el maquetado estaríamos hablando de 12 bajadas, el costo rondaría por los \$30

### **Suaje**

Nuestro envase requeriría un suaje, el suaje se cobra por centímetro líneal, considerando que el centímetro líneal está en \$2.70 con el proveedor "Rotula" nuestro suaje tiene aproximadamente 176 cm, el costo aproximado sería de \$475.20

**Suajado**

El suajado se cobra por pieza, aunque generalmente se habla de tirajes mínimos de 1000 piezas, podríamos conseguir un costo especial por únicamente 100 piezas; esto nos daría un total de \$150 por el suajado de las cajas.

**Despuntado**

El despuntado parece la mejor opción, puesto que la opción de troquelado resulta un tanto cara para la cantidad de piezas, generar un dado para troquelado en las medidas de nuestra baraja rondará los \$1000, considerando que despuntaremos las 4 puntas, cada despunte se cobra por metro a \$100 (\$1 el cm), nuestro papel ocupa 1mm cada 3.25 unidades, si tendremos 5,600 unidades nuestro largo total serán de 17 cm, multiplicando este total por 4, tendremos \$17 multiplicado por 4 esquinas tendríamos \$68, lamentablemente nos cobran un mínimo y por lo tanto al final seguiríamos con los \$100 totales.

**Mano de obra:****Desbarbe**

El desbarbe de las cajas lo manejan a \$.50 por pieza teniendo un costo de \$50 final.

**Alzado**

El contabilizar, recoger y armar cada baraja tiene un costo por mano de obra, calcula nuestro proveedor al rededor de \$5 a \$10 por baraja (menciona que el mayoreo se considera hasta el primer millar) teniendo costos que realmente elevarían mucho el costo final, hasta \$1,000 por levantamiento.

La mano de obra subtotal tendría un costo de \$1,050 más IVA serían \$1218

**Costos adicionales**

Transporte, mano de obra y otros procesos de gestión pueden añadirse a esta área, muchas veces pasamos de largo estos costes, pero aproximadamente un costo justo de gasolina es de \$200 por día, bastará para considerar todos los pasos a los cuales el material, y los impresos deben transportarse, 5 etapas son las consideradas, si se multiplica a \$200 por día tendremos un total de \$1,000, considerando tiempos de trabajo y transportación.

**Totales**

Sumando todos los totales tendremos un costo final total de \$15,192.91, esto implica un costo por unidad de \$151.92, dicho precio resulta muy alto y aumentar utilidad a dicho precio implicaría una gran dificultad de venta. Considerando una utilidad del 40% tendríamos un costo final de \$216.32, dicho precio implicaría una venta directa sin intermediarios para que el beneficio sea directo al diseñador. A partir de la comparación con los otros métodos podremos analizar, qué método conviene más para la producción de nuestro producto de diseño.

### **3.2 Offset Independiente**

El Offset nos permite un mayor tiraje por un menor precio, nos permitirá también el uso de tintas directas e inclusive Pantones, el conflicto será encontrar una imprenta y un local que nos maneje el tamaño del pliego que requerimos, además de que tendremos que manejar un tiraje mínimo de 1 millar de barajas. Más ventajas serán la facilidad de registro, la adaptación a gofrados no muy marcados y el grosor del papel. Una de las mayores desventajas es que a pesar de ser un tiraje medianamente grande, la falta de experiencia y conocimiento de proveedores pone en riesgo el trabajo final, sin conocer los resultados finales y la calidad del impresor.

#### **Papel y Cartón costos**

Manejaremos la misma Cartulina Naipes Silk para los naipes. Cotizando un tiraje de un millar tendremos lo siguiente:

#### **Naipes**

El tamaño del pliego a manejar será un 61x70cm, pues nuestros 56 naipes entran en este tamaño, y así sólo imprimiendo este formado 1000 veces lograremos contar con el millar de juegos. Con el proveedor Papel SA, el millar de dicha cartulina tiene un costo de \$8,146, requeriremos un 20% de merma para todos los acabados posteriores \$9,775 (IVA incluido).

#### **Envase**

El envase se seguiría manejando en un tamaño carta, consideraríamos las mismas características que manejamos en la Impresión Lasser Digital para sacar los costos del papel, teniendo un total final de \$159.91 (IVA incluido).

#### **Preprensa**

Para el offset se puede utilizar el proceso de directo a placa que permitirá evitar el paso de emulsionado y revelado del negativo en la placa, pero únicamente para nuestro tamaño 61x70, para nuestro tamaño carta lo ideal será manejar el proceso convencional del negativo y emulsionado, pues es más económico. Requeriremos placas que se adapten a nuestro tamaño 61x70cm, pero que también sean medidas estándar para máquinas de offset, la medida más adecuada para trabajar el offset será de 103 x 77 centímetros, cada placa a esa medida tiene un costo de \$250 con nuestro proveedor "Impresos, El Trebol", al requerir 5 placas de pura preprensa de naipes necesitaremos \$1,250.

Los negativos y la aplicación a placa del tamaño carta tiene un costo de \$28 más el costo de área ( $.055 \times \text{cm}^2$ ), si el área en cm de nuestra hoja carta es de  $604.8 \text{cm}^2$  entonces deberíamos pagar \$33.26. En total del negativo y la transferencia a la placa sería \$61.26.

### **Impresión/Maquila**

Nuestra baraja preferentemente usará tintas directas tipo Pantone, cada entrada a máquina de millar por tinta tiene un costo con "Impresos El Trebol" de \$500, al ser necesarias 5 entradas el costo de impresión de naipes será de \$2,500. La caja entra en un tamaño carta, la entrada con el mismo proveedor nos la cobrará a \$95 un millar.

### **Acabados y Terminados**

Barniz UV

El Barniz UV protegerá nuestras tintas y nuestros naipes del alto desliz, y el desgaste constante de la baraja. El costo de millar por lado será de \$750, de ambos lados tendríamos un costo total de \$1,500.

### **Guillotina**

No utilizaremos guillotina, pues utilizar guillotinado y despunte tendría un coste muy alto. Lo mejor será utilizar un suaje y suajado a pesar de que el suaje pueda ser bastante alto, los costes no se comparan con el despunte.

### **Suaje**

Para el suaje del envase consideraremos los mismos costos estimados que en la Impresión Láser Digital: \$475.20

Requeriremos un suajado muy grande y elaborado para nuestra baraja, aproximadamente el costo total (calculado con el costo por centímetro líneal \$2.70) será de \$4,568.50.

### **Suajado**

Nuestro suajado para caja aumentaría a comparación del tiraje manejado en la impresión láser digital, aunque la diferencia no sería muy grande: el suajado saldría en aproximadamente \$220. El suajado de la baraja tendrá un costo de \$270, según nuestro proveedor.

### **Mano de obra**

Desbarbe

El desbarbe de las cajas lo manejan a \$.50 por pieza teniendo un costo de \$500 final por un millar.

Plecado, armado, alzado y armado.

El proveedor podría reducir el costo al hablar de un millar desde \$10 (que cobraba por un ciento) a \$5, por alzado, armado, plecado y empacado de la baraja. La mano de obra subtotal tendría un costo de \$5,500 más IVA serían \$6,380.

### **Costos adicionales**

Consideraremos los mismos costos que calculamos en la cotización para impresión láser digital dando un total de \$1,000

### **Totales**

Considerando todos los costes anteriores, la producción de la baraja de modo independiente tendría un costo final total de \$28,254.87,



siendo el precio final por baraja de \$28.25. Este precio brinda mucho más ventajas para poder comercializar la baraja, es posible considerar intermediarios para la distribución, teniendo costos redituables para los diseñadores. Un costo al público adecuado a la encuesta desarrollada anteriormente y al costo de producción, nos da una idea del costo que están dispuestos a pagar por la baraja, recordemos que el promedio fue de \$98.64; podríamos pensar inclusive en triplicar el costo de producción y tener la baraja a \$90, venta al público. Y un precio a distribuidor de \$60.

### **3.3 Impresión con distribuidor especializado en naipes.**

La impresión con distribuidor especializado en impresión de naipes nos permitirá comparar inversión de tiempo en producción, costos y garantía en calidad. Pues un costo no muy alto que implica el único esfuerzo de contactar y dar seguimiento a un único distribuidor podría significar un excelente trato, además saber que trataremos con un especialista que puede garantizar un millar de barajas en excelente condición puede agregar valor a esta tercera opción.

Después de contactar a varios especialistas, se concluyó que la mejor oferta sería trabajar con el proveedor Poker Stores S.A. de C.V., sólo manejan precios por billares, y el precio final por 2 mil barajas, empaquetadas en sobre de celofán dentro de caja, frente y vuelta sobre diseño, sería de \$34,000 más IVA nos da un total final de \$39,440. El precio unitario sería de \$20, aunque involucre una mayor inversión se tendría un coste muy aceptable, que permite una excelente distribución, manteniendo un precio al público justo.

	OFFSET DIGITAL	MAQUILA INDEPENDIENTE	PROVEEDOR ESPECIALISTA
Color	Selección	Pantone	Pantone
Tamaños de papel	33x48 cm	67x70 cm	Selección por especialista
Tipos de papel	Poca rugosidad Delgados	Varios	Varios
Precisión (registro)	✓	✓✓	✓✓
Envase	✓	✓	✓
Placas negativos	No es necesario	✓	✓
Laminado	✓	×	×
Barniz	×	✓	✓
Despunte	✓	×	×
Guillotina	✓	×	×
Troquel	×	✓	✓
Tiraje	Desde 50 piezas	1,000 pzs	2,000 pzs
Costo	\$151.42 por pieza	\$28.25 por pieza	\$39.44 por pieza

## **4. Registro**

### **4.1 Derechos de Autor INDAUTOR**

La Ley Federal del Derecho de Autor fue publicada en el Diario Oficial de la Federación el 24 de diciembre de 1996, dicha ley deviene del Artículo 28 constitucional que habla sobre Monopolios, pero que también considera los privilegios que deberán recibir autores y artistas ante sus obras, al igual que inventores.

En dicha ley se consideran los Derechos Morales y los Derechos Patrimoniales, diferenciándose uno del otro en que:

El primero es un derecho [...]inalienable, imprescriptible, irrenunciable e inembargable, quedando perpetuamente como autor de la obra de su creación, mientras que el Derecho Patrimonial es el derecho que permite tanto [...]al autor el derecho de explotar de manera exclusiva sus obras, o de autorizar a otros su explotación.

Todo lo dispuesto en la Ley Federal del Derecho de Autor es aplicado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (o INDAUTOR) y en algunas excepciones del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (o IMPI). Es así, que si se busca registrar una obra artística en el INDAUTOR deberá ser una obra literaria, musical (con o sin letra), dramática, danza, pictórica o de dibujo, escultórica y de carácter plástico; caricatura e historieta, arquitectónica, cinematográfica y otras obras audiovisuales, programa de radio y televisión, programa de cómputo, fotográfica, obras de arte aplicado (diseño gráfico y textil) y de compilación.<sup>16</sup>

Básicamente esta institución genera un registro de obras a petición del autor, y en base a dicho registro un autor podrá defender sus intereses morales o patrimoniales conforme a lo que le convenga.

Definimos realizar un registro de obra por dicha institución como "Compilación" con varias de las ilustraciones desarrolladas en Pictofilia además de la Baraja Mexicana.

### **4.2 Registro de Propiedad Industrial IMPI**

La Ley Federal de la Propiedad Industrial fue publicada en el Diario Oficial de la Federación el 27 de junio de 1991, dicha ley deviene del Artículo 28 constitucional que habla sobre Monopolios, pero que también considera los privilegios que deberán recibir autores y artistas ante sus obras, al igual que diseñadores e inventores de patentes o mejoras.

Al crearse la Ley de la Propiedad Industrial, se instauró el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial:

---

<sup>16</sup> LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR Nueva Ley publicada en el Diario Oficial de la Federación el 24 de diciembre de 1996.  
TEXTO VIGENTE, Última reforma publicada DOF 27-01-2012

Organismo encargado de fomentar y proteger los derechos relacionados con propiedad industrial, diganse creaciones nuevas, registro de patentes, registros de marca, mejoras en máquinas o aparatos, diseños originales para hacer más útil o atractivo un producto, procesos de fabricación novedosos, marcas o avisos comerciales, denominación identificadora de un establecimiento o de origen geográfico.<sup>17</sup>

No encontrando un espacio para el registro de la Baraja Mexicana en esta institución, y sólo encontrando la opción para registrarla como marca, definimos posponer el registro de marca.

### 4.3 Nuevas Alternativas de Propiedad Intelectual (*Creative Commons*)

El mundo de las artes ha evolucionado drásticamente desde la expansión del internet; copiar, compartir e intervenir obras es algo que se realiza día con día, minuto a minuto, descargar, copiar imágenes, canciones, artículos, piezas plásticas, etc., se ha simplificado pero del mismo modo que se han generalizado y acelerado los procesos artísticos, los modos para definir y aclarar al mundo cuales son los derechos que pueden tener sobre nuestras obras han avanzado.

*Creative Commons* es una iniciativa que ha cobrado mucha fuerza con la expansión de la ola creativa, es un intento por liberar conocimiento y obra, dejar de privatizar el contenido y la propiedad intelectual para construir un “conocimiento común” y liberar recursos intelectuales.

Básicamente cualquier cosa que publicamos nos otorga derechos sobre propiedad intelectual, pero los *Creative Commons* nos brindan distintos tipos de licencias que aclaran al mundo los permisos que otorgamos al publicar nuestros contenidos.

Los *Creative Commons* utilizan 5 símbolos en sus licencias:

El primer símbolo es el *CC* o *Creative Commons* que explica que el trabajo que se ha subido a la red contiene ciertos permisos para ser reproducidos, compartidos, modificados e inclusive si se pueden utilizar con intereses económicos.

El siguiente símbolo es el símbolo *BY* que explica que si se comparte el contenido, copia o reproduce, siempre deberá contener la atribución de quién haya generado la obra.

El tercer símbolo *ND* o *No Derivatives* explica que la obra puede ser compartida, pero sin modificaciones.

El cuarto es *NC* o *Non Commercial*, dicho elemento explica que nadie a

<sup>17</sup> LEY DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL Nueva Ley publicada en el Diario Oficial de la Federación el 27 de junio de 1991.  
TEXTO VIGENTE Última reforma publicada DOF 09-04-2012

excepción del creador del contenido original puede tener retribuciones económicas por compartir o reproducir la obra.

Por último, el símbolo SA o *Share Alikes*, implica que si se utiliza una obra original y se modifica o genera nuevo contenido con una obra original, el nuevo autor deberá compartir la obra con el mismo tipo de licencia y permisos que el autor original.

Mezclar dichos símbolos permiten generar distintas licencias, mucho más flexibles y eficientes a los procesos burocráticos y lentos que se experimentan actualmente en las instituciones gubernamentales, aunque su validación puede o no ser válida para muchas instancias, los "CC" son un bello intento de explorar el arte y el contenido intelectual en el mundo globalizado al que los artistas deben exponerse<sup>18</sup>.

Nuestra baraja ha sido expuesta continuamente en distintas redes sociales y lamentablemente nunca dispusimos de las licencias de *Creative Commons* al ser compartidas, es importante para los artistas conocer dichas herramientas para poder defenderse ante cualquier conflicto legal que infrinja sus intereses.

### **5. Obtención de recursos (Crowdfunding)**

Además de métodos nuevos para protección de contenidos intelectuales, el internet ha comenzado a abrir nuevos campos que antes eran inconcebibles, entre ellos el modo en que se obtienen recursos para desarrollar productos nuevos, invenciones, nuevos objetos tecnológicos, nuevos contenidos, obras, eventos e inclusive obras de beneficencia.

El *Crowdfunding* o "Financiación colectiva" es una variante de fondeo que ha cobrado fuerza gracias a plataformas como "Kickstarter", "Indiegogo" en el mundo o "Fondeadora" en México, en la cual una persona define un proyecto u obra, describiendo la cantidad necesaria para poder desarrollar dicho proyecto, el tiempo de recaudación, recompensas, etc. Y se busca que personas a cambio de las recompensas hagan un pago o retribución al proyecto.

Este modelo permite en muchos casos la validación de los proyectos o de productos, así es como definimos que una financiación colectiva o "fondeo", era lo más adecuado para saber si nuestro producto podría ser aceptado por los consumidores. Ya habiendo definido el presupuesto que necesitaba para poder producir la baraja, únicamente debía cumplir con los requisitos que solicitaba la página de [www.fondeadora.com](http://www.fondeadora.com) para subir el proyecto y realizar una preventa del producto.

### **6. Venta y distribución**

Diseñar un buen producto de diseño, no lo es todo, la autogestión de nuestros propios diseños es una opción cada vez más utilizada por diseñadores independientes, para poder vivir de sus diseños, el trabajo de venta requiere una ardua labor que fuerza al diseñador a visitar

campos los cuales anteriormente no debiese preocuparse por visitar.

El utilizar el *Crowdfunding* no sólo involucra el conseguir una inversión, sino también generar una preventa de un producto y saber si dicho producto podrá ser o no ser interesante para el público.

El *Crowdfunding* no es la única herramienta tecnológica de venta que se puede utilizar, tiendas digitales como Kichink! en México permiten tener una propia tienda digital, visitadas constantemente por personas interesadas en productos de diseño. Otras tiendas como "Disenia" o "Wikia" generan tiendas en línea con mayor curaduría y un trato más personal, que permite al visitante tener una selección de mayor calidad sobre los productos que se pueden encontrar.

Dichos nichos serán algunos de los que se buscarán cubrir para la venta y distribución de la baraja en línea, pero también tiendas físicas en la Roma, Condesa y Colonia Centro en la Ciudad de México, así como otras ciudades de la república mexicana que comienzan a mostrar interés en aspectos de diseño como la Ciudad de Guadalajara, Monterrey y Mérida. Además de tiendas de diseño un público de interés para mover la baraja podría ser el mercado turístico, aeropuertos, centrales de autobuses y museos pudiesen ser espacios adecuados para la distribución de la baraja.

### **6.1 Valorización del Diseño**

Muchas veces al autogestionar un producto, valorizar el trabajo diseñístico queda en segundo lugar, pero el otorgarle un precio a la hora de trabajo proporciona una idea más objetiva del costo del diseño. Especialmente en este proyecto el otorgar un pago a todos los contribuyentes a este proyecto será esencial, al mismo tiempo corresponder al trabajo, interés y horas de trabajo de cada diseñador deberá ser considerado para definir el costo final de la baraja.

La última cotización con los distribuidores especializados en naipes nos permite considerar el salario de los diseñadores, siendo un trabajo que tomo de 1 a 6 meses, pero en el cual se invirtieron menos de 5 horas a las semana, deberíamos considerar el pago a cada diseñador de al menos \$2,000 por su tiempo y esfuerzo. A los dos diseñadores que iniciaron y lograron terminar el proyecto a pesar de todas los inconvenientes deberá considerarse una mayor retribución.

### **6.2 Costos de venta:**

Costo de producción: \$19.72

Costo a distribuidor: \$60

Utilidad: \$40.28

Costo recomendado al público: \$80-\$90 comisión 40% - 50%

La utilidad final vendiendo las dos mil barajas a un costo de distribución de \$60 por unidad, será de \$80,560.

## Apéndice 2: Aceptación

EDAD: .....

SEXO: .....

1. ¿Compraría ésta Baraja Mexicana?

(Abrir siguiente link: <https://www.behance.net/gallery/17214189/BARAJA-MEXICANA>)

a.Sí      b.No

2. ¿Quién compraría ésta Baraja?

a.Mexicanos      b.Jugadores de Naipes      c.Coleccionistas  
d.Turistas      e.Niños      f.Otros.....

3. ¿Cuánto pagarías por esta baraja?

## CONCLUSIÓN

Al recorrer la historia de los naipes logramos comprender cuál era la razón de ser de cada elemento que integra los naipes, comprendimos el valor semiótico de cada elemento y logramos atribuir en cierto modo significados contextualizados a una identidad nacional.

Si bien en esta tesis logramos concluir que diseñar una Baraja Mexicana es posible, también podemos estimar que al tener dicha Baraja Mexicana a la venta tendremos a un público interesado en nuestro producto y que está dispuesto a comprarla.

La concepción, diseño, registro, producción, distribución y venta de un producto de diseño puede, en definitiva ser un modo de vida, los medios digitales de fondeo de proyectos e inclusive distribución en línea facilita dicha tarea; pero es importante comprender que involucra una ardua labor, conocer y conceptualizar lo que se quiere hacer, tener un control estético y coordinar a un equipo de diseño que cumpla con los lineamientos estéticos, pero que sobre todo comprenda los objetivos del proyecto aumenta la dificultad, también entender que cada paso involucra un costo y que en cada paso puede haber errores o aspectos que no consideramos, y que esto implica riesgos económicos, exige un conocimiento amplio sobre los recursos, métodos de reproducción y producción.

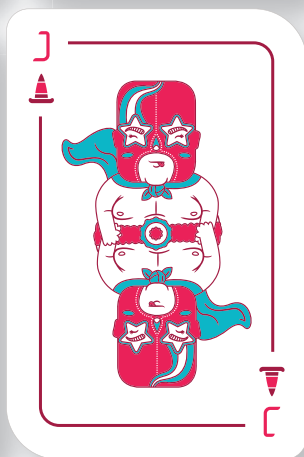
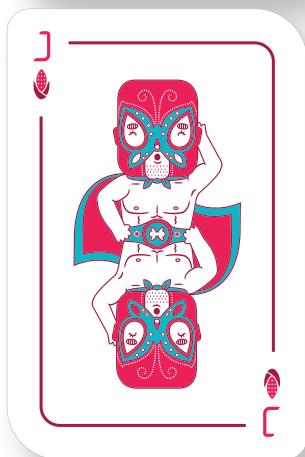
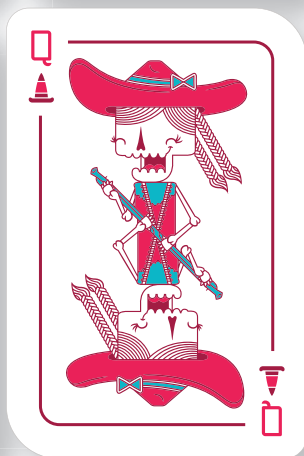
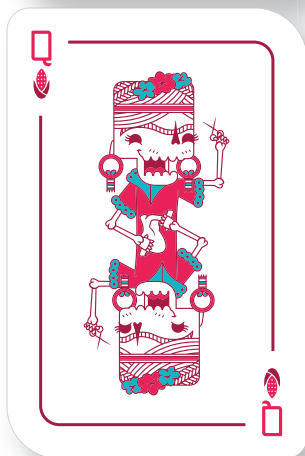
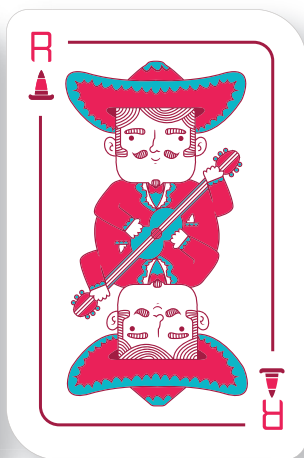
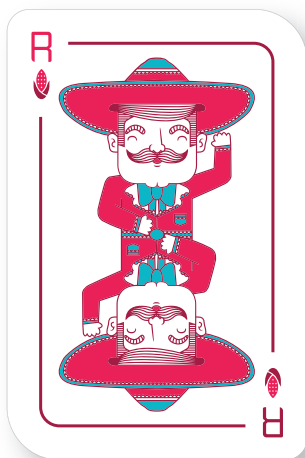
Por último la importancia de tener un equipo que no sólo tenga cualidades adecuadas para los proyectos que se piensan desarrollar, sino que también busquen involucrarse de principio a fin. Al final comprendo que mi labor en este proyecto involucró tareas de todo tipo, pero me parecen que las más pertinentes y rescatables fueron la de Dirección de Arte y Dirección Creativa, el equipo siempre estuvo consciente de la dirección del proyecto y hacia donde nos dirigíamos y como planeábamos llegar ahí.

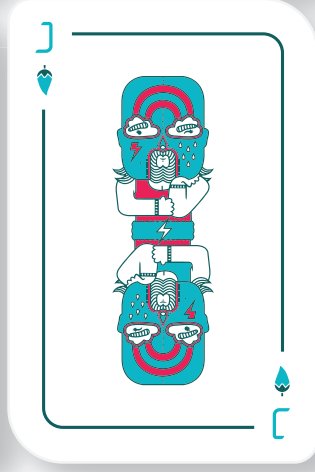
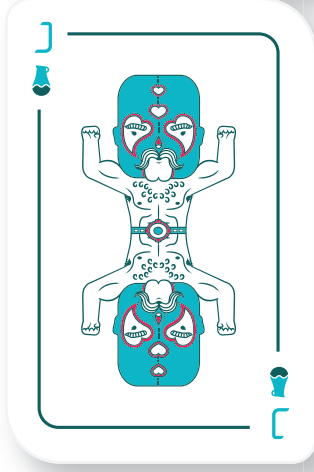
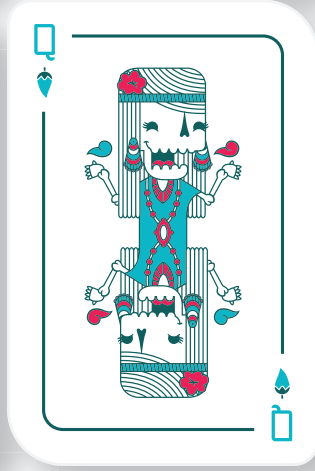
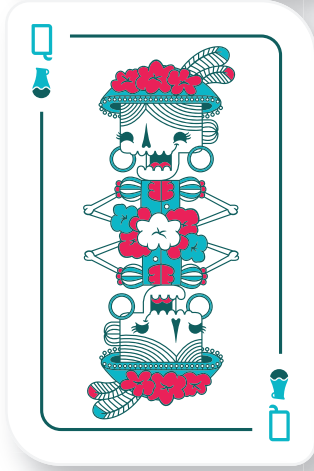
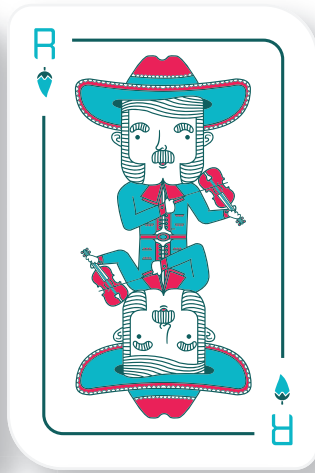
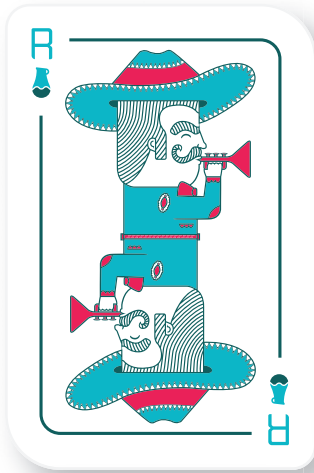
Personalmente La Baraja Mexicana diseñada por Pictofilia fue un proyecto que marca el inicio y fin de una iniciativa en equipo y si bien la dirección fue gestionada por mí, la persona que diseña y termina esta baraja y la persona que soy ahora (3 años después) son diseñadores distintos. A pesar de esto creo que es un proyecto que ha sobrevivido el paso del tiempo y sigue siendo vigente al público, pero sobre todo sobrevive a algo aún más exigente, su propio creador.

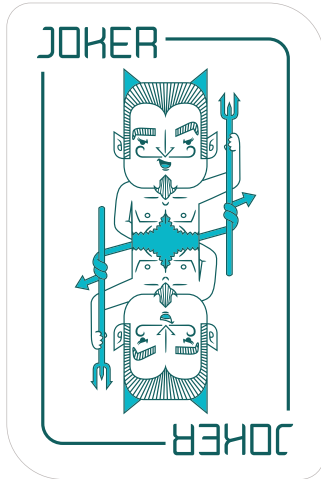
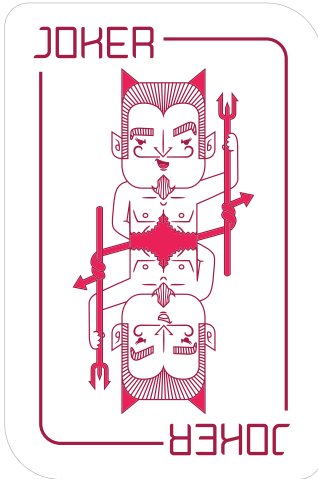
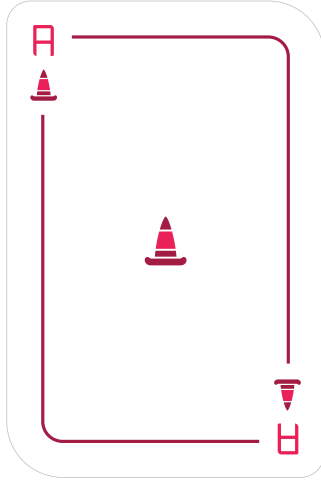
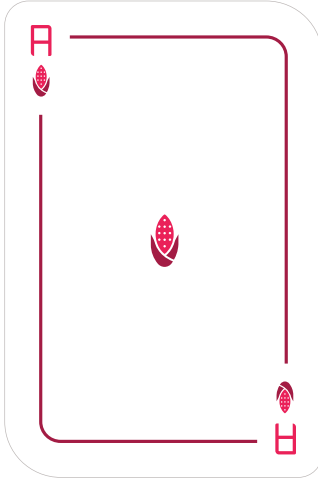
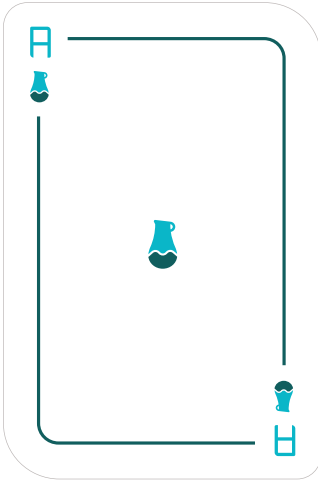


## BIBLIOGRAFÍA

- PERRY, Catherine, "A History of Playing Cards and a Bibliography of cards and gaming", E.U.A. 1930, Houghton Mifflin Company
- TILLEY, Roger, "A History of Playing Cards", E.U.A. 1973, Crown Publishers
- BELTRÁN, Torres, "El libro y la Imprenta", España, 2009, MAXTOR
- GRIFFIN Clive, "La Historia de la Imprenta del siglo XVI en Sevilla y México", España, 1991, Ediciones de cultura Hispánica
- TROCONI, Giovanni, "Diseño Gráfico en México, 100 años, 1900-2000", México, 2010, Artes México
- ALDERETE, Dr., "Mexican Graphics. Gráfica Mexicana", Portugal, 2011, KORERO
- LUPTON, Ellen, et al. "Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking", España, 2013, Rústica
- HEMBREE, Ryan, "El diseñador Gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación visual", España, 2008, BLUME
- FRASCARA, Jorge, "Diseño y Comunicación", Ediciones Infinito, 2000, Argentina
- ADAMS, Ernest. "Fundamentals of Game Design", E.U.A., 2012, New Riders.
- ZIMMERMAN Eric, SALEN Katie, "Rules of Play, Game Design Fundamentals", E.U.A. & UK, 2004, MIT Press.
- JONES, Cristopher, "Método de diseño", 1976. España, Gustavo Gili
- HUIZINGA, Johan, "Homo Ludens", España, 2007, Alianza Editorial.
- WONG, Wucious, "Fundamentos del Diseño", 1976, España, Gustavo Gili
- DONDIS, Donis, "La Sintaxis de la Imagen", 2007, España, Gustavo Gili
- TYMOTHY, Samara, "Diseñar con y sin Reticula", 2004, China, Gustavo Gili
- COSTA, Joan, "Imagen Global", 1994, España, CEAC
- COSTA, Joan, "La esquemática: visualizar la información", 1998, España, PAIDÓS
- BREA, José L., "Las 3 eras de la imagen", 2010, España, Tres Cantos
- FIELL, Charlotte, et al. "Diseño del s.XX", 2005, España, Taschen
- LIANSHUN, Shao, et al., "Out of the Book", 2008, Singapore, Page One
- BLUE CROWN, "House of the playing cards. History of the playing cards", 2012, E.U.A. Disponible en Web: <http://houseofplayingcards.com/>
- WORLD OF PLAYING CARDS, "History, articles and collections, 2017, UK Disponible en Web: <http://www.wopc.co.uk/>







Ésta va para mis 2 mamás, mi super papá y para mí. Gracias a los anteriores, a los 100 GRAMOS en general y a Quinatzin Baroja en particular.

