

Departamento de Dibujo  
Universidad de Granada



Tesis Doctoral

# DISEÑO Y PINTAN BASTOS

Autor: Juan Arroyo Salom  
Director: Manuel Vélez Cea

Abril 2008



Departamento de Dibujo  
Universidad de Granada



Tesis Doctoral

# **DISEÑO Y PINTAN BASTOS**

Autor: Juan Arroyo Salom  
Director: Manuel Vélez Cea

Abril 2008







*A mi esposa e hijos*



Mi agradecimiento a todas las personas que de alguna manera me han ayudado y apoyado en la realización de esta tesis doctoral y en especial a:

Mi mujer María Santos, mi hija Estíbaliz e hijo Germán por su paciencia y sacrificio, así como por su inestimable ayuda y comprensión en los momentos más difíciles.

Mi suegro José M<sup>a</sup>. por sus palabras de aliento, comprensión y apoyo.

Mi director, Manuel Vélez Cea, por el interés y apoyo al retomar esta investigación en momentos difíciles y comprometidos.

Alfredo Cuervo Pando y Carmen Castillo Moriano, por sus palabras de aliento y ayuda.

José Eguía López de Sabando, Director del Museo Fournier de Naipes de la Exma. Diputación de Álava, con cuyo apoyo incondicional he contado.

Heraclio Alfaro Echeverría, hijo de Ramón Alfaro Fournier y Director Técnico de la fábrica Heraclio Fournier, por su apoyo y la deferencia de presentarme a su padre, con el que tuve largas conversaciones. Ello permitió aclarar multitud de dudas que de otra forma no hubiera sido posible resolver.

Fco. Javier Alfaro Echeverría, hijo de Ramón Alfaro Fournier, por su apoyo y facilitarme conocer a la familia.

Juan Manuel Alfaro Allona, Director financiero de Naipes Fournier S.A., por su ayuda para poder ver el expediente del Ministerio de Industria, sin su colaboración eso no hubiera sido posible.

Juan Manuel Alfaro Caballero, hijo de Félix Alfaro Fournier, por sus aportes sobre la maquinaria, técnicas de la fábrica y ayuda para completar el árbol genealógico.

Alberto Sáenz de San Pedro Prescott, Director Comercial de la fábrica de naipes Heraclio Fournier, ha sido una fuente de consulta permanente, que tanto me han servido.

José Antonio Gil-Fournier Carazo, descendiente de la familia en Burgos, quién me aportó toda la documentación que poseía de la rama de Burgos.

Manuel Bilbao Orue, por su colaboración y ayuda en la bibliografía.

Isabel Álvarez Martínez, por su apoyo leal.

A todos, gracias por creer en mí.





# ÍNDICE





# INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	21
• Objetivos.....	22
• Hipótesis.....	23
• Justificación de la propuesta .....	23
• Metodología.....	24

## **CAPÍTULO I**

### **LAS CARTAS DE JUEGO COMO ELEMENTO SOCIALIZADOR**

<b>I.1 La procedencia de los naipes</b> .....	33
I.1.1 Sobre la procedencia de los naipes.....	34
I.1.2 La ruta de los naipes.....	35
I.1.3 Oriente.....	35
• <i>China</i> .....	35
• <i>India</i> .....	36
• <i>Japón y Corea</i> .....	37
• <i>El Islam</i> .....	38
I.1.4 Occidente.....	38
• <i>Italia y España</i> .....	38
• <i>Francia</i> .....	40
• <i>Alemania</i> .....	41
• <i>Inglaterra</i> .....	41
<b>I.2 Denominación social de los naipes</b> .....	43
<b>I.3 Etimología de las denominaciones</b> .....	44
<b>I.4 Aventura Cronológica de los naipes</b> .....	47
<b>I.5 Juego y afición por las cartas</b> .....	48

## **CAPÍTULO II**

### **UNA VISIÓN INTELIGENTE EN LO CREATIVO Y EMPRESARIAL**

<b>II.1 Del Arte al Producto</b> .....	53
<b>II.2 La saga de los Fournier</b> .....	54
• <i>Los Fournier impresores naiperos</i> .....	56
<b>II.3 Heraclio Fournier y su arribo a Vitoria</b> .....	57
I.1.3.1 El amanecer de la Industria del Naipe en Vitoria 1866 .....	60
• <i>Diseño e impresión de la primera baraja de Vitoria</i> .....	62
• <i>Familia e incentivación en un proceso de industrialización</i> .....	63
• <i>Las innovaciones sociales de 1885</i> .....	71
<b>II.4 Óbito de Heraclio Fournier y nuevos apoyos a la empresa</b> .....	72
II.4.1 Árbol genealógico de la familia Fournier.....	74

<b>II.5 Producción y catalogación de las ediciones de naipes de Heraclio Fournier 1860 – 1989</b> .....	75
• <i>Lo creativo y la producción: la ficha como documento referencial</i> ...	75
• <i>Organización y catalogación de las ediciones de naipes fabricados por Fournier</i> .....	77
1 <i>Baraja española</i> .....	78
2 <i>Cartas de fantasía</i> .....	80
3 <i>Cartas publicitarias</i> .....	82
4 <i>Cartas temáticas</i> .....	84
5 <i>El tarot</i> .....	87
6 <i>Naipes extranjeros</i> .....	89

## **CAPÍTULO III**

### **EVOLUCIÓN DEL DISEÑO, TÉCNICAS Y SOPORTES PARA LA REALIZACIÓN DE NAIPES**

<b>III.1 Evolución y desarrollo del naipe</b> .....	93
<b>III.2 Soportes alternativos en la colección del Museo Fournier de Naipes de Vitoria</b> .....	94
• <i>Tablillas de plata</i> .....	95
• <i>Tablillas de hueso</i> .....	96
• <i>Tablillas de marfil</i> .....	96
• <i>Tablillas de madera de sándalo</i> .....	97
• <i>Pergamino</i> .....	98
• <i>Telas de seda</i> .....	98
• <i>Plástico</i> .....	99
• <i>Tablillas de aluminio</i> .....	100
• <i>Hojas vegetales naturales</i> .....	101
<b>III.3 Diseño y fabricación del papel</b> .....	102
• <i>La materia prima: la madera</i> .....	103
• <i>Proceso de fabricación</i> .....	104
• <i>Papel opaco para offset</i> .....	105
III.3.1 <i>Diseño y fabricación del papel artesanal</i> .....	106
III.3.2 <i>El papel naipero artesanal</i> .....	106
• <i>El encolado</i> .....	107
• <i>Prensado de las estrazas</i> .....	108
• <i>El pinchado</i> .....	108
• <i>El obraje</i> .....	108
III.3.3 <i>Fabricación del papel industrial para naipes</i> .....	110
<b>III.4 Técnicas de impresión en la fabricación de naipes Fournier</b> .....	111
III.4.1 <i>La morisca y las trepas</i> .....	112
• <i>Las tintas y la aplicación del color</i> .....	113
III.4.2 <i>Xilografía</i> .....	114
III.4.3 <i>Los moldes de metal y su uso</i> .....	115
III.4.4 <i>Impresión con la Minerva</i> .....	116
III.4.5 <i>Grabado calcográfico</i> .....	117

III.4.6	La litografía.....	118
	• <i>Principio litográfico y reservas químicas</i> .....	120
	• <i>La forma gráfica, matriz y estampación</i> .....	121
	• <i>La cromolitografía</i> .....	122
	• <i>Aportaciones de la Revolución Industrial. El motor de vapor, la estampación y la fotografía</i> .....	123
	• <i>La fotolitografía, 1860</i> .....	124
III.4.7	El fotograbado y huecograbado.....	125
III.4.8	Impresión <i>Offset</i> .....	126
	• <i>Las planchas de zinc</i> .....	127
III.4.9	Desarrollo de la industria de impresión.....	129
III.4.10	Nuevos tiempos nuevos vocablos. Nacen las Naiperas -1889.....	130
<b>III.5</b>	<b>Antecedentes técnicos. <i>Thomas De La Rue (1793-1866)</i></b> .....	131
III.5.1	Los nuevos diseños de naipes.....	134
	• <i>Las máquinas de cortado de los naipes</i> .....	135
III.5.2	Las esquinas y los acabados.....	136
<b>III.6</b>	<b>Evolución técnica de la fábrica de Heraclio Fournier</b> .....	137
III.6.1	Las máquinas, ampliaciones y producción.....	138
	• <i>La nueva fábrica. (1948 –1994)</i> .....	140
	• <i>Producción y maquinaria</i> .....	140
	• <i>Cambios técnicos en la producción</i> .....	142
	• <i>La Baraja Nacional. Privilegios (1956)</i> .....	145
	• <i>Evolución técnica de la fábrica</i> .....	146
III.6.2	Fabricación y exportación de naipes de Heraclio Fournier.....	150
III.6.3	La producción española del naipe.....	151
<b>III.7</b>	<b>La fábrica Fournier en el desarrollo industrial</b> .....	152
III.7.1	Las nuevas técnicas digitales.....	154
<b>III.8</b>	<b>Efectos legales en la fabricación de naipes</b> .....	155
III.8.1	La homologación.....	155
<b>III.9</b>	<b>Fin de la tercera generación Fournier, 1989</b> .....	156
	• <i>Últimas noticias sobre Heraclio Fournier</i> .....	156
<b>III.10</b>	<b>Otras fábricas otros diseñadores</b> .....	157
	• <i>España</i> .....	157
	• <i>Diseños y diseñadores en un mercado abierto y competitivo</i> .....	160
III.10.1	Nuevas aportaciones al diseño del naipe.....	162
	• <i>Naipes europeos</i> .....	162
	• <i>Los naipes en América</i> .....	163
III.10.2	Últimas generaciones de Naipes. Orígenes e historia.....	165
	• <i>Diseños de los juegos de rol y estrategia</i> .....	166

## CAPÍTULO IV

### EL DISEÑO Y LA REPRESENTACIÓN

IV.1 Hablando de Diseño Gráfico.....	169
IV.2 Del concepto a la representación.....	170
IV.3 Ilustrando para jugar.....	171
• <i>La semiología de los signos y símbolos.....</i>	172
IV.4 El Diseño Gráfico como comunicación.....	173
• <i>El Timbre del Estado.....</i>	174
IV.5 ¿Por qué diseñamos?.....	175
IV.6 Cómo afecta el diseño Gráfico a la producción de naipes.....	176
IV.7 Peculiaridades en el diseño de la Baraja Española.....	177
IV.8 La empresa Fournier: aportaciones en el diseño del naipe.....	182
IV.9 Creación de los diseños y dibujos para naipes.....	183
IV.9.1 Características de los diseños de las barajas de Heraclio Fournier.....	184
• <i>La Baraja rediseñada por Augusto Rius.....</i>	185
• <i>Diseño, características y origen de las barajas de insignias españolas</i>	187
• <i>Diseño y características de las cartas de fantasía.....</i>	190
• <i>Diseño y características de las cartas publicitarias.....</i>	191
• <i>Diseño y características de las cartas temáticas.....</i>	194
• <i>Diseño y características de El Tarot.....</i>	200
1. <i>El origen asiático.....</i>	204
2. <i>La sabiduría del antiguo Egipto.....</i>	204
• <i>Diseño y características de los naipes extranjeros.....</i>	208
1. <i>El Brige.....</i>	209
2. <i>El Poker.....</i>	210
IV.10 Cambios en los diseños de las barajas.....	212
• <i>Los diseños de las barajas del año 1888.....</i>	212
• <i>Los diseños de las barajas del año 1889 .....</i>	214
IV.11 Los colaboradores en el diseño de naipes.....	214
• <i>Los diseñadores en la creación de los naipes de Heraclio Fournier...</i>	215
• <i>La primera baraja impresa en Vitoria.....</i>	217
IV.12 La Tipografía en los diseños de Fournier.....	218
• <i>Clasificación de los tipos .....</i>	220
IV.13 Diseño de carteles versus diseño de naipes.....	222
• <i>¿Porque hablamos de semejanzas entre países?.....</i>	223

<b>IV.14 Experiencia creativa con alumnos de Institutos de Enseñanza Secundaria.....</b>	<b>223</b>
<b>IV.15 Los naipes y su evolución temática.....</b>	<b>234</b>
• <i>La evolución temática en los naipes de Fournier.....</i>	<i>236</i>
<b>IV.16 Relación de coincidencia con diseños de otros fabricantes.....</b>	<b>237</b>
<b>IV.17 La Diputación Foral de Álava en la gestión del Museo Fournier de Naipes.....</b>	<b>240</b>
<b>IV.18 La colección de <i>Thomas De la Rue</i>.....</b>	<b>243</b>
• <i>El lote de Thomas De La Rue.....</i>	<i>245</i>
<b>IV.19 Composición del Museo Fournier de Naipes de Alava.....</b>	<b>245</b>
<b>IV.20 Aplicación de los elementos de diseño para el Análisis de las barajas..</b>	<b>251</b>
IV.20.1 Análisis de la baraja española tradicional.....	252
1.- <i>Absorción.....</i>	<i>254</i>
2.- <i>Adecuación.....</i>	<i>255</i>
3.- <i>Alineación.....</i>	<i>256</i>
4.- <i>Arquetipos.....</i>	<i>257</i>
5.- <i>Cierre.....</i>	<i>258</i>
6.- <i>Color.....</i>	<i>260</i>
7.- <i>Comparación.....</i>	<i>262</i>
8.- <i>Constancia.....</i>	<i>263</i>
9.- <i>Convergencias.....</i>	<i>264</i>
10.- <i>Destino común.....</i>	<i>264</i>
11.- <i>Diagrama de Gutenberg.....</i>	<i>265</i>
12.- <i>Dimensiones del espacio.....</i>	<i>267</i>
13.- <i>Disonancias cognitivas.....</i>	<i>268</i>
14.- <i>Encuadre o enfoque.....</i>	<i>269</i>
15.- <i>Espacio definible.....</i>	<i>270</i>
16.- <i>Forma.....</i>	<i>272</i>
17.- <i>Iconografía.....</i>	<i>273</i>
18.- <i>Iteración.....</i>	<i>274</i>
19.- <i>Jerarquía.....</i>	<i>275</i>
20.- <i>Legibilidad.....</i>	<i>276</i>
21.- <i>Ley de Prägnanz.....</i>	<i>277</i>
22.- <i>Limitaciones.....</i>	<i>278</i>
23.- <i>Mancha, línea, forma y campo.....</i>	<i>280</i>
24.- <i>Organización de la información.....</i>	<i>281</i>
25.- <i>Proporciones.....</i>	<i>282</i>
26.- <i>Realce.....</i>	<i>283</i>
27.- <i>Recursos mnemotécnicos.....</i>	<i>284</i>
28.- <i>Redundancia.....</i>	<i>285</i>
29.- <i>Relación figura fondo.....</i>	<i>286</i>
30.- <i>Representación icónica.....</i>	<i>287</i>
31.- <i>Sección áurea.....</i>	<i>288</i>
32.- <i>Simetría.....</i>	<i>288</i>
33.- <i>Técnica.....</i>	<i>289</i>



34.- Unificación de elementos.....	290
IV.20.2 Análisis de la baraja de fantasía.....	293
1.- Absorción.....	296
2.- Adecuación.....	297
3.- Alineación.....	298
4.- Arquetipos.....	299
5.- Cierre.....	300
6.- Color.....	301
7.- Comparación.....	302
8.- Constancia.....	303
9.- Convergencias.....	304
10.- Destino común.....	304
11.- Diagrama de Gutenberg.....	305
12.- Dimensiones del espacio.....	306
13.- Disonancias cognitivas.....	307
14.- Encuadre o enfoque.....	307
15.- Espacio definible.....	308
16.- Forma.....	309
17.- Iconografía.....	310
18.- Iteración.....	311
19.- Jerarquía.....	312
20.- Legibilidad.....	313
21.- Ley de Prägnanz.....	313
22.- Limitaciones.....	314
23.- Punto, línea, mancha, forma y campo.....	315
24.- Organización de la información.....	316
25.- Proporciones.....	316
26.- Realce.....	317
27.- Recursos mnemotécnicos.....	318
28.- Redundancia.....	318
29.- Relación figura fondo.....	319
30.- Representación icónica.....	320
31.- Sección áurea.....	320
32.- Simetría.....	321
33.- Técnica.....	321
34.- Unificación de elementos.....	322
IV.20.3 Análisis de la baraja temática.....	325
1.- Absorción.....	328
2.- Adecuación.....	328
3.- Alineación.....	329
4.- Arquetipos.....	330
5.- Cierre.....	331
6.- Color.....	332
7.- Comparación.....	333
8.- Constancia.....	334
9.- Convergencias.....	335
10.- Destino común.....	336
11.- Diagrama de Gutenberg.....	336
12.- Dimensiones del espacio.....	337
13.- Disonancias cognitivas.....	338
14.- Encuadre o enfoque.....	339

15.- Espacio definible.....	340
16.- Forma.....	341
17.- Iconografía.....	342
18.- Iteración.....	343
19.- Jerarquía.....	344
20.- Legibilidad.....	345
21.- Ley de Prägnanz.....	346
22.- Limitaciones.....	347
23.- Mancha, línea, forma, punto y campo.....	349
24.- Organización de la información.....	350
25.- Proporciones.....	351
26.- Realce.....	351
27.- Recursos mnemotécnicos.....	352
28.- Redundancia.....	353
29.- Relación figura fondo.....	354
30.- Representación icónica.....	355
31.- Sección áurea.....	357
32.- Simetría.....	358
33.- Técnica.....	358
34.- Unificación de elementos.....	359
IV.20.4 Análisis de la baraja publicitaria.....	361
1.- Absorción.....	364
2.- Adecuación.....	365
3.- Alineación.....	366
4.- Arquetipos.....	367
5.- Cierre.....	367
6.- Color.....	368
7.- Comparación.....	369
8.- Constancia.....	369
9.- Convergencias.....	370
10.- Destino común.....	371
11.- Diagrama de Gutenberg.....	372
12.- Dimensiones del espacio.....	372
13.- Disonancias cognitivas.....	373
14.- Encuadre o enfoque.....	374
15.- Espacio definible.....	375
16.- Forma.....	376
17.- Iconografía.....	376
18.- Iteración.....	377
19.- Jerarquía.....	378
20.- Legibilidad.....	379
21.- Ley de Prägnanz.....	379
22.- Limitaciones.....	380
23.- Mancha, línea, forma, punto y campo.....	381
24.- Organización de la información.....	382
25.- Proporciones.....	383
26.- Realce.....	383
27.- Recursos mnemotécnicos.....	384
28.- Redundancia.....	385
29.- Relación figura fondo.....	385
30.- Representación icónica.....	386
31.- Sección áurea.....	387

32.- Simetría.....	387
33.- Técnica.....	388
34.- Unificación de elementos.....	388
IV.20.5 Análisis del Tarot.....	391
1.- Absorción.....	394
2.- Adecuación.....	395
3.- Alineación.....	396
4.- Arquetipos.....	396
5.- Cierre.....	398
6.- Color.....	400
7.- Comparación.....	401
8.- Constancia.....	402
9.- Convergencias.....	403
10.- Destino común.....	404
11.- Diagrama de Gutenberg.....	406
12.- Dimensiones del espacio.....	407
13.- Disonancias cognitivas.....	407
14.- Encuadre o enfoque.....	408
15.- Espacio definible.....	409
16.- Forma.....	410
17.- Iconografía.....	411
18.- Iteración.....	414
19.- Jerarquía.....	415
20.- Legibilidad.....	416
21.- Ley de Prägnanz.....	416
22.- Limitaciones.....	418
23.- Mancha, línea, forma, punto y campo.....	419
24.- Organización de la información.....	419
25.- Proporciones.....	420
26.- Realce.....	421
27.- Recursos mnemotécnicos.....	422
28.- Redundancia.....	423
29.- Relación figura fondo.....	424
30.- Representación icónica.....	425
31.- Sección áurea.....	426
32.- Simetría.....	426
33.- Técnica.....	427
34.- Unificación de elementos.....	428
IV.20.6 Análisis de la baraja extranjera.....	427
1.- Absorción.....	432
2.- Adecuación.....	433
3.- Alineación.....	434
4.- Arquetipos.....	435
5.- Cierre.....	436
6.- Color.....	437
7.- Comparación.....	437
8.- Constancia.....	438
9.- Convergencias.....	439
10.- Destino común.....	440
11.- Diagrama de Gutenberg.....	441
12.- Dimensiones del espacio.....	441

13.- <i>Disonancias cognitivas</i> .....	442
14.- <i>Enquadre o enfoque</i> .....	443
15.- <i>Espacio definible</i> .....	444
16.- <i>Forma</i> .....	445
17.- <i>Iconografía</i> .....	445
18.- <i>Iteración</i> .....	447
19.- <i>Jerarquía</i> .....	448
20.- <i>Legibilidad</i> .....	449
21.- <i>Ley de Prägnanz</i> .....	450
22.- <i>Limitaciones</i> .....	451
23.- <i>Mancha, línea, forma, punto y campo</i> .....	452
24.- <i>Organización de la información</i> .....	452
25.- <i>Proporciones</i> .....	453
26.- <i>Realce</i> .....	454
27.- <i>Recursos mnemotécnicos</i> .....	455
28.- <i>Redundancia</i> .....	455
29.- <i>Relación figura fondo</i> .....	456
30.- <i>Representación icónica</i> .....	457
31.- <i>Sección áurea</i> .....	458
32.- <i>Simetría</i> .....	458
33.- <i>Técnica</i> .....	459
34.- <i>Unificación de elementos</i> .....	460
<b>IV.21 Propuesta de Diseño y fundamentación de barajas personales</b> .....	<b>465</b>
<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>487</b>
<b>CAPÍTULO VI</b>	
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>495</b>
<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS</b> .....	<b>513</b>



# INTRODUCCIÓN





## **INTRODUCCIÓN:**

Este trabajo pretende el estudio del diseño y los elementos técnicos, plásticos, sociales e históricos de los procesos de impresión y fabricación de los naipes, producidos en la fábrica de Heraclio Fournier de Vitoria, (1860-1989) y dada su importancia en el campo de la producción impresa. Se inicia cuando Heraclio abandona el taller que compartía con su hermano Braulio en Burgos y pone rumbo a Vitoria.

Los naipes o cartas son una realidad gráfica poco considerada en general y por lo tanto, apenas conocida entre las técnicas de impresión industrial. A esta realidad gráfica han contribuido diseñadores y artistas de reconocido prestigio aportando su creatividad y estética con el fin de hacerlas más funcionales, aceptables y sean entendibles los valores lúdicos del juego de la baraja. Los usos sociales, iconográficos, significados y los procesos de fabricación son un fenómeno cuya descripción, evolución histórica y análisis, pudieran ser de gran utilidad para comprobar el desarrollo y situación actual de la fabricación y el consumo de imágenes. Se puede decir que los naipes forman parte de la historia en cuanto a sus orígenes y evolución; de su fabricación, se puede desvelar el momento cultural a través de la calidad del papel, el tipo de impresión, el timbre del Estado, analizando sus imágenes y leyendas.

Esta investigación permitirá aclarar como Heraclio Fournier llega a Vitoria y lo que le impulsa a elegir esta ciudad, la fecha de su llegada e instalación de la primera fábrica. Se hará un recorrido por su vida, para conocer sus preocupaciones e intereses en cuanto a lo artístico y productivo que, le hizo dar una nueva dimensión, desde el diseño, a la forma de fabricar y producir en su empresa. Así como, un nuevo aspecto sobre su persona, su actividad empresarial, pionera en el mundo de la impresión en



general y de naipes en particular. Un periodo en el que las imprentas trabajaban con litografía y tipografía manual, con la *Minerva*, en el mejor de los casos movida a motor. Heraclio Fournier, poseía la primera offset *Roland Ultra* de 50 x 70 cms que imprimía dos colores a la vez. Pero su afán por las mejoras técnicas y de impresión le lleva a modernizar continuamente la maquinaria de la empresa, viéndose obligado por ello, al cambio de instalaciones y del emplazamiento de su empresa con el fin, de adecuarlo a las nuevas exigencias productivas. Un desarrollo industrial prolijo, ejemplo para cualquier emprendedor, pero el paso del tiempo, los avatares familiares y de mercado son inexpugnables. El año 1989 es un momento crucial para este icono industrial vitoriano, pues Félix Alfaro Fournier y su hermano Ramón, se jubilan y deponen su actividad en la empresa, siendo ésta vendida a un grupo industrial americano. De su mano, aparecen nuevos proyectos y formas de hacer en un mercado globalizado, la adecuación del producto a estos mercados con las nuevas técnicas de impresión, se incorpora una forma de hacer diferente y adecuada a la nueva dimensión empresarial que ha surgido. Es por ello, que se toma la referencia del último diseño de naipes que con los Fournier se edita y el colofón de esta investigación se sitúa en el año 1998, donde se concluye con la muerte de Ramón Alfaro Fournier, último eslabón de la tercera generación con la fábrica de naipes; ya que el mismo año falleció su hermana Blanca Alfaro Fournier, dando fin así a esta línea familiar.

## **OBJETIVOS:**

La constante inquietud de Heraclio Fournier por crear los cambios conceptuales y estéticos de los naipes, en un momento de caos donde no existía una iconografía clara y unificada y la firme preocupación por la renovación de la maquinaria y el utillaje, hace que el crecimiento de la empresa, se centrara, no sólo en volumen de producción, sino, más bien, en la calidad de sus diseños, tanto plásticos como materiales respecto a otros fabricantes del sector. Es por ello que se plantean los siguientes objetivos:

- Se pretende hacer el estudio y análisis de las características técnicas, iconográficas y del diseño en los distintos modelos de naipes fabricados por Heraclio Fournier y otros fabricantes.
- Creación de un dossier de fichas técnicas referente a los naipes fabricados por Fournie con información sobre: Identificación, Características e Historia del naipes. También se acompañará de una descripción de los contenidos en cuanto a: técnica y colores utilizados, soporte, diseño....etc.
- Analizar diferentes barajas fabricadas por Heraclio Fournie como: Baraja española, Fantasía, Temática, Publicitaria, Tarot y Extranjera,

sometiéndolas a los criterios de los Principios Universales de Diseño, desarrollados por Lidwell, W., Holden, K. y Butler, J.. Así como el análisis del espacio y la forma como Mancha, línea, forma y campo de Cynthia Maris Dantzig.

- Basándose en la historia y vivencia de Heraclio Fournier, se aportará la creación de dos barajas, realizadas por el autor en técnicas de aguafuerte y xilografía. Así mismo se realizará un libro de artista que contenga dichas barajas.

## **HIPÓTESIS:**

Desde lo histórico, 1860-1989, periodo que la industria naipera alavesa perteneció a la familia Fournier, se despeja el volumen de producción de la fábrica y la importancia de ello para la ciudad de Vitoria. Pero se hace necesario hacer un estudio íntegro de esa producción para saber, qué aportaron los distintos diseños que fabricó, de qué forma afectó la incorporación de las nuevas técnicas de impresión y la utilización del papel a la calidad del producto y a la aceptación por parte de la sociedad. Ayudará a despejar esta incógnita el conocer gráficamente todos los naipes, que aportan fotográficamente una realidad plástica completa e inédita y que únicamente se puede disfrutar, parcialmente, en el Museo Fournier de Naipes de Vitoria. Se contribuirá así a la difusión de muchos naipes desconocidos por la gran mayoría de los ciudadanos, así como a la comprensión de los motivos que llevaron a su diseño y fabricación, dando a conocer las fuentes para posibles estudios futuros.

## **JUSTIFICACIÓN:**

El interés por las técnicas gráficas y de impresión unido a los estudios realizados en Urbino, (Italia) y posteriormente en la Especialidad de Grabado y Estampación en la carrera de Bellas Artes, así como el hecho de poseer un taller de grabado propio, propician la curiosidad de investigar en un campo tan amplio pero, tan poco estudiado.

En la búsqueda de información se han encontrado pocos trabajos que se relacionen con el tema y los que se encuentran están dirigidos a hacer una recopilación descriptiva de los procesos históricos o bien desde la impresión gráfica a través de las máquinas utilizadas y su importancia en el sector productivo de la gráfica. Pero se echaba en falta el estudio sobre la aportación de los diferentes diseños al campo productivo del soporte del naipé y el impacto social que de esto se deriva.

Es necesario dar una visión global de la baraja como obra artística en su conjunto, por lo que se recurre a la filosofía de la Gestalt, que entre sus enseñanzas postulaba *que las imágenes son percibidas en su totalidad, como forma o*

*configuración y no como mera suma de sus partes constitutivas.* Se asume con el fin de que, los naipes sean considerados con esta categoría dependiendo su calidad del desarrollo técnico y la importancia de la fabricación en el ámbito mundial, por la realización y acabado de sus trabajos. Esta investigación es una pequeñísima parte de una colosal muestra gráfica y de diseño que gira alrededor de los naipes, concretamente las variadas colecciones que posee el Museo Fournier de Naipes de Vitoria, las propiamente fabricadas por la firma en el periodo de 1860 -1989.

## **METODOLOGÍA:**

La metodología de la presente investigación, consta de:

1. Estudio sobre la situación del diseño de naipes de la marca Heraclio Fournier 1860-1989, para lo cual se hará una amplia recopilación de documentación y bibliografía en estamentos como:
  - Fábrica de Heraclio Fournier de Vitoria.
  - Museo Fournier de Naipes de Álava.
  - Archivo Municipal de Vitoria.
  - Ministerio de Industria.
  - Archivo Municipal de Burgos.
  - Libros, catálogos, prensa, manuscritos, publicaciones, etc.
2. Búsqueda de información y creación de archivo fotográfico, así como la catalogación de las diferentes producciones de naipes fabricados por Heraclio Fournier; todo con el fin de hacer las valoraciones oportunas en cuanto a diseño, color, proporciones, material utilizado, iconografía, etc.
3. Creación de archivo de fichas técnicas, con la incorporación de las fotografías anteriormente citadas y respondiendo a catalogación cronológica, con el fin de extraer información que sirva para documentar e identificar las características técnicas y de diseño, así como la historia y evolución del naipe; lo cual permitirá hacer un análisis de los diferentes diseños y soportes que intervienen en la fabricación del naipe, así como de las leyendas tipográficas que llevan impresas. De esta forma se contribuye a la visualización de los aspectos formales y constructivos, que permitirán una mejor valoración y criterio en cuanto a la calidad del producto. El análisis de las barajas se hará en base a la aplicación de los Principios Universales de Diseño descritos por Lidwell, W., Holden, K. y butler, J. y el análisis del espacio y la forma como Mancha, línea, forma y campo de Cynthia Maris Dantzig.

- 4 Como colofón a esta investigación, se realizará un *libro de artista*, en el que a través de cuarenta y ocho aguafuertes originales se creará una baraja. En cada naipe, se representará un dibujo del recorrido histórico sobre la fabricación de naipes, en orden cronológico y relación con lo expuesto en el contenido de la investigación. También se creará una segunda baraja de cuarenta y ocho naipes realizados en xilografía, en la que se hará una alegoría al mar.

Teniendo en cuenta esta metodología, se ha organizado un índice con el que se pretende abarcar todos los contenidos propuestos y que a continuación se expone para ilustrar de forma clara el desarrollo seguido. Se ha dividido la investigación en cuatro capítulos con los siguientes contenidos:

El Capítulo I pretende situar al lector en el contexto adecuado en cuanto: la historia del naipe y la importancia del juego como elemento socializador. Pues no está nada claro el origen de los naipes y se hecha en falta una bibliografía precisa en cuanto al hecho, tal vez por considerarse banal la realización y práctica de este juego. Sin embargo, es a partir del siglo XIII cuando se encuentran las primeras manifestaciones literarias y gráficas, debido al interés que suscitó la participación de los artistas en su diseño y creación. Por ello, hay países que desarrollaron este juego atribuyéndose por este motivo su paternidad. También existen dudas sobre el origen etimológico de estas cartulinas. Consultadas fuentes como: antiguos diccionarios y autores, se desprende de ello y, respondiendo a una lógica aparentemente fundamentada, en la creación de las figuras de la baraja, la mitología y la sociología son fundamentales, incluso en las realizadas actualmente. Se ha dedicado especial atención a los países y estudiosos del tema, con el propósito de aclarar la falta de información, si bien se hará una somera exposición, de lo que tantos eruditos han investigado, profundizado y escrito, sin llegar a deducir el origen o su procedencia. La cronología pudiera haber resuelto la incógnita planteada pero, el tema de los naipes no despertó curiosidad histórica hasta varios siglos después de su aparición, por lo que la laguna temporal en cuanto a documentación escrita es de gran amplitud e incierta.

Se hace un exhaustivo desarrollo sobre el diseño y las Técnicas de Impresión de los naipes, según su procedencia y cronología. Para ello, se comparan distintos naipes, con el propósito de dejar claro el proceso evolutivo de ambos puntos de vista. Se hablará también, sobre el peligro público, motivo de la intervención de las autoridades, redactando Pragmáticas Sanciones y Ordenanzas sobre el juego.

El Capítulo II está dedicado a la figura de Heraclio Fournier y su desarrollo empresarial. En él se tratará de relacionar al personaje y su familia con la industria de los naipes. Se analizará el momento social e industrial con el fin de poder entender su vida y la actividad entorno a los naipes, así como las ciudades relacionadas con el apellido Fournier y los avatares que sufrió la manufactura naipera. Para ello se han investigado los archivos familiares, públicos, institucionales y privados, para poder

desvelar sus ascendientes, descendientes, su actividad social, empresarial y cómo los hermanos impresores desarrollaron un proceso de fabricación de naipes en el que llegaron a destacar.

Se ha hecho un recorrido geográfico por las ciudades y pueblos en que vivió ó pasó dejando su sello: el Molino del Morco en Burgos, en París y en Vitoria. En esta última ciudad Heraclio creará su empresa, su familia y lo que él nunca hubiera sospechado, convertiría su fábrica de naipes en una de las más importantes del mundo. Aunque empresario nunca perdió su lado humano y de compromiso social. Se le estudiará a través de las ubicaciones de las fábricas, de los domicilios en los que vivió y los progresos que en ellos realizó. También del volumen de producción y las ampliaciones periódicas que se veía obligado a hacer, hasta llegar a la nueva fábrica de San Cristóbal en 1948, construida por sus nietos. La imagen de Heraclio Fournier aparece como motivo en el As de Oros de la baraja. Así se ve y así se representó en varias barajas, como se muestra en la ficha de referencia nº 014.

También se verá de un modo ilustrativo las características de las barajas, haciéndose mención del significado de los símbolos de los cuatro elementos (palos) que componen una baraja: Oros, Copas, Espadas, y Bastos. Se citarán las distintas representaciones que se hacen en cada uno de los temas, su significado mitológico, la indumentaria de las figuras que se representan; así como la posición, postura y colores, sin dejar de lado algunas anécdotas que giran alrededor de los naipes. Se hará una exposición, aclarando como han sido cumplimentadas las fichas que componen esta investigación.

Se recopilan mediante fichas todas las barajas fabricadas por Fournier entre, 1860–1989. En las fichas, se explica de un modo pormenorizado, todos los elementos que componen la baraja, en cuanto a: identificación, historial gráfico y características. Se han documentado con imágenes de los diferentes naipes, haciéndose una descripción de cada naipe y analizándose los campos: técnico, histórico, anecdótico, etc. Para completar el trabajo se incluye también una transcripción de los textos que cada naipe aporta, lo que nos permite conocer más de su historia y su técnica.

En el Capítulo III se habla de la evolución del diseño, las diferentes técnicas y de los soportes que se utilizan para la realización de los naipes. Antes de existir el soporte de papel, ya se conocían otros materiales usados en la fabricación de naipes. Pero han sido los soportes posteriores las cuales han facilitado su manejo. Pues, tener que dibujar las piedras litográficas, manipular su peso y volumen no era tarea fácil pero, diseñar sobre finas planchas de zinc, ligeras y fáciles de almacenar, facilitaba mucho el trabajo. Si el desarrollo industrial del momento es muy importante, también lo son los resultados de los trabajos que realizaba Fournier, lo cual favorece la gran aceptación y demanda del producto por parte del público.

Los procedimientos usados para la impresión de naipes fueron muy variados. Partieron del dibujo original coloreado a mano por virtuosos miniaturistas y, a medida que transcurrieron los años, surgieron nuevas técnicas fundamentadas en el principio

litográfico y fotográfico con la consiguiente reducción del tiempo de fabricación. Las técnicas evolucionan a gran velocidad y se pasa de hacerlo todo manualmente a un proceso industrial de la mano del offset.

Entre tanto Heraclio Fournier progresa y cambia de fábrica en varias ocasiones. En cada cambio de domicilio, experimentaba una evolución técnica, dado que se lo permitía el espacio, motivo fundamental de las mudanzas. Las técnicas reprográficas actuales que, en realidad, no son más que adelantos, con la incesante aparición de la tecnología, han tendido a perfeccionar el progreso con la celeridad y la consideración de, a más velocidad, menor tiempo.

Las barajas de Fournier se identifican por su calidad. Para ello, se arroja de colaboradores: dibujantes, profesionales del Arte y del Diseño que, intervienen en los dibujos y las figuras; entonces aparecen naipes ilustrados con fotografías de paisajes y objetos. Los diseños toman una nueva dimensión haciendo que las barajas se adapten a las nuevas formas de producción y a los gustos sociales. Esta evolución técnica, parte de la utilización de la máquina de vapor, siendo el motor pieza clave en la revolución industrial. Asimismo, la fotografía fue otra invención para futuros avances, que se aplicaron a las técnicas de estampación. En pocos años, se pasa de tener que utilizar la fuerza humana, o de la corriente de agua de los ríos, a poder mover muchas máquinas a la vez con un solo motor de vapor. Estas realidades se traducen en una mayor producción, con el consiguiente abaratamiento, por tanto, del producto final.

Se indagará en los soportes tradicionales y los alternativos de naipes; en Thomas De La Rue por su contribución e importancia en el desarrollo técnico del mismo; en el diseño y procesos de fabricación del papel; de las diferentes máquinas utilizadas en la fábrica para el proceso de producción; en la exportación y los países receptores; de los naipes europeos y los americanos; también, de los diseños de otros productores, así como de los diseñadores que contribuyeron a fomentar el proceso creativo de naipes.

En el Capítulo IV se hace una valoración del Diseño Gráfico que ha sido una parte muy importante en la creación de naipes. Se verán las distintas aportaciones que la empresa Fournier ha hecho desde el diseño lo que permite situarlos en una época determinada. No se analizará la baraja en sí como tal, sino como una obra de arte completa, observando los elementos iconográficos, la composición, el grafismo...

El Tarot es un tipo de naipes diferente que se debe tener presente, aunque su diseño tenga poca relación con la baraja española tradicional, pero dada la importancia que el esoterismo y la adivinación le otorgan, se verán sus dimensiones, composición, los diseños más populares, etc.

Cada fabricante se decanta por una especialidad, aunque todos tienen entre sus productos la baraja española que, iconográficamente permite pocos cambios de sus elementos, pero gráficamente y desde el diseño cada fábrica impone su estilo. La iconografía de los diseños nos permite distinguirlos y en el caso de Heraclio Fournier, está minuciosamente cuidado por sus diseñadores y dibujantes. Se busca calidad con

los nuevos sistemas y técnicas de impresión, donde la cartulina es protagonista bien sea la cuádruplex, posteriormente la triplex, y actualmente la duplex. Es por ello que, Fournier decide transformar él mismo la cartulina que va a usar, adquiere la cartulina para naipes en bruto e instala una súper *Calandra*, para transformar el papel mate en papel couché, siendo tal la producción de ese papel que lo transforma incluso para vender a otros fabricantes de naipes, no sólo españoles, sino en un ámbito internacional.

También se hará referencia al Museo Fournier de Naipes de Vitoria, iniciado por Heraclio y continuado por su nieto Félix. Se verá la historia y como éste emblemático museo se trasladó al Palacio de Bendaña en Vitoria, después de su restauración de la mano de la Excma. Diputación Foral de Álava, que actualmente lo gestiona y continúa aumentando sus fondos. En éste capítulo también trataremos sobre la composición del Museo y de las colecciones que en él se exhiben, tanto las que posee en sus archivos, como la colección de Thomas De La Rue, su composición y adquisición.

- Dentro de este capítulo se hará un análisis de las barajas basándose en la aplicación de los Principios Universales de Diseño descritos por Lidwell, W., Holden, K., y Butler, J.. Y el análisis del espacio y la forma como Mancha, línea, forma y campo de Cynthia Maris Dantzig. Con el fin de facilitar el análisis se han dividido los naipes en los siguientes grupos:
  - a. baraja española tradicional,
  - b. baraja de fantasía,
  - c. baraja temática,
  - d. baraja publicitaria,
  - e. tarot,
  - f. baraja extranjera.

El análisis aportará información en cuanto a los elementos configuradores del diseño, su aplicación y aceptación por parte del público y el grado de iconografía que mantiene.

Se aportará la metodología y el trabajo de diseño de una baraja, hecho por alumnos de tres institutos europeos de la rama artística, que se realizó a partir del conocimiento de los diferentes países y teniendo en cuenta los aspectos históricos, artísticos y socioculturales del naipe.

Por último, se presentará el diseño personal de dos barajas: una realizada en grabado calcográfico, cuyo guión es el relato histórico de la evolución de los naipes, las técnicas de impresión con las máquinas utilizadas y la familia de Heraclio Fournier como protagonista de la saga de naiperos. La otra en xilografía, titulada *Alegoría al mar*, se utiliza madera de ocumen de 3 mm, estampado en un color distinto para cada serie, y dada la temática de abstracción. Están estampados sobre papel Lana de Velín de 300 gr, de color blanco crema. La baraja está concebida para el juego de Póker

español, con índices numerados, símbolos de Póker y líneas de cierre propias de la baraja española, lo que permite gran variedad de juegos.

El Capítulo V está dedicado a las *Conclusiones*, sobre la historia y la fabricación de Heraclio Fournier, sobre los naipes que tuvieron importancia mundial por su innovación técnica, de diseño y la contribución a los soportes; las referentes a la contribución de dos barajas personales y sobre los ensayos realizados en los Institutos de Enseñanzas Regladas de índole artístico, así como las del análisis de las barajas en cuanto a los Principios Universales del Diseño.

Para mayor información en este capítulo se hará referencia a un *Glosario de Términos*, en un intento de aclarar las palabras más comunes utilizadas y facilitar la comprensión de lo expuesto. También, la amplia bibliografía consultada y organizada alfabéticamente para mejor manejo. Por último, el *índice de ilustraciones*, y el *índice de tablas* para una mayor rapidez en las búsquedas.

Dentro del desarrollo de esta tesis doctoral son muchos y muy variados los documentos que han hecho falta consultar en expedientes de archivos públicos y privados, libros, artículos, revistas, periódicos, boletines, etc., que se tienen debidamente catalogados y documentados.

Se aportará un Corpus de fichas con 341 barajas de los Naipes Fournier 1860-1989, con su catalogación y descripción correspondiente.

También se aportará un libro de artista confeccionado con las dos barajas que el autor del estudio ha diseñado. Las dos planchas utilizadas para llevar a cabo el aguafuerte, son de cobre, de 325X390 mm., divididas en 20 naipes cada una de 95x60 mm. y un grosor de 1,5 mm. estampadas en color negro caliente, sobre papel Lana de Velín de 300 gr. de color blanco crema y está compuesto por cuatro palos de diez naipes cada uno.







## CAPÍTULO I

# LAS CARTAS DE JUEGO COMO ELEMENTO SOCIALIZADOR





## I.1 La procedencia de los naipes

Enri René D'Allemagne<sup>1</sup>, apunta que autores como M. Abel Remusat, afirman que las cartas fueron inventadas en Oriente, probablemente en China en el siglo XII, en el segundo periodo del reinado del emperador *Hoei-song*, de la dinastía de los *Song*. También André François<sup>2</sup>, desmenuza exhaustivamente el origen de las cartas de juego, analizando todos los documentos relativos a los naipes de forma cronológica desde el año 1240. Tal minuciosidad bibliográfica nos lleva a pensar que los naipes que hoy conocemos son una evolución de distintos juegos habidos en numerosos países, cuyo origen o antecedentes parten de la India. También aporta imágenes con diseños parecidos al dominó impresos en tiras largas y estrechas. Más tarde, la iconografía se complica con la aportación de diseño de figuras, aunque se mantiene el formato, pero descarta toda posibilidad de que los naipes y el papel aparecieran a la vez, dado que se habían encontrado juegos pintados a mano sobre hojas de *Hunn* (vegetal), hueso, plata y cuero. No considera probable que siguieran la ruta de la seda para entrar en Occidente y atribuye a su país, Francia, el origen de dicho juego, inventado para el rey Carlos VI. No obstante debe deducirse, que cuando en el siglo XIV y XV atribuye los naipes a Francia, está haciendo referencia a los que se aproximan más al diseño de los actuales dado que anteriormente poseían formatos e iconografía muy distintos. En esta época los artistas confeccionaban los naipes por encargo de los clientes y hacen auténticas obras de arte por un elevado precio.

<sup>1</sup> D'ALLEMAGNE, Enri René (1906). *Les cartes à jouer au XIV e au XX siècle*. Volumen 1. Ed. Hachette, París, p. 3.

<sup>2</sup> FRANÇOIS, André (1974). *Histoire de le carte à jouer*. Ed. Serg Freal. Ivri (Francia). pp. 8-48.

### I.1.1 Sobre la procedencia de los naipes.

El juego de naipes parece existir desde finales del siglo XIII o comienzos del XIV y está directamente relacionado con el ajedrez y los dados; diferentes países pretenden atribuirse la paternidad de la invención de los naipes con figuras de: reyes, reinas, alfiles y peones, representados en las cartas. De esta misma opinión era Félix Alfaro Fournier, el cual, como empresario y coleccionista, recopiló numerosos manuscritos, recortes de prensa, curiosidades y pensamientos en “*notas sobre naipes*” encontradas en su mesa de trabajo, en la fábrica, y que se han tenido en cuenta para el desarrollo de esta investigación<sup>3</sup>.

El ajedrez era conocido y empleado por las clases más selectas y cultas, precisando determinadas cualidades de inteligencia, memoria e ingenio para abarcar la posición de todas las figuras del tablero, poder atacar con eficacia y cuidar o proteger las propias piezas. Simultáneamente, se entretenían con otros juegos de azar, como el de los dados, para los que la inteligencia y otras cualidades no tenían ningún valor. La inteligencia y el azar se unen en el juego de naipes, donde la unión de estos dos factores favorece el interés que se extiende por todas las clases sociales y los países.

¿Qué país fue el primero en crear los naipes?. Es una cuestión no aclarada ni se aclarará posiblemente. Los primitivos naipes, en Europa, fueron dibujados y coloreados a mano por artistas a quien especialmente se le encargaban. Son dibujos personales, y sin sujeción a normas preestablecidas. Por ejemplo, según narra Henri René D'Allemagne, en Alemania, país que se atribuye el nacimiento de los naipes, se fundamenta en un grabado en el que cuatro reyes juegan en un tablero de ajedrez<sup>4</sup>. Esto hace pensar que del ajedrez se deriven los naipes, y se menciona un manuscrito de 1377 que habla de naipes y fue publicado en 1472. Francia, también reclama su paternidad; se señalan los naipes encargados al pintor Gringoler para el Rey Carlos VI en 1392<sup>5</sup>; Bélgica e Italia son otros países que reclaman dicha paternidad.

Según J. Brunet tratadista catalán, parece ser que en Barcelona existía un documento de 1886 llamado *Llibre de les concordances*, del poeta catalán Jaime March (1335–1410)<sup>6</sup>. Hay serias dudas de que el documento sea de este autor, pero lo cierto es que fechado en 1371 y dedicado a Pedro IV de Aragón, en dicho documento se muestra por primera vez la palabra *naib*, lo que significaría que en el siglo XIV ya se conocían los naipes. Otra prueba documental sobre naipes es del año 1380, pues se mencionan en el inventario de bienes de Nicolás Sermona. En 1387, Juan I de Castilla, prohibía jugar a los naipes. Y posteriormente de 1402 existen otras denominaciones como la de “*Jochs de naibs*”; y también Martín el Humano al año siguiente solicita el envío de un “*Jochs de naibs*”.

<sup>3</sup> ALFARO FOURNIER, Felix (1961). Documentos inéditos encontrados en la fábrica.

<sup>4</sup> D'ALLEMAGNE, Henri René (1906). *Op. Cit.*, pp. 17-20.

<sup>5</sup> COROMINAS J. (1954). *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*. Editorial Gredos, Madrid.

<sup>6</sup> DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO ABREVIADO (1957). Tomo V. Ed. Espasa Calpe S.A. Madrid, pp. 615, 616.

Hay autores que piensan que vinieron de la remota China y otros de la ciudad india de Bombay, pasando a través de Persia y el mundo árabe hasta Italia o la España islámica del siglo VIII, donde llegaron con la denominación Naib<sup>7</sup>. Prevalece el criterio de su procedencia oriental avalada por: la invención y difusión del papel que procede de China; la existencia de ciertos juegos y su similitud con los existentes en Europa; no se debe olvidar la notable relación con figuras del ajedrez que se practicaban en la India<sup>8</sup>; el influjo comercial ejercido en el Área Mediterránea y el flujo continuado de mercancías de Oriente. Basta citar como ejemplo el conocimiento del bronce que de allí recibieron los pueblos pelasgos, micénicos y minoicos de Creta a mediados del tercer milenio a. C.; el largo período comercial fenicio y el intenso tráfico durante la época de Alejandro Magno; las rutas del papel a comienzos casi de nuestra era; las invasiones árabes en Hispania durante el siglo VIII; la intensa comunicación en tiempos de las Cruzadas; Marco Polo con el comercio veneciano y un largo etcétera<sup>9</sup>.

### I.1.2 La ruta de los naipes.

Según Llano Gorostiza<sup>10</sup>, fueron los gitanos los que introdujeron los naipes en Europa a finales del siglo XIV. Se establecieron en Bohemia en 1398 y en Francia en agosto de 1427, fecha aproximada en que llegarían a España. También comenta que *Van Rijnberk* demostró que no fueron ellos los que introdujeron las cartas de juego ni el Tarot. Por eso, cabe pensar, que la Ruta de la seda no haya sido la única en hacer llegar a Occidente los naipes de la Dinastía *Han*. *André François*<sup>11</sup> hace referencia a Ptolomeo, que menciona una ruta marítima, la futura Ruta de las especias que parte de Tonkin en China, entrando en el Mediterráneo por Antioquia al Sur de Anatolia.

### I.1.3 Oriente

Los juegos de cartas más antiguos conservados fueron encontrados en 1905 en la región de Turfan. No parecen anteriores a 1400, y guardan una gran similitud con las cartas chinas del siglo X, diferenciándose de las indias por el diseño de su formato, al ser éstas redondas.

- *China*.- Según *Mauger*<sup>12</sup>, los términos dominó y cartas son prácticamente sinónimos, por lo tanto, se observa que, el origen de las cartas de juego chinas son,

<sup>7</sup> BETTONICA, Luis (1972) *En torno al misterioso origen de los naipes*. Revista JANO de medicina y humanidades (03-03-72), núm. 19, pp. 10-12.

<sup>8</sup> DÍEZ, Vicente *Los Naipes. Notas sobre su historia y características*. Revista de Humanidades pp. 9-11 en 1ª parte y 63-65 en 2ª parte.

<sup>9</sup> BILBAO ORUE, Manuel (1993). *¿Mediterráneo, ¿síntesis o encuentro de culturas?*. Revista Buenas Noticias. Bilbao (julio-agosto) núm. 23, pp. 67-70.

<sup>10</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). *Naipes españoles*. Ed. Indubán, Vitoria, pp. 14-18.

<sup>11</sup> FRANÇOIS, André (1974). *Histoire de le carte à jouer*. Ed. Serg Freal, Paris, pp. 11-22.

<sup>12</sup> SEGUIN, Jean Pier (1968). *Le Jeu de carte*. Ed. Hermann, Paris, p. 16.

como en el resto de los países, la unión de varios juegos de azar unidos a los de inteligencia. Las crónicas chinas relativas al nacimiento de las cartas de juego son numerosas, como comenta *André François*<sup>13</sup>, las más antiguas se remontan a la Dinastía *T'ang* (618-609 de nuestra era).

Por otra parte, R.C. de *L'osservatore della Domenica*<sup>14</sup>, dice que en China<sup>15</sup>, en el año 1120 un alto funcionario de la corte presentó al emperador una baraja compuesta de 32 cartas de 150 mm por 18 mm con extraños dibujos. Se dice que lo había inventado para divertir al soberano. Apunta Roger Tilley<sup>16</sup> que este juego podrían haberlo practicado los mandarines de la corte imperial y el mismo emperador Hwei-Sang. Figuraban estas referencias en el diccionario *Chingtzen-Tung* editado en el año 1678, en el que se describe la práctica con estas 32 tablillas llamadas *Phai*<sup>17</sup>, inicialmente confeccionadas en marfil y más tarde en papel.

En cuanto a los diseños de los naipes chinos (Fig. 1), se debe destacar su formato rectangular y ligeramente redondeados en sus extremos. Las figuras son escrituras ideográficas ejecutadas con pincel de forma magistral. Otros, provienen de los templos budistas los "tochares" en las que Sven Hedin descubrió unas pinturas murales con signos, figuras y colores que ofrecían las mismas combinaciones que los naipes *Phai* chinos y los *Naibis* europeos.



Fig. 1 Diseño de naipes chinos

El juego de forma redonda de la India y el de forma hexagonal de China pueden derivar el uno del otro. Esto representa una evolución paralela que hace difícil precisar cual de los dos fue primero. El director del museo *Brooklyn-Stewart Culin* afirma que los símbolos europeo-occidentales: Oros, Copas, Espadas y Bastos, derivan de símbolos pictóricos reflejados en valores de papel moneda utilizados en China. También coincide con esta misma opinión el historiador Ramuset.

De todas formas, tanto el *Phai* como otros juegos similares practicados en el Imperio Chino, no tienen la menor relación con los juegos de naipes europeos. Por

<sup>13</sup> FRANCOIS André (1974). *Op. Cit.* pp. 11-22.

<sup>14</sup> VV.AA. (1980). *Breve storia delle carte da gioco, Quel tradizionale tempo libero* L'osservatore della Domenica. Art. 31 agosto, Roma. R.C. del suplemento de L'osservatore Romano.

<sup>15</sup> BETTONICA Luis (1972). *Op. Cit.* pp.10-12

<sup>16</sup> TELLEY, Roger. *Los naipes a través de la historia*. Revista M.S.D. núm. 3. pp. 14-15.

<sup>17</sup> LICOTTI, Aldo (1960). *La baraja pertenece a la historia de la humanidad*. Art. Febrero. Revista Nessa, de Actualidades Científicas. Madrid -Barcelona.

tanto, atribuirles esta procedencia es aventurado; aunque no puede descartarse que, en ocasiones, la práctica oriental fuera anterior a la europea, según se deduce de la bibliografía consultada al respecto.

- *India.*- La primera mención del uso de cartas de juego, aparece en las memorias del rey *Bebur* enviadas en 1527 a *Shah Hassan*<sup>18</sup>. En Oriente las cartas tenían diseños rectangulares, más o menos alargados, mientras que los naipes indios eran circulares. Abundan los defensores de posicionar a este país como el origen de la baraja, entre ellos se encuentra el francés *Boiteau D'ambly*, al relacionar las cartas con un antiguo juego de ajedrez, conocido como *Chaturaji*, en el que destacan las figuras de cuatro reyes<sup>19</sup>.

El mismo *Roger Tilley*, partidario de las anteriores teorías, no descarta esta posibilidad al observar que la figura del Dios *Ardhanari* se desdobra en dos; la mitad izquierda representando a Siva, Dios de la destrucción que porta una copa en las manos; la otra mitad, simbolizando a Deve, portando en las suyas una espada. Es de destacar que, en la *Royal Asiatic Society* se conserva una serie de cartas circulares de origen indostánico, que van numeradas del uno al diez; contienen diversas figuras que representan al rey, el visir, etc., y servían para un juego con grandes similitudes al español denominado "hombre", del cual se conocen diversas variantes. Esta constatación tan singular, también inclina al investigador Merlín a admitir la posibilidad de este origen. De todos modos las cartas hindúes, pueden suponer un buen indicio de los primeros juegos de cartas europeos, si no tuviéramos en cuenta que las diferencias entre ambas son demasiado notables como para considerarlas simplemente continuadoras las unas de las otras.

- *Japón y Corea.*- No se conocen fechas fiables sobre los orígenes de los naipes en esta zona, pero se han encontrado naipes con dibujos que hacen referencia a los naipes españoles. Ello se debe a que fueron los portugueses los primeros europeos que comerciaron con el Imperio del Sol Naciente, siendo probablemente quienes introdujeran los naipes españoles alrededor del año 1543, a pesar de que en esta época ya existían cartas específicamente niponas. Un juego taxativamente japonés llamado *L'Hana Karuta*, parece ser uno de los más antiguos existentes en la época. Lo componen doce series de animales, plantas, poesía etc. de cuatro cartas cada una; cada grupo de cartas de cada serie representa un periodo de tiempo de cada mes del año.

De todas las barajas las más artísticas son las japonesas y su principal belleza radica en la utilización del color. No faltan estudiosos que han hallado en estos países ciertas coincidencias con las primeras barajas que fueron apareciendo en Europa, pero se piensa que estas buenas intenciones y posibles puntos de encuentro de unos

<sup>18</sup> FRANÇOIS, André (1974). Op. Cit.. p. 23.

<sup>19</sup> BETTÓNICA, Luis (1972). Op. Cit. pp. 10-12.



pocos valedores en favor de estas tesis, no afectan en absoluto al desarrollo de esta investigación.

- *El Islam.*- Desde la más remota Antigüedad se sabe que utilizaron la baraja o algo parecido en sus cultos y predicciones, habiéndose encontrado papiros pintados que servían para este cometido. Más cercanos a nuestros tiempos, tanto *Boiteau D'Ambly* como *Cavalluzzo*<sup>20</sup> coinciden en señalar al pueblo árabe como el introductor en Europa de los juegos de cartas y que ellos denominaban como Naib, a cuya terminología se ha hecho referencia anteriormente.

#### I.1.4 Occidente

Todo apunta a establecer que el origen de los naipes es oriental. Entonces es natural preguntarse el cómo y cuándo tuvo lugar la entrada en Europa:

- *Italia y España.*- Se reparten el ser los primeros en haber recibido y practicado estos juegos en nuestro continente, alegando razonamientos de diversa índole no suficientemente esclarecidos. Se verá cronológicamente como son pocos los años de diferencia que deparan prioridades entre Suiza, Italia, Bélgica, Francia y España. Como dice Manuel Llano Gorostiza<sup>21</sup> *“Dejando de lado, no sólo inaceptables fantasías, sino una serie de datos de difícil comprobación”*. La cronología de barajas y Tarots anteriores a 1500 es escasa. Pero se encuentran manuscritos de un monje alemán que datan de 1377, escritos en latín y que actualmente se conservan en el Museo Británico de Londres, donde se habla de un juego de cartas que servía *“para enseñar a los nobles a educar al pueblo”*. Apareció en Europa, probablemente en Suiza, dado que las figuras que aparecen son reyes, reinas, nobles y plebeyos, es por lo que se compara con el juego del ajedrez.

La llegada del pueblo árabe durante el siglo VIII a la Península Ibérica, hace pensar que trajeran los naipes y que de España pasaron a países como Francia o Italia<sup>22</sup>. Los chinos inventaron el papel y fueron los árabes quienes lo trajeron a España en sus invasiones, siendo Córdoba primero y Játiva (Valencia) los enclaves de producción de papel a partir del siglo XI. En el siglo XIII se hallaron numerosos documentos sobre la existencia de éste soporte. Félix Alfaro en su afán de coleccionista adquirió en 1984 una baraja española entera (Fig. 2), que pronto se consideraría por los entendidos como la baraja más antigua hasta ese momento conocida. Fue datada de finales del siglo XIV, y estaba completa pero muy deteriorada, raída por algunas partes y con agujeros; fue restaurada en el taller de

<sup>20</sup> COROMINAS, J. (1954). *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*. Volumen III. Ed. Gredos, Madrid. p. 498.

<sup>21</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). *Op.Cit.*, pp. 17-19.

<sup>22</sup> COROMINAS, J. (1954). *Op. Cit.*, p. 498.

restauración de la Escuela de Bibliotecarios de Cataluña.

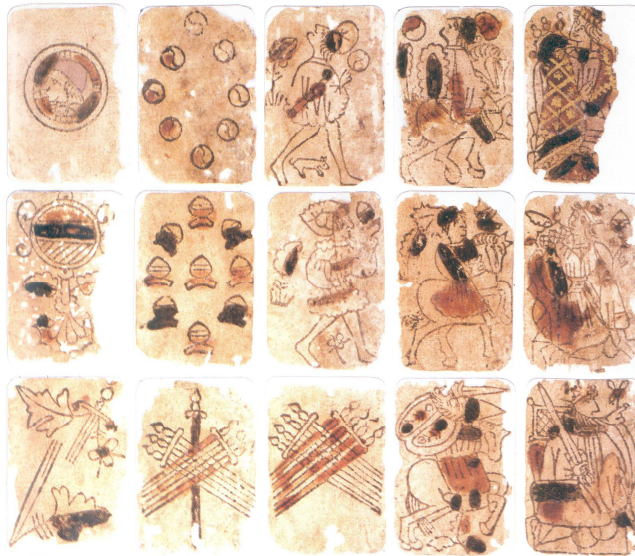


Fig. 2 Naipes fabricados posiblemente en España a finales del s. XIV (Museo de Naipes de Vitoria)

Luís Monreal y Tejada<sup>23</sup>, afirma que una gran parte de la iconografía naipera procede de España y más concretamente de Cataluña. Sitúa en el año 1371 la aparición del primer naipе, hasta entonces no habían sido datados, aunque en esa fecha ya eran conocidos. También lo avala el historiador y arqueólogo José Puig Garrí<sup>24</sup>, situándolos en la ciudad de Gerona alrededor del siglo XV; de la misma época que los naipes alemanes, también aparece en el Museo Diocesano de Gerona una colección de xilografías con imágenes de diversos naipes<sup>25</sup>. Poco antes, en el siglo XIV, encontramos en diversos puntos de España abundantes escritos prohibiendo el juego de naipes. En el libro de registro de *"Bandos y Avisos de la Ciudad de Barcelona"*, desde el año 1310, se observan medidas tomadas por el *"Sabio Consejo de Ciento"* dirigidas a la corrección de vicios, entre los que se priva y condena el juego, entre ellos el de naipes<sup>26</sup>.

D'Allemagne afirma que las cartas numerales son originarias de España, y fueron adoptadas por los italianos, como también asevera sobre el origen del Tarot *"proveniente de las cartas numerales españolas en el último cuarto del siglo XIV, más conocido como el nombre de Tarot De Venecia"*. Uno de los más populares y conocidos, es el llamado *"Tarot de Mantenga"*, compuesto de cinco grupos de diez cartas cada uno. Pero el cronista italiano Giovanni Juzzo di Covelluzzo<sup>27</sup>, afirma que *"en el año 1379 llegó a Viterbo el juego de cartas, procedente de los países árabes,*

<sup>23</sup> SUAREZ ALBA, Alberto (1991). *A Vitoria barajas*. Ed. Diputación Foral de Álava, Vitoria, pp. 52, 53.

<sup>24</sup> AMADES, Joan (1947). *Xilografías Gironines*. Ed. José María Gironella. Girona.

<sup>25</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1976). *Notas sobre los naipes, su historia y características*, escrito inédito mecanografiado por el autor.

<sup>26</sup> FRANÇOIS André (1906). *Op. Cit.* pp. 490-495

<sup>27</sup> COROMINAS J. (1954). *Op. Cit.* p. 495.

era conocido con el nombre de "Naib".

En sus orígenes, los Tarot eran diseñados e ilustrados a mano sobre pergamino, con bordes dorados y pintados con plata, lapislázuli y un pigmento rojo oscuro. Los italianos perfeccionaron los diseños de los Tarot, añadiendo pan de oro repujado en los fondos y en las vestimentas de los personajes. El color forma parte fundamental en el argumento del diseño del Tarot, los colores son llamativos y los que representan la riqueza como el dorado, el plateado etc., constituyen el misterio que este juego encierra.

Cada país tiene su leyenda para atribuirse la paternidad de los naipes, Italia también la tuvo "por si lo de Marco Polo no cuajaba, que no cuajó. Por eso durante muchos años sostuvieron como inventor de naipes a un tal Francesco Fabbia a quien, en 1419, con motivo de su muerte, los rectores de la ciudad de Bolonia reconocieron, en tanto creador del Tarocchino, el honor de poder estampar su escudo heráldico sobre la Reina de bastos y el de su mujer en la Reina de oros<sup>28</sup>". En el siglo XV aparecen las primeras noticias escritas en Italia, así como referencias a los *Tarocchi*, utilizados como juego y elementos de adivinación en estrecha relación con las cartas tradicionales con las que también se pueden hacer adivinaciones.

- *Francia.*- Este país tuvo una gran tradición en la fabricación de naipes, todas las provincias o regiones francesas, contaban con maestros *cartier* de gran tradición. La gran competitividad por hacer mejores diseños, mejor calidad, aumentar la producción, reducir costes, leyes de mercado en definitiva, hicieron que fuera Francia un referente potencial en el diseño y la fabricación de naipes. Data de 1392 el documento en el que se hace referencia al pago de seis sueldos parisinos al pintor *Jacquemin Gringonneur*<sup>29</sup> quien dibujó tres juegos de cartas, convirtiéndose en el autor de la hipótesis tan defendida por los eruditos franceses del siglo XIX, según la cual los naipes fueron inventados para distraer la locura del Rey Carlos VI. Pero es el siglo XVII la época más floreciente de los naipes franceses, incomparables con los diseñados y producidos en el siglo XV y XVI, aunque éstos últimos fueran un punto de referencia destacable. La calidad de los naipes aumentaba con el paso del tiempo, así como los diseños y los colores.

En Lyon, alrededor de 1650, el afán de superación de los maestros *cartiers* aporta mayor belleza en el diseño y calidad en sus naipes debido a su experiencia en el grabado. Destacan entre 1444 y 1493 en Lyon<sup>30</sup> unos sesenta y tres *cartier* en ejercicio, siendo el de mayor renombre *Jean Volay*, fabricante de modelos sólidos y de original factura. En *Rouen*, son *Carles Dobois* y *Pierre Leroux*, que editan juegos con diseños más decorativos, con más detalles y de colores más vivos y brillantes.

Pero será París donde se encuentren las cartas más interesantes y de mayor belleza, las de *Hector de Tríos*. Tienen calidades parecidas a las de *Pierre Meréchal*,

<sup>28</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. pp. 17- 22

<sup>29</sup> FRANCOIS André (1974). Op. Cit. pp. 45- 47.

<sup>30</sup> SEGUIN, Jean Pier (1968). Op. Cit. p. 140

editadas en Rouen; con el mismo número de cartas y diseños más decorativos; las figuras ocupan más espacio en la superficie del naipe; tienen la aptitud más convencional; están más dibujadas y con cuidados detalles. Pero la principal característica del naipe de origen francés es su simbología. Se habla de *treffe*, *picas*, *coeur* y *carreau*, lo que les da personalidad propia. Jean Pier Seguin, en su libro *Le Jeu de cartes*<sup>31</sup>, hace un amplio desarrollo de los diseños particulares de cada región de Francia, demostrando de una forma histórica la personalidad de cada pueblo, dependiendo de la época a la que pertenece cada naipe.

- **Alemania.**- El barón de Heinecken (1706-1791), J. G. I. Breitkopf (1719-1794), reivindica la paternidad de los naipes para Alemania. Los considera una transformación del juego del ajedrez, eliminando de éste las torres y el alfil. Se observa que todas las demás piezas corresponden a las cartas de las primeras barajas alemanas: un rey, una reina y dos caballos, así como la serie numerada dedicada a los peones<sup>32</sup>. También A. François<sup>33</sup>, describe la pasión de los alemanes por el simbolismo de corte militar, el color y las figuras con diseños basados en la nobleza con triunfos y honores de la guerra. Los naipes suizos son una derivación de los naipes alemanes, a los que aportaron los elementos correspondientes a su etnia, costumbres, folklore, etc.

En el siglo XVIII, en las cartas alemanas, las figuras, tenían una composición particular, guardando una sintaxis que llena por completo el recuadro del naipe, con índices sin numerar. Únicamente se distingue el palo al que corresponde por el signo: corazones, rombos, tréboles y picas, colocándolo de un modo aleatorio, que depende del espacio que quede para colocarlo. Ello demuestra que no se había implantado una normativa que unificara la composición iconográfica de los naipes.

- **Inglaterra.**- En su origen los dibujos y diseños de las barajas inglesas estaban concebidas para reflejar y dar a conocer las costumbres sociales e históricas<sup>34</sup>. Hay constancia de la existencia de los primeros juegos de naipes ya en el año 1459. Llegan a Inglaterra a través del Canal de la Mancha, procedentes de Francia, con influencia española. De este siglo no se conserva ninguna baraja; en 1463, el parlamento inglés prohibió su importación a petición de los fabricantes ingleses, para evitar competencia. Son escasos los naipes conservados del siglo XVI, pero se conocen algunos diseños de los territorios ingleses en Francia (producto de la guerra de los cien años), como Burdeos, Bayona o Rouen. Se fabrican desde el año 1500, evolucionando hacia los diseños angloamericanos, Poker y Bridge.

Hacia 1590 W. Bowes, fabricante inglés, diseña e ilustra sus naipes con mapas

<sup>31</sup> SEGUIN, Jean Pier (1968). Op. Cit. pp. 131-156.

<sup>32</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1976). *Notas sobre los naipes, su historia y características*, escrito inédito mecanografiado por el autor.

<sup>33</sup> FRANÇOIS, André (1974). Op Cit. p. 120.

<sup>34</sup> MANN, Silvia (1993). *Naipes británicos y su influencia internacional*. Ed. Fundación Nat West. Madrid, p. 9.

de Saxton (condado de Inglaterra). El acta de 1463, donde se prohibía la importación de naipes, fue renovada en el año 1628 por el rey Carlos I, dando lugar a la constitución de la “*honorable compañía de fabricantes de naipes*” y a un impuesto que se agregó a las barajas. Ese año se fabrican en Inglaterra más de tres millones de barajas. Entre los años 1670 y 1760 los naipes se diseñan con un fuerte contenido político, satírico y geográfico (Fig. 3), lo que muestra el fuerte impulso democrático alcanzado por los ingleses en cuanto a su libertad de expresión. También Henry Winstanley, 1675, diseña una baraja que no fue impresa hasta 1712, treinta y dos años después por *John Lenthall*, que había comprado las planchas xilográficas.



Fig. 3 Naipes ingleses

Los diseños españoles no tuvieron tanta repercusión sobre los ingleses como los franceses. La heráldica<sup>35</sup> (Fig. 4), también formaba parte de los diseños de las barajas de *Richard Blome* (1660 – 1705), destacado dibujante de mapas.

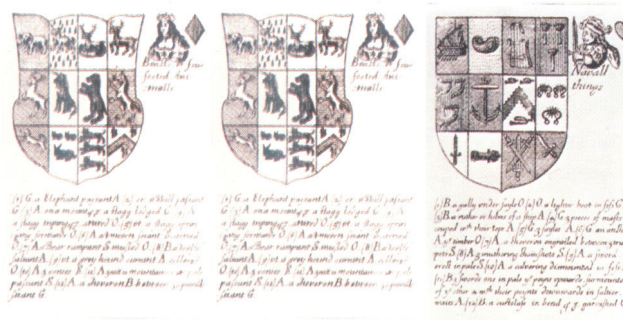


Fig. 4 Naipes ingleses

Otro elemento utilizado en la ilustración de naipes ingleses, fue la falsa conspiración de la iglesia para asesinar al rey Carlos II. Este hecho generó una larga serie de diseños contra la Iglesia Católica de Roma. Aparecieron diseños como “*El horrible complot papal*”, ideada y ejecutada por el artista *Francis Barlow*, que fue seguida por otras barajas anticatólicas, fabricadas hasta 1723. La política seguía siendo el elemento preferido por los fabricantes. Entre 1677 y 1688, además de

<sup>35</sup> FRANÇOIS, André (1974). Op. Cit. pp. 193-212

diseños políticos y geográficos, se diseñaron y editaron escudos de armas de los nobles (Fig. 5). En el año 1689, el príncipe de Orange llamado Guillermo III y su esposa María II Estuardo, destronaron al rey Jaime II, siendo esto motivo de representación en los diseños de una nueva baraja titulada “*Gloriosa Revolución de 1688*”.

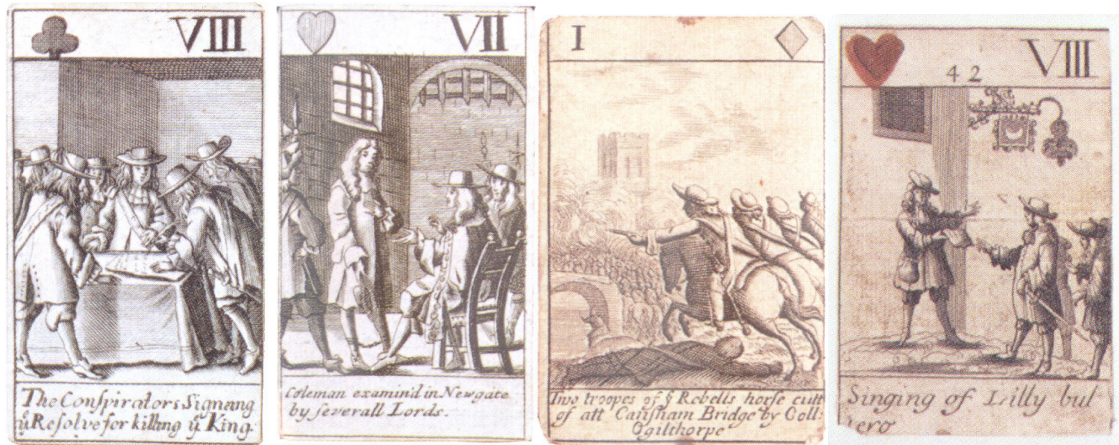


Fig. 5 Naipes ingleses

Las nuevas generaciones de diseñadores y fabricantes de naipes, aparecieron hacia 1720, dando a los naipes otro formato; se sustituyeron los índices, por una carta en miniatura dibujada en el ángulo superior izquierdo, el resto contaba una historia mitológica, cortesana, campestre, etc. (Fig. 6).

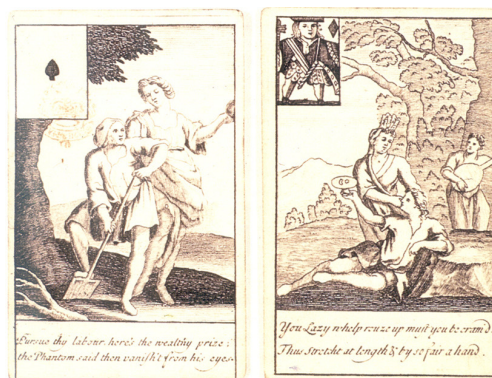


Fig. 6 Naipes inglés de índices.

## I.2 Denominación social de los naipes.

El juego español denominado “hombre”, del cual se deriva el actual “tresillo”, fue el más destacado entre los primeros juegos de naipes. Se jugaba en Francia desde comienzos del siglo XVI; los franceses hacían naipes con dibujos españoles para este juego y los ingleses los importaban de España, llegó a tener tal influencia. Con el tiempo se creó una baraja inglesa con símbolos similares a la baraja francesa,

a los tréboles los llaman clubs y a las espadas *sade* (tal como se pronunciaba antiguamente bastos y espadas). No así los franceses que a los mismos signos los denominaban *trefle* y *pic*. La palabra "AS"<sup>36</sup> es puramente catalana. Los italianos llamaron *ASSO* a esta carta y en otros países la denominaban de forma parecida. Los primeros juegos italianos de principio del siglo XIV tenían las figuras: sota, caballo y rey, igual que en la baraja española, lo que no ha variado hasta nuestros días. Posteriormente a estas figuras se les añadió la dama. Los atributos españoles: oros, copas, espadas y bastos, son los más antiguos del juego de naipes. Los franceses cambiaron éstos símbolos a mediados del siglo XV por: corazones, rombos, picas y tréboles, que fueron adoptados por ingleses y norteamericanos. Los ingleses y daneses al palo de picas lo siguen llamando *spades* y *spader* como en el palo español, *clubs* y *clover* que quiere decir bastos.

En Alemania utilizaron símbolos como: cascabeles, bellotas, corazones y hojas. Siendo su origen el rey, reina y dos caballeros según las fichas del ajedrez. En Suiza usan: escudos, flores, cascabeles y bellotas. No es descabellado pensar que el origen de estas denominaciones pueda derivar del catalán si se tiene en cuenta que desde el siglo XIV al XVI, el Reino de Aragón primero y luego de España, dominaban en Europa, principalmente en Italia y Flandes. Los diseños fueron realizados por artistas, dibujados y coloreados a mano, como ejemplares únicos y al alcance de individuos de elevado nivel social.

### I.3 etimología de las denominaciones<sup>37</sup>

J. Corominas, dice que la palabra naipe deriva del árabe *Na'ib*, que significa "*el que representa*". Otra acepción sería *La'ib*<sup>38</sup>, que indica "*el que juega*". Luis Bettonica<sup>39</sup> considera que: "*Cada una de las cartulinas rectangulares de un decímetro aproximado de alto y seis o siete centímetros de ancho, cubiertas de un dibujo uniforme por una cara y llevando 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*".

Existen testimonios de que la palabra naipe proviene de la locución flamenca *Knaeps*, cuyo significado es papel, y no falta quien afirma que deriva de Nápoles, basándose en la fama de corruptos que tenían sus habitantes. Incluso se le atribuye una raíz indostaní. Sin embargo la palabra *baraka*<sup>40</sup>, que significa suerte o símbolo de la suerte, aplicada por extensión, tendría probablemente un origen oriental, y de ella provendría nuestra palabra baraja, que es el conjunto de naipes que sirve para varios

<sup>36</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit., pp. 17-22.

<sup>37</sup> BARCIA, R. (1880). *Diccionario General Etimológico de la lengua española*. Tomo III, Ed. Seix-Editor, p. 878.

<sup>38</sup> COROMINAS, J. (1954). *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*. Volumen III. Ed. Gredos, Madrid, pp. 494-498.

<sup>39</sup> BETTONICA, Luis (1972). Op. Cit. pp. 10-12.

<sup>40</sup> LICOTTI, Aldo (1960) Op. Cit.

juegos. De igual modo, el vocablo carta sería aquel con que se denomina a cada uno de los naipes de que consta la baraja.

En un diccionario chino llamado *Ching-Tsze-Tung*<sup>41</sup>, publicado en 1678, se afirma que hacia el siglo XII se practicaba un juego con treinta y dos tablillas denominadas *Phai*, que en un principio eran de marfil y posteriormente de papel, confundándose a veces con el dominó, sobre todo por su tamaño. Pero el término *Phai* significa “papel,” lo que podría corroborar las teorías que atribuyen un origen chino a las cartas, aunque el juego en sí no tenga demasiada relación con los juegos europeos. A pesar de todas las conjeturas hechas sobre el origen de los naipes, se llega a la de que tales cartulinas tienen un origen incierto. Esto es contrario al pensamiento de Javier Rubio<sup>42</sup> que atribuía los orígenes al Tarot y a su procedencia italiana, al igual que Marisol Guisasola<sup>43</sup>, que comenta que la primera mención a unos *Naibis*, aparece en un manuscrito en Siena (Italia) el año 1299. Tal y como hemos mencionado al hablar del origen del naipe, se observa que existe una notable falta de información durante varios siglos, sobre el origen del juego de cartas, por lo que no existe bibliografía de esos orígenes. Lo cual permite pensar en la existencia de una laguna etimológica al respecto.

En España el juego de los naipes es conocido desde el siglo XIV. Estos primeros naipes son anteriores a la invención de la imprenta, eran minuciosamente pintados a mano de forma parecida a como se hacían los códices de la Edad Media. A mediados del siglo XIV las Ordenanzas de Alfonso de Castilla tratan sobre los naipes y también las Órdenes del Consejo Municipal de Barcelona de finales de dicho siglo. Es Llano Gorostiza y en referencia a unos textos del Abate Rives<sup>44</sup>, quién asegura que los naipes se inventaron en Sevilla, el año 1330. Afirma que de las iniciales N.P. (eNe y.Pe.)<sup>45</sup>, encierran el nombre del inventor y deriva la palabra naipe, pero éstas en realidad correspondían a Nicolás Pepín<sup>46</sup>. Abundan las opiniones sobre la invención de los naipes. En el diccionario de Sebastián Covarrubias Orozco “*Tesoro de la lengua castellana*”, aparece el vocablo naipes<sup>47</sup> y lo define así: “*Libro desencuadernado en que se lee comúnmente en todos los estados, que pudiera estar en el catálogo de los reprobados. Dixéronse naipes de la cifra primera que tuvieron, en la cual se encerraba el nombre del inventor. Eran una N. y P.; y de allí les pareció llamarlo naipes; pero las dichas letras decían Nicolao Pepín*” y no menciona nada sobre el sevillanismo de Nicolás Pepín.

<sup>41</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. p. 11.

<sup>42</sup> RUBIO, Javier (1978). *Los naipes: un desafío al destino y un tesoro para el coleccionista*. Suplemento de los domingos de ABC. 31 diciembre Madrid.

<sup>43</sup> GUISAOSOLA, Marisol (1979). *20 cosas que debe saber acerca de... los naipes*, Suplemento del País, 8 enero Madrid, p. 159.

<sup>44</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. cit. p. 16.

<sup>45</sup> Ibidem. p. 16.

<sup>46</sup> Ibidem. p. 16.

<sup>47</sup> COVARRUBIAS OROZCO DE, Sebastián (1943). *Tesoro de la lengua castellana o española*, según impresión de 1611 ed. de Benito Remigio Noides, en la de 1674. S.A. Horta, I.E. Barcelona. folio 560, vuelto.



Según Pellicer<sup>48</sup>, la baraja actual fue inventada por un gallafo madrileño, llamado Villa o Vilha, a últimos del s. XIII. En la época de Cervantes, escribe Diego Clemencín<sup>49</sup>, se creyó que el inventor era un tal Vilna. Según unos, nacido en Madrid o Barcelona, y para otros, en el extranjero, como en Francia de donde vinieron por primera vez. De acuerdo con documentos oficiales recopilados por Llano Gorostiza<sup>50</sup>, existían nueve fabricantes de naipes en Barcelona en el año 1442, fecha anterior a la introducción de la imprenta. En Valencia, se tienen referencias de naiperos en 1470. En Sevilla, se conocen algunos fabricantes desde 1430, y a mediados del siglo XV el empleo de los naipes se había extendido por toda Europa. En el siglo XVI hubo más de setenta fabricantes y, con el descubrimiento de América los españoles los introdujeron en el Continente.

El juego mitológicamente hace referencia a un espectáculo consagrado. Los griegos y romanos los ofrecían a algún Dios en particular o a varios a la vez. Llamaban juego también a los deportes como carreras, combates, espectáculos, teatro, tragedia, comedia, sátira, etc. Posteriormente cada juego llevaba el nombre de quien hacía honor; así los Juegos Apolinarios hacían honor al Dios Apolo; los Juegos Augustales se celebraban en honor a Augusto; los Juegos Capitolinos rememoraban al Dios Júpiter, como conservador del Capitolio; los juegos Ístmicos, celebrados en el Istmo de Corinto instituidos por Teseo en honor a Neptuno, etc. Todos los juegos Ístmicos incluso los de mesa, eran en honor de algún Dios, de ahí que el rey de cada palo tenga su equivalente en la mitología. Es por ello que el juego ha sido necesario en la convivencia de los pueblos y se convirtió con la aparición del naipe, en indispensable por sus aportaciones y variantes, así como de elemento para la comunicación. Pero no siempre es fácil acceder a todo lo relacionado con el naipe, pues como bien dice Emiliano F. Pinedo<sup>51</sup> en el prólogo de su libro, una de las tareas del historiador consiste en desmenuzar los factores importantes de los accesorios, lo que no suele ser fácil, siendo casi siempre las propias empresas la principal dificultad. Pues, aun teniendo las fuentes no son de asequible consulta o han sido destruidas por la desidia de algún desalmado. Lo cierto es que, a esta falta de datos se añade la dificultad de consultar los protocolos notariales, donde se establece hasta cien años para poderse acceder a ellos, lo que dificulta y limita la recopilación de datos y establecer una estadística.

Por otra parte Vicente Viñolas y Lardies<sup>52</sup> establece en diferentes apartados palabras relacionadas como:

Baraja: Significado que corresponde a la mezcla de los naipes antes de repartirlos.

<sup>48</sup> Gran enciclopedia Espasa Calpe (2002). tomo 21, p. 1662.

<sup>49</sup> JANER, Florencio *Naipes o cartas de jugar y dados antiguos*. Catálogo del Museo Arqueológico Nacional.

<sup>50</sup> LLANO GOROSTIZA, M. (1975). Op. Cit. pp. 15-20.

<sup>51</sup> FERNANDEZ DE PINEDO, E. y HERNANDEZ MARCO, J. L. (1980). *La industrialización del norte de España*. Ed. Crítica, Barcelona, p. 7.

<sup>52</sup> VIÑOLA Y LARDIES, Vicente (1901). *Manual de naipes*. Ed. Establecimiento Gráfico de R. Pujol, Barcelona.

Carta: Cuyo significado es “tanto”, el valor de cada uno de los naipes de una baraja, excepto las figuras.

Naipes: Dícese de cada una de las 48 cartulinas que componen la baraja.

Juego: Relacionado con idea de la diversión.

Entre los juegos que más han destacado en España figura en primer lugar, el Tresillo, siendo muy populares y también muy extendidos, el Mus, el Tute, el Julepe, el Golfo y la Brisca... Los más conocidos y de carácter internacional: el Bridge y el Poker. El primero de éstos se enseña en las universidades inglesas y norteamericanas, por considerarse altamente beneficioso para la juventud, al desarrollar la inteligencia, educar la memoria y fomentar el dominio de sí mismo, al tiempo que exige en todo momento, la máxima corrección, concentración y resultar muy apasionante. La importancia social de los naipes está avalada por la gran popularidad que han adquirido, por ser un elemento de distracción y ayudar a llenar el vacío de las horas de ocio.

#### I.4 Aventura cronológica de los naipes

Se ha visto que son muchas las conjeturas en este pequeño mundo del naipes, pues resulta excesivamente complicado para quienes lo consideran un tema frívolo e impuesto por planteamientos banales. Anteriormente, se apuntó que André François<sup>53</sup> había referenciado por países el origen de las cartas de juego, haciendo un análisis de todos los documentos relativos a los naipes de forma cronológica desde el año 1240. Pero, también se apuntó que no llega a conclusión alguna, aunque se puede pensar que los naipes que hoy conocemos son una evolución de distintos juegos de rol, desarrollados en muchos países. Crea esta cronología sobre los primeros indicios de los naipes, y así tenemos en:

- 1240.- Los primeros indicios. Y, en el concilio de Worcester se habla del juego de Reyes y Reinas.
- 1254.- Saint Louis (*Luís IX de Francia, también conocido como San Luís o San Luís IX, Rey de Francia*), prohíbe a sus súbditos campesinos y burgueses algunos juegos entre los que aparece el de cartas.
- 1299.- Se habla sobre el Tarot, lo comenta Tiraboschi en su historia de la literatura italiana.
- 1300.- En un texto que data del siglo XV, René François dice: *“las cartas se conocen en Alemania desde este año”*.
- 1328.- El manuscrito de Renart le Contrefait, conservado en la Biblioteca Nacional de París, señala que las cartas son *“una diversión alternativa”*.
- 1329.- Aparece una carta pastoral del Obispo de Wurtzbourg, prohibiendo algunos juegos de cartas.
- 1337.- En un documento, aparecen escritos de naipes en la abadía de San

<sup>53</sup> FRANCOIS André (1974). Op. Cit. pp. 44-46.

Víctor de Marsella.

1361.- Las crónicas de la Historia de Provenza estima que el nombre de *Valet* dado a la 3ª figura, proviene del nombre de un jefe de una banda que actuaba en toda la provincia.

1365.- El juego del Ajedrez con cuatro jugadores, se juega en Alemania y en los países escandinavos.

1450.- El grabado en madera se empieza a utilizar para la fabricación de naipes.

1583.- Aparece una declaración del Rey de Francia, Enrique III, creando el primer impuesto sobre las cartas de juego impresas en Francia.

También Manuel Llano Gorostiza<sup>54</sup>, formula una cronología, y teniendo en cuenta que no ha habido ningún autor que haya podido argumentar con certeza sobre el origen de los naipes, al no haber documentos escritos hasta muchos años después de haberse inventado. Por ello, la cronología se basa en documentación concreta o, de naipes encontrados que se han podido datar.

### I.5 Juego y afición por las cartas

La dudosa etimología de la expresión juego de cartas, ha dado pie a un gran número de teorías que se contradicen y que se han posicionado con los primeros documentos que hablan de naipes en Europa a principios del siglo XIV. A ello se añaden los problemas derivados del juego, el de naipes (s. XIV) ya constituía un peligro para la salud pública, dada la difusión que adquirió entre las clases humildes y populares. Por tanto, se deduce que, en dicha época ya se hubiera encontrado un procedimiento, tal vez mecánico, para producir cartas a buen precio y alcance de quienes concurrían a las tafurerías o tahurerías, nombre con que se conocían los garitos o casas de juego.

En este sentido Manuel Llano Gorostiza<sup>55</sup> dice que *“En tiempos de Felipe II, el Rey vio en los naipes una fuente de ingresos para la Real Hacienda. Lo cual no le evitó publicar una Pragmática y Declaración sobre los juegos, impresa en Madrid, en casa de Alfonso Gómez en el año 1574”*. Pues la pasión por el juego produce trastornos, a veces graves, en el carácter y la personalidad del individuo. Nada nuevo ocurre hoy que no ocurriera en el pasado y que, no fuera motivo de sanciones y prohibiciones, tanto por parte de las autoridades civiles como por las religiosas.

Al difundirse los naipes por el país de forma generalizada, las Autoridades Civiles y Eclesiásticas dictaron una serie de medidas de tipo preventivo y restrictivas, tendentes a la supresión del juego, al ser éste elemento de perversión de las buenas costumbres.

<sup>54</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975) Op. Cit. pp. 19-75.

<sup>55</sup> Real Decreto de S.M. el Rey Luis I. Fondos bibliográficos del Museo de Naipes de Vitoria, fechado en 1724.

<sup>55</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975) Op. Cit., p. 73.

A finales del siglo XVI<sup>56</sup> se grabaron con impuestos los naipes, dada su rápida expansión. En los fondos bibliográficos del Museo Fournier de naipes de Vitoria, probablemente recogidos de la biblioteca de San Lorenzo de El Escorial (Fig. 7), se encuentra un bando de S.M. el Rey Luís Primero, fechado en el año 1724, donde se puede leer en castellano antiguo: "EL REY, por quanto por mi mandado se ha arrendado, y arriendo la Renta de los Naypes de los tres partidos de Castilla la vieja, Toledo y Sevilla con ciertas condiciones, contenidas, y declaradas en los Arrendamientos, que en quebrantamiento estrangeros, fabrican Naypes falsos, fuera de las estampas de los arrendadores de dicha renta..."

Pero, ya siglos antes el juego preocupaba a los gobernantes y con carácter represor Juan I publicó una pragmática en Briviesca en el año 1387, su texto dice así<sup>57</sup>: "Mandamos y ordenamos, que ningunos de los de nuestros reinos sean osados de jugar dados ni naypes en público ni en escondidos; y qualquier que los jugare, por la primera vez paque seiscientos maravedis, y por la segunda mil y doscientos maravedis, y por la tercera mil y ococientos maravedis, y dende en adelante por cada vez tres mil maravedis, y si no hobiere de que los pagar, que yagan por la primera vez diez días en la cadena, y por la segunda vaeinte días, y por la tercera treinta días, y así dende en adelante por cada vez, no teniendo de que pagar los dichos maravedis, esté preso treinta días. Y....."

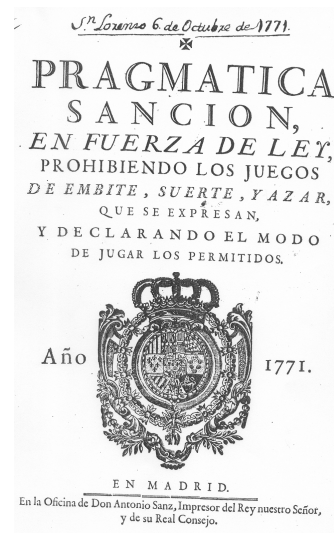
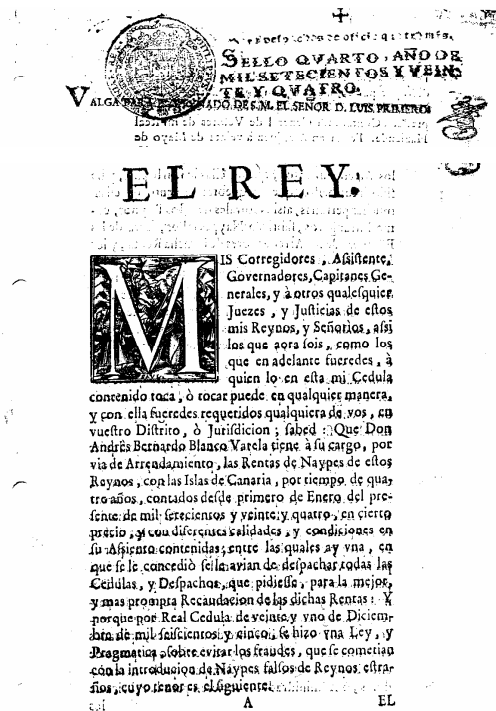


Fig. 7 Portada Pragmática Sanción del año 1724 Fig. 8 Portada Pragmática Sanción Rey Carlos III.

Se encuentra otra pragmática sanción, en fuerza de ley, prohibiendo los juegos

<sup>56</sup> Real Decreto de S.M. el Rey Luis I. Fondos bibliográficos del Museo de Naipes de Vitoria, fechado en 1724.

<sup>57</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975) Op. Cit., p. 73.

de envite, suerte y azar, en ella se indica e informa de cómo jugar los permitidos (Fig. 8). Esta fechada el seis de octubre de 1771, impreso en Madrid por Antonio Sanz, impresor del rey Carlos, Rey de Castilla, León, Aragón, de las dos Sicilias, de Jerusalén, de Navarra, de Granada y un largo etc., *“Prohibiendo, que las personas estantes en estos Reinos, de cualquier calidad y condición que sean, jueguen, tengan o permitan en sus casas los juegos de banca o faraón, baceta, carteta... ni otro cualquiera de naipes, etc.”*.



## CAPÍTULO II

# UNA VISIÓN INTELIGENTE EN LO CREATIVO Y EMPRESARIAL





## II.1 Del arte al producto

La dicotomía bello-útil, designa el diseño versus utilidad en la fabricación de objetos, que a la vez respondan a necesidades básicas. Este postulado es uno de los principios básicos de *William Morris* en la *Bauhaus*<sup>58</sup>, hacer útil lo bello y hacer bello lo útil, una filosofía de la *Gestalt* que tuvo mucho que ver en la evolución del arte y concretamente en la fabricación de naipes, entendiendo los naipes de una baraja como conjunto y no por separado naipe a naipe. A ello ayudará la aparición de los caracteres móviles tipográficos en los sistemas impresos, pues crean la necesidad de aprender a leer y escribir; también la invención de la cámara fotográfica crea unas necesidades culturales y técnicas, el resto de avances, cine, televisión, informática, etc. son prolongaciones de esos avances.

La era tecnológica, ha producido un cambio radical en las formas de expresión, comunicación y de transmisión del arte, donde los avances técnicos son meras herramientas para conseguir resultados óptimos, de mayor calidad y cualidad en cuanto a diseño, forma etc. ya que forman parte de la evolución humana. Este progreso dio lugar a desarrollar las posibilidades implicadas en los elementos básicos de la comunicación visual, como la planificación, el diseño y la elaboración de objetos visuales, la fabricación de herramientas, la creación de símbolos y por último la producción de imágenes.

La técnica y el lenguaje artístico responden a esa evolución, ligadas de forma intrínseca, que cuando se domina, cualquier persona puede producir objetos con contenido artístico. Pues, el artista y el artesano forman parte de un todo, ya lo anuncia la filosofía de la *Gestalt*, cuya base teórica es “*la convicción de que abordar la comprensión y el análisis de cualquier sistema requiere reconocer que el sistema (u objeto, acontecimiento, etc.) como un todo está constituido por partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para después recomponerse en un todo*”<sup>59</sup>.

---

<sup>58</sup> DONDIS, D.A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 8ª edic. pp. 9-31.

<sup>59</sup> *Ibidem*. p. 53.



En cuanto a la creación y el diseño de naipes, observamos que el conocimiento y la evolución técnica tienen mucho que ver a nivel intrínseco y son parte del propio artista. En los orígenes, la ejecución y creación de diseños en xilografía dependía del artista, quién además de hacer los dibujos originales también hacía la entalladura en la madera. A continuación realizaba las trepas e imprimía él mismo la xilografía, que posteriormente coloreaba bien a la morisca o, con las trepas. También, era el artista quién conociendo los medios técnicos realizaba los grabados calcográficos y los estampaba. Esto ha sucedido en el transcurso del tiempo hasta llegar a los medios mecánicos como la imprenta o, el offset, momento en que el artista conoce la técnica pero quién maneja la maquinaria es un especialista.

## II.2 La saga de los Fournier

La familia Fournier constituye un emporio empresarial en la ciudad de Vitoria vinculado con las artes gráficas, pero sobre todo, es conocido mundialmente por el diseño y fabricación de naipes. El promotor fue Heraclio Fournier González, un joven inquieto y con sueños, un profesional de las artes gráficas. No es de extrañar está inquietud sabiendo que su bisabuelo Pedro Simón Fournier, nacido en París en 1712<sup>60</sup>, en las postrimerías del largo reinado de Luís XIV, fuera fundidor de caracteres tipográficos. También le precedía fama de grabador, que destacó, sobre todo, por sus aportaciones a la tipografía musical. Él fue, quien introdujo los caracteres redondos de las partituras musicales, que sustituyeron a los cuadrados<sup>61</sup> que aparecían en los enormes cantorales de las iglesias.

Se conoce poco de su vida, pero se sabe que tuvo dos hijos, Francisco y Carlos que destacó como pintor y escritor obteniendo fama en toda Francia. Francisco, sería el abuelo de Heraclio Fournier González, según afirma Enrique García Martín en un artículo de la revista "La Sota" y basado en la documentación de la familia Gil-Fournier. Francisco Fournier, nació en París en 1760 y de allí se trasladó a la localidad francesa de Limoges donde trabajó como impresor. Debido a la catastrófica situación financiera de Francia y el ambiente de revolución que se aproximaba le llevaron a trasladarse a España en busca de mejores condiciones para el desempeño de su oficio. Se afincó en la ciudad de Burgos en 1782 y tres años después de su llegada, el 6 de junio de 1785, se casó con la burgalesa, María del Reoyo, en la iglesia de San Lesmes de Burgos. De esta unión nacería Lázaro Fournier del Reoyo, el padre de Heraclio. Según algunos biógrafos también habría heredado de su padre las aptitudes para las Artes Gráficas, pero no está claro que desempeñara el oficio de grabador.

Sí se conoce, en cambio, que a principios del siglo XIX se instaló con su mujer, Paula González de Alexandre y sus cinco hijos, en un viejo molino situado en el término llamado "del Dios" y "del Morco", conocido posteriormente como molino "de Lázaro" donde ejerció el oficio de panadero. Así consta en las páginas 12 y 13 del

---

<sup>60</sup> GIL-FOURNIER CARAZO, José Antonio. Escritos propios inéditos cedidos por la familia.

<sup>61</sup> Diccionario Enciclopédico Abreviado (1954). *Voz Fournier, Pedro S.* Ed. Espasa Calpe S.A., Madrid. p. 178

primer Padrón Municipal<sup>62</sup> de vecinos de Burgos (1859), indica que en el molino de Lázaro habitan:

Lázaro Fournier	casado	de profesión panadero	57 años
Paula González	casada	“ “ “	54 “
Demetrio Fournier	soltero	“	22 “
Braulio Fournier	“	“	21 “
Julian Fournier	“	“	19 “
Gervasio Fournier	“	“	17 “
Heraclio Fournier	“	“	10 “

Tabla. 1 Primer Padrón Municipal del Exmo. Ayuntamiento de Burgos del año 1859. Se observa que falta Victorina Fournier.



Fig. 9 Molino del Morco (Burgos). Fotografía de 2004.

En el molino que todavía hoy existe junto a un canal del río Arlanzón (Fig. 9), cercano a la carretera que va de Burgos a Villarcayo y Santander, se molía harina y se hacía pan; en documentos oficiales se dice que: de aquí salió el primer *pan de Viena* del Norte de España. No hay constancia que se realizara en tiempos de Lázaro Fournier ninguna actividad relacionada con la impresión, fueron sus hijos quienes retomaron la tradición familiar de impresores, aunque la aplicaron a una nueva actividad como es la fabricación de naipes.

<sup>62</sup> PADRÓN Municipal del Exmo. Ayuntamiento de Burgos, del año 1859.

- *Los Fournier impresores naiperos.*

Fue Gervasio persona inquieta y gran aficionado al estudio, quien desde muy joven, comenzó a interesarse por la especialidad de grabador. Tras unos años de estudios y preparación en París, trajo a Burgos una prensa litográfica marca Violín, se instaló junto con sus hermanos Braulio, Julián y Heraclio en la casa familiar y reconvirtió el viejo molino que había servido para moler harina en un taller litográfico. Para ello, utilizó la infraestructura existente como el motor que le serviría para mover los tórculos e imprimir los naipes.

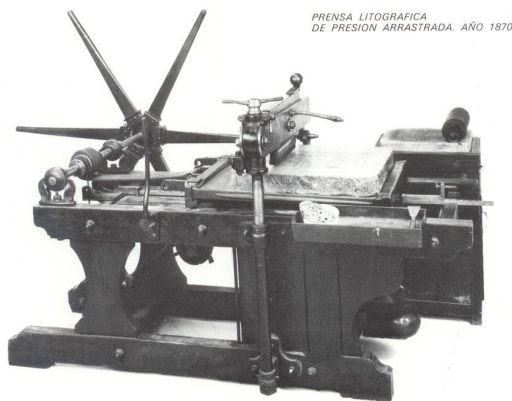


Fig. 10 Prensa litográfica marca Violín<sup>63</sup>.



Fig. 11 Piedras litográficas<sup>64</sup>.

De esta manera los cuatro hermanos toman las riendas del negocio familiar y comienzan en 1860 la fabricación de barajas con la marca Fournier Hermanos, en lo que había sido su casa, el molino del Morco. En la producción de las barajas dejan de lado las viejas técnicas de impresión y utilizan la litografía. Los dos hermanos mayores Julián y Braulio, ejercían de stampadores y los dos menores Gervasio y Heraclio, este último todavía un niño, se dedicaban a la parte creativa de dibujos y los diseños. Los cuatro hermanos viajaron a París donde perfeccionaron sus habilidades; allí se tituló Heraclio como grabador y litógrafo, también adquirieron maquinaria para su empresa, pero su trabajo en la misma era diferente, imprimían naipes.

Poco tiempo después de poner en marcha el negocio familiar, Gervasio, siempre emprendedor, decidió ampliarlo en Valladolid. La construcción del ferrocarril Burgos – Valladolid en el año 1859, había acercado estas dos ciudades y facilitó que Gervasio se desplazara a la capital del Pisuerga, y junto con él fue su hermano Julián. Allí, el contacto con obras artísticas y debido a su gran inquietud, Gervasio decidió estudiar Geografía e Historia, materia de la que luego sería profesor, llegando a ser catedrático en la Universidad y académico de Bellas Artes. Julián se siente solo en Valladolid por el nuevo camino emprendido por su hermano y decide regresar a

<sup>63</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1988). *Los naipes*. tomo I. Ed. Heraclio Fournier S.A. Vitoria: p. 23.

<sup>64</sup> *Ibidem*. p. 23.

Burgos donde funda la sociedad denominada Papelera del Arlanzón, en esta industria entierra su juventud y fortuna. Fallece relativamente joven sin dejar descendencia.

Braulio y Heraclio habían continuado en Burgos con su trabajo como impresores naiperos, utilizando los dibujos que Gervasio había dejado y bajo la marca Fournier Hermanos, consolidan los diseños de una baraja eminentemente castellana, impresa en cartulina turolense, concretamente de Beceite. Crean una baraja de cuidado diseño y pulcra litografía que adquiere fama por su ejecución, propia casi de un maestro orfebre, por ello son nombrados litógrafos de la Real Casa<sup>65</sup>, título que les otorga la Reina Isabel II y ellos dejan constancia del hecho al imprimirlo en el cuatro del palo de copas.



Fig. 12 Baraja de Carlos IV, impresa en Burgos en el periodo que Braulio y Heraclio eran Litógrafos de la Real Casa.



Fig. 13 Cuatro de Copas, donde se define la condición de litógrafos.

En los naipes (Fig. 13), se puede observar como en el de la izquierda dice: *Fournier hermanos*, mientras en el de la derecha reza: *Braulio Fournier*. Lo que indica, que en el año 1866 Heraclio ya no trabaja junto a su hermano Braulio. Es de suponer, por ello, que se ha desplazado a Vitoria.

### II.3 Heraclio Fournier y su arribo a Vitoria

Braulio Fournier enviuda de su matrimonio con Feliciano Carranza, pero contrae segundas nupcias con Vicenta García de Quevedo en San Lorenzo la Real de

<sup>65</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1988). Op. Cit. pp. 54-57.

Burgos. En ese momento las circunstancias aconsejaban la ampliación del negocio y Heraclio decidió buscar para él un nuevo emplazamiento, la vía de comunicación a través del ferrocarril ayuda a la familia a decidir su destino. El 15 de agosto de 1864, se había inaugurado la línea Madrid-Irún<sup>66</sup> que pasaba por Burgos y Vitoria. A la ciudad alavesa se encaminó Heraclio para instalar un negocio que acabaría relacionando el apellido de la familia con el nombre de la ciudad. Existen dudas sobre la fecha exacta de su llegada a Vitoria, pero parece ser que aconteció en 1866, a la edad de 17 años.



Fig. 14 Recorte de prensa de El Correo, conmemorativo de los 140 años del Ferrocarril en Vitoria. 2004.

Con unos orígenes sólidos y un futuro incierto, partió de Burgos independizándose de sus hermanos, cargado de ilusiones y ganas de trabajar, con una profesión prometedora como impresor y naipero, llegó a Vitoria en 1866, donde encontró las condiciones propicias para poderlas desarrollar. Inicia su singladura en un modesto taller, donde el proceso industrial se supera continuamente debido a los avances técnicos que se producen. Pero, es la obtención de un gran premio en París en 1868, lo que le anima a luchar en su empeño de expansión industrial y a formar una familia con Nieves Partearroyo.

A partir de su matrimonio, su crecimiento industrial es incesante, ello motiva sucesivos cambios de domicilio, al mismo tiempo que aumenta el número de obreros y maquinaria industrial. En 1916 fallece en Vichí (Francia), lugar de descanso donde solía acudir a tomar las aguas, dejando una descendencia únicamente femenina de cuatro hijas y de éstas solo una tuvo descendencia. No pudieron tomar el relevo directivo de su padre por no estar bien visto socialmente que la mujer trabajara. Fueron sus nietos, quienes tomaron el mando de la empresa de su abuelo.

<sup>66</sup> GÓNGORA, F. (2004). *140 años de caminos de hierro*. Diario El correo. 15 de agosto. pp. 6-7.

Aunque en la actualidad el nombre Fournier se asocia a la ciudad de Vitoria, el trabajo de los hermanos Fournier como grabadores especializados en la producción de barajas no se inició en la capital alavesa, sino en Burgos a mediados del siglo XIX. Pese a que en esta época, la industria naipera atravesaba ya por un período de franca decadencia, tenemos que dar a Burgos la importancia que realmente había tenido en el panorama de la imprenta especializada en la producción de naipes. Efectivamente la ciudad castellana es un punto clave a la hora de reconstruir la historia de la imprenta española. Durante siglos se había afianzado como capital naipera y en el siglo XIX conservaba todavía prensas, tórculos y talleres, una tradición grabadora especializada en barajas que databa del siglo XVI.

Los naipes que se habían utilizado desde antiguo en diferentes civilizaciones como elementos lúdicos, mágicos o religiosos, dieron lugar, tras la invención de la imprenta a una floreciente industria que producía notables beneficios. Países como Alemania, Francia o Italia tuvieron una producción naipera importante y ciudades como Maguncia, (Alemania), donde se encuentra el museo Gutenberg, lo recuerdan. Por lo que respecta a España, capitales como Madrid, Barcelona y Burgos se disputaron la fama y los beneficios que la producción de barajas acarrea.

En el siglo XVI la distribución de las barajas a los comercios se hacía por zonas geográficas. El Rey tenía en cada zona un representante que en Burgos en concreto, era el llamado administrador general de los naipes en el reino de Castilla la Vieja, encargado de distribuir y recaudar los impuestos generados por la venta de las barajas. Durante el desempeño de este cargo por parte de Pero Ortiz de Écija, los burgaleses intentaron una especie de monopolio sobre el norte de la Península Ibérica. En este siglo la totalidad de las barajas usadas en esta comarca, con gran número de clientes, se fabricaban íntegramente en Burgos donde se utilizaban planchas de determinados modelos característicos de la zona, muy diferentes por ejemplo de los naipes catalanes. Alberto C. Ibáñez Pérez, en su libro titulado *Burgos y los burgaleses en el siglo XVI* afirma que “en el año 1570, dos maestros naiperos legalizaron un convenio de compañía para establecer una estampa en Burgos y fabricar naipes de la marca y figura de Juan Pron y otros por la marca y pinta de Nicolás Rivero y uno de otros maestros”<sup>67</sup>. Este monopolio supuso el afianzamiento de Burgos como capital naipera. Un dato que habla de la importancia de la ciudad en todo lo relacionado con la producción de naipes y la riqueza que suponía, en un año podían salir de sus talleres cuatro mil trescientas veinte docenas de barajas que se pagaban a 552 maravedíes la docena; también indica que no es solo el producto acabado, sino que el papel gozaba de prestigio; a modo de ejemplo, un pedido realizado en 1575 por el maestro F. Suter, quien adquirió para su trabajo 752 resmas de papel naipero surtido a comerciantes burgaleses.

La floreciente industria naipera no sólo supuso ventajas para Burgos, sino también para la corona, pues los impuestos que ésta recaudaba por la venta de naipes

---

<sup>67</sup> IBÁÑEZ PÉREZ, Alberto C. (1990). *Burgos y los burgaleses en el siglo XVI*. Ed. Excmo. Ayuntamiento de Burgos pp. 294 -295.

eran sustanciosos, las barajas eran caras, por ejemplo el precio de venta de una baraja al público excedía el salario de un día de un obrero especializado, como podía ser un cantero. Además el juego se había convertido en una especie de vicio social y por tanto, suponía un gran número de compradores. El juego llegó a provocar muchísimos problemas. El endeudamiento de grandes sumas de dinero y la imposibilidad de hacerlas efectivas, llevó a muchos ciudadanos a la cárcel, lo que generó una conflictividad social, que obligó a la corona a promulgar las Pragmáticas Sanciones que prohibían, restringían y regulaban el uso y el abuso de los juegos.

La industria naipera inició una decadencia que dos siglos después de su máximo esplendor fue casi total en Burgos, las contradicciones de los mercados internos, el desarrollo económico y un aparato comercial y financiero en crisis por los cambios que supuso la revolución industrial, fueron algunas de las razones de esta decadencia. Otras pudieron ser el perfeccionamiento en la fabricación de naipes alcanzado por catalanes y madrileños quienes han seguido conservando esta tradición naipera, el propio desgaste de los talleres locales de Burgos, así como la falta de renovación y la excesiva popularización de sus barajas. A mediados del siglo XIX, cuando los Fournier se iniciaron en Burgos como grabadores casi no quedaban restos del antiguo esplendor. Apenas se salvaban algunos talleres como las producciones de Calle y Quevedo, las de Molina y Rodríguez y la de los propios hermanos Fournier.

### II.3.1 El amanecer de la Industria del Naípe en Vitoria 1866.

Vitoria sueña desarrollar su industria y Heraclio parece dispuesto a servirla desde un modesto taller de estampación abierto en la Plaza Nueva<sup>68</sup>. Como dice Manuel Llano Gorostiza *“A quien había homenajeado gráficamente a Carlos IV y admiraba los afanes renovadores del tercer Rey de dicho nombre, Vitoria le ofrecía la síntesis arquitectónica de un establecimiento ilustrado abierto a las depuradas geometrías carlotercistas del arquitecto Olaguibel”*. (Fig. 14)

Cargado de ilusiones, Heraclio se instala en Vitoria, alquila un local en el núm. 5 de la Plaza Nueva, actualmente Plaza de España, donde existía el café Imperial y actualmente una distribuidora de revistas y periódicos llamada El Globo. Todavía hoy se conserva la misma fachada de madera y los escaparates de cuando existía la fábrica de naipes. Aquí instala su incipiente negocio, con una pequeña industria dedicada a la venta de objetos de escritorio y a la estampación litográfica y tipográfica de tarjetas, etiquetas, membretes y otros objetos de índole análoga.

---

<sup>68</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. p.136.



Fig. 15 Vistas actuales del local que Heraclio Fournier se instaló en 1866

Contaba con una máquina Minerva para tipografía y una prensa Viorín litográfica, que instala en el entresuelo y principal del edificio. En una parte del piso 2º organizó la sala de cortado de naipes, escogido y empaquetado, en la otra su vivienda; en el tercer piso instaló los secaderos y sección de barnizado a mano. Dado que el negocio era rentable, adquirió otra Minerva para imprimir tarjetas, una caldera de vapor no muy grande y varias cuchillas para cortar naipes. Obtuvo en este edificio buenos resultados, pues fue de donde salió impresa la primera baraja premiada en la exposición de París de 1868.

Poco después de su llegada a Vitoria, en abril de 1867, el Ayuntamiento de Vitoria<sup>69</sup> organiza la exposición de Artes Gráficas e Industria de Álava<sup>70</sup>. El fin es fomentar el desarrollo económico de este sector, realizándose en la denominada plaza del ganado (según datos del Ayuntamiento)<sup>71</sup> y en el Instituto Becerro de Bengoa de Vitoria, (según Manuel Llano Gorostiza)<sup>72</sup>. Éste, además apunta: “*Heraclio Fournier dispuesto a servir las desde un modesto taller de estampación abierto en el número 5 de la Plaza Nueva*”, lo que hace suponer asimismo que su llegada a Vitoria fue anterior a ésta fecha. También lo hacen pensar las barajas núm. 002 y 003, de las fichas, en ellas se lee *Braulio Fournier* y están fechadas en el año 1866; en las anteriores barajas decía, *Hermanos Fournier*. Estos son detalles de donde se deduce que, en el año 1866 Heraclio ya no formaba parte del Molino de Burgos y que se había instalado en Vitoria.

Otro dato importante para saber cuando llegó a Vitoria es que recibió en París el Premio Internacional a la Calidad en 1868, con la primera baraja de Vitoria. Ya

<sup>69</sup>.- Libro de Actas del Exmo. Ayuntamiento de Vitoria, Sesión ordinaria de 15 de Marzo de 1867, Signatura: L-5-104. (Libro 178)

<sup>70</sup>.- VIVES CASAS, Francisca (2000). *La Academia de Bellas Artes de Vitoria (1818 – 1889)*. (Tesis doctoral). Ed. Ayuntamiento de Vitoria. (Alava). p. 393.

<sup>71</sup>.- Archivo Municipal de Vitoria, *Industria y Bellas Artes*, signatura 966-V SOL (P-1503)

<sup>72</sup>.- LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). *Op. Cit.* p. 136.



teniendo instalado el taller, es por tanto lógico suponer, que dicha baraja tuvo que ser impresa antes de esa fecha. Posteriormente recibió muchos premios más, el siguiente fue el en la Exposición Universal de París de 1889, al que siguieron muchos otros como Burdeos, Barcelona, Madrid, El Cairo, etc.

- *Diseño e impresión de la primera baraja de Vitoria*

Conocida como la primera baraja de Vitoria, expuesta en el Museo Fournier de Naipes, el cuatro de Copas dice: *Heraclio Fournier, Premiado en la Exposición de París de 1868, Vitoria*. Ésta no es la primera baraja impresa en Vitoria, si esa fuera la primera que se imprimió en Vitoria no aparecería la inscripción citada en el cuatro de Copas. Pues se entiende que, fue después de premiada cuando se incluyó la inscripción mencionando el premio recibido en 1868. Sí se puede decir, en cambio, que una baraja igual a la que está expuesta en el Museo Fournier de Naipes, sin referencia al premio fue la primera impresa en la Plaza Nueva de Vitoria.



Fig. 16 Baraja premiada en París en 1868, con la inscripción mencionando el premio. Museo Fournier de Naipes de Vitoria.

Puesto que Gervasio y Heraclio eran los que en Burgos tenían la misión del diseño y dibujo de los naipes, se deduce que la primera baraja premiada en París, fue dibujada por Gervasio que era mayor que él. Además destacaba por sus dotes en el dibujo y era ayudado por el propio Heraclio en el Molino de Burgos. Se puede incluso suponer que de ahí trajo algún que otro boceto o dibujo hechos por él mismo. Entrevistado Ramón Alfaro Fournier en mayo de 1975, cuenta que: *“Heraclio era poseedor de varios diseños e interpretaciones en piedra que en Vitoria utilizó para iniciar su carrera litográfica en solitario, entre ellos los de la baraja premiada en París en 1868. Debemos destacar la gran delicadeza de este hombre, al no copiar literalmente los originales que reformó y retocó para que no fueran una imitación de lo anterior”*.

En la rama de Burgos, tal y como se ha mencionado anteriormente, se sabe que Braulio había enviudado de su matrimonio con Feliciano Carranza y que de nuevo había contraído matrimonio con Vicenta García de Quevedo, natural de Reynosa

(Santander). En 1888 fallece Braulio Fournier y la industria pasa a la dirección de su viuda, cambiando ésta la razón social y a llamarse “Viuda de Braulio Fournier”.

Conocer exactamente la historia de la llegada de Heraclio Fournier no ha sido tarea fácil, considerando que toda la documentación consultada nos habla de 1868 y 1870, incluso en 1960 se pensaba que la fábrica se había fundado en 1870 y se estaba preparando la celebración del centenario. Por lo tanto, en ese año todavía no había aparecido la primera baraja de Vitoria, que permitiría, por la fecha del premio, deducir que la fundación había sido en el año 1868. Dedución incorrecta por las razones que anteriormente se han expuesto.

Fue en un viaje a París que realizó Félix Alfaro cuando encontró en un anticuario de *Mont Martre*, una baraja de cartas de se leía en el As de Oros, *Heraclio Fournier Vitoria* y en el cuatro de Copas una inscripción que decía: *Heraclio Fournier premiado en la exposición de París de 1868 Vitoria*. También una benefactora de Madrid, llamada Celia Perdigón, obsequia a los fondos del Museo Fournier de Naipes con esta primera baraja, dado que encontramos versiones distintas, debemos decir que Celia Perdigón, la donó poco después que Félix Alfaro la encontrara en París. Por tanto, existen dos barajas, una de ellas se encuentra en los fondos del Museo, de la segunda, se ha vuelto a perder la pista. Sin embargo, en la ficha del museo correspondiente a la primera baraja de 1868, se recogen las dos donaciones.



Fig. 17 Primera baraja impresa en Vitoria y premiada en París, 1868. (ref.núm. 004)

- *Familia e incentivación en un proceso de industrialización*

En vista de los buenos resultados que obtuvo y la prosperidad que prometía el negocio, en 1870<sup>73</sup> Heraclio Fournier se casa con Nieves Partearroyo y Alexandre, nacida en el barrio de Begoña<sup>74</sup>, Bilbao, provincia de Vizcaya. La ceremonia se celebra en la iglesia de Santa María de Begoña, hoy la Basílica de la patrona de Vizcaya.

<sup>73</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). *Op. Cit.* p. 138.

<sup>74</sup> En 1870 el barrio de Begoña de Bilbao se denominaba República de Begoña.

Fig. 18 Retrato de Heraclio Fournier<sup>75</sup>Fig. 19 Retrato de Nieves Partearroyo<sup>76</sup>

En 1871 nace en Vitoria la primogénita de los Fournier, que la llamarían Mercedes, luego fueron Carmen, Ascensión y Paula. La única que tuvo descendencia fue Mercedes madre de Félix y Ramón Alfaro Fournier<sup>77</sup>.

En el año 1875, por falta de espacio en el taller de la Plaza Nueva, y debido a la demanda de trabajo que le reportaron los premios obtenidos con sus barajas, obliga a Fournier a instalarse en una nave más amplia. Adquiere un nuevo taller de Obrador<sup>78</sup>. Existe prueba documental de que Heraclio Fournier, vecino de Vitoria, en nombre de Mariano García (dueño de la casa núm. 2 del Paseo de la Florida) solicita permiso del Ayuntamiento para construir, en el terreno inmediato a dicho edificio, un taller obrador.

La petición, suscrita de puño y letra por Heraclio, va acompañada del diseño de la fachada del edificio que se desea construir, en la solicitud figura la contestación del Ayuntamiento, también manuscrita y firmada por la corporación municipal, autorizando la construcción en la que se ubica a Heraclio Fournier profesionalmente como empresario; pero no resulta ser un lugar propicio para el papel que se almacena, por exceso de humedad. Corría el año de 1879 y el mismo día que se descubrió la pérdida del material de fabricación, Heraclio Fournier recibió la visita del Deán de la catedral de Vitoria, Pablo Yurre, interesándose por el lugar para la instalación de un convento, ofreciendo una importante cantidad de dinero por la cesión del terreno que Heraclio rechazó en un gesto de honradez. Rehusó por considerar que el traslado de la fábrica era necesario antes de que se mostrara interés por la construcción del Convento de las Carmelitas.

<sup>75</sup> Foto Archivo Municipal de Vitoria, signatura, GUI-I-17.3 E. GUINEA.

<sup>76</sup> Ibidem. GUI-I-17.4 E. GUINEA.

<sup>77</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). *Op. Cit.* pp. 138-139.

<sup>78</sup> Expediente Archivo Municipal de Vitoria, signatura 45/20/33-(30).

A medida que aumentaba el negocio, Fournier se veía obligado a cambiarlo de lugar. En 1876, diez años después de haberse instalado en Vitoria, se traslada al Portal de Castilla, solicitando el 29 de enero permiso para colocar en la nueva instalación, un vapor locomóvil<sup>79</sup>. Le es concedido el 19 de febrero de 1877, pero tuvo que abandonar este lugar. A pesar de ello, inicia su andadura con el diseño de una nueva baraja propia que, estampó al año siguiente, en 1878. Se está haciendo referencia al núm. 350 del catálogo del museo<sup>80</sup> Félix Alfaro Fournier y que aparece en las fichas con la referencia núm. 005. Fue la primera baraja diseñada en Vitoria por Emilio Soubrier.

Después del fracaso en el paseo de la Florida, construye una pequeña tejavana en la Plaza Nueva núm. 5, donde instaló la maquinaria y en un hueco de la cuesta del antiguo teatro, hoy Banco de España, colocó una caldera y motor de vapor con su correspondiente chimenea. Esta instalación le ocasionó varios disgustos con el Ayuntamiento e hizo que volviera a pensar en un traslado. Es en esta época, hacia el 12 de mayo de 1879 cuando se incorpora a trabajar en la fábrica Pedro Oar, como contra maestro en la dirección de la misma a la edad de 28 años, anteriormente, había estado al frente de la litografía de Incera en Vitoria en su fábrica de cerillas y también había estado en alguna fábrica de Tolosa.

Los naipes se estampaban humedeciendo previamente la cartulina para evitar la dureza del grano del soporte, esta acción propiciaba la impresión del dibujo en la cartulina para conseguir uniformidad de estampación, se recurría a este sistema porque no se disponía de máquinas satinadoras. La estampación del dibujo jaspeado en el respaldo se hacía con dos dibujos jaspeados diferentes que se estampaban uno a continuación del otro, obteniéndose de esta forma un resultado de trama más menuda. Fue Pedro Oar quien modificó este procedimiento haciendo solo una estampación y cruzando en el reporte los dos jaspes, en lugar de hacerlo en la máquina con dos estampaciones.

En el año 1880 Heraclio instala<sup>81</sup> la fábrica en el núm. 6 de la calle San Prudencio, con nuevos planteamientos de estampación, totalmente litográficos. En la instalación se reservó la planta baja, la más accesible, para la maquinaria pesada, considerando que los suelos de toda la construcción eran de madera y el riesgo que suponía cargarlos con un peso excesivo. En la parte que da a la calle San Prudencio había dos huecos y allí se instaló la sala de escogido, cortado y empaquetado. A continuación, hasta los jardines, el salón de máquinas con un pavimento de suelo especial, allí se colocaron tres máquinas de imprimir, dos prensas litográficas, una Minerva, una lisa y una guillotina. En la parte alta de esta tejavana se construyó un suplemento, donde se colocaron los secaderos, máquina de jaboncillo y sección de barnizar a mano. En el centro de la sala de máquinas, se colocó la caldera de vapor con un motor de cuatro caballos.

<sup>79</sup> Archivo Municipal del Exmo. Ayuntamiento de Vitoria Signatura, 45-3-40.

<sup>80</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1982). *Op. Cit.* p. 65.

<sup>81</sup> DEL VAL, Venancio (1979). *Calles vitorianas*. Vitoria: Ed. Caja de Ahorros Municipal de Vitoria. p. 344.

Previamente al progreso de Heraclio en Vitoria, la industria papelera también había crecido. Se instaló la primera fábrica de papel en Tolosa, hacia 1841, así como las factorías entorno al Oria, el Ter y el Fluviá. Pero, la fiebre papelera toca techo, notándose síntomas de sobreproducción.

En la nueva vivienda de la calle Estación núm. 20, actualmente calle Eduardo Dato, Heraclio instala un comercio de material de escritorio, oficina y almacén. Podríamos decir que es, a partir de 1880, cuando las técnicas naiperas abandonan viejos procedimientos artesanos fundamentados en tórculos, trepas, encolados y secado, para dar paso a la incorporación de nueva tecnología consistente en el establecimiento de teléfono y un motor de vapor, que efectúa Heraclio en el año 1882, según se describe en el expediente del registro general del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria<sup>82</sup>; en él solicita permiso para la instalación de un motor de vapor de cuatro caballos, para el movimiento de una industria que va a trasladar de la Plaza Nueva número 5, a las traseras de la calle San Prudencio, casa en este año sin número y propiedad de Anacleto Cruz. El Ayuntamiento accede, contestando al escrito de Heraclio con un bello manuscrito firmado por los arquitectos responsables, Buesa, Medinaveitia y Echeverría. Cada traslado de la fábrica, obliga a Heraclio Fournier a nuevas búsquedas, pruebas y experiencias, que le llevaban a la renovación, no sólo de la maquinaria sino también de los diseños, la estética y el concepto de la creación de sus naipes.

En el título del expediente del Registro General del Ayuntamiento de Vitoria, consta la solicitud de Heraclio, pidiendo permiso para construir una casa en la C/ Sur, puesto que la tapia del jardín de la parte trasera de la casa, linda con las vías y el cerramiento de carga del ferrocarril. La fábrica de la C/ Sur, hoy, Manuel Iradier, sus orígenes se remontan al año 1886, dato encontrado en una solicitud de permiso al ferrocarril<sup>83</sup>, para construir la nueva fábrica. La casa será la nueva y moderna fábrica, la de la calle Manuel Iradier esquina con calle de los Fueros, una fábrica espaciosa, amplia, suficiente. Por ahora, la definitiva. La imagen de la fachada será la marca de la casa, cuyo sello perdura en la actualidad. Se puede observar (Fig. 20 y 21), que no se corresponden las alturas, pero ello es debido a que en el año 1889, tres o cuatro años después de haberse edificado, se hizo un añadido de un piso<sup>84</sup>; y así es como quedó en el momento de trasladarse a la calle Heraclio Fournier en el barrio de San Cristóbal de Vitoria.

---

<sup>82</sup> Archivo municipal del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria, Negociado 1º, año 1882, Núm.118. Signatura: Sección 52, legajo 12, número 48.

<sup>83</sup> Expediente del Registro General del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria. Signatura, C / 031 / 024.

<sup>84</sup> Expediente Archivo Municipal de Vitoria. Signatura: C / 10 / 04, de fecha 28 agosto de 1889.

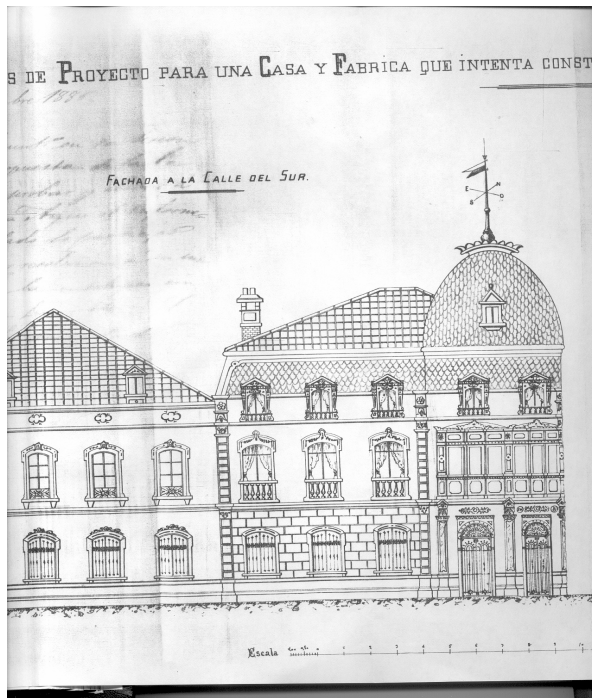


Fig. 20 Proyecto para construir una casa en la calle del Sur, hoy llamada calle Manuel Iradier, que sería la fábrica definitiva hasta 1948.



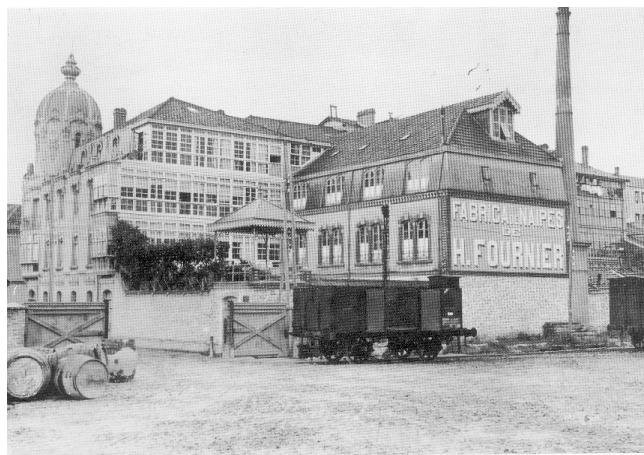
Fig. 21 Vista de la fábrica de la calle Manuel Iradier, en el año 1975<sup>85</sup>, reformada, cuando ya no era fábrica de naipes; ésta se había trasladado a la Calle Heraclio Fournier.

En la planta baja del edificio estaba la caldera con la máquina de vapor. Ésta hacía girar una polea que, a través de ejes y engranajes, distribuía la fuerza por todo el edificio, llegando a un eje giratorio denominado embarrado. Se necesitaba fuerza para hacer girar la polea que había encima de cada máquina, para ello se colocaba una correa que uniera la máquina con la polea del embarrado, siendo necesario tener las máquinas en batería. También, cada máquina disponía de un “embrague” con el fin de poder parar cada una de ellas de forma individual. En aquel momento había cuatro máquinas offset que imprimían un color, eran alimentadas a mano por una operaria, que colocaba los pliegos uno a uno. De estas cuatro máquinas, una cumplía una misión muy delicada, la más comprometida en la fabricación de naipes, los respaldos. Había también, dos calandras para aplicar el couché o, abrillantado a la cartulina pliego a pliego, después de impresa y barnizada. Siempre se imprimía una baraja completa en cada pliego. También en la planta baja estaba la sección en la que pasaban los dibujos de las piedras a las planchas de Zinc para offset. Igualmente en esta planta se encontraba la máquina de jaboncillo para dar a los naipes un tratamiento a base de jabón y calor, a modo de barniz, con la intención de producir brillo y facilitar su deslizamiento al barajarlos o repartirlos. En el primer piso estaba la sección de corte, atendida, generalmente, por manos femeninas que revisaban los naipes, uno a uno, elaborando barnices, empaquetando, almacenando, embalando y enviando mercancía a los clientes.

<sup>85</sup> SUÁREZ ALBA, Alberto (1901). Archivo Municipal de Vitoria. Barajas. Edita Excma. Diputación Foral de Álava.

La instalación de la fábrica generará mucho movimiento de máquinas y personas, y como consecuencia del volumen de producción, en el año 1889, se solicita la elevación de una chimenea de humos<sup>86</sup>, pues se pretende instalar una caldera horizontal, con una fuerza de diez caballos nominales que mejorará notablemente la salida de humos. El ayuntamiento pide que precise la altura que debe tener la chimenea. Después de las quejas de los vecinos y el requerimiento del ayuntamiento (Fig. 24) se observan dos anillos en la mitad y el extremo de la chimenea, que corresponden a los añadidos que tuvo que hacer a raíz de esta queja de fecha 13 de septiembre de 1887.

Desde el momento en que Heraclio Fournier decide construir una fábrica en la C/ Sur, podemos decir que comienza una nueva etapa de los naipes en Vitoria, adquiriendo un carácter industrial de envergadura. El 26 de agosto de 1889, Heraclio solicita permiso<sup>87</sup> para la edificación de una casa de nueva planta en la calle Sur (no tiene nada que ver con la fábrica) de dos pisos de altura, en la misma calle donde está la fábrica, en el núm. 28. El día 31 de diciembre se comunica el acuerdo tomado por el Excmo. Ayuntamiento al interesado. En el mismo expediente, junto a la solicitud de construcción de la nueva casa-fábrica, se dice: *"al mismo tiempo que se desea el permiso para la instalación de una máquina de vapor que ha de colocar para el desarrollo de la industria"*. Con el tiempo se han sucedido otras ampliaciones como la del pabellón en el jardín en calle Fueros 51, en 1943, también en 1948, y otra en el pabellón en 1953.



La Fábrica «Heraclio Fournier» en el cruce de las calles Fueros y Manuel Iradier. Vista posterior.

Fig. 22 La Fábrica "Heraclio Fournier" en la calle Fueros, vista posterior<sup>88</sup>.

El aumento de la producción precisa de la adquisición de nueva maquinaria y la contratación de trabajadores con la consiguiente ampliación de la fábrica que, se

<sup>86</sup> Expediente Archivo Municipal de Vitoria. Signatura: C / 010 / 037, de fecha, 23 - 07 - 1889.

<sup>87</sup> Ibidem. C / 010 / 004, de fecha, 26 de agosto de 1889.

<sup>88</sup> Foto Archivo Municipal de Vitoria, signatura: GUI-VII.11.E.GUINEA.

instala en la actual calle de Heraclio Fournier, conocida como tal a raíz de ubicarse la fábrica en ella. Comenzó así la urbanización de la zona en la que la nueva fábrica desempeña el papel protagonista, en un terreno aislado del extrarradio de Vitoria. La nueva fábrica y sus ampliaciones tienen lugar entre 1948 y 1994. En 1948 se procedió a la construcción de un moderno edificio que, en el transcurso de 46 años se hizo pequeño. El nuevo establecimiento tenía una superficie útil construida de 30.000 metros cuadrados y se consideró acorde con el gran progreso y desarrollo experimentado en las Artes Gráficas. La instalación de la fábrica se hizo en la zona de San Cristóbal, que se consideró zona industrial por estar en las afueras de la ciudad, hoy en el ensanche vitoriano e integrado en el núcleo urbano. El antiguo edificio se transformó en viviendas para empleados. La excelente acogida que los trabajadores dispensaron a las viviendas, propició la construcción de otras en diferentes zonas urbanas.



Fig. 23 Nueva fábrica, desde el año 1948 hasta 1994<sup>89</sup>. Fecha de la fotografía: Marzo de 1965

En documentos encontrados en la Delegación de Industria de Álava, del Ministerio de Industria (B.O.E. 23 de 1939) dice que, la fábrica situada en la calle Fueros de Vitoria, contaba de 93 operarios. También Félix Alfaro Fournier<sup>90</sup>, en documentos mecanografiados por él mismo y encontrados en la fábrica, asegura que en 1947 trabajaban en la industria de Heraclio Fournier cerca de 500 obreros. Se deduce que en ocho años, aumentó en unos 400 obreros su plantilla y abarca todas

<sup>89</sup> Fotografía del Archivo Municipal de Vitoria signatura PAR-2600.4. (3).

<sup>90</sup> ALFARO FOURNIER, Félix. Escrito inédito encontrado en la fábrica.



las especialidades de las Artes Gráficas, en los procedimientos de offset, huecograbado, tipografía y litografía. Se llegó a tener en 1966, época de más auge, unos 800 empleados, repartidos en distintas secciones, entre ellos contaba con 12 artistas dibujantes y 55 técnicos; con esta capacidad industrial no es de extrañar que absorba el 95% de la producción de naipes de España y el 98% de la exportación a otros países. Siendo la característica más importante la de ser fabricados sobre cartulina con fibra amarfilada, que los hace insuperables en todos los mercados.

También se ha encontrado el primer documento que se presenta en la delegación de Industria de Álava, el 1 de julio de 1950, referido al traslado de la fábrica. Se ha dicho que, a medida que la empresa Heraclio Fournier, S.A. crecía, debía ampliar sus instalaciones adaptándolas a las nuevas exigencias empresariales, cambios que fueron posible debido a que el solar de construcción era mucho mayor que el edificio en él instalado. A pesar de todo, las ampliaciones llegaron a ocupar, prácticamente, la totalidad del solar. Éste pudiera ser el motivo de que en el Registro del Ayuntamiento de Vitoria, no figuren más modificaciones que las ampliaciones de pabellones<sup>91</sup>. Estas ampliaciones, deben entenderse efectuadas sobre obras que ya se estaban construyendo y nada tienen que ver con el cambio o modificación del edificio que se construyó veinte años antes, en 1961. También solicita la concesión de permiso para la elevación de una planta más en 1962<sup>92</sup>. Ya que el cuerpo del edificio principal consta de planta baja y dos pisos, con la elevación de una planta más en el pabellón que está en construcción, se conseguirá dar al conjunto de edificaciones una mayor armonía estética y puesto que en ambos extremos las edificaciones tendrían la misma altura.

En 1964<sup>93</sup> y destinado a caldera y almacén, se solicita construir un pequeño pabellón interior en la fábrica, sujeto a los planos que acompañan el expediente, el Ayuntamiento contesta favorablemente solicitando el abono, por el concepto de derechos de edificación, de la cantidad de 7.035 Ptas. En la solicitud del año 1966<sup>94</sup> se hace constar la urgencia en la construcción de un nuevo pabellón, como ampliación al último de orientación sur; por la inminente llegada de dos grandes máquinas "Roland VII", de 12,00 metros de longitud cada una. En dicho expediente de autorización de ampliación de fábrica<sup>95</sup>, se expone que se desea elevar dos pisos y realizar un desván para almacén en el pabellón Este de la fábrica de naipes. Acompaña por duplicado un amplio proyecto firmado por los arquitectos que suscriben el documento, quienes serán también directores facultativos de las obras, Emilio y Luís Ángel de Apráiz.

---

<sup>91</sup> Excmo. Ayuntamiento de Vitoria. Registro Municipal de Álava, archivo: Armario 34, Legajo 55 núm. 1. Fechado en Vitoria el 14 de noviembre de 1960.

<sup>92</sup> Ibidem. Exp. Armario 34 Legajo 55 número 3.

<sup>93</sup> Ibidem. Exp. Armario 34, Legajo 55, número 5, de fecha del registro general 20 de julio de 1964 con el número de registro 9055.

<sup>94</sup> Ibidem. Exp. Armario 59 Legajo 88 número 13 de fecha 31 de enero de 1966.

<sup>95</sup> Ibidem. Exp. Armario 59, Legajo 88, núm. 12, de fecha junio de 1966, número de Registro General 7.825,

- *Las innovaciones sociales de 1885*

Heraclio Fournier era empresario, soñador, inquieto y trabajador, pero sobre todo, manifestaba una gran inquietud social, dispensando a sus subordinados un trato afable, comedido, respetuoso y cortés. No eran simples trabajadores a sueldo, sino colaboradores y personas con las que hablaba, pensaba, vivía, trabajaba y decidía. Solían decir que, dentro de “su” cuerpo empresarial, él era la “cabeza” y los empleados sus “miembros”, se puede traducir en “pensar” y “ejecutar”; si imprescindible la una, necesarios los otros. Ambos, acertadamente unidos, definían al empresario ejemplar por la capacidad de su cabeza decisoria y la efectividad de sus miembros ejecutores. No puede extrañar pues, que se anticipara creando en 1885, lo que 60 años más tarde se conocería en España como la Seguridad Social.

Al poco tiempo de instalar la fábrica en la calle de San Prudencio, ocurrió un grave accidente de trabajo. Una máquina atrapó la pierna a una operaria que, como consecuencia del percance murió algún tiempo después, por tal motivo, Heraclio fue procesado y requerido a depositar una fianza e inspeccionada la fábrica. La causa judicial terminó favorablemente. La maquinaria estaba acorde con las exigencias del control industrial y no se halló falta de seguridad en las instalaciones, se dictaminó que el motivo del accidente había sido un descuido de la manipuladora y la lesión achacable a la falta de atención imprescindible en el manejo de estas máquinas. A raíz de este percance, año 1885, Heraclio Fournier fundó la Sociedad de Socorro a Enfermos, que fue acogida por los obreros con gran júbilo. Se celebró el acontecimiento con una serenata y otras diversiones propias de la época e indicadas para grandes acontecimientos, es recogido por Félix Alfaro en un documento de agosto de 1935, año en el que dicha sociedad aún seguía funcionando. Sólo de una persona auténticamente preocupada por el progreso social, económico y sanitario del trabajador, se podía esperar una iniciativa de tal magnitud y grandeza, encaminada a velar por el bienestar del obrero y su familia, es de destacar el interés humano que sentía por el personal de fábrica o comercial. Sobre todo, en lo tocante a prestaciones sociales y sanitarias, pues el trabajador asociado suele recibir el ciento por uno de lo que invierte. El altruismo, fue lo que guió a este empresario en una época calamitosa de la historia, plagada de enfermedades, desastrosos, infortunios y toda suerte de penurias como el hambre, la tisis, las múltiples infecciones..., por citar algunas.

Se ha adelantado sesenta años<sup>96</sup> a los tímidos comienzos de la Seguridad Social en España. Se proporcionaba a los afiliados a La Sociedad de Previsión Social para Socorro a Enfermos, auxilios económicos del 100% del salario, asistencia médica, medicamentos en los casos de necesidad, ayudas por fallecimiento del asociado y sus familiares; e incluso, veraneo para los que a juicio del médico de la empresa estuvieran necesitados de reposo y mejoras sociales que redundaran en beneficio del trabajador. Son las ventajas de los servicios de la “Sociedad” que, dejan

---

<sup>96</sup> Se contabiliza un período de tiempo existente entre el año 1885 y la creación de la Seguridad Social española, año 1945.

clara constancia de la inquietud bondadosa, paternal y humana de Heraclio como empresario y benefactor. A continuación se enumeran los servicios sociales ofrecidos a sus empleados:

Economato laboral  
 Descanso semanal  
 Deportes  
 Servicio dental, con abono del 50% de las prestaciones dentales  
 Veraneo, ayuda a los gastos extras  
 Viviendas  
 Formación religiosa  
 Biblioteca  
 Excursiones.  
 Premios por antigüedad  
 Preventorio de San Raimundo de Laguardia, sostiene dos camas  
 Viajes al extranjero  
 Clases culturales  
 Panteones, etc.

#### II.4 Óbito de Heraclio Fournier y nuevos apoyos a la empresa

Heraclio Fournier González, fallece en Vichy (Francia) el 28 de julio de 1916, lugar que solía utilizar para su descanso. Es trasladado a Vitoria y enterrado en el cementerio de Santa Isabel el día 3 de agosto de 1916.



Fig. 24 Esquela de Heraclio Fournier<sup>97</sup>

Es Félix Alfaro Fournier (1895–1989), quien después del fallecimiento de su abuelo, Heraclio, con tan sólo 21 años, se hizo cargo de ella junto con su hermano Ramón, el más pequeño de los hermanos. Félix dirigió la parte administrativa y Ramón la técnica. Potenciaron durante muchos años la industria heredada que mereció la

<sup>97</sup> Diario Heraldo Alavés (1916). De 2 de Agosto.

consideración de empresa modelo y la fama en todo el mundo. Una vez conseguido el reconocimiento internacional por la impresión de naipes, aumentaron la actividad mercantil a otros productos. Se fabricaban sellos de correo e incluso, papel moneda en los años de la contienda española de 1936 para el Ejército Nacional, cuando la Fábrica de Moneda y Timbres de Madrid estaba tomada por el bando republicano<sup>98</sup>. También se imprimieron timbres, carteles y se hicieron encuadernaciones. Estos fueron algunos de los productos fabricados y comercializados, desde el denominador común de una acertada protección social a los trabajadores que les valió el reconocimiento de las autoridades y el homenaje de los obreros.

Félix fue presidente del sindicato del papel, prensa y artes gráficas, así como vocal nacional de su sección económica. Aparte de por la actividad industrial, destacó por su presencia en instituciones vitorianas oficiales y particulares a las que protegió eficazmente con su patrimonio. En 1943, fue elegido Diputado Foral<sup>99</sup>; cargo en el que permaneció de julio a noviembre, cesando a voluntad propia junto con otras personas, por no estar conformes con determinadas actuaciones. También, formó parte de la directiva del Banco de Vitoria y de la Escuela de Artes y Oficios; fue presidente de la Asamblea provincial de la Cruz Roja y del comité de la Lucha contra el Cáncer; dirigió una de las secciones del Consejo de Cultura de la Diputación; fue presidente de la entidad Económico-cultural Alavesa, empresa editora del periódico vitoriano “Pensamiento Alavés”, más tarde “Nort Express”; miembro de la comisión municipal de protección estética y miembro de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Prestó extraordinaria ayuda al Museo Provincial de Bellas Artes; creó y dotó al Museo Provincial de Armas, del que el año 1967 se le nombró director honorario. También inició la creación y dotó al Museo de la Batalla de Vitoria y al Taurino.

---

<sup>98</sup> Dato obtenido de la voz popular (trabajadores de la empresa), no existe documento escrito que lo confirme.

<sup>99</sup> ALFARO FOURNIER, Félix. Escritos inéditos mecanografiados, encontrados en la fábrica.

II.4.1 Árbol genealógico de la familia Fournier

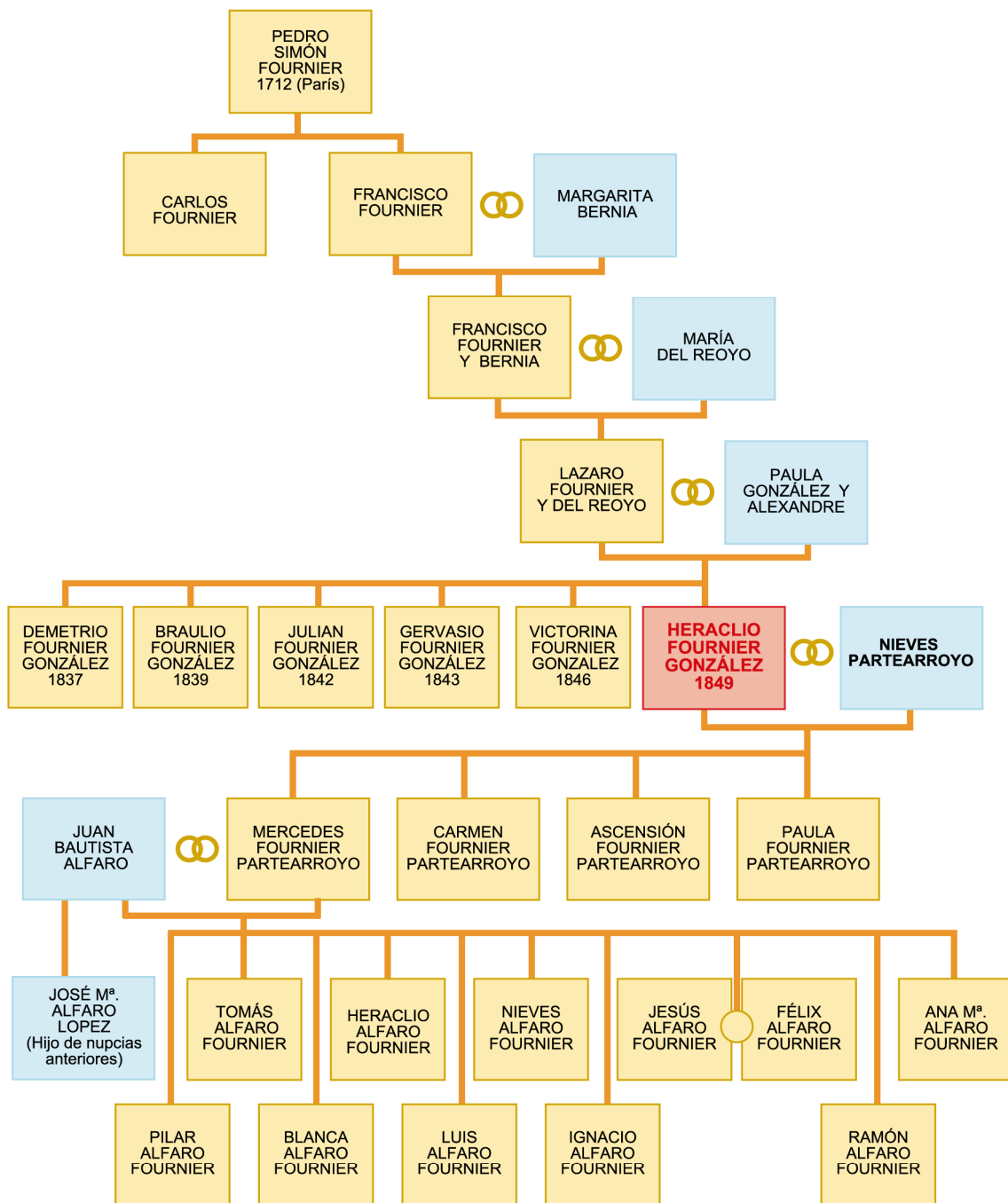


Tabla 3. Árbol genealógico de la familia Fournier

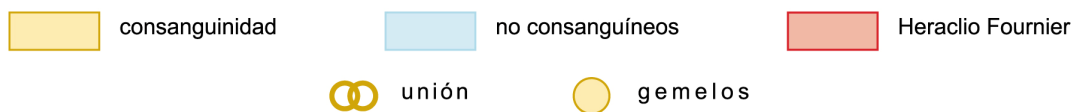


Tabla 2 Árbol genealógico de la familia Fournier.

## II.5 Producción y catalogación de las ediciones de naipes de Heraclio Fournier 1860 – 1989.

- *Lo creativo y la producción: la ficha como documento referencial*

Revisada la producción y viendo que existía diversidad de material, se ha preferido hacer una ordenación cronológica a modo de catalogación para facilitar el uso y hacer la búsqueda con mayor eficacia. Para ello se han diseñado unas fichas con el fin de cumplimentar datos que sean ilustrativos de lo que esa baraja aporta: Identificación, historial gráfico ó de Diseño y características de la baraja.

La ficha confeccionada se compone de los siguientes apartados:

Ficha técnica, nº de referencia:

I IDENTIFICACION:	CARACTERISTICAS:
Nº de identificación:	Técnica:
País:	Colores:
Año:	Medidas:
Título:	Cantos:
Tema:	Tipografía:
Juego:	Índices:
	Esquinas:
<b>HISTORIAL GRÁFICO:</b>	Reverso:
	Envoltura, estuche:
Estilo:	Soporte:
Dibujante:	Clase:
Diseñador:	Nº de naipes:
Fabricante:	
Editor:	

Tabla 3 Construcción de la ficha técnica

- *Ficha técnica, nº de referencia:* Es el número de orden cronológico que se le ha dado a cada una de las fichas.

Apartado de identificación:

- *Número de identificación:* Es el número que tanto el museo Fournier de Naipes de Vitoria, como el catálogo de Naipes de Félix Alfaro, utilizan para su clasificación.
- *País:* Corresponde a España, pues las barajas que se analizan están impresas en Vitoria.
- *Año:* Corresponde al año de fabricación del primer original. Si tenemos el original no se contempla la fecha de la reedición. Posteriormente, se han reeditado barajas.
- *Título:* Cada baraja tiene unos elementos iconográficos distintos, lo que hace que se puedan diferenciar. Hay barajas que además de llevar los símbolos clásicos, castellanos, franceses, ingleses etc. llevan otras narraciones, como pueden ser deportes, arte, lotería etc.

- *Tema:* Está centrado en el título. Es decir, si el título es deportes, el tema puede ser ciclismo o el deporte que el mazo representa.
- *Juego:* Se clasifica el tipo de juego dentro del lenguaje de los naipófilos:

1. Mazo de 40 cartas tipo castellano	➡	TRESILLO
2. Mazo de 50 cartas tipo castellano	➡	GOLFO
3. A,J,Q,K. y tipo castellano	➡	POKER ESPAÑOL
4. Póquer de caras inglesas:	➡	POKER J,Q,K
5. Tipo extranjero	➡	Póquer de caras inglesas: BRITGE
6. Póquer de cara francesas:	➡	POKER V,D,R.

#### Historial Gráfico:

- *Estilo:* Determina si es castellano, inglés, francés, etc.
- *Dibujante:* Es el artista que ha hecho los dibujos representados.
- *Diseñador:* Puede ser que no sea el mismo que lo ha dibujado. Simplemente se trata del profesional que confecciona la distribución y organización de los elementos gráficos que intervienen en la baraja para su edición.
- *Fabricante:* En este caso es siempre Fournier, puede ser Viuda e Hijos de H. Fournier, Hijos de Heraclio Fournier y en el último caso Heraclio Fournier S.A.
- *Editor:* Es el fabricante habitual de un modelo determinado de baraja, aunque hay casos de cesión de los derechos de edición a otro o viceversa.

#### Características:

- *Técnica:* Son los procedimientos empleados para optimizar el resultado.
- *Colores:* Desvela la cantidad de colores utilizados.
- *Tipografía:* Tipo de letra utilizada en las leyendas de los naipes.
- *Índices:* Tipografía que se utiliza en los numerales de los índices.
- *Medidas:* Puede variar, dependiendo del juego, del país ó incluso de la fantasía del diseñador o dibujante. Aunque existen unas medidas estándar que, más o menos se respetan.
- *Cantos:* Son los lados del naipe y pueden ser lisos, cuadrados, raspados, dorados, etc.
- *Esquinas:* Pueden ser curvas o cuadradas, lisas o doradas etc.
- *Reversos:* Tienen tanta importancia como el anverso, aunque menos interés cromático; existe una gran variedad de ellos e incluso se repiten anversos con distinto reverso y viceversa. Los reversos deben ser simétricos, si están divididos en cuatro partes no deben proporcionar datos para saber si está el naipe del revés o del derecho. Las únicas que se saltan esta norma son las barajas publicitarias.
- *Envoltura estuche:* Descripción si se conoce.
- *Soporte:* Material donde están impresas las cartas que forma la baraja. En el

caso de Heraclio Fournier, son cartulinas de distintos grosores y plástico; también se encuentran naipes impresos en hueso, piel, pergamino etc. Fournier utilizó siempre cartulina de 310 - 320 gr/m<sup>2</sup>.

- *Clase*: En la fabricación de naipes también hay clases; es un modo de abaratar o embellecer.
- *Número de naipes*: Dependiendo del juego, país o Diseño varía el número de naipes; también es el modo de saber si en el Museo de Naipes de Vitoria, se conserva completa o no la baraja.

También se ha considerado poner:

- *Descripción*: Es el espacio donde se describe la baraja y lo que en los diferentes elementos de ella se lee.
  - *Observaciones*: En este apartado se reflejan los comentarios que no están descritos y que queremos queden constancia de ellos.
- *Organización y catalogación de las ediciones de naipes fabricados por Fournier*

Una vez revisada la documentación de la producción existente en los archivos, siendo la diversidad de material impreso de naipes de 341 barajas, se ha procedido a su ordenación y catalogación cronológica para facilitar el uso y hacer la búsqueda más eficaz. En esta catalogación se han identificado solamente las primeras tiradas de cada modelo, excepto la de reverso publicitario dado que los anversos siempre son iguales. En este apartado se expondrá una muestra a modo referencial o de ejemplo de las diferentes categorías existentes de barajas. En el anexo denominado Corpus de naipes se presentan las fichas de las 341 barajas.

Se han creado seis grupos para dejar más clara la distribución de las fichas.

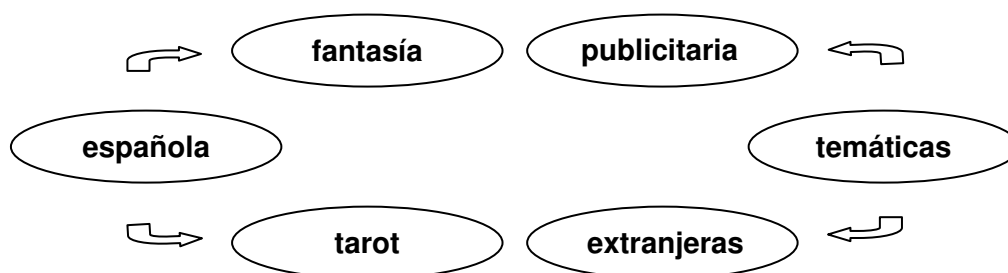


Tabla. 4 diferenciación de los tipos de barajas



1.- Baraja española

Ficha técnica, nº de referencia: 001

<p><b>IDENTIFICACION:</b> baraja de Burgos</p> <p><b>Nº de identificación:</b> 290-291-292</p> <p><b>País:</b> España.</p> <p><b>Año:</b> 1860-1864</p> <p><b>Título:</b> baraja clásica castellana</p> <p><b>Tema:</b> castellano</p> <p><b>Juego:</b> Tresillo</p> <p><b>HISTORIAL GRÁFICO:</b></p> <p><b>Estilo:</b> dibujo litográfico</p> <p><b>Dibujante:</b> Heraclio Fournier</p> <p><b>Diseñador:</b> Hermanos Fournier</p> <p><b>Fabricante:</b> Heraclio Fournier</p> <p><b>Editor:</b> Fournier hermanos (Burgos)</p>	<p><b>CARACTERISTICAS:</b></p> <p><b>Técnica:</b> cromolitografía sobre piedra.</p> <p><b>Colores:</b> cinco</p> <p><b>Tipografía:</b> Ionic manual, tipo palo seco.</p> <p><b>Índices:</b> Ionic manual.</p> <p><b>Medidas:</b> 93 x 58 mm</p> <p><b>Cantos:</b> lisos y cuadrados</p> <p><b>Esquinas:</b> cuadradas</p> <p><b>Reverso:</b> jaspeado</p> <p><b>Envoltura, estuche:</b> no tiene</p> <p><b>Soporte:</b> cartulina triplex 310 - 320 gr/m<sup>2</sup></p> <p><b>Clase:</b> única</p> <p><b>Nº de naipes:</b> completa 40 naipes</p>
---	--

Tabla 5 ficha técnica

**Descripción general**

Esta baraja de cuarenta cartas litografiada a mano, dibujada sobre piedra e impresa a cinco colores, se realizó en los talleres del Molino del Morco en Burgos, por Braulio y Heraclio, con la marca Fournier Hermanos; en esta época (1860 – 1864) eran litógrafos de la Real Casa.

Si se observa el color, se aprecia que con azules y ocre obtenían los verdes, por transparencia, técnica que también se utilizaba para conseguir el resto de colores secundarios.

El virtuoso lápiz graso que intervino sobre la piedra era dirigido por no menos virtuosas manos llenas de conocimientos de dibujo, la baraja muestra una gran riqueza cromática, así como de línea y perfección en las proporciones del dibujo. No es fácil encontrarlo en muchas de las barajas posteriores, sobre todo, las figuras resultan desproporcionadas.



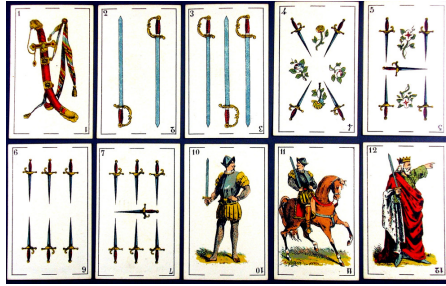
**Oros:**

El As se representado con medallón de Carlos IV, flanqueado por dos banderas rojas, todo ello va sobre un león y un cañón, en una peana donde aparece la inscripción *Burgos*. En la parte superior en banda azul celeste, aparece la técnica con que está impresa la baraja, *litografía*. El resto de medallones repiten la efigie de Carlos IV, excepto los de las figuras, donde se representan como escudos. Las figuras de estupenda factura y proporcionadas.



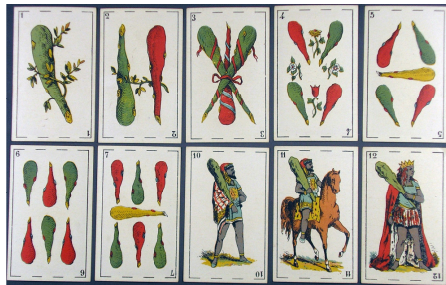
**Copas:**

El As, representado por una copa con fantasía y ornamentación. En el centro de la misma, sobre fondo rojo y en letras blancas, dice *Burgos*. El resto de copas representan cálices; en el cuatro se puede leer, en forma de arco e impreso en azul celeste, *Fournier hermanos*; más abajo *litógrafos* y en rojo *Burgos*. El resto de naipes carecen de inscripciones. Las figuras son elegantes y proporcionadas.



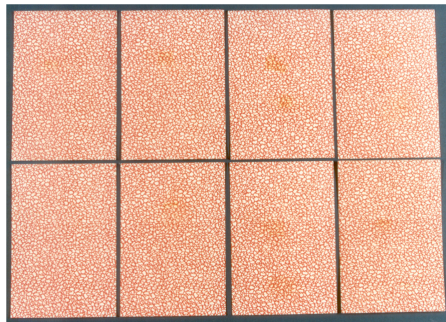
**Espadas:**

Se diferencian poco de las de barajas posteriores; el cuatro y el cinco intercalan elementos florales. El Rey está señalando con el dedo índice de la mano izquierda, lo que no se repite en los demás palos.



**Bastos:**

Curioso color de las figuras, (tez morena) tal vez porque representan el proletariado, y éste iconográficamente se relacionaría con personas de color.



**Reversos:**

Jaspeado en color rojo, habitual de la época.

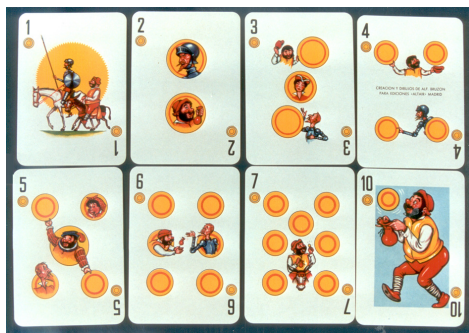
Fig. 25 Baraja clásica castellana

2.- Cartas de fantasía

Ficha técnica, nº de referencia: 115

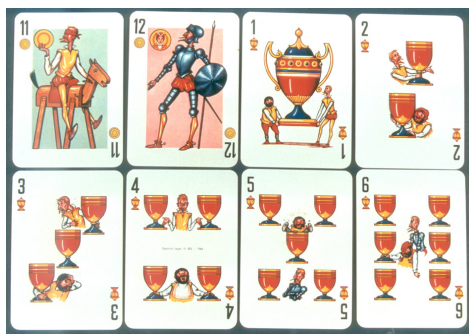
<p><b>IDENTIFICACIÓN:</b> Don Quijote</p> <p><b>Nº de identificación:</b> 784</p> <p><b>País:</b> España.</p> <p><b>Año:</b> 1964</p> <p><b>Título:</b> póker español, Don Quijote</p> <p><b>Tema:</b> caricaturas de Don Quijote</p> <p><b>Juego:</b> Póker – Tresillo</p> <p><b>HISTORIAL GRÁFICO:</b></p> <p><b>Estilo:</b> caricaturas</p> <p><b>Dibujante:</b> Alfredo Bruzon.</p> <p><b>Diseñador:</b> el mismo</p> <p><b>Fabricante:</b> H. Fournier</p> <p><b>Editor:</b> Ed. Altair Madrid.</p>	<p><b>CARACTERÍSTICAS:</b></p> <p><b>Técnica:</b> offset.</p> <p><b>Colores:</b> cuatricromía.</p> <p><b>Tipografía:</b> manual de palo seco</p> <p><b>Índices:</b> manual de palo seco</p> <p><b>Medidas:</b> 88 x 62 mm</p> <p><b>Cantos:</b> lisos y cuadrados</p> <p><b>Esquinas:</b> curvas</p> <p><b>Reverso:</b> caricatura de Don Quijote luchando con un molino de viento.</p> <p><b>Envoltura, estuche:</b> de cartón blanco impreso en sepia con la efigie de D. Quijote y Sancho panza.</p> <p><b>Soporte:</b> cartulina triplex de 310 - 320 gr/m<sup>2</sup>.</p> <p><b>Clase:</b> primera</p> <p><b>Nº de naipes:</b> completa 40 naipes.</p>
--	--

Tabla 6 ficha técnica



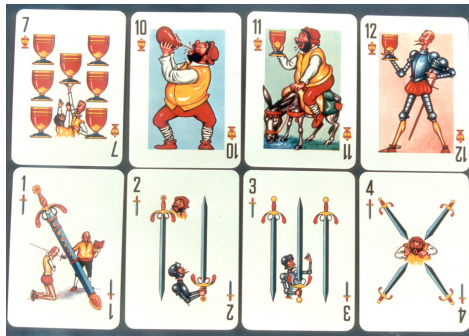
**Oros:**

En el As se representa a Quijote y Sancho a caballo delante de un gran Sol que representa el Oro. En el resto de naipes aparecen los protagonistas de la historia en distintas posturas; los elementos cambian sutilmente, sobre todo en el tres de los palos de Oros y Copas. En el cuatro se aprecia una inscripción en el centro, *creación y dibujos de Alf. Bruzon para ediciones "Altair" Madrid.*



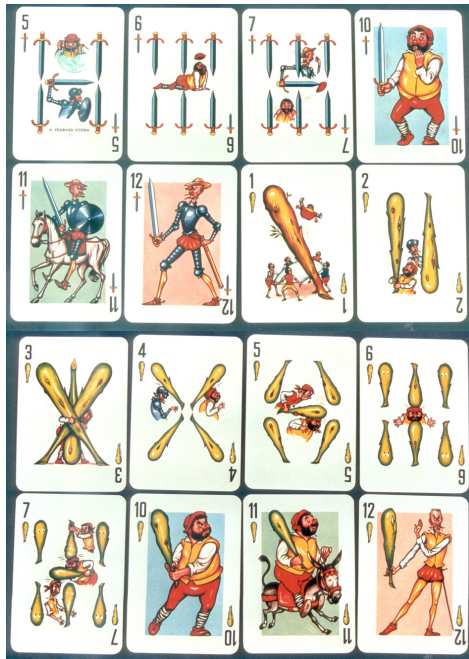
**Copas:**

Representado el As por elegante copa, elevada y sujeta por los protagonistas de la historia. En el resto de números aparecen Don Quijote y Sancho a modo de presentación de cada elemento. En el cuatro: *deposito legal VI 883 - 1964.* Las figuras siempre representadas por el guerrero y el escudero en distintas actitudes, según el palo al que corresponden.



**Espadas:**

En el cinco, estampillado de forma ilegible está el Timbre del Estado en color verde y en la parte inferior, se lee: *H. Fournier Vitoria*.



**Bastos:**

El As está compuesto por una gran clava y los personajes del Quijote formando coro; en cada naipe, el autor nos cuenta una historia distinta.



Fig. 26 Póker de don Quijote.

**Reversos:**

Don Quijote en pleno ataque a los molinos de viento de La Mancha.

**Envoltura, estuche**

De cartón blanco impreso en marrón, con distintas tipografías, palo seco en la parte superior y en la parte inferior el dibujante se inspira en la de tipo Garamond.

**Comodín:**

Sancho Panza volando sobre una escoba.

## 3.- Cartas publicitarias

Ficha técnica, nº de referencia: 173

<p><b>IDENTIFICACION:</b> publicitaria "Procolor"</p> <p><b>Nº de identificación:</b> 869</p> <p><b>País:</b> España.</p> <p><b>Año:</b> 1977</p> <p><b>Título:</b> Procolor</p> <p><b>Tema:</b> objetos de pintura y decoración</p> <p><b>Juego:</b> Tresillo, Mus.</p> <p><b>HISTORIAL GRÁFICO:</b></p> <p><b>Estilo:</b> dibujo publicitario</p> <p><b>Dibujante:</b> equipo H.F.</p> <p><b>Diseñador:</b> el mismo</p> <p><b>Fabricante:</b> Heracio Fournier</p> <p><b>Editor:</b> el mismo.</p>	<p><b>CARACTERISTICAS:</b></p> <p><b>Técnica:</b> offset.</p> <p><b>Colores:</b> cuatro</p> <p><b>Tipografía:</b> manual de palo seco</p> <p><b>Índices:</b> manual palo seco con serifas</p> <p><b>Medidas:</b> 95 x 61 mm</p> <p><b>Cantos:</b> lisos y cuadrados</p> <p><b>Esquinas:</b> curvas.</p> <p><b>Reverso:</b> imagen corporativa y símbolo de Procolor en blanco sobre fondo azul, repitiendo imagen en toda superficie.</p> <p><b>Envoltura, estuche:</b> de cartón en blanco y azul tradicional estándar de Fournier.</p> <p><b>Soporte:</b> cartulina duplex de 310-320 gr/m<sup>2</sup></p> <p><b>Clase:</b> no específica.</p> <p><b>Nº de naipes:</b> completa, 40 naipes.</p>
---	---

Tabla 7 ficha técnica

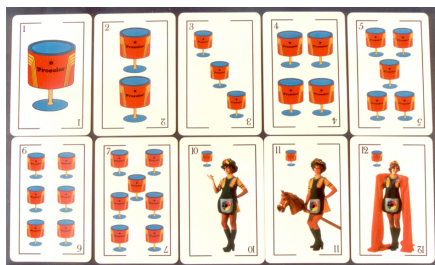
## Descripción general

Se observa una peculiar forma de diseñar una baraja de naipes aprovechando los símbolos publicitarios de una marca de pinturas para la decoración como es Procolor. Se utiliza el símbolo o imagen corporativa para representarlos.



## Oros:

En el As se escribe además la marca *Procolor* en el resto se utilizan comooros tradicionales y con el mismo orden tradicional de los diseños clásicos. Las figuras, están representadas por la modelo que aparece en la publicidad gráfica de la marca y portando la imagen corporativa en color en la falda.



## Copas:

Las representan bidones de pintura a los que se les añade un pié de copa y se les ha aplicado la marca publicitaria en el centro en todas ellas.

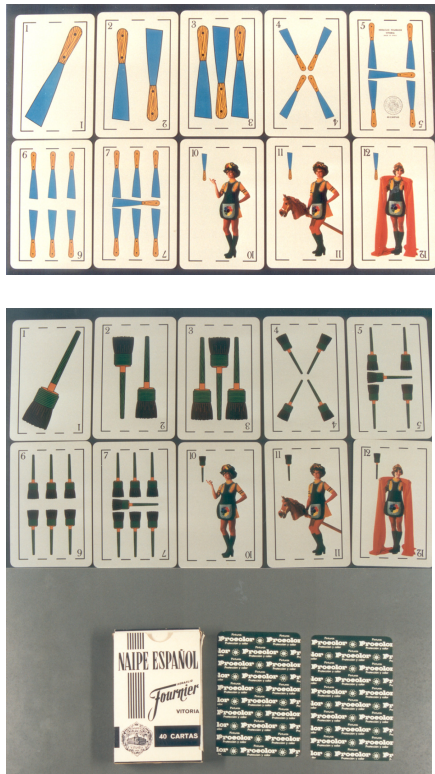


Fig. 27 Publicidad Procolor

**Espadas:**

Están representadas por espátulas, con la misma forma y composición que las espadas tradicionales, en el cinco de espadas aparece la leyenda *Heraclio Fournier Vitoria, made in Spain*, en la parte superior y en la parte inferior se observa el Timbre del Estado con una inscripción que dice: 40 cartas.

**Bastos:**

Representados por brochas alineadas de forma tradicional.

**Reversos:**

Repetición de la marca Procolor con imagen corporativa impreso en negativo azul sobre fondo blanco.

**Envoltura, estuche**

De cartón blanco, de forma tradicional impreso en azul, con marca de Fournier y logotipo.

## 4.- Cartas temáticas

Ficha técnica, nº de referencia: 052

<p><b>IDENTIFICACION:</b> baraja regional vasca</p> <p><b>Nº de identificación:</b> 702</p> <p><b>País:</b> España.</p> <p><b>Año:</b> 1933</p> <p><b>Título:</b> baraja regional vasca</p> <p><b>Tema:</b> heráldica y elementos vascos, mitología.</p> <p><b>Juego:</b> Mus.</p> <p><b>HISTORIAL GRÁFICO:</b></p> <p><b>Estilo:</b> castellano.</p> <p><b>Dibujante:</b> Isaac Díez</p> <p><b>Diseñador:</b> el mismo.</p> <p><b>Fabricante:</b> Hijos de Heraclio Fournier.</p> <p><b>Editor:</b> el mismo.</p>	<p><b>CARACTERISTICAS:</b></p> <p><b>Técnica:</b> lito-offset, litografía indirecta movida a vapor.</p> <p><b>Colores:</b> cuatro.</p> <p><b>Tipografía:</b> manual, caligrafía euskaldun</p> <p><b>Índices:</b> manual tipo Boldoni.</p> <p><b>Medidas:</b> 96 X 62 mm</p> <p><b>Cantos:</b> lisos y cuadrados.</p> <p><b>Esquinas:</b> curvas</p> <p><b>Reverso:</b> impreso en verde azulado, escudo de las siete provincias vascas, con inscripción y año de edición.</p> <p><b>Envoltura, estuche:</b> de cartulina blanca con imagen del reverso y As de Oros respectivamente.</p> <p><b>Soporte:</b> cartulina triplex. de 310 - 320 gr/m<sup>2</sup></p> <p><b>Clase:</b> primera.</p> <p><b>Nº de naipes:</b> completa, 40 cartas.</p>
--	---

Tabla 8 ficha técnica

## Descripción general

Baraja de características puramente vascas, haciendo referencia a los fueros y a las siete provincias. Desde el punto de vista político, es obligado citar esta baraja, encargada por el Partido Nacionalista Vasco y el Gobierno de Euskadi, respectivamente; los dibujos están firmados por Isaak Díez; y no se observa inscripción alguna que, haga referencia al fabricante *Hijos de Heraclio Fournier*. Se sabe por los datos que proporciona Félix Alfaro en el catálogo de *Los naipes*, Museo Fournier.



## Oros:

El As, está representado con un escudo con los seis escudos de las seis provincias vascas, en lugar de siete y al incluir Benabarra con Navarra. Lleva una inscripción en la parte superior que dice *eusko jokiloak*, (juegos vascos) y en la parte inferior, *Euskadi*. El dos de Oros representa los escudos de Vizcaya y Álava. El tres añade el de Guipúzcoa. El cuatro el de Navarra, y además añade la firma rubricada del dibujante *Isaac Díez*, que escribe *Gazteis y Araba*, colocado entre paréntesis. En el cinco se representa Laburdi con Benabarra y, el seis, Suberoa. El siete, lleva todos los escudos y además una inscripción cubierta por el escudo central, que dice: *se.....rak*; en la parte inferior, *bat.*. Los trajes de las figuras, también son especiales: la Sota, lleva el escudo de Bilbao en la parte superior del naipe, el de Vizcaya en el pecho, y reproduce el traje foral de fiesta, con cetro de mando en la mano derecha. El Caballo representa al alcalde de Vitoria a caballo en el día de la revisión de mojonos, y el Rey, al señor de Biskaia con capa y bastón, con flor de Lis en el extremo superior.



**Copas:**

El As, es un cáliz de lujoso ornamento, con tapa y un pequeño lauburu como asidero para la cubierta. El motivo se repite en todas las copas, que son de color rojo, blanco y verde, colores que conforman la ikurriña. El dos es distinto del tres en cuanto a la decoración de las copas, y éstas dos también son distintas a las del resto de los numerales. Se lee, en la parte inferior de éste escudo, *justicia*; el caballo lo representa una bruja, que se ríe a carcajadas con escoba en el hombro, y volando sobre una cabra y la luna, que tímidamente se esconde detrás de una nube riéndose. El rey es un campesino con abarcas, zurrón y cuerno con las herramientas para afilar las guadañas.

**Espadas:**

El As, representado por una espada con empuñadura en espiral de color oro y corona real en su extremo, con un búho en su travesaño, la espada está colocada en diagonal de izquierda a derecha atravesando un papiro manuscrito que dice: *1839 se confirman los Fueros vasco navarros sin perjuicio de la unidad española*. La punta de la espada está ensangrentada y del papiro cuelga una máscara que representa el teatro de todo lo sucedido. El dos, de apariencia más ligera con cabeza de águila en la empuñadura están cruzadas y una orla que las une dice: *convenio Bergara*. El tres utiliza las mismas espadas que el dos con la empuñadura roja y la central colocada de modo vertical, tiene la empuñadura dorada con la flor de Lis doble en blanco. Todas ellas con las puntas ensangrentadas. En el cinco se lee en la parte superior formando arco: *hijos de Heraclio Fournier*; la Sota, representa el traje de los fueros navarros, con el escudo en el centro del pecho; el Caballo representa la lucha desde el poder, y el Rey es la fuerza del día con el sol naciente.

**Bastos:**

El As, representa un árbol con una cruz blanca en su tronco y unas figuras negras que huyen de su sombra y se lee la inscripción *Arrigorriaga*, con las erres acentuadas. La Sota representa el traje del soldado foral de Guipúzcoa con su escudo en el pecho; el Caballo lo representa el caballito de los bailes de Suberoa, y el Rey es el gigante que abate al dragón.

**Reversos:**

Representado por el escudo de las siete provincias vascas, impreso en azul verdoso. En el reverso, se puede leer *askatasun eguskia basotik urtenda aupa euskotar gustiak gora gora entziñeko lagiak*, lo que quiere decir *El sol sale libre por los bosques, viva los vascos y las leyes antiguas*.





Fig. 29 Baraja vasca. 1933

#### Envoltura, estuche

El estuche del Naípe Vasco, es de cartulina blanca con imagen del reverso y As de Oros respectivamente; impreso en verde sobre blanco; en las solapas, Euzkadi 1933 y Naípe Vasco en laterales. Este estuche no lo tiene el museo Fournier de Naipes en el momento de crear las fichas, se ha conseguido por conducto de la vía privada.

#### Observaciones:

El Caballo y el Rey de Oros tienen el color rojo desregistrado, no sabemos si es una peculiaridad de ésta baraja que posee el museo de Naipes de Vitoria o, es una constante en todas las barajas de ésta edición, probablemente sea sólo en esta baraja, pues cuando el museo comenzó, Félix y Ramón Alfaro aprovechaban las barajas que tenían algún pequeño defecto y que por tanto no era apta para la venta. Incluso, se encuentra alguna que no está completa o, que se repiten algunos naipes completando los 40 o 48 según sea. Ello es debido a que se utilizaba para engrosar los fondos del museo y dado que únicamente se pretendía una representación de cada baraja. En este caso, el reverso tiene una sobrecarga de azul que el resto de las barajas no lo tenían, sino que eran de un tono verde mas claro. La baraja fue prohibida y secuestrada en el año 1936, por Franco el Jefe del Estado Español. Este mismo año Hijos de Heraclio Fournier imprimió la Baraja Nacional, 058 de las fichas, consiguiendo así que Franco le concediera unos privilegios, como premio por aquella edición.

En cuanto a la técnica, hay que hacer referencia a los inicios de la tricromía y la cuatricromía, en este caso se utiliza la cuatricromía. El resto de colores se conseguían por transparencia al superponer colores, el amarillo sobre el azul da un verde, el rojo sobre el amarillo da un naranja y así sucesivamente.

La cartulina, se deduce por la época, es triplex de 310 – 320 gr./m<sup>2</sup>, que se decía no transparentaba. Pero en realidad se transparenta al ponerse a trasluz; no se había conseguido una opacidad total como sucedió a partir de 1970 con la incorporación de la cartulina duplex, denominada de una sola hoja y con los sistemas de abrillantado y plastificado tipo couché. El naípe adquiere una consistencia, que podía ser barajado cientos de veces canto con canto que no se deforma.

## 5.- El Tarot

Ficha técnica, nº. de referencia: 204

<p><b>IDENTIFICACION:</b> Tarot mítico vasco.</p> <p><b>Nº de identificación:</b> 951  <b>País:</b> España.  <b>Año:</b> 1982  <b>Título:</b> mitología vasca.  <b>Tema:</b> personajes de la mitología vasca.  <b>Juego:</b> adivinación.</p> <p><b>HISTORIAL GRÁFICO:</b></p> <p><b>Estilo:</b> dibujo de tipo cómic.  <b>Dibujante:</b> D. Ángel Elvira  <b>Diseñador:</b> el mismo  <b>Fabricante:</b> Heraclio Fournier  <b>Editor:</b> el mismo</p>	<p><b>CARACTERISTICAS:</b></p> <p><b>Técnica:</b> lito-offset.  <b>Colores:</b> cuatro.  <b>Tipografía:</b> manual de palo seco  <b>Índices:</b> manual palo seco  <b>Medidas:</b> 110 x 70  <b>Cantos:</b> lisos y cuadrados.  <b>Esquinas:</b> curvas.  <b>Reverso:</b> damero central en rojo y negro con flores de lis en los lados formando cruz y sugerentes flores de lis en las esquinas impresas en rojo negro y verde sobre fondo blanco.  <b>Envoltura, estuche:</b> de cartón rígido con la inscripción en blanco sobre rojo EUSKAL TAROT MITIKOA con un pájaro en el centro y una eguski lore abajo.  <b>Soporte:</b> cartulina duplex de tipo couché.  <b>Clase:</b> única.  <b>Nº de naipes:</b> completa, 78 naipes.</p>
---	--

Tabla 9 ficha técnica

## Descripción general

Este Tarot representa aspectos mitológicos del País Vasco, realizado por Ángel Elvira con llamativos colores y curiosos dibujos. Cada naipe va escrito en castellano, euskera e inglés, en la parte superior e inferior.



Fig. 30 Tarot mítico vasco

**Oros:**

En el As, aparece *bateko \*as\* ace* y en la parte inferior *urreak \*oros\* coins*. El As de Oros está compuesto por una orla y una flor de lis en cada esquina con un rosetón de tipo caleidoscopio en el centro. El resto de naipes lo forman un rosetón, dentro de un círculo rojo, sobre fondo amarillo jaspeado y enumerados únicamente en la parte superior derecha. Las figuras están compuestas por dibujos de factura sencilla y de tipo cómic pero con una carga simbólica extraordinaria, todas ellas portan una estela funeraria que representa los oros.

**Copas:**

De tosca forma, y factura sencilla, sobre fondo azul jaspeado.



**Espadas:**

Compuestas por puntas de lanza en colores azules sobre fondo rojo, representan al pueblo guerrero y cazador.

**Bastos:**

Bastones de madera tallados con figuras representando el poder. El resto de los arcanos es un compendio de figuras mitológicas vascas que forman un completo tarot partiendo de una cultura fuertemente arraigada a la tierra.

**Arcanos**

Los Arcanos Mayores son otro exponente de las innovaciones de diseño, aunque sigue los cánones tradicionales en cuanto a leyendas e iconografía.

**Reversos:**

Formas especulares representan damero central y flor de lis con círculos en los laterales, impreso en color sobre fondo blanco.

**Envoltura, estuche**

De cartón con tipografía esuskaldun en blanco, imagen central de un pájaro tropical e imagen de un Eguskilore, como símbolo del País Vasco.

**Observaciones**

Este Tarot incluye un folleto explicativo con texto de Maritxu de Guler, conocida por su relación con la magia, brujería y en este caso la mitología.

Fig. 31 Tarot mítico vasco

## 6.- Naipes extranjeros

Ficha técnica, nº de referencia: 021

<p><b>IDENTIFICACION:</b> naipe de Bridge, primer naipe de Bridge que imprime Fournier.</p> <p><b>Nº de identificación:</b> 378</p> <p><b>País:</b> España.</p> <p><b>Año:</b> 1899</p> <p><b>Título:</b> Bridge francés</p> <p><b>Tema:</b> Picas, Corazones, Tréboles y Rombo.</p> <p><b>Juego:</b> Bridge.</p> <p><b>HISTORIAL GRÁFICO:</b></p> <p><b>Estilo:</b> francés.</p> <p><b>Dibujante:</b> Gustavo Baujet</p> <p><b>Diseñador:</b> el mismo.</p> <p><b>Fabricante:</b> Heraclio Fournier.</p> <p><b>Editor:</b> el mismo.</p>	<p><b>CARACTERISTICAS:</b></p> <p><b>Técnica:</b> cromolitografía sobre piedra de estampación indirecta, movida a vapor.</p> <p><b>Colores:</b> seis</p> <p><b>Tipografía:</b> manual de palo seco</p> <p><b>Índices:</b> no tiene</p> <p><b>Medidas:</b> 86 x 56 mm</p> <p><b>Cantos:</b> lisos y cuadrados.</p> <p><b>Esquinas:</b> redondas y doradas</p> <p><b>Reverso:</b> jaspeado en azul.</p> <p><b>Envoltura, estuche:</b> no se conoce</p> <p><b>Soporte:</b> cartulina triplex, 310 - 320 gr/m<sup>2</sup></p> <p><b>Clase:</b> primera.</p> <p><b>Nº de naipes:</b> completa, 52 cartas.</p>
---	--

Tabla 10 ficha técnica

## Descripción general

Naipes de Bridge francés, que representan Picas, Corazones, Tréboles y Rombo. No tiene índices, Las figuras son reversibles, lo que quiere decir que los naipes que las representan están divididos en diagonal y repite la misma imagen de forma especular. En el ángulo superior derecho e inferior izquierdo de las figuras se lee *Vitoria-España* y *H. Fournier*. Escrito con tipografía de palo seco y cuerpo pequeño, todo ello dentro de un marco formado por una línea continúa que lo rodea.



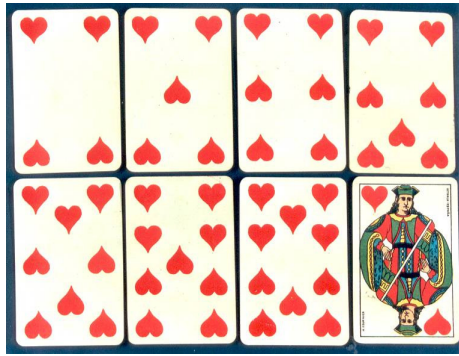
Fig. 32 Baraja de Bridge francés

## Picas:

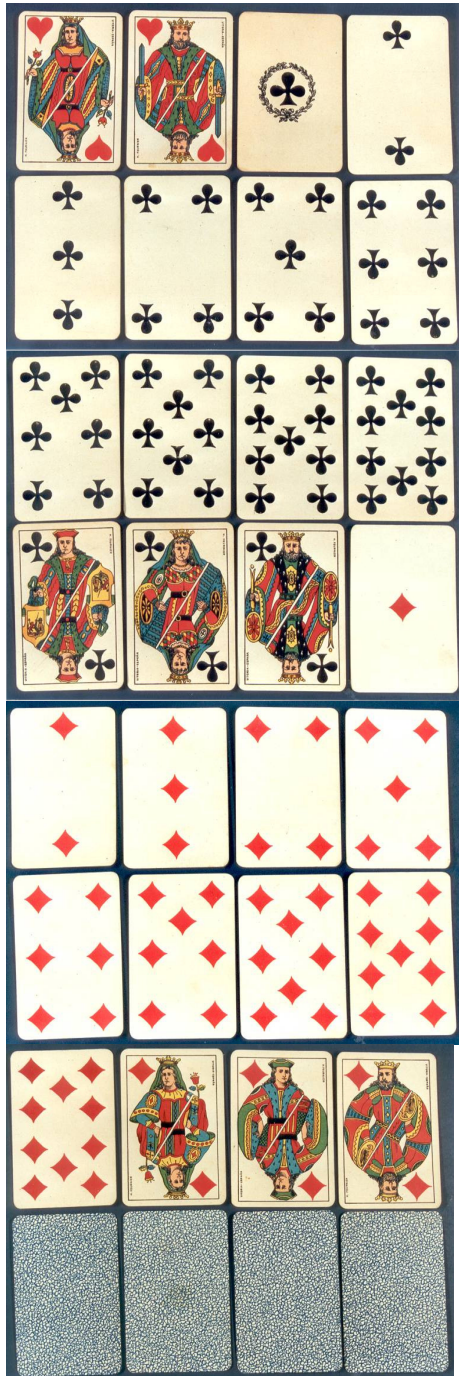
Para esta baraja se han utilizado las mismas piedras litográficas que para la baraja 020, excepto en las figuras. Las Picas están impresas en negro, sin índice, y tampoco llevan recuadro como las figuras. Éste palo se compone de trece naipes, cuando el juego español es de doce.

## Corazones:

Cartas de sencilla factura e impresas en rojo, sin índices ni encuadre. Las figuras sin volumen, son tintas planas de fisonomía acartonada, poco expresivas y de formas simples.



Este palo carece de leyendas y encuadres en los numerales, las figuras son portadoras de ambas cosas, aunque no es portadora de índices numerales ni literales.



**Tréboles:**

Es As de Trébol está laureado, frente al resto de Ases que no tienen adornos. El resto de los naipes, en cambio, mantiene la sobriedad y sencillez de toda la baraja.

**Rombos:**

Impresos en rojo, siguen la misma línea que las anteriores. Cambian las figuras, pero no la leyenda que dice: *Vitoria-España y H. Fournier*. Escrito con tipografía de cuerpo pequeño y dentro de un marco formado por una línea continúa alrededor.

**Rombos:**

Se caracterizan por la limpieza de diseño, no aportan leyendas ni líneas de encuadre, tampoco índices, ni numerales ni literales. Las figuras diseñadas de forma especular en diagonal. Predominio de los colores rojo y azul.

**Reversos:**

Se observa que hasta la fecha de creación de esta baraja, se siguen utilizando los mismos reversos que en los naipes de diseño castellano anteriores.

Jaspeado a sangre impreso en azul.

Fig. 33 Reversos



## CAPÍTULO III

# EVOLUCIÓN DEL DISEÑO, TÉCNICAS Y SOPORTES PARA LA REALIZACIÓN DE NAIPES





### III.1 Evolución y desarrollo del naipe

El desarrollo del naipe se encuentra estrechamente ligado a los conceptos de diseño y gustos estéticos que imperaron en cada época. La evolución de éste, con respecto a los distintos sistemas de representación, tienen gran relación con distintos elementos relacionados con la Revolución Industrial, y las filosofías de la *Bauhaus*, la *Gestalt* y *Stijl*, que propugnaban por diseños con inclusiones formales desde el arte, convirtiendo las propuestas de diseño en inútiles objetos artísticos con pretensión de utilidad. Sin olvidar en la actualidad a las Nuevas Tecnologías de la Imagen, la Informática y los diseños a partir de imágenes virtuales, manipulables e imprimibles. Pues el diseñador utiliza el dibujo como un elemento de representación y comunicación<sup>100</sup>, pero las nuevas tecnologías han impuesto metodologías de trabajo y formas más adecuadas de representar, obligando al diseñador a participar de ellas con el fin de satisfacer las necesidades de la actividad humana. Es consciente del valor experimental y de la necesidad de conocimientos artísticos, técnicos y tecnológicos para una mayor comprensión y comunicación con la sociedad en la que vive y para la cual diseña.

En ese campo de la representación que es la superficie del naipe, dibujo y diseño comparten los argumentos para construir una configuración basada en planteamientos específicos y la utilización de recursos como: el punto, la línea, la mancha, la estilización y el juego formal, como signos capaces de representar otra concepción de la realidad. Con el dibujo se promueve la expresión individual, difícil de programar debido a su carácter subjetivo. Mientras que el comportamiento del diseño responde a planteamientos metodológicos fundamentados en el lenguaje visual, como:

---

<sup>100</sup> VÉLEZ CEA, Manuel (2007). *Dibujo, diseño y ergonomía, una necesidad en la cultura del proyecto*. p. 175. En "Por dibujado y por escrito". Ed. Universidad de Granada. Granada 2007.





propuestas coherentes formales dando soluciones desde conceptos de belleza; el diseño como transmisor de la información a través de códigos entendibles; el diseño que proporciona creatividad e innova dando las soluciones oportunas para facilitar la operatividad del producto resultante. También lo expresa la Enciclopedia Británica cuando dice que diseño gráfico es “*el arte y la profesión de seleccionar y combinar elementos visuales tales como tipografía, imágenes, símbolos, y colores- para transportar un mensaje a una audiencia*”<sup>101</sup>.

Pero la vista hace que participemos de nuestro entorno y de las cosas materiales, que las captemos. Nos permite operar en función de lo aprehendido, permite la descripción de la escena visual a través de un lenguaje de símbolos, y del color como elemento de configuración. Se convierte, por tanto, la visión en un procesador de información, mientras que la cabeza es el almacén de ella, se puede decir que codifica la imagen respondiendo a estrategias que proporcionan las ilusiones ópticas. Es por ello que el diseño es esencial para el desarrollo de los naipes y de todo lo relacionado con el buen funcionamiento perceptivo que permita su uso y disfrute de forma satisfactoria, basándose en los procesos de fabricación y teniendo presente los diferentes soportes, como parte esencial del buen funcionamiento. Pero, no por ello se debe dejar de admirar las propuestas de diseño de los naipes del pasado, de aprender de sus propuestas, pues parece confirmado que los naipes aparecen con anterioridad al descubrimiento del papel. Deducción lógica si se considera haber encontrado naipes pintados, en tablas, huesos, pergamino, etc. Todo un alarde de obras de miniaturistas, reservadas para gente cortesana y pudiente, considerando su proceso de elaboración artesanal único.

### **III.2 Soportes alternativos en la colección del Museo Fournier de Naipes de Vitoria**

El desarrollo de las diferentes civilizaciones ha conducido hacia el perfeccionamiento de los diferentes materiales utilizados para la confección y producción de naipes. Es de destacar la capacidad humana por amoldarse a situaciones y sacar rendimiento de los elementos naturales que se ponen a su alcance, sobre todo desde la experimentación. Durante el periodo que antecede a la invención, fabricación y utilización del papel, tal como lo conocemos hoy, se utilizaron otros materiales similares, de composición casi idéntica, como el pergamino, papiro, amate o papel de arroz. Es por ello, que en el Museo Fournier de Naipes aparecen todos estos soportes, además de: tablillas de plata, de marfil, de hueso, de madera de sándalo, y otras representaciones sobre hojas metálicas sin especificar el tipo de metal (posiblemente cobre), así como, sobre plástico y aluminio. Las impresas sobre planchas de aluminio tenían fines publicitarios para éste metal por lo que su utilización a sido puntual y no generalizado. Habitualmente se utiliza el papel por su facilidad productiva y su valor económico. En esta investigación se dará referencia a los

---

<sup>101</sup> Enciclopedia Británica. 2006-2007. *Ultimate Referente Suite*. Chicago. Enciclopedia Británica,



soportes sobre los que fabricó Fournier sus naipes, aunque de papel exista una gran variedad de ellos.

- *Tablillas de plata*

En su expansión por el Mediterráneo y debido a su carácter comercial, el pueblo fenicio actuó, dado su enclave, como transmisor entre oriente y occidente en la difusión del juego de naipes. Seguramente fue una de sus aportaciones, pues también diseñaron y dibujaron sobre oro y bronce<sup>102</sup>.



Fig. 34 Tablillas de plata grabadas y esmaltadas (Perú, siglo XVIII)

Las tablillas de plata que posee el Museo Fournier de Naipes datan del año 1745; corresponde al nº 30 de España en su catálogo *Los naipes*<sup>103</sup>, están grabadas y esmaltadas sobre plata y proceden del Virreinato del Perú<sup>104</sup>. Las medidas de estas tablillas son 76 x 46 mm., su autor *Michael Allano* aparece referenciado en el dos de Copas; no obstante, es de suponer se trate de Miguel de Llanos, autor peruano. La utilización de este material, como soporte, refleja el estado de opulencia que se vivía en ese momento, la utilización del artista como transmisor de belleza, y la importancia que se le proporcionaba a la relación social, sobre todo, en las esferas de la alta sociedad.

En cuanto a los elementos formales de diseño se advierte que: carecen de índices, y recuadros; la representación del dibujo ocupa toda la superficie del naipe; las figuras son de basta factura; los numerales se representan acorde a simetría y pintados a mano, por lo que se puede considerar esta baraja pieza única. El soporte, ofrece un color de fondo dando importancia a los elementos representados.

<sup>102</sup> RODRIGUEZ LASO, M<sup>a</sup>. Dolores (1999). *El soporte de papel y sus técnicas. Degradación y conservación preventiva*. Bilbao: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco, p. 25

<sup>103</sup> ALFARO FOURNIER, Felix (1982). Op. Cit. p. 33.

<sup>104</sup> Ibidem, p. 33.

- *Tablilla de hueso*

Los huesos de animales se utilizan para la realización de adornos y ornamentos ostentosos de todo tipo, los naipes realizados en tablillas de hueso, eran únicamente un artículo de lujo fruto de la vanidad, puesto que en el siglo XVIII los naipes se fabricaban de papel, y con muchos adelantos técnicos y gráficos.

El Museo Fournier, posee un juego de la India, al que se le ha asignado el nº 18 de éste país en el catálogo de naipes de Félix Alfaro<sup>105</sup>, en él los define como *hojas metálicas*, correspondientes al siglo XVIII. Tras un análisis minucioso, se observa que no se trata de metal sino de hueso, sus medidas son de 59x38 mm., ejemplo de otro diseño innovador en cuanto a su soporte.



Fig. 35 Tablilla de hueso, India S. XVIII.

La composición de los elementos ocupa toda la superficie, y carece de índices. Tiene línea de encuadre, y está diseñado de forma simétrica en la vertical y de dos cuerpos en la horizontal. Se representa con forma de puerta.

- *Tablillas de marfil*

Uno de los soportes más regios es el realizado con marfil, representa el grado de vanidad de la nobleza que encargaba a artistas y artesanos, hacer un naipe con este costoso material; suponía un trabajo encomiable, desde la búsqueda de la materia prima, hasta la realización de los diseños. Es de destacar el elevado precio que ello suponía y que sólo estaba al alcance de unos pocos.

En el Museo Fournier de Naipes de Vitoria, existe un juego incompleto, procedente de Persia, catalogado con el nº 1 de este país, pintado y lacado sobre marfil, que corresponde a un juego llamado AS NAS. Tienen un tamaño de 58 x 40 mm y corresponden al siglo XVII<sup>106</sup>. Son más antiguos que los enumerados en los apartados anteriores y en cambio con características similares. Formalmente está se

<sup>105</sup> ALFARO FOURNIER, Felix (1982). Op. Cit, p. 327.

<sup>106</sup> Ibidem. p. 333.



representa por un óvalo con ornamentación exterior y en su interior sobre fondo verde un rey a caballo con su paje. Esto parece otro alarde de opulencia dado que en este siglo ya se conocía el papel.



Fig. 36 Tablilla de marfil, Persia S. XVII

- *Tablillas de madera de sándalo*

El sándalo es un árbol que se cultiva en países cálidos como Filipinas y la India, su madera se utiliza en ebanistería fina por su aporte estético, rojo bermejo o colorado y ser una madera que transmite un olor peculiar. Es por ello, que en el Museo Fournier se encuentra una baraja procedente de la India, catalogada con el nº 40<sup>107</sup> y realizada en tablillas de sándalo como soporte. Pertenece a una baraja de Póker de 52 naipes y Joker, con las figuras pintadas sobre hojas rectangulares. Su tamaño es de 76 x 37mm, y están fabricadas en el siglo XX. Se conserva su estuche, compuesto de una caja de madera con adornos de marfil. Sus medidas son atípicas para la época en que está datada, sus índices representados sólo en el ángulo superior izquierdo, y las figuras ocupan toda la superficie del naipe, estando cortadas a sangre.



Fig. 37 Tablillas de madera sándalo, India Siglo XX

<sup>107</sup> ALFARO FOURNIER, Felix (1982). Op. Cit, p. 329.

- *Pergamino*

El origen del nombre pergamino radica en la ciudad de Pérgamo, 223 a. C. (Antigua Troya) donde se utilizó por primera vez<sup>108</sup>. Se denomina con este nombre a la técnica del tratamiento del cuero para poder escribir o dibujar sobre él y que consiste en la piel de res, limpia del vellón o del pelo, raída, adobada, estirada, aderezada y blanqueada, que se utilizaba para escribir documentos o hacer encuadernaciones. Luego se reemplazó por pieles de cordero, preparadas y pulidas con la piedra de pómez. El denominado *papel de Pérgamo era amarillo, teñido y preparado de un modo favorable a la vista de los lectores. En Roma se le daba un blanco brillante*<sup>109</sup>. También los monjes del medioevo utilizaron pieles de cordero, cabra o ternera en un proceso que era largo y complejo.

En cuanto a este soporte, el Museo Fournier, considerados y catalogados<sup>110</sup> como de Italia, con el nº 1, hay seis cartas de Tarot milanés del grupo *Visconti – Sforza* (Fig. 38). En ellos se representa al Emperador, la Papisa y cuatro cartas numerales. En el As de Oros, aparece un medallón con castillo, así como el sello distintivo de los Gonzaga; el dos de Oros, porta una inscripción donde se lee a *bon droit*, divisa del primer Duque de Milán *Grangeleazzo Visconti*, 1445-1453; cuyas medidas son 170 x 86 mm. Se aprecia un diseño con características propias del siglo XV donde los elementos ornamentales adquieren gran relevancia respecto a la iconografía.



Fig. 38 Tarot milanés, impreso en pergamino, perteneció al grupo Visconti – Sforza, Siglo XV.

- *Telas de seda*

En el género textil, la seda es un tejido refinado y lujoso, por lo que la petulancia de los más poderosos creaba la necesidad de poseer artículos cotidianos

<sup>108</sup> GRAN ENCICLOPEDIA ESPASA (2002). Ed. Espasa Calpe s.a. Vol. 24. Madrid

<sup>109</sup> BARCIA. R. (1894). *Diccionario General Etimológico*. Vol. 4. Seix-Editor. Barcelona

<sup>110</sup> ALFARO FOURNIER, Felix (1982). Op. Cit, pp. 110 - 113.

realizados con material noble de este género, esto es el caso de los naipes<sup>111</sup>. Se puede apreciar en ésta pintada a mano en seda y aplicada sobre cartulina. El Rey de Corazones representa a Luís XIV y el Rey de Pica el Zar Pedro de Rusia. Está catalogada en el Museo Fournier con el nº 20 (de Francia), tiene el reverso coloreado en gris plata. Perteneció al pretendiente don Jaime de Borbón, cuya firma figura en el estuche. Fue realizada a finales del siglo XVII.



Fig. 39 Baraja pintada a mano sobre seda, siglo XVII

Está diseñada de forma que el dibujo se integra en el tamaño del soporte sin ocupar su totalidad, carece de índices, y las cartas numerales están diseñadas con una distribución simétrica de forma vertical, la mayoría compuestas por dos o tres calles y dos cuerpos, las figuras de factura ingenua pero con el mensaje iconográfico claramente descrito.

- *Plástico*

Los materiales plásticos son de materia artificial formados por macromoléculas (polímeros) de compuestos orgánicos obtenidos sintéticamente (aquellos que tienen origen en productos elaborados por el hombre, principalmente derivados del petróleo) o, bien por la transformación de productos naturales (aquellos polímeros cuyos monómeros son derivados de productos de origen natural, por ejemplo, la celulosa y la caseína). Son resistentes a la ruptura y al desgaste entre otras propiedades.

Con el boom de los derivados del petróleo, el plástico, adquiere protagonismo en objetos de uso cotidiano y, es aplicado a las cartas de juego. Esto tiene sus ventajas e inconvenientes, por una parte, ofrece mayor resistencia y más durabilidad a los naipes, pero en cambio, la sensación confortable y cálida del tacto que ofrece la cartulina, no la tiene el plástico. Éste es más frío y menos agradable en su manipulación cuando se juega. No es un soporte habitual en los naipes clásicos.

<sup>111</sup> ALFARO FOURNIER, Felix (1982). Op. Cit, p. 133.

El Museo cuenta con una baraja impresa en este soporte por Heraclio Fournier. Se trata de una baraja clásica realizada en el Siglo XX. Se conserva en pliego entero, es decir, sin cortar (Fig. 40), motivo por el cual aparecen todos los naipes juntos. Se observa que dice 100% *plastic playing cards*, lo que indica que no es una plastificación, sino todo plástico, no obstante, se pueden encontrar algunas barajas plastificadas denominadas *plastic coated* que pueden inducir a confusión.



Fig. 40 Pliego de baraja de plástico 100%.

Los dibujos corresponden a los tradicionales diseñados por Fournier a mediados del siglo XX; las cartas numerales están compuestas de forma simétrica en su eje vertical, y las figuras de forma especular en el horizontal.

- *Tablillas de aluminio*

El aluminio, es un elemento metálico de símbolo (Al). Es blanco, ligero, blando, dúctil, maleable y de elevada conductibilidad, que se encuentra presente en la mayoría de las rocas, de la vegetación y de los animales. Como metal se extrae del mineral conocido con el nombre de bauxita, por transformación primero en alúmina mediante el proceso Bayer y a continuación en aluminio mediante electrólisis.

Este soporte se utilizó para una baraja de 52 cartas y Jóker, con dibujos Standard. Dentro del As de Picas y en el reverso se representa una cabeza de búfalo. Se creó con fines publicitarios en 1925 para una empresa de aluminio americana llamada *Aluminium Meg. C<sup>o</sup>. Wisconsin*, y fue fabricada por *Two Rivers Wis.*



Fig. 41 Naipes de aluminio

En el apartado América del Norte en el catálogo *Los naipes Museo Fournier de Félix Alfaro*, queda señalada con el nº 127, pág. 291. Esta baraja fue en su momento una innovación de diseño en cuanto a su soporte.

- *Hojas vegetales naturales*

Las aportaciones novedosas en los soportes de los naipes han sido cuantiosas, la búsqueda de un diseño original forma parte de la inquietud humana, en este caso se trata de hojas vegetales naturales; hojas acorazonadas, dentadas, con representación de figuras y pegadas sobre soporte de cartón negro, donde aparecen los índices, únicamente, en el ángulo superior izquierdo. El Museo Fournier cuenta con un ejemplar de origen indio pintado a mano.



Fig. 42 Hojas vegetales naturales

Esta baraja tiene características comunes con las barajas tradicionales en cuanto a: composición, simetría y cuerpos. Sin embargo, se diferencia en el color que, en ésta, los elementos de los numerales son azules, mientras en las de Poker son rojos y negros.





### III.3 Diseño y fabricación de papel

El papel como soporte se le atribuye a *Ts'ai Lun*, ministro chino de la corte del emperador *Ho-ti* de la dinastía de los *Hang*, al experimentar con pulpa producida con fibras derivadas de trapos, corteza de morera, cáñamo y hierba<sup>112</sup> y observar que se podía comprimir formando una superficie acta para escribir y dibujar. Los árabes lo aprenden, y extienden su técnica por el Próximo Oriente, introduciéndolo en Europa a través de España en el s. XI, y más tarde por Sicilia. También existían otras rutas como la marítima, en el Mediterráneo<sup>113</sup> o, la greco-romana. Tolomeo nos habla de una ruta, la de las especies, donde el *Mare Nostrum*, juega un rol importante. Pero son los artesanos italianos quienes lo difunden por Europa, al idear una nueva técnica donde se sustituye la manipulación de los trapos por un proceso mecanizado con molinos de agua y un encolado con gelatinas de animales que daba consistencia y duración a las hojas, por lo que era fundamental asentar las fábricas de papel junto a ríos con corriente de agua limpia. Ello debido a la necesidad de mover las máquinas y los molinos, y la utilización del agua del río en la mezcla con los trapos triturados y posteriormente la madera, así como con las colas y los componentes que formaban la pulpa para fabricar el papel.

A ello hace referencia José Carlos Balmaceda<sup>114</sup>, cuando dice que *El periodo árabe italiano de fabricación de papel, posterior al árabe español, se ubica entre el siglo XII y XIII que aparecen los molinos papeleros en Amalfi, Liguria y Las Marcas donde se registra, en 1264, un pliego de papel que marca la introducción del encolado con gelatina. Luego en Fabriano se modela la primera filigrana. Bolonia legisla a fines del s. XIV los formatos del papel.* Así mismo, expone, como los comerciantes genoveses abastecen de papel a Mallorca, Barcelona y Valencia, a finales del siglo XII y principios del XIII. Posteriormente son los catalanes, desde Barcelona, Mallorca y Tortosa, los que se desplazan a Ancona, por su importancia como puerto para la exportación de papel. Por otra parte, la fabricación del papel de hilo a partir de trapos triturados que, por su resistencia es básico para la fabricación de naipes, comenzó en Córdoba y Játiva (Valencia) s. XI. Sólo en los últimos años del siglo XV llegó a perfeccionarse y a abarataarse, lo cual influyó para que se hiciera más popular el juego de los naipes.

Como consecuencia, comienza a ser imprescindible en España el papel de importación que se agrava con la aparición de la imprenta, siendo el francés y posteriormente el italiano, con preferencia el de Génova el que más se utiliza. El descubrimiento de América y la administración de las colonias, hace que a partir de 1640, se agudice la necesidad del papel al crecer su demanda debido a la mayor burocracia y el ámbito geográfico de la Corona Española. También, comenta Balmaceda que en España, *En la villa de La Adrada en la provincia de Ávila, había varios molinos de papel a comienzos del s. XVIII que, según Larruga, producían papel*

<sup>112</sup> EL PAIS (2003). *La enciclopedia*. Ed. Salvat Editores s.a. Madrid

<sup>113</sup> FRANCOIS André (1974). *Histoire de la carte à jouer*. Paris: Ed. I Sergfreal, p. 14.

<sup>114</sup> BALMACEDA, José Carlos (2005). *La contribución genovesa al desarrollo de la manufactura papelera española*. Ed. Colección Apapiris, Madrid. pp. 15 - 100

*para la impresión de bulas de la Santa Cruzada, casi en exclusividad e insuficiente ante la demanda de la institución.*

También se daban disputas entre papeleros catalanes y mallorquines. Según se dice en un bando de 1757, que hacía tres años que existía una fábrica de papel en Palma, con grandes dificultades para la adquisición de trapos, pues los almacenes se los vendían a Cataluña. Las protestas del propietario de la papelería palmesana, con una producción aproximada era de 4000 resmas, hizo que se prohibiera la exportación del trapo mallorquín (en 1761 se seguía vendiendo el trapo a Cataluña), concediendo el Gobierno a Frau, (propietario de la fábrica mallorquina), el privilegio de adquirir todo el trapo que necesitara su industria, dejando a Cataluña únicamente el sobrante. En 1847 hacía papel otra fábrica en Esparlas (Mallorca).

Juan de Dios Agudo<sup>115</sup> comenta que un adelanto importante en la elaboración de papel fue el creado por *Nicholas Louis Robert* en 1798, con la máquina de papel continuo, pero la escasez de trapos para triturarlos y fabricar papel, duró hasta mediados del siglo XIX. En 1819, *Thomas De La Rue*, ya había fabricado papeles y cartulinas de alta calidad aportando nuevas técnicas. Y, hacia 1840, son nuevos sistemas alternativos para triturar madera y de este modo obtener el abastecimiento necesario de pulpa. En España será Cataluña, posiblemente en Capellades quien toma el testigo de la fabricación. Y, ya en el siglo XX, mencionar los fabricantes de Beceite en Teruel, como el exponente de la evolución que tuvo su fabricación a lo largo de la primera mitad de este siglo.

- *La materia prima: la madera*

Las células filiformes que constituyen la masa de los tejidos más duros de la planta son la principal fuente de las fibras que forman parte de la estructura del papel. El motivo por el cual un vegetal es idóneo para la obtención de *pasta de madera* puede ser complejo; depende, sobre todo, de: la cantidad de celulosa que contiene, de su fácil extracción, y de que el vegetal no tenga coloración ni olor intenso.

A través del tiempo se han utilizado diversas materias primas para la elaboración del papel siendo las más habituales el esparto, el bambú, el cáñamo, los desechos de algodón, el lino y el yute. También los trapos se han utilizado durante siglos como materia prima, y base de la fabricación del papel, lo fueron hasta hace menos de un siglo. En el siglo XIX<sup>116</sup>, el papel blanco, hecho de trapos, se reserva tan sólo para imprimir las figuras de calidad y belleza. Este papel variará según la riqueza plástica y cromática del juego editado. Se fabrican papeles a partir de cuerdas, llamado "*au pot*" y también denominado "*de trece*", de trenza, igualmente se utilizaba el papel "*main brune*" (de mano tostado). Pero el periodo de expansión económica en Europa, a finales del siglo XIX, provocó un notable incremento del consumo de papel, lo que obliga a buscar otra materia prima dado que los trapos eran insuficientes, y que ésta fuera fibrosa. La madera ha sido durante años la principal fuente de extracción de

<sup>115</sup> AGUADO RUIZ, Juan de Dios (2000). *Los naipes en España*. Ed. Diputación Foral de Álava, Vitoria. p. 38.

<sup>116</sup> SEGUIN, Jean-Pierre (1968). *Le jeu de carte*. París Ed. Ermann, p. 179

fibra celulósica (pinos, eucaliptos y en menor medida otras frondosas como el álamo, abedul, haya y tilo). La madera de conífera es la más utilizada, dado que contiene alrededor del 50% de lignina y el 5% del resto de componentes, como la resina, y otros de donde se extrae la esencia de trementina, ceras, ácidos grasos, etc. Las coníferas son de fibra larga, denominación utilizada por los papeleros, dado que esta particularidad es de gran utilidad para ofrecer resistencia mecánica al papel. Las frondosas<sup>117</sup> ofrecen fibras más cortas que las coníferas, producen una pasta menos uniforme, aunque tienen crecimiento constante y rápido; pero también desventajas, como la dificultad para descortezarse por la irregularidad de los troncos.

Se puede decir que la celulosa es el componente indispensable como materia prima para la fabricación del papel. Cuanto mayor porcentaje de celulosa se aporta, mayor resistencia se proporciona al papel. La calidad de la celulosa radica en el largo de las fibras que contiene, pero no todos los vegetales tienen el mismo largo de fibra, se puede afirmar que el algodón es uno de los de mayor calidad, por el tamaño de las fibras, lo que hace que el papel resultante sea muy resistente. La forma de extraer la celulosa es muy variada y compleja, lo que ha sido motivo de profundo estudio para muchos autores.

En la actualidad, además de las fibras naturales como las extraídas del algodón, lino, cáñamo, madera, etc. se utiliza en la fabricación fibras sintéticas como: acrílicas, poliamidas de poliéster, de polietileno, fibra de vidrio, y de cerámica. También es importante el reciclaje de papel de desecho, lo que ha permitido la posibilidad de grandes producciones, y el abaratamiento de los costes, aunque conlleva en detrimento la contaminación medioambiental, problema preocupante en la actualidad y de tan difícil solución.

- *Proceso de fabricación*

A partir el siglo XV con la invención de la imprenta la producción del papel experimenta un gran incremento que repercute en la mejora de las técnicas de fabricación. Ya en el s.XVIII surgen las primeras manufacturas y la incorporación de la primera máquina de fabricación de papel. Lo que hasta esta época era una producción manual a partir de principios del s. XIX se convierte en un proceso industrial con la incorporación de la máquina continua y el modo discontinuo, también llamado holandés que modernizan las técnicas de impresión con la aparición de las rotativas. Por lo que la fabricación de papel a partir de trapos queda casi erradicada, ya que con la industrialización desaparecen cientos de molinos papeleros, debido a la competencia con las nuevas técnicas de extracción de fibras para la fabricación de celulosa y sus competitivos precios. Es la madera que reducida a fibra constituye la denominada *pasta de madera*, comercializándose como: *pastas mecánicas, químicas y semiquímicas*.

La *pasta mecánica* se extrae de la compresión de troncos de árbol cortados a ciertas medidas, contra un molón giratorio de piedra. De esta forma, se convierte

---

<sup>117</sup> RODRIGUEZ LASO, M<sup>a</sup>. Dolores (1999). Op. Cit. pp. 29-31



después de un proceso en pasta desfibrilada o, en pulpa, que es de gran rendimiento, pero de menor calidad que la química. Con el tiempo tiende al amarilleo por lo que su utilización es de relleno o para abaratar el costo de otros tipos de papeles.

Para la consecución de la denominada *pasta química* se utilizan reactivos químicos con el fin de separar las fibras de celulosa del resto de los componentes de la madera. La incorporación de sulfitos para la extracción proporciona pastas de color claro o, de fácil blanqueo, con una aceptable resistencia y que son muy utilizadas para la fabricación de papeles finos. Sin embargo el método más utilizado es el del sulfato, también denominado kraft a base de sosa y de sulfuro de sodio en solución altamente alcalina. La pasta kraft es oscura, de difícil blanqueo y se utiliza, sobre todo, en envases. Son las pastas de peor calidad.

De forma menos agresiva, si cabe, está la producción de *pastas semiquímicas*, en cuyo proceso la acción química suave va complementada por la desintegración mecánica. Es de destacar los sistemas de sulfito neutro, semikraft, y el de sosa en frío que permiten una extracción en pasta, de calidad intermedia, entre los sistemas químico y el mecánico.

Las pastas resultantes de la fabricación no son lo suficiente blancas como para el uso posterior de la fabricación del papel. Necesitan de un proceso de depuración o blanqueo, a base de cloro o hipoclorito cálcico y peróxidos, siempre con la intervención del agua para el correspondiente lavado.

En una segunda fase, después de refinada la pasta en la pila holandesa u otro refinador más moderno, se le añaden otras sustancias como: colas (cubren los poros y evitan el corrimiento de la tinta, la más usada es la de resina de coníferas), la alúmina (facilita la fijación de las colas a la fibra), las cargas (mejoran la capacidad del papel y su blancura) y los colorantes (es habitual el uso de anilinas). Luego son las operaciones de acabado y enrollado, siendo sometido el papel a otras manipulaciones como el satinado, cortado, bobinado y acondicionamientos específicos como: estucado (alta calidad para la impresión), parafinado (resistencia al agua y el engomado).

- *Papel opaco para offset*

En la variante de papeles que existen en el mercado se encuentran los de impresión o papeles para las artes gráficas. Son papeles blancos con poca cola o sin ella, entre ellos se puede encontrar: el de periódico (papel continuo de baja calidad), para reproducción o fotocopiar (contienen pasta de trapo, son lisos y muy encolados y calandrados), satinados o estucados (para la reproducción de fotograbados), y también, el litográfico (fino, liso y elástico según sea de media cola o sin cola). Por su calidad, pueden ser: *papeles finos* hechos con pasta de trapos, *papeles semifinos* mezcla de pastas de trapos y de celulosa, y *papeles ordinarios* de pasta de madera.

En cuanto al papel opaco para offset se utiliza aproximadamente desde los años 70; fue entonces cuando la cartulina para naipes comienza a denominarse *cartulina dúplex*. La fabricación del tipo de papel opaco conlleva cambios en la impresión offset de naipes, pasando a llamarse de una sola hoja (aunque no perderá

su denominación de cartulina dúplex). La fábrica Heraclio Fournier lo utiliza desde el año 1972. En el Corpus de fichas realizado se puede apreciar esta diferencia a partir de la ficha nº 141. Se obtiene por procedimientos químicos, añadiendo a la pasta de papel, pigmentos blancos poco lúcidos como el Caolín, que proporciona un óptimo resultado, con o sin calandrado, dependiendo del acabado que se desee. Para naipes, generalmente se utilizaba con calandrado, a pesar que después de la impresión se añadieran procesos para conseguir mejorar aún más los resultados, mayor consistencia, más opacidad, mejor deslizamiento, en definitiva, superior calidad. Los americanos han inventado un tipo de cartulina llamada *L.W.C. (Low Weight Coated)* con aspecto plastificado y de mayor resistencia, obtenida tras un ligero estrato o capa de patina, lo que le aporta una mayor categoría y calidad.

### III.3.1 Diseño y Fabricación del papel artesanal<sup>118</sup>.

En su comienzo, la fabricación del papel de trapos de forma artesanal, por su resistencia, fue básica para la fabricación de los naipes. Se utilizaban fibras de celulosa, obtenidas de trapos cortados en trozos pequeños, también de plantas y de madera, que se hierven durante cinco o seis horas, con una solución de carbonato sódico en una proporción del 5 %. Los trapos hervidos, se deben desmenuzar en hilos, cortándolos posteriormente en trocitos de unos 3 milímetros. La pulpa o pasta resultante se mezcla con agua limpia en proporción de 98 o 99 partes de agua y una ó dos partes de pulpa, una vez bien batido, es el momento de hacer los pliegos: se vierte esa mezcla en un recipiente al que se introduce un molde cuadrado del tamaño deseado llamado *forma*, compuesto de un bastidor con una tela tensada (tamiz).

La proporción de agua y pulpa es lo que hará variar el grosor del papel. Se introduce la *forma* en la disolución de agua y pulpa cuando está llena de líquido; se saca con un movimiento suave, dejando escurrir el agua, quedando en la base de la tela la pasta, que se vierte sobre una pieza de fieltro, haciendo una pila, y procediéndose al posterior prensado. Luego se cuelga para que seque y finalmente, una vez seco, se sumerge en una solución de gelatina o cola, para darle apresto y consistencia.

### III.3.2 El papel naipero artesanal

En el siglo XV, la calidad de los papeles dejaba mucho que desear para ser utilizados en la industria naipera por su delicadeza, al ser traslucidos, lo que suponía grandes dificultades a la hora del juego. Para evitar este problema de opacidad se pegaban entre sí dos hojas, llamadas "*de mano tostado*", que consistían en cartulinas marrones oscuras denominadas (papel de estraza), colocadas en la parte interior de dos hojas blancas a modo de sandwich de cuatro capas llamada *cuádruplex*. En definitiva, los naipes estaban compuestos por cuatro hojas, aunque a esta

---

<sup>118</sup> DAWSON John (1982). *Guía completa de grabado e impresión, técnicas y materiales*, Madrid: Ed. Blume, pp. 41-47

combinación de papeles encolados se le denomine *papel naipero de una sola hoja* y que, posteriormente fueron pintados o decorados.

Una solución importante a este problema fue la confección de una cartulina para naipes, formada por tres hojas, llamada cartulina *triplex* compuesta por una lámina para el anverso, una central de color negro, a la que llamaban “*alma*”, y otra para el reverso. Todas ellas encoladas entre sí, consiguiendo mayor consistencia y opacidad. Pues, la función fundamental de los naipes, además de ser resistentes a golpes, barajado, manoseado, etc., era que gozaran de *flexibilidad*, para que de este modo hiciera agradable el momento del juego. A esta particularidad aportó su grano de arena el hecho de eliminar grosor con la cartulina *duplex*.

Las *colas* para pegar los papeles, eran fabricadas generalmente por los propios naiperos, siguiendo un proceso largo y laborioso: disolvían en agua templada, flor de harina y almidón extraído de semillas, dejándolo hervir varias horas (entre 4 y 6 horas). Una vez dejada enfriar la cocción, se procedía a colarla con un tamiz, para eliminar las impurezas, los grumos, etc., de esta forma se obtenía una cola de estupenda calidad para la adhesión del papel.

- *El encolado*

Son muchas las maneras de hacer colas, aunque el método Raisin<sup>119</sup> parece el más adecuado “*se pone agua en el caldero en proporción con la cantidad de cola que se quiera hacer: para 70 cubetas de agua se precisan seis celemines y medio de la mejor flor de harina y diez celemines y medio de buen almidón*”.

Con el agua caliente se mezclan los ingredientes removiendo continuamente (a fuego lento entre 5 y 6 horas), para conseguir una mezcla homogénea y que no se peque en el fondo del caldero. Una vez cocida se saca del caldero y se deja enfriar, posteriormente se debe tamizar para quitar las impurezas, quedando apta para el uso. A continuación se procedía al *encolado* de los pliegos. El encolador dispone las herramientas necesarias sobre la mesa: una pila de papel para encolar, recipiente de cola, cepillo largo y ancho, compuesto por tupidas y flexibles cerdas de jabalí.

Dispuesto todo el material, coloca una hoja de forma apaisada, encolándolo del centro hacia fuera, a continuación coloca otra hoja sobre esta y repite la operación. Seguidamente apila otra hoja más sobre la última, de forma que entre la última y la que acaba de poner no hay cola, así va formando los pliegos con dos hojas encoladas cada uno. Los pliegos una vez pegados se apilan, sometiéndolos lentamente a presión con una prensa manual, eliminando la cola sobrante; este proceso se hacía para conseguir las almas de los naipes, para obtener así la cartulina cuádruplex, que posteriormente sería triplex y actualmente duplex.

---

<sup>119</sup> MONCEAU DU, Duhamel (1762). *Arte de fabricar los naipes, (Art du cartier)*



- *Prensado de las estrazas*

Una vez encoladas y en grupos de 250 hojas, (*cartones*) también llamadas *estrazas*, se lleva a la prensa para que la cola penetre en el papel y despidan la cola sobrante, la presión del proceso de prensado se aumenta paulatinamente durante aproximadamente media hora, para que el papel no se rompa y la cola se extienda uniformemente por toda la superficie, se debe dejar en la presión máxima aproximadamente una hora.

Al retirar de la prensa la pila de estrazas lleva los costados embadurnados de la cola sobrante por lo que se procede al rebañado, es decir, quitarle el exceso de cola, esto se hace con una brocha mojada en agua fría frotando todo el contorno.

- *El pinchado*

Pasado un tiempo prudencial, para conseguir que las hojas quedaran correctamente pegadas, se retiraban de la prensa. A continuación se hacía una pequeña perforación con un punzón en ambos lados de la parte superior, con el fin de poder pasar un alambre y poder colgar los pliegos para su secado. Generalmente se aprovechaban los meses estivales para realizar esta labor, dado que la temperatura favorecía la pérdida de humedad antes de ser almacenados. En cuanto a los *encolantes*, una vez seco el papel, se sumerge en una solución de gelatina o cola, para darle apresto y consistencia.

- *El obraje*

El obraje es a lo que se llama el segundo encolado, este consiste en encolar ahora los anversos y reversos de los naipes con el alma en el interior, para ello es necesario un pulcro cuidado para que las hojas exteriores no se manchen, El papel "naipero" (papel blanco idéntico al papel "*au poil*"), generalmente es de menor calidad para los naipes ordinarios y los reversos de las cartas, que se mantendrán sin imprimir (blancos) hasta 1816. También, la manufactura de la hoja incluye la *filigrana o marca de agua*, y ya en 1754 un 11% de las fábricas de papel francesas incluían la marca de agua<sup>120</sup> en la fabricación de papel naipero. Con el paso del tiempo, los cambios se suceden, y ya en 1769 se aportan modificaciones en la fabricación del papel con filigrana. Éste deberá llevar tantas marcas de agua como naipes conforman un pliego de papel. Prácticamente todas las fábricas incluían su filigrana, los precios de los pliegos y resmas estaban controlados por decretos reales a finales del siglo XVIII y principios del XIX.

El "cartier" A. Thomas fue el primero en Francia en editar las cartas "glases" a la gelatina, según procedimiento inventado en 1832 por Thomas De La Rue,<sup>121</sup>

<sup>120</sup> D'ALLEMAGNE, Henri René (1906). *Les cartes à jouer au XIV a XX siècle*. Tomos I-II Paris: ed. Hachette, Tomo I pp. 402-413

<sup>121</sup> FRANCOIS André (1974). *Histoire de la carte à jouer*. Editorial Serpreeal, Paris P. 133.

impresor inglés, fabricante de naipes que se dedicó a investigar las superficies de papel y tintas de impresión. Fue anterior a que Heraclio Fournier se instalara en Vitoria y del que éste aprovecha su gran experiencia, técnicas, diseños, etc. Para ello se imprimían los naipes con las distintas técnicas y, por último, se procedía al trabajo más laborioso, el *bruñido*, que se hacía al final, cuando la impresión de los naipes había sido bien absorbida por la cartulina y ésta había secado. Se colocaba una losa de mármol (de color oscuro para que contrastara con el color de las cartulinas) donde se posaban los pliegos ya impresos y pintados pero sin cortar; sobre dicho mármol se encontraba el bruñidor (Fig.- 44); siguiendo un movimiento circular, se producía el brillo y alisado de los naipes, dando a la baraja un carácter de buen acabado. Un avance importante en el pulido es el *calandrado*, que permite imprimir el papel con posterioridad al alisado del mismo. En la fábrica de Heraclio Fournier, se instaló una caldera de vapor y una máquina de sacar brillo construida por el Sr. Oar, en 1925, llamada Calandra<sup>122</sup>. (Fig.- 43)

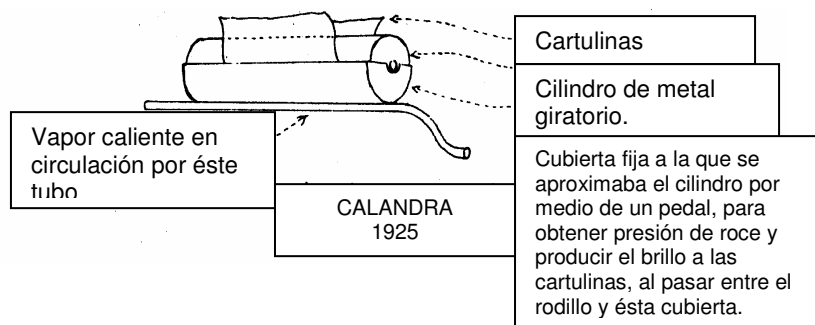


Fig. 43 Esquema de calandra manual, 1925.



Fig. 44 Bruñidor suspendido del techo

A finales del siglo XIX y bien avanzado el siglo XX, basándose en los procedimientos de su colega inglés, Heraclio, perfeccionó el tratamiento utilizando barnices al agua, con alcohol y goma laca. Actualmente se tratan con barnices

<sup>122</sup>.- Documento mecanografiado escrito por don Félix Alfaro Fournier.



plastificados sintéticos, consiguiendo una calidad de naipes muy deslizante. Más tarde, se llegó a fabricar la cartulina de tres hojas de forma industrial. El gran especialista en España (comenta Ramón Alfaro Fournier en una entrevista mantenida con él en mayo de 1995), fue la casa L. Guarro Casas, con la que la fábrica de naipes Fournier y las personas que la componían, tenían una gran relación, que fue a mejor cuando el propio Ramón entró a formar parte del consejo de la fábrica.

Por lo tanto, es a partir de la revolución industrial, cuando la industria papelera perfecciona sus técnicas, produciendo cartulinas más delgadas y más opacas que las que fabricaban los naiperos que, aunque seguían siendo de *tres hojas*, se les denomina de una sola hoja. Y se tuvo que esperar hasta 1970 para que las cartulinas fueran de dos hojas, llamadas de cartulina dúplex. Los acabados de estos papeles especiales para la manufactura de naipes pasan también por un bruñido al principio y un calandrado en la actualidad.

### III.3.3 Fabricación del papel industrial para naipes<sup>123</sup>

Se observa que el papel que utilizaba Fournier, para la creación de sus barajas era del denominado *tipo industrial*. En los inicios se realizaba con técnicas muy incipientes, pero con el paso del tiempo éstas se fueron perfeccionando, llegando a altas calidades; incluso se llegaron a fabricar naipes con plásticos y papeles plastificados o mezclando éste con la materia prima para conseguir además de resistencia, impermeabilidad.

A partir del año 1925 comienza a utilizar la calandra manual, lo cual permite estampar sin humedecer las cartulinas, al haber pasado la estampación por el cilindro de vapor, y carecer de poros. Anteriormente se humedecían por la porosidad de las cartulinas, que ser mojadas se esponjaban y la presión hacía que la tinta penetrara de un modo homogéneo en toda la cartulina. A partir de 1956, la fábrica Fournier adquiere una súper calandra, llegando a un gran nivel de perfeccionamiento, con importantes instalaciones para transformar la cartulina mate en *papel couché*, papel que también era vendido a otras fábricas de naipes e incluso a las industrias papeleras<sup>124</sup>.

---

<sup>123</sup> BOTTO-MICCA, Giorgio (1979). *Enciclopedia della stampa* Torino: volumen III., Ed. STIG, Società torinese industria gráfica, pp. 55-255 Carta.

<sup>124</sup> Expediente del Ministerio de Industria, Delegación de Álava, Expediente: 284/ 51.063 de fecha 14-05-1956



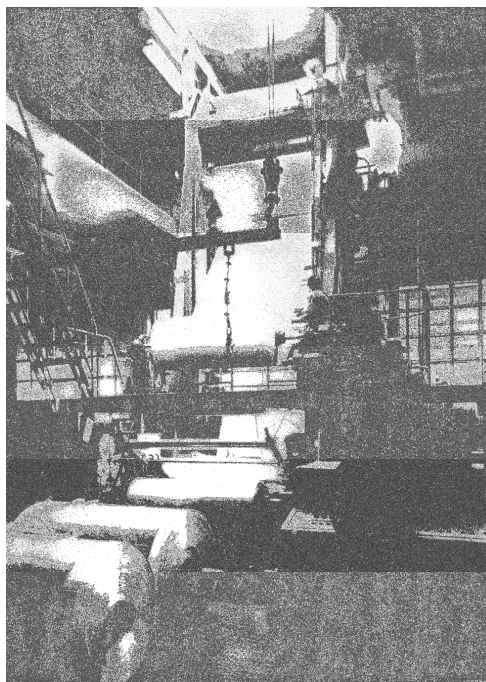


Fig. 45 Súper calandra, adquirida en 1956

#### III.4 Las técnicas de impresión en la fabricación de naipes Fournier

Las técnicas de grabado sirven para la reproducción de imágenes tallando un dibujo de forma invertida sobre una superficie lisa y dura. Esta superficie se entinta con un rodillo y puesta sobre un papel imprime una imagen denominada estampa que puede ser reproducida en múltiples ocasiones. Se pueden encontrar diferentes formas de hacer:

- 1.- *Grabado manual*: a) en hueco, con la técnica de talla dulce o buril;  
b) en hueco o relieve en madera o xilografía.
- 2.- *Grabado químico*: a) en hueco: aguafuerte, aguainta, grabado en dulce;  
b) planográfico: litografía;
- 3.- *Grabado fotomecánico*: a) en hueco: huecograbado, offset,  
b) planográfico: fotograbado, offset seco.

Se denomina grabado en hueco, cuando los trazos de la figura quedan rehundidos en la plancha y son los que reciben la tinta. Mientras que en el grabado en relieve, por el contrario, los trazos quedan salientes en la superficie de la materia utilizada y que es la que se ha de entintar.

Según Félix Alfaro *“La xilografía o talla en madera, anterior a la imprenta, facilitó la divulgación de los naipes en el siglo XV, XVI y XVII, (esta técnica la habían utilizado los chinos a partir del siglo VI), conservándose hasta el siglo XIX, cuando empezó a tener auge la litografía para la impresión de las cartas de juego”*<sup>125</sup>.

La fabricación de los naipes ha evolucionado de forma constante acorde a la de las técnicas. Así se aprecia en los primitivos ejemplares, pintados a mano, impresos sobre planchas grabadas en cobre y, posteriormente, sobre planchas de madera

<sup>125</sup> ALFARO FOURNIER, Félix. Escrito mecanografiado “Notas sobre naipes”.

talladas con los perfiles de los dibujos. También el coloreado o aplicación de color, se hacía por medio de patrones taladrados sobre los pliegos, aplicándoles el color correspondiente a brocha. Más tarde, las planchas o bloques de madera fueron sustituidos por bloques metálicos con piezas de latón torneadas y limadas, representando los perfiles de los dibujos incrustadas en una plancha de plomo.

La confección artesanal del naipe de lujo, requería estampar los perfiles de los dibujos sobre planchas de cobre y el coloreado a mano con la intervención de artistas habilidosos y expertos, se simultaneó con la producción en serie para satisfacer la demanda de una clientela selecta. En el s. XVIII, se solicitaban ejemplares grabados sobre planchas muy delgadas de plata coloreadas con pintura esmaltada, que merecieron el calificativo de ejemplares únicos, dentro de la industria del naipe.

#### III.4.1 La morisca y las trepas

El proceso de colorear, era lo más complicado, pero a la vez, el que mejor resultados proporcionaba. Permitía ver e identificar mejor las imágenes de los naipes, al mismo tiempo que facilitaba el juego. Este proceso se hacía por medio de dos procedimientos el de la *morisca*, y con *trepas*.

El de la morisca es el procedimiento más primitivo, y el más extendido, pues se coloreaba a la morisca cualquier dibujo. Se realizaba con los dedos, utilizando un dedo para cada color, y consistía en dar unos toques de color muy vivos, rellenando los contornos que se habían hecho con la xilografía u otros sistemas. Era un proceso rápido, donde no necesariamente se seguían las líneas del dibujo.

En cuanto al procedimiento de colorear con trepas, conocido también como estarcido, está basado en la utilización de patrones. Hay que destacar que es una técnica utilizada en sus orígenes para imprimir motivos repetidos e iguales de tipo ornamental, en la decoración tanto en edificios como en diseño textil. En el Antiguo Egipto se utilizó para la decoración de espacios funerarios. En Francia a este sistema de impresión se le llama *Pochoir*, y consistía en la utilización de patrones de cartón taladrados sobre los que se pasaba una brocha con el color correspondiente. Este sistema fue utilizado en todos los países hasta el siglo XIX, sobre todo, en sus orígenes en la ilustración de cuentos infantiles. También para colorear naipes mediante grandes brochas (Fig. 46), aportando mayor precisión que la morisca y por lo tanto mejor calidad y vistosidad.

Según avanzaban los tiempos y las técnicas, la precisión exigida en la coincidencia de los colores, obligaban a tener una plancha para cada color, por lo que se desecharon los procedimientos poco precisos y muy laboriosos; con la unión de distintas técnicas, se obtienen mejores resultados.



Fig. 46 Patrones para colorear naipes llamados trepas, con tijera de cortar y brocha. Museo Fournier de Naipes de Vitoria.

- *Las tintas y la aplicación del color*

Las tintas que se utilizaban para la estampación de las técnicas: *morisca*, *trepas*, *xilografía*, generalmente eran de fabricación casera. Cada naipero fabricaba sus propias tintas, compuestas de agua, cola animal, habitualmente cola de pescado y cola de conejo como aglutinante, con un pigmento de color extraído de plantas, minerales, animales, hollines, etc. Posteriormente, para la calcografía y litografía se sustituyen los medios acuosos por los aglutinantes grasos, utilizando aceite de Linaza entre otros, con los que obtenían mayor calidad, potencia y resistencia del color, así como más durabilidad.

La aplicación del color, debía seguir un orden, se imprimían los colores de claro a oscuro para obtener una óptima calidad y luminosidad. En primer lugar, se aplicaba el amarillo, cuando éste había secado, se superponía el rojo (el más usado y preferido por los naiperos el rojo de Cinabrio), consiguiendo de este modo los ocre, naranjas, etc., como consecuencia de la transparencia de los colores. Y, por último se daba el azul, generalmente añil, llamado Azul de Índigo, que según nos cuenta *Cennino Cennini*, se obtiene de la planta del Glasto (*Isatis tinctoria L.*)<sup>126</sup>, y logra con este color una amplia gama de verdes, con los amarillos y ocre del resultado de la mezcla anterior. Los pigmentos negros, se obtenían de los depósitos de combustión de madera (hollín), los dorados a base de purpurinas.

El entintado se realizaba a través de cada técnica con su sistema, la *morisca* con los dedos, la de *trepas* con brocha, para otras técnicas, se utilizaban tampones fabricados con hojas de maíz; también empleados para bruñir e incluso ejercer presión en la estampación de xilografías de forma manual, que luego se hicieron de cuero. Posteriormente, aparecieron los rodillos recubiertos de cuero, que con el tiempo y los avances se sustituyen por caucho y materiales sintéticos. En la actualidad, por lo general, las tintas son sintéticas, con una densidad y consistencia parecida a la miel.

<sup>126</sup> CENNINO CENNINI (1988). *El libro del arte*. Ed. Akal, S.A. Madrid, p. 90

Su composición específica sólo la conoce el fabricante, y son usadas para offset, técnica en la que, actualmente, se imprimen los naipes.

### III.4.2 Xilografía<sup>127</sup>

La xilografía es el método más sencillo y antiguo de las técnicas de grabado que, consiste en realizar un dibujo sobre una superficie plana de madera para después suprimir lo ajeno al dibujo, por medio de cortes o entalladuras y realizados con cuchillas o gubias. Una vez tallado el dibujo se entinta en superficie con un rodillo y se imprime por presión, sobre el papel. Por extensión, se llama también xilografía a cada una de las estampas.

La aparición en Europa de la xilografía a principios del s. XIV, constituye el primer procedimiento de estampación seriada de copias exactas. Se inicia con ello, un consumo de imágenes destinadas a la Iglesia y al Estado como medio de comunicación con el pueblo, en una sociedad que era informada por medios de comunicación orales. En sus inicios eran imágenes en blanco y negro, aunque ya en el s. XIV en Alemania, aparece un método para dar color y consistente en la utilización de tantos tacos de madera como de las tonalidades a utilizar y que no prosperó debido a su complejidad y costo.

Además de los poderes fácticos, algunas iniciativas privadas reprodujeron xilografías con diseños de barajas de naipes, obras de arte en miniatura en lo que España tuvo un puesto destacado. Desde el comienzo, y hasta el siglo XIV, la fabricación del naipе se efectuaba tallando a mano y estampando a presión. En España supuso un avance técnico considerable imprimir las xilografías<sup>128</sup>. Pues una de sus ventajas, con respecto al grabado en hueco, es que no necesita máquinas ni preparaciones especiales. Éste es el motivo de su utilización en los inicios de los naipes. Con unos sencillos medios manuales, se obtienen óptimos resultados.

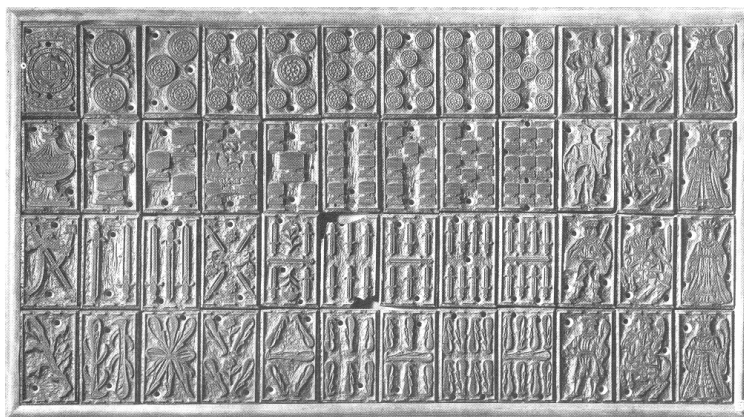


Fig. 47 Xilografía tallada en madera de Boj. Fueron sustituidas por los moldes metálicos.

<sup>127</sup> G. LARRAYA, Tomas (1979). *Xilografía, historia y tecnicas del grabado en madera*. 3ª edición. Barcelona: ed. Sucesores de E. Meseguer, pp. 1-192

<sup>128</sup> G. LARRAYA, Tomás (1979). *Manual de xilografía*, Editorial E. Meseguer. Barcelona, pp. 1-190

*Delaborde*<sup>129</sup> opina, que fue en Alemania donde se realizaron los primeros ensayos y, si cabe alguna duda sobre el verdadero origen, habría que pensar en Flandes u Holanda y no tanto en Italia. Los primeros datos encontrados en Europa, en la zona germana del valle del *Rhin* (Fig. 48), datan del siglo XI en *Ulm*, donde aparecieron las primeras xilografías. Para la realización de las primeras planchas, se utilizaron generalmente maderas de boj, peral o cerezo, que por su dureza permitían al artista conseguir mayor calidad y también mayor resistencia al estampado, frente a la presión de las prensas y por lo tanto, permitían una mayor durabilidad. Así, en los grabados destinados a la producción de naipes, y por su uso, debían de tener una resistencia muy superior a los utilizados para imprimir otro tipo de trabajos, pues las ediciones de imprenta, no son tan amplias como las de naipes. La vida de un grabado, así como de su matriz, destinado a la naipería ha de ser larga. Esta técnica se introdujo muy despacio en el mundo de la impresión. Ya en el s. XX se ha utilizado otro tipo de maderas, como: álamo, chopo, plátano, abeto, sauce, etc., dando mayor importancia a la ductilidad a la hora de trabajarse. Y, aunque fueran más blandas, se les aplican productos para endurecerlas y ofrezcan mayor resistencia a la presión.



Fig. 48 Impresión xilográfica del Alto Rhin, expuesta en el Museo Fournier de Naipes.

#### III.4.3 Los moldes de metal y su uso

Los moldes metálicos fueron una variante de la xilografía, y estaban diseñados para conseguir mayor resistencia que con la madera, facilitando la impresión igualmente de los contornos de las figuras de los naipes. Se fabricaban moldes de tiras de metal, parecidas al fleje actual, clavadas de canto sobre una superficie plana de madera, o sobre un pan de plomo. Con esta *cinta* se hacía el perfil del dibujo (Fig. 49).

<sup>129</sup> G. LARRAYA, Tomas (1979). *Xilografía, historia y técnicas del grabado en madera*. ed. Sucesores de E. Meseguer. Barcelona. 3ª edición. p. 17

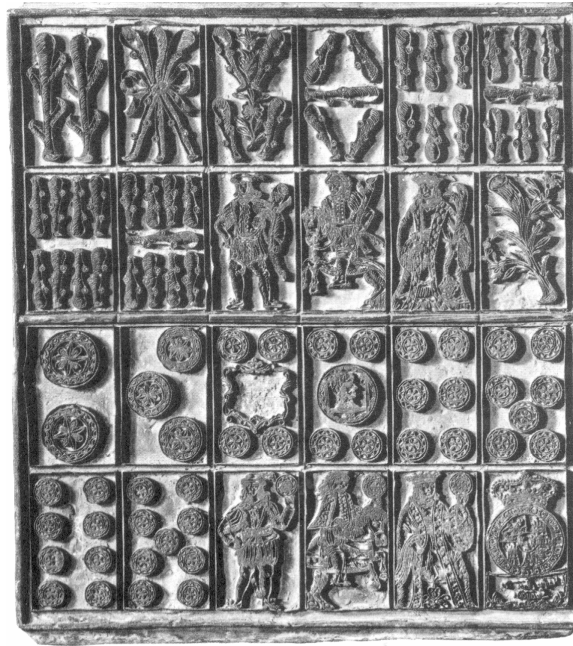


Fig. 49 Molde metálico. Cádiz, s. XIX  
Museo Fournier de Naipes (Vitoria).

Otras matrices utilizadas fueron los grabados de cartas que se vaciaban en metal, generalmente cobre. El grabado en metal, permitía trazos y líneas más finas que la madera; de ahí que los naipes sean generalmente más perfectos. La aplicación de las tintas, en estas técnicas, se hacía con tampones de cuero y posteriormente con rodillos de cuero. Estas matrices se utilizaban para la impresión de perfiles, de ejecución muy laboriosa, procediendo al coloreado por el sistema de trepas.

#### III.4.4 Impresión con la Minerva<sup>130</sup>

Es una prensa de platina fija, ligera y bastante rápida que puede ser accionada a pedal o a motor y que sirve para tirar trabajos de reducido tamaño 30x40 cm.. Fue creada por Berthier en Francia a mediados del s. XIX, de impresión plana. En un principio era movida a pedal y, posteriormente por un motor de vapor. Hoy existen varios modelos, incluso planocilíndricas, y fueron utilizadas en la impresión de naipes. También la Minerva era apropiada para imprimir grabados en relieve, y así en el prototipo más avanzado, en el espacio donde se colocaba la matriz tenía 22 milímetros de altura, además de poderse encajar en todas las máquinas de este tipo. A través de unos rodillos, y antes de cada impresión, se entintaban los moldes sujetos a la platina, luego el pliego de papel se colocaba en una segunda placa, denominada *platina oscilante o tímpano* y se ejercía presión sobre el molde entintado de forma mecánica o eléctricamente, dejando impreso el dibujo (Fig. 50).

<sup>130</sup> RANDOLPH KARCH, R. (1966), *Manual de Artes Gráficas*, México: ed. F. Trillas S.A. reg. Núm. 158, p.436.



Fig. 50 Minerva del Museo de Naipes de Vitoria

#### III.4.5 El grabado calcográfico<sup>131</sup>

Si se hace caso al entintado se puede apreciar que el grabado es lo contrario a la xilografía. En el grabado calcográfico el soporte que se utiliza es la plancha de cobre, aunque también se usan las de acero, cinc, latón y estaño. Pero el resultado está directamente relacionado a la técnica utilizada, bien sea: al buril o talla dulce, a punta seca, a la manera negra, al aguainta o mediatinta, al aguafuerte o al barniz blando.

Dentro de las técnicas, las más utilizadas en la impresión de naipes, son: la del *aguafuerte*<sup>132</sup> que es una técnica indirecta, al utilizar ácido para incidir en la plancha. Y la del *grabado a buril*, como forma de incisión directa sobre el metal.

Para conseguir un buen proceso de elaboración al aguafuerte, la superficie del metal ha de estar bien desengrasada y cubrir la plancha con una fina capa de barniz resistente al ácido; sobre dicho barniz y de forma inversa, se realiza el dibujo deseado con un punzón, dejando al descubierto el metal. Al sumergir la plancha en una solución de ácido, específico para cada plancha de metal, éste muerde las partes al descubierto, hasta conseguir la profundidad de línea deseada, de la que dependerá la intensidad del color. A continuación la plancha se lava con agua y el barniz se quita con bencina, quedando la plancha lista para la impresión. Se trata de una técnica fácil de llevar a cabo y de imprimir. Este método no se utilizó como sistema de impresión

<sup>131</sup> PLA, Jaume (1986). *Técnicas de grabado calcográfico y su estampación*, Editorial Omega. Barcelona. pp. 1-181

<sup>132</sup> VIVES PIQUÉ, Rosa (2000). *Del cobre al papel*, 2ª. edición, Icaria Editorial. Barcelona p. 49.



hasta fines del s. XV, y se emplearon las prensas de presión de la xilografía, posteriormente fueron los *tórculos*, prensas especiales para la impresión propia de calcografía.

En cuanto a la técnica del *buril o talla dulce* se realiza la incisión directamente en la plancha con un buril de acero, pero el excesivo virtuosismo utilizado en el s. XVIII hace que pierda expresividad y frescura. Estos procesos son anteriores a los trabajos de H. Fournier, por lo que él no los utilizó en su fábrica, comenzó en su taller con la *prensa de arrastre* en litografía, técnica que adoptó la imprenta muy rápidamente<sup>133</sup>.

#### III.4.6 La litografía<sup>134</sup>

H. Fournier utilizó, para la impresión de sus naipes, la litografía, la cromolitografía y el offset. La litografía se inventó en Alemania por *Alois Senefelder*, nacido en Praga (Bohemia), en 1771 y muerto en Munich en 1834. Era dramaturgo y compositor, que cansado de copiar partituras y no pudiendo pagar para que se las copiaran, ideó un método, que le permitiese editar tantas veces como quisiera sus propias obras. Se ideó<sup>135</sup> en 1796 y se utilizó como procedimiento de impresión hacia 1804. Inicialmente fue llamado por el propio inventor *estampa química*, porque se basaba en particulares reacciones de carácter químico, sobre piedra calcárea de grano muy fino. Las piedras litográficas, abundan en la zona europea de Baviera, lo que permite a *Senefelder* después de muchas pruebas, averiguar que no era necesario hacer un relieve sobre la piedra, sino que, aplicando una solución de ácido nítrico y goma arábiga, se transformaban sus propiedades. Son características de las ciudades de *Solnhofen y Kelheim*, y de ésta última recibe el nombre de piedra *Kelheim*, con una amplia gama de colores que, abarcan desde el ocre claro al gris oscuro. Se encuentra en estratos y resulta de fácil extracción al ser blanda. Se endurecerá en contacto con el aire. El invento de Senefelder fue desarrollado posteriormente en Inglaterra en 1821, llegando a España en 1825, donde recibe una cierta aceptación, y a Estados Unidos en 1828.

Cada tipo de piedra posee una textura y una porosidad característica, las más porosas facilitan el dibujo con lápiz graso. Las menos porosas resultan más idóneas para el dibujo a pluma o técnicas con tinta, para éstos propósitos las más adecuadas son las de color ocre o gris claro. La piedra<sup>136</sup> deberá tener dos caras planas, una de ellas lisa y graneada para retener la textura del lápiz graso, el grosor debe ser proporcional al tamaño, a fin de poder resistir la presión que se ejerce sobre ella a la hora de estampar. Una piedra de 75 x 50 cm deberá tener un grosor de unos 13,5 cm y alcanzará un peso aproximado de unos 75 kg, lo que demuestra lo pesadas que resulta tener que trabajar con ellas.

<sup>133</sup> VICARY, Richard *Manual de Litografía*. Madrid: Editorial Herman Blume. pp. 1-152.

<sup>134</sup> GEC, R. (1974). "*Elementi introduttivi di lito-offset*". Verona: ed. Centro per l'istruzione professionale grafica di Verona. pp. 3-30

<sup>135</sup> VICARI, Richard. (1986). Op. Cit. pp. 1-152

<sup>136</sup> GEC, R. (1974). Op. Cit. pp. 3-30

Antes de comenzar con el dibujado se ha de preparar la superficie de la piedra. La preparación es un proceso que consta de tres etapas: limado de la piedra, que se basa en eliminar la imagen antigua y nivelado de la superficie, posteriormente está la operación de pulido y, por último, graneado de la superficie. Éste puede hacerse de dos formas: utilizando otra piedra del mismo tamaño, frotando una con otra, por la cara a dibujar y describiendo ochos, o bien utilizando un levigador (Fig. 51). Para ello se espolvorea arena o carborundo con abundante agua, haciendo deslizar la piedra o el levigador por toda la superficie que se pretende pulir.

Para conseguir el grano deseado con el levigador, se describen movimientos circulares en dirección contraria a las agujas del reloj, añadiendo agua y arena por los orificios del mismo. A lo largo del proceso, la arena se irá desgastando, convirtiéndose en una especie de lodo fino. Esta operación se puede repetir tantas veces como sean necesarias, hasta que la superficie de la piedra quede con la textura deseada. Una vez la piedra esté preparada, la imagen se dibuja con materiales gráficos especiales, cuya característica fundamental es que han de ser grasos, tanto la tinta a utilizar como el lápiz litográfico.

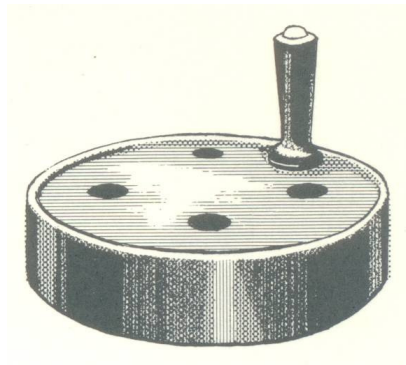


Fig. 51 Levigador

Este proceso entra en España y son *Los Delmas*, impresores bilbainos, quienes se apresuran en introducir la litografía en sus talleres de la calle Correo en Bilbao, pasando después a Burgos. Allí, adquirió fama el método con los logros de los hermanos Fournier. Uno de ellos, Heraclio, dominará el oficio en 1861, con sólo doce años de edad. Para la impresión de los naipes usaba piedras de diferentes dimensiones, lo que le permitía imprimir varios naipes a la vez. Se puede afirmar que supuso una auténtica revolución para el mundo de la imprenta, y consecuentemente para el naipes. Algunos fabricantes confeccionaron sus naipes con este procedimiento hasta avanzado el siglo XX. Este invento es el precedente de la imprenta moderna, sobre el que se inicia la evolución hacia lo que conocemos hoy como offset.

- *Principio litográfico y reservas químicas*<sup>137</sup>

La litografía es una técnica de estampación planográfica, que consiste en que la zona estampada y la no estampada sobre la lámina, se encuentran al mismo nivel en la piedra y que mediante la aplicación de mordientes, se producen reacciones físico-químicas entre sí. Es por ello que se crean dos diferentes zonas: la zona *lipófila*, *oleófila* o *grasa*, que tiene afinidad con la tinta grasa y correspondiente a las partes dibujadas y, por tanto, las que capturan la tinta y se reproducen en la estampación. Y, la zona *hidrófila*, que tiene afinidad con el agua, al mismo tiempo, que repele la sustancia grasa. Es la zona en blanco, la no dibujada, la que no es receptora de tinta, por tanto, no será estampada.

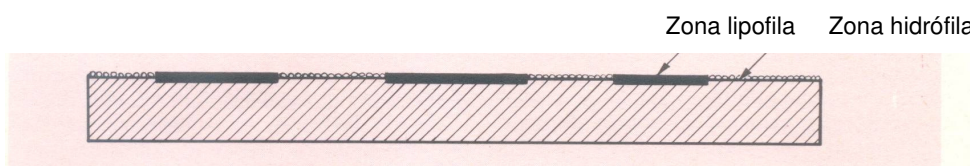


Fig. 52 Forma litográfica.

Al humedecer la superficie de la piedra manualmente, con una esponja húmeda, se observa que no es posible un equilibrio exacto entre el agua y la tinta. Al entintar con rodillo se precisa una humedad justa, porque si se deposita excesiva agua, cubre la parte grasa inundándola. Si no está suficientemente humedecida, la tinta se adherirá en todas partes, buscando el justo equilibrio entre el agua y la tinta. Para evitarlo, se impregna toda la superficie de la piedra o plancha con una solución de ácido nítrico mezclado con goma arábiga para sensibilizar la piedra, para las planchas se utiliza el ácido tánico. Esta mezcla se adhiere y reacciona sobre las zonas no dibujadas formando sales hidrófilas. La composición de estas sales, tiene relación con la naturaleza del soporte y del ácido.

Con este proceso se consigue: por un lado, modificar la zona no dibujada aumentando el grado hidrófilo, y por otro, impedir la adherencia de la tinta grasa. La solución ácida no reacciona en la zona dibujada con el grafismo del lápiz grasoso. La grasa protege la zona de la piedra o plancha e impide que el ácido la transforme en sales hidrófilas.

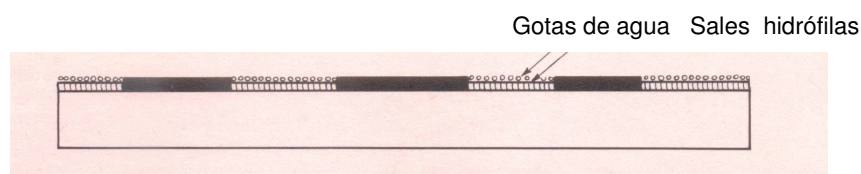


Fig. 53 Función de las sales hidrófilas.

<sup>137</sup> GEC, R. (1974), *Op. Cit.* pp. 3-30

Una vez dibujada y procesada con el mordiente, y antes de pasar el rodillo para el entintado, hay que humedecer la piedra con una esponja, consiguiendo así, que las zonas a estampar de naturaleza grasa (lipófilas), no retengan el agua, mientras que la parte hidrófila sí. Consecuentemente, la parte seca o grasa recibe la tinta grasa y la húmeda la repele. En esta incompatibilidad de grasa y agua se fundamenta también el principio físico-químico del sistema *offset*. Esto mismo sucede sobre las planchas litográficas de metal, que aunque más ligeras, no son reutilizables.

- *La forma gráfica, matriz y estampación.*

La matriz<sup>138</sup> es el soporte (de metal, madera, etc.) incidido, tallado o dibujado, que una vez entintado y mediante su estampación, nos permite transferir la imagen al papel tantas veces como nos permita dicha matriz o el propio soporte matriz.

Al resultado de imprimir mediante presión, la imagen grabada en la matriz una vez entintada, se denomina prueba o estampa. La zona estampada se llama *grafismo* y la no estampada *contra-grafismo*, y ambas pueden darse en relieve, en talla o en plano, dependiendo de la técnica. En la impresión planográfica se pueden distinguir dos procedimientos de estampación de la matriz: de forma directa o indirecta (Fig. 54-55).

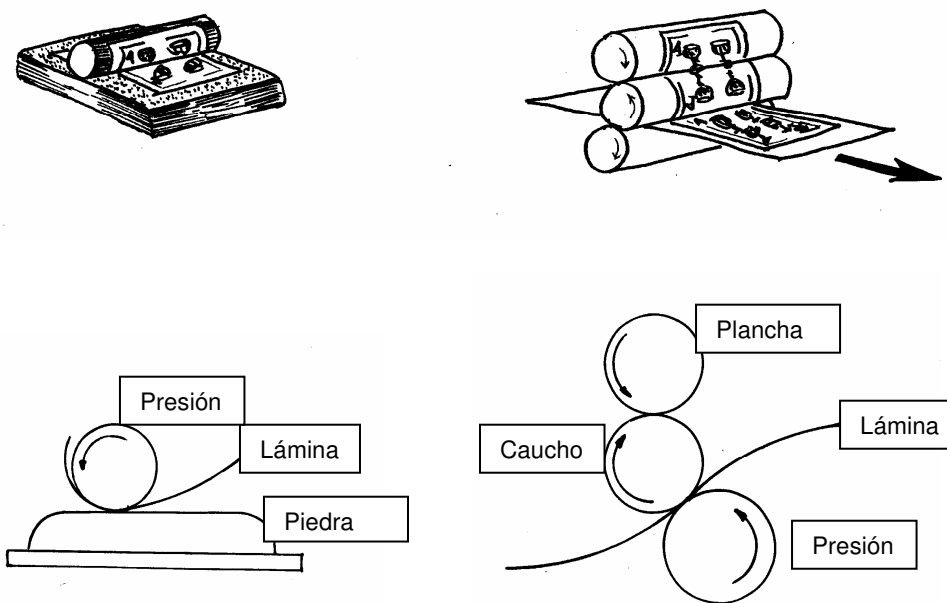


Fig. 54 Impresión directa

Fig. 55 Impresión indirecta.

En esta técnica, para entintar, hay que extender la tinta en las partes de dibujo procesado. El entintado se efectúa con un rodillo de cuero o caucho, hasta que la superficie queda totalmente impregnada. Los primeros rodillos, utilizados para la estampación planográfica, hicieron su aparición hacia 1810. En el caso de la impresión

<sup>138</sup> VIVES PIQUÉ, Rosa (1994). *Del cobre al papel, la imagen multiplicada*. Barcelona: ed. Ikaria. pp. 19-25.

en relieve, para el entintado, inicialmente se utilizaban tampones de piel, y posteriormente, también se pasó a la utilización de rodillos.

- *La cromolitografía*<sup>139</sup>

La cromolitografía se denominada así cuando la litografía es concebida o impresa en color, para ello, debe hacerse una selección del color a partir del boceto o dibujo original del cual se parte. Y, teniendo en cuenta los colores que se necesitan para el resultado deseado, se preparan tantas piedras o planchas como colores a imprimir, es decir, una matriz por cada color.

El artista dibujará, siempre, con negro la piedra o plancha referente a cada color, para elaborar las matrices, y será al entintar cuando decida el color que aplique a cada una de ellas. En el resultado de la estampación, se puede observar que, al ser las tintas transparentes, se consiguen distintos matices de color, por su mezcla o superposición. Por lo que se puede pensar en una litografía a cuatro colores y obtener doce, y si aplicamos doce, conseguimos una gran riqueza cromática. El ejemplo se puede apreciar en la baraja de H. Fournier de referencia 013 del Corpus de fichas.

Lo complicado de la aplicación de colores en litografía es obtener registros que encajen en el sitio exacto, de lo contrario la imagen aparece movida. Para evitarlo, se hacían unas cruces, llamadas de registro, en los extremos superior e inferior de la piedra, de manera que cuando esta imagen se reportaba a otra piedra también se le hacían las cruces. De este modo todas las piedras tenían las cruces de registro situadas en el punto exacto, para que coincidieran los colores. Al colocar el papel para la impresión, mediante unos alfileres con un mango de madera, se perforaba por el centro de las cruces, haciéndolas coincidir con las que estaban impresas en la piedra. Esta operación se repetía en cada piedra, tantas veces como colores se tenían que estampar. Fue menospreciada en un principio, pero el empeño de los editores del siglo XIX, y el amplio juego que daba en los experimentos de color a artistas como *Chéret* y más tarde *Toulouse-Lautrec*, contribuyeron a que se desarrollara y perfeccionara con mayor rapidez.

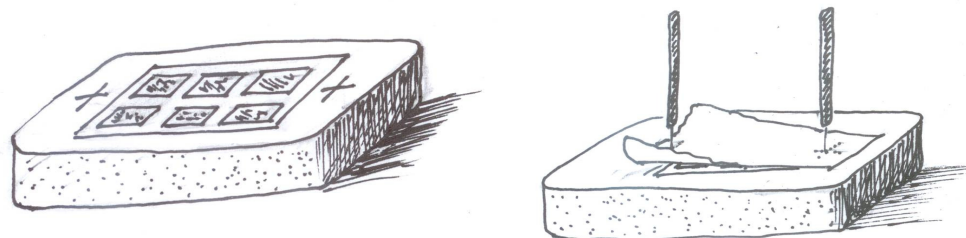


Fig. 56 Sistema de registros por cruces.

<sup>139</sup> ANTREASIAN GARO, Z. WITH ADAMS, Clinton (1970). *The Tamarind Book of Lithography art and Techniques*. New York ed. Harry n. Abrams, Inc., publishers. Standard Book Number 8109-9017-2 Library of Congress Catalogue Card Number: 76-121328, pp. 1- 463

- *Aportaciones de la Revolución Industrial*<sup>140</sup>. *El motor a vapor, la estampación y la fotografía*

A partir de la Revolución Industrial<sup>141</sup> el tiempo adquiere una nueva dimensión, pues con el invento de la máquina de vapor se reducen las distancias, se acerca el campo a la ciudad, en definitiva, se fomenta la velocidad y el ir deprisa. De ahí que, la máquina de vapor que se utilizaba en el ferrocarril se aplique en la industria como fuerza motriz, dado el rendimiento que su presión produce. Se apuntaban nuevos procedimientos, que dejarán de lado las viejas técnicas gremiales, imponiéndose definitivamente las innovaciones, entre otras la litografía y el motor de vapor, punta de lanza para los posteriores avances técnicos. Es el momento del llamado *motor locomobile*, que se utiliza como fuerza para mover las máquinas de impresión y así sustituir la del agua en el molino. Luego utilizado por Fournier en el Molino del Morco de Burgos.

También aparece en Alemania en 1814 la prensa de vapor de *F. Koenig* y *A.F. Bauer*<sup>142</sup>, en que la impresión plana se sustituye por una de cilindro; dos años después en 1816 construyen otra que utiliza dos cilindros, que tiraba y retiraba a la vez; imprimía más cantidad, en menos tiempo y por las dos caras (anverso y reverso)<sup>143</sup>. Estas técnicas fueron adoptadas de un modo inmediato por el periodismo, que tenía la necesidad de acelerar y abaratar la producción. A medida que pasaban los años las demandas se complicaban y en respuesta los procedimientos se perfeccionaban, llegando a producir 2000 ejemplares por hora en 1830, en un marco de expansión mundial.

Igualmente los Fournier, entusiasmados por abandonar las viejas técnicas, trabajaron con una prensa litográfica marca Viorín, traída de París de uno de sus viajes formativos, aportando al progreso la reproducción masiva e ilimitada de imágenes. Entre 1879-1880, Heraclio Fournier instala en el local de la Plaza Nueva, una caldera y un motor de vapor; para entonces ya había sistemas muy adelantados, entre ellos, las prensas cilíndricas con las que mas adelante, estamparía sus naipes. Estamos en plena época del maquinismo aplicado a las artes, sobre todo a las Artes Gráficas. Luego vinieron las rotativas modernas que fueron el mayor invento relacionado con la imprenta.

Así mismo la aparición de la fotografía supone un avance técnico<sup>144</sup>, pues permite extraer imágenes que se podrán utilizar en los procesos gráficos, lo que constituye una gran aportación al mundo de la imprenta. Pues, con la posibilidad de reproducir fotográficamente cualquier motivo, se inicia el proceso para foto-sensibilizar una piedra litográfica y poder reproducir todo tipo de imágenes. Ello se debe a *Joseph Nicéphore Niepce* (1765–1833) que logró fijar, con procedimientos químicos, una

<sup>140</sup> RAMÍREZ, Juan Antonio (1988). *medios de masa e Historia del arte*. Madrid: Ed. Cátedra, P. 52. Cita: SMILES, Samuel, (1903), *The Life of. George Stephenson*, Ed. P. VII.

<sup>141</sup> HOBBSAWM, Eric (1988). *En torno a los orígenes de la revolución industrial*. Madrid: Ed. Siglo XXI .S.A. p. 89.

<sup>142</sup> RAMÍREZ, Juan Antonio (1988). *Medios de masas e historia del arte*. Editorial Cátedra, Madrid pp. 44 - 64

<sup>143</sup> Ibidem. pp. 44, 45.

<sup>144</sup> Ibidem. p. 52, cita a SMILES, Samuel (1903). *The Life of. George Stephenson*, Ed.



imagen en la cámara oscura. Pero interesado por la litografía (no dibujada), busca la forma de transferir la imagen real a la piedra. Y, en 1816 logra la primera fotografía en negativo sobre papel. La fotografía se obtuvo colocando en el fondo interior de una caja cerrada una superficie sensible a la luz, con un orificio en el lado opuesto, por donde se refleja la imagen que tiene enfrente quedándose impresa. También descubre los fundamentos del fotograbado en 1822. Estos descubrimientos sirvieron de base a *Louis Jacques Mandé Daguerre* (1791–1815), para inventar el Daguerrotipo<sup>145</sup>, una fotografía más perfeccionada. El aparato pesaba 50 kg, costaba 600 francos y requería exposiciones de 15 a 20 minutos, para tomas a plena luz solar. En definitiva, ha sido largo el camino recorrido hasta los avances técnicos actuales y su perfeccionamiento.

- *La fotolitografía, 1860*

Juan Antonio Ramírez<sup>146</sup> habla sobre la búsqueda constante de un sistema para poder pasar la fotografía a la piedra litográfica con el fin de agilizar el trabajo a los dibujantes. Fue un avance importante, pues suponía introducir en la ilustración de libros y prensa de gran tirada métodos más efectivos.

Con la aparición de la litofotografía en la década de 1850-60, y con profesionales e inventores litográficos como Eugen Albert que inventa la heliografía, la citocromía y la preparación mecánica de los clisés de fototipia; también, *François Firmin Gillot*, quien sustituyó las piedras litográficas por planchas gruesas de Zinc en 1876, sobre las cuales aplicaba un ácido de fuerte mordida. El problema de este procedimiento radicó en que no se consiguieron semitonos, quien los consigue después es Meisen Bach, pero este método de impresión no se consideró perfeccionado hasta 1867 por *M. Poitevin*<sup>147</sup>.

El método fotolitográfico utilizado a finales del siglo XIX para copiar un negativo a una piedra litográfica, era el siguiente: se utilizaba una piedra seca, limpia y lisa, sobre la que se aplicaba una emulsión sensible a la clara de huevo, con una luz tenue y tamizada, a una temperatura de unos 20º C. Se colocaba el negativo en contacto con la piedra y sobre él se ponía un cristal, pudiendo ser expuesto a la luz intensa (lámpara de arco) durante 5 a 7 minutos (o la mitad de tiempo, si se hacía con luz solar directa). En ambos casos la duración de la exposición, dependía de la intensidad lumínica que se aplicaba, de las características del negativo y del grosor de la emulsión sensible utilizada.

Posteriormente, se aplicaba una capa uniforme de *tinta de reporte*, una vez que ésta había secado se espolvoreaba blanco de *Brianñon*. El revelado del *cliché* se hacía con agua templada con unas gotas de amoníaco. Las zonas no aclaradas de la emulsión se disolvían en el agua, seguidamente se lavaba la piedra y se encolaba con una solución de goma arábica, dejándola reposar varias horas para que la piedra

<sup>145</sup> RAMÍREZ, José Antonio (1988). Op. Cit. p. 67. cita a MANDÉ DAGUERRE, Louis Jacques (1839). *Histoire et description des procédés du Daguerrotype et du Diorama*. Alphonse Giroux et Cie. París.

<sup>146</sup> RAMÍREZ, Juan Antonio (1988). Op. Cit. p. 97

<sup>147</sup> KREJCA, Ales. (1990). *Las técnicas del grabado*, Madrid: ed. Libsa., p. 159

absorbiera la grasa de la tinta. Luego se limpiaba y se sometía a la acción del mordiente. El resultado de esta técnica se puede apreciar en las barajas de referencia 005 a 025 del Corpus de fichas.

#### III.4.7 El fotograbado y huecograbado

Con la aparición de la fotografía, se modernizan casi todas las técnicas gráficas. El grabado en metal no iba a ser menos. Los primeros fotograbados, los realizó con éxito *Thomás Bulton*<sup>148</sup> en 1860. Sensibilizó un taco de madera colocando sobre él un positivo fotográfico que dejó su impronta; luego procedió a trabajar la madera de forma tradicional, pero ajustándose a la suave gradación tonal de la fotografía, consiguiendo aumentar la fidelidad del original. Se debe destacar la importancia de llevar la fotografía al grabado industrial, lo que abría el camino de la ilustración a libros y todo tipo de publicaciones, los naipes entre ellas, permitiendo grandes tirajes.

Se seguirá el proceso productivo que Emilio Lope<sup>149</sup>, trabajador de la fábrica de naipes Fournier describe en un cuaderno manuscrito. En él hace referencia: al negativo, el objetivo, las tramas, la imagen de línea, la iluminación, materiales sensibles, etc..

Para la producción de un negativo, se coloca el dibujo en el *porta originales*, se enfoca el objetivo sobre una placa o cristal sensible. Ésta debe estar paralela y perpendicular al original. Una vez pasada la imagen al negativo, se procede a revelar la película o placa de cristal.

El objetivo proyecta la imagen a la plancha sensibilizada, el tamaño de ésta en relación con el original, depende de la longitud del foco del objetivo y la distancia entre éste y la emulsión. La duración de exposición, depende de de la intensidad de luz y de la sensibilidad aplicada. Una vez realizado esto, se procede a acidar la plancha hasta conseguir la talla deseada.

La aplicación de una emulsión sensible sobre una plancha de cobre, permitió obtener una impronta a través de un negativo. En sus inicios se empleaban placas de cristal, sustituyéndolos posteriormente por película de celuloide de mayor calidad, dada su diversidad de sensibilidades en las emulsiones. Una vez *insolada* y preparada la plancha, el mordiente hacía el resto, obteniendo un fotograbado.

Si estaba grabado en relieve, se imprimía en la *Minerva*; en cambio, si era reproducido en huecograbado<sup>150</sup> (técnica adecuada para grandes tiradas), se imprimía con la rotativa, se insolaba y grababa sobre un cilindro, cuya superficie de impresión es un rodillo metálico pulimentado. Para imprimir, se colocaba el rodillo grabado en la máquina, parcialmente sumergido en un recipiente con tinta líquida. El rodillo se entintaba a medida que gira y una cuchilla de acero de la misma longitud que el rodillo se encargaba de eliminar la tinta sobrante de la superficie pulida o no grabada. La tinta

<sup>148</sup> KREJCA, Ales (1990). *Las técnicas del grabado*, Madrid: ed. Libsa, p. 97

<sup>149</sup> LOPE, Emilio. Cuaderno manuscrito de apuntes de fotografía, propiedad del autor.

<sup>150</sup> PARRAMÓN VILASALÓ, José María (1980). *Artes gráficas*. Edit. Instituto Parramón Edic, S.A. Barcelona. p. 118.





se transfiere al papel mediante una presión contra el rodillo. Y, la impresión en color se consigue cambiando el tintero y el rodillo, tantas veces como colores sean utilizados en ese pliego. La técnica industrial de la calcografía es el huecograbado<sup>151</sup>.

La única técnica en *hueco* que se utilizó en la fábrica de Fournier, fue el huecograbado para rotativas. Su cometido era imprimir *reversos*, para naipes destinados a casinos, dado el gran número de barajas que para ellos fabricaba. También se empleaba el huecograbado en la impresión de libros, revistas y sellos de correos, trabajos éstos de grandes ediciones, aunque apenas se usó esta técnica para la impresión de naipes,

#### III.4.8 Impresión *Offset*<sup>152</sup>

No se puede determinar la fecha exacta de implantación, porque se impuso lenta y progresivamente. Esta técnica se utilizó para la fabricación de naipes en la fábrica de H. Fournier a partir de 1914, como se puede apreciar a partir de la baraja de referencia 026 del Corpus de fichas. Supuso un avance técnico, que permitió dar un giro revolucionario a la Industria Gráfica por su perfección y calidad de estampación.

Basándose en esta técnica se añaden las diferentes novedades industriales, que van apareciendo en un afán evidente de superación impuesto por el progreso. La evolución presenta el siguiente orden:

- a) la piedra llamada *cromolitografía*,
- b) piedra más metal (zinc) = *lito-offset*,
- c) metal (aluminio) más caucho = *offset*.

El *offset* al igual que la litografía, están basados en la incompatibilidad de la mezcla entre elementos grasos (tinta) y el agua. Las partes de la plancha que son manipuladas y con imagen, reciben la tinta grasa y son las que se imprimen, mientras que las zonas en blanco (aceptan el agua y repelen la grasa), no se entintan y por lo tanto no se imprimen.

A principios del siglo XX<sup>153</sup>, se descubre que una imagen se puede transferir de la plancha matriz a un cilindro de caucho y de éste al papel. Al cilindro de reporte, se le denomina *mantilla*. La superficie de impresión original es de aluminio, fina y flexible, para poderse enrollar al cilindro y tener contacto con el de caucho. El resto de rodillos son los que aportan tinta y agua a la plancha matriz, ésta entinta al caucho que transfiere el motivo al papel. Este método permite economizar peso, espacio y tiempo, y por lo tanto abaratar costes; también aumenta la calidad, en comparación con las costosas piedras. Las planchas de aluminio se comercializan sensibilizadas, siendo receptoras de cualquier imagen cuando es expuesta a la luz a través de un *cliché*. Se trata de una película de celuloide fotográfico, portadora de la imagen en negativo de

<sup>151</sup> FORMENTÍ SILVESTRE, Joseph. y REVERTE VERA, Sergi (1999). "Preimpresión: tratamiento de la imagen" *Fundació Indústries Gràfiques*, Barcelona. p.24

<sup>152</sup> PARRAMÓN VILASALÓ, José María (1980). Op. Cit. P. 118.

<sup>153</sup> CAPETTI, Federico (1979). *Enciclopedia universale della grafica e della stampa, volumen II*, (tecniche Della stampa, Ed. Estige editores. Torino. 2ª edición p. 871.



un original, que se utilizará para insolar la plancha y crear la matriz, consiguiendo un resultado fiel al original.

La denominación “*offset*”, deriva del inglés *off set*, que significa *contra-estampa*, y que indica la forma de imprimir el original al soporte por vía indirecta. La diferencia entre *offset* y huecograbado, radica en que en éste último es de tono continuo, es decir que la impronta se hace directamente del original. En el *offset* en cambio, los positivos se hacen a través de tramas, que son unas retículas rayadas o punteadas que se colocan entre el original y la piedra o plancha sensibilizada, para que el resultado sea por puntos o rayas, y así evitar los empastes o manchas de color. Este proceso, alivió mucho trabajo a la impresión de los naipes, dado que permitía realizar los dibujos a mayor tamaño, para posteriormente reducirlos y trasferirlos por métodos fotográficos, en consecuencia, minimizando los posibles fallos de ejecución.

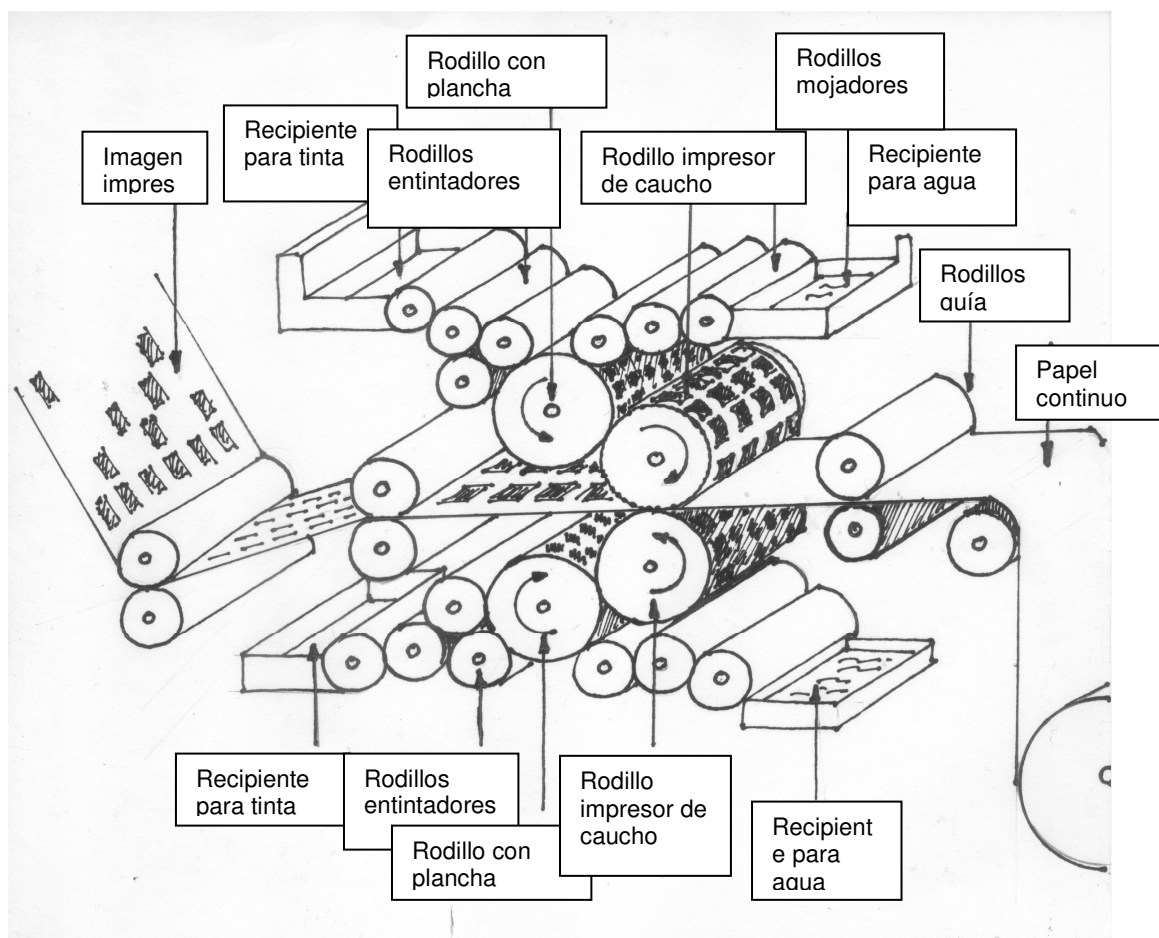


Fig. 57 Esquema de máquina offset, de impresión de un color a dos caras a la vez.

- *Las planchas de zinc*

En la entrevista mantenida con Ramón Alfaro, nieto de H. Fournier, cuenta de modo anecdótico, que las planchas de zinc las suministraba un fabricante o almacenista que no tenía nada que ver con las industrias gráficas. Estas planchas eran brillantes por las dos caras, por lo que había que tratarlas para poder imprimir en

ellas. Había que granearlas. Un procedimiento que se hacía en una máquina oscilante, en la que se colocaba la plancha en el fondo de una especie de cubeta. Se vertían encima unas bolitas de cerámica y arena fina o un abrasivo similar, que golpeaba la plancha. El resultado era como la textura de una lija finísima en la que no se apreciaba el graneado, pero había desaparecido el brillo y transformado la plancha en una superficie mate (Fig. 58). Varios son los factores que influyen en la calidad del graneado: la velocidad y excentricidad del granulador, la dureza y las dimensiones de las bolitas, el diámetro y el tipo de piedra, la cantidad de agua y de granulador, y el tiempo de granulación. Las planchas eran de un tamaño en las que se podía imprimir una baraja completa en cada una de ellas<sup>154</sup>.

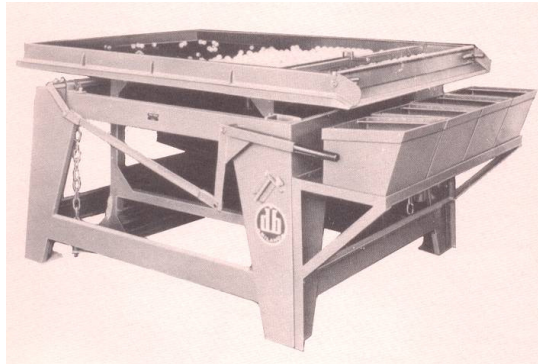


Fig. 58 Máquina de granear.

Posteriormente se utilizaron otros metales como el aluminio, con la intención de aligerar pesos y conseguir mejor calidad en los resultados, pero estos no fueron todo lo satisfactorios que se esperaba<sup>155</sup>.

En el caso de impresión planográfica es conveniente fijar la plancha a una piedra litográfica<sup>156</sup>. Este era un proceso complicado y de gran meticulosidad, pero de múltiples ventajas, debe destacarse la facilidad en el manejo y las posibilidades en el almacenamiento. En esta época no se utilizaban los medios fotográficos, sino que se hacían los dibujos sobre piedra litográfica, e incluso las pruebas preliminares se imprimían en prensa manual. Luego para poderlo pasar a las máquinas rotativas, era preciso transferirlas de la piedra a una plancha graneada y flexible de aproximadamente 0,1 ó 0,2 cm.

La transferencia se hacía imprimiendo la imagen de la piedra a un papel más satinado que la cartulina del naipes, es decir, poco absorbente, volviendo a estampar ese papel a la plancha, procediendo posteriormente al procesado químico de la plancha para que quedara grabada y así poder hacer el tiraje en las máquinas rotativas. El papel para transferir se llamaba papel *Pelure* que era un papel finísimo, mate por una cara y brillante por la otra, parecido al actual papel de seda, que además, servía para calcar y copiar los originales.

<sup>154</sup> ANTREASIAN Garo, Z. with ADAMS Clinton (1970). Op. Cit. pp. 124–127

<sup>155</sup> BLUME, hermann (1976). *Manual de Litografía*. : hames and Hudson Ltd, London. pp. 42–45

<sup>156</sup> DAWSON, John (1982). *Guía completa de grabado e impresión, técnicas y materiales*. Madrid: Editorial Blume. p. 113

### III.4.9 Desarrollo de la industria de impresión

H. Fournier evidenció y sentía gran admiración por la tecnología del momento, y participó de todas las innovaciones técnicas existentes en el mercado. Entre otras<sup>157</sup> poseía: máquinas de pruebas, máquinas planas eléctricas no automáticas y guillotinas eléctricas. Con ello incorpora creatividad tecnológica a sus productos, está a la vanguardia de la producción y es más competitivo en el mercado. Fue un empeño profesional que salió de nuestras fronteras, haciendo que el nombre de Vitoria se conozca en el mundo entero a través de *Heraclio Fournier – Vitoria*, impreso en todas sus barajas.

Se observa que desde el punto de vista del diseño, algunas de las innovaciones pasan por la modificación del respaldo jaspeado, donde se combinan dos mitades iguales unidas en vertical, horizontal o diagonal, permitiendo verse de la misma forma desde cualquier posición. Luego se hizo la combinación de cuatro cuartos, donde se consigue una imagen más completa.

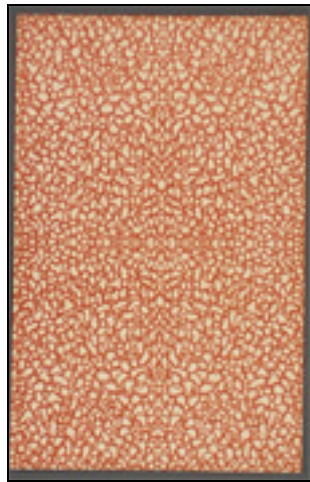


Fig. 59 Reverso jaspeado



Fig. 60 Reverso a cuatro cuartos.

En la baraja de referencia 004 correspondiente a la primera baraja impresa en Vitoria por Heraclio Fournier, la modificación consiste en combinar el diseño de filigrana en dos mitades iguales divididas en diagonal, es decir, de esquina a esquina. Así se consigue que el respaldo sea igual al ser visto en cualquier posición, pero parece que este procedimiento no satisfizo a Heraclio y se procuró un sistema más complejo, más homogéneo y completamente uniforme por los cuatro lados. Se trataba de trazar una línea divisoria, de lado a lado, partiendo por la mitad, en sus lados más pequeños, y hacer lo mismo con los lados más largos. Esta acción propiciaba una combinación de cuatro cuartos, para ello en 1934 se utilizaba la *Máquina de rayar*, que solía manejarla siempre la misma persona, Luís Lázaro, por ser la máquina de su propiedad. Fournier le hizo una oferta y se la compró. Se podían hacer figuras

<sup>157</sup> Decimos entre otras, dado que aquí únicamente hablaremos de las máquinas que se utilizaban para la fabricación de naipes. Fournier hacía otros trabajos de imprenta, en los que no entraremos.

geométricas y trabajos con filigrana de distintas características. En ella se hacían los reversos, orlas, contornos para diplomas y cualquier trabajo de filigrana. Estas labores se resolvían rayando la piedra litográfica. De ahí el nombre de máquina de rayar.

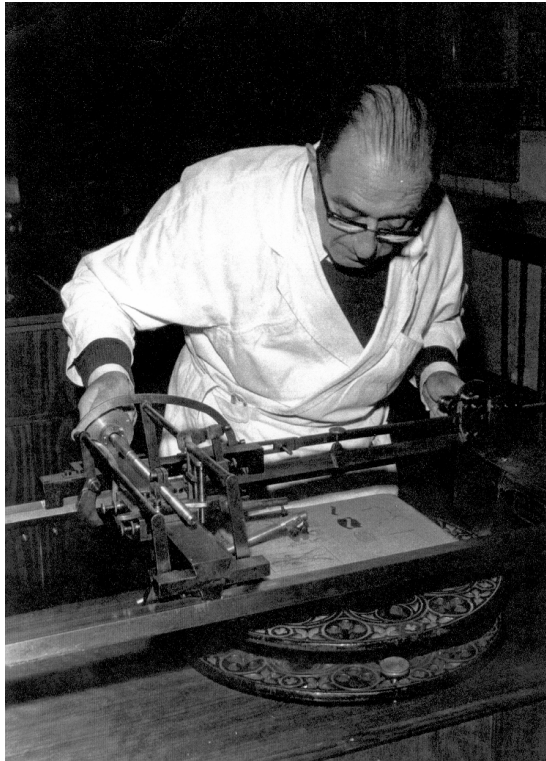


Fig. 61 Luís Lázaro en la máquina de rayar, para hacer orlas y reversos.

Heraclio Fournier es consciente de que su industria avanza tecnológicamente para satisfacer el mercado, pero que también aumenta el número de obreros y el consumo de productos que empleaba en sus fabricados. Considerando que el ámbito de actuación (zona y mano de obra) se circunscriben al término municipal de Vitoria, solicita al Ayuntamiento de la ciudad la exención de impuestos municipales, que están gravando notoriamente la economía empresarial. Como quiera que la producción conseguida no se comercializa en esta localidad, y sí en el resto de España y Ultramar, el Ayuntamiento de Vitoria (departamento de Secretaría, negociado núm. 1, expediente 172 de 1880) dice “*Se desestima la pretensión de don Heraclio Fournier<sup>158</sup>...*”

#### III.4.10 Nuevos tiempos nuevos vocablos, *nacen las “Naiperas” 1889.*

Heraclio Fournier, se adelantado al incorporar a la mujer en el mundo laboral, para labores de clasificación y etiquetado. En la fábrica de naipes de Vitoria, el noventa por ciento de la plantilla fue personal femenino, al que se llamó *naiperas* tal y como se les conoció en Vitoria y, posteriormente, en el resto de España. Federico

<sup>158</sup> Archivo Municipal del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria. Signatura expediente 53/019/036..

Baraibar, introdujo la voz *Naipera*<sup>159</sup> en el vocabulario de palabras usadas en Álava y no incluida en la decimotercera edición del diccionario de la Real Academia Española. Pasado el tiempo la voz popular tuvo tanta fuerza que, hasta la Real Academia de la Lengua, parece homenajear a Heraclio Fournier en su trayectoria industrial, haciendo figurar en el diccionario de la Real Academia Española en la decimoquinta edición del año 1925, el término *Naipera*. 1. f. coloq. *Ál. Mujer que trabaja en la fabricación de naipes.*

Por este tiempo, Heraclio Fournier reclama al ayuntamiento que le vendió el solar donde construyó la fábrica de la calle del Sur con la de Fueros, la escritura de compraventa, porque sin ella no puede inscribirlo en el registro de la propiedad. Allí consta que "*el solar descrito se vendió como sobrante de la vía pública y autorizada con tal carácter la enajenación por Real Orden del Ministerio de la Gobernación, fecha trece de Enero pasado*<sup>160</sup>." (Según manuscrito de Heraclio Fournier este detalle evidencia que el Ayuntamiento de Vitoria le vendió el solar y no le hizo escritura).

### III.5 Antecedentes técnicos. *Thomas De La Rue (1793-1866)*

*Thomas De La Rue*, nació en un pequeño pueblo de Guernsey, Islas del Canal, en 1793, a los diez años fue aprendiz de su cuñado, maestro impresor. Con quince años, se traslada a Londres con su familia, donde comienza su carrera como fabricante de sombreros de paja, al tiempo que experimentaba con superficies de papel y los procesos de impresión. Llegó a ser un exponente en la innovación no sólo por los diseños sino en la calidad técnica. Años más tarde, perfeccionó un método completamente nuevo de hacer naipes. Durante muchos años, se dedicó a una intensa investigación de superficies de papel y tintas de impresión<sup>161</sup>, siendo en 1819 cuando fabrica papeles y cartulinas con una superficie muy lisa. Lo consigue aplicando en dichas superficies un *estuco* formado por una lechada de *blanco de barita* como pigmento y *goma laca* como aglutinante, trazando así el camino del papel para uso artístico de la actualidad.

El resultado era un efecto plastificado de alta resistencia, que aplicado en la impresión de naipes les daba dureza ante el deterioro del barajado. Para conseguirlo, imprimía con bloque de madera sobre su papel especial, empleando tintas de aceite de alta calidad y secado rápido, que no se repintaban durante la operación de abrillantado, lo que se conseguía pasando las cartulinas entre placas de cobre movidas por potentes rodillos. Hasta que *De La Rue* utilizó este método, el abrillantado se obtenía por fricción con una piedra, proceso que resultaba inseguro y largo. Con este nuevo método se conseguía una impresión más aguda, mayor variedad de color y la posibilidad de aumentar los adornos, que hasta entonces no era posible con el sistema de coloreado con plantillas.

En 1830, fundó su propia empresa de naipes que se llamó *Thomas De La Rue*,

<sup>159</sup> LLANO Gorostiza, Manuel (1975). Op. Cit. p. 139.

<sup>160</sup> Archivo Municipal del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria, de fecha 29 de noviembre de 1892, signatura: Sección 54, Legajo 5, núm. 12, adjunto en documentación bibliográfica tomo IV, pp. 73-76

<sup>161</sup> SEGUÍN, Jean-Pierre (1968). *Le jeu de cartes*. Paris: Edit. Hemann, p. 193



con muy poca experiencia en la materia, por lo que los primeros resultados dejaban mucho que desear. En esta primera baraja, muestra la incipiente técnica, y también las carencias de diseño, factura, color, etc. (Fig. 63), que posteriormente desarrollará. Se observa en el diseño que: la figura ocupa todo el naipe, que no tiene índices numerales y los colores son apagados y planos. Implanta una técnica de impresión llamada electrotyping, esmaltando el papel, lo que supone un notable logro no sólo en los naipes, sino para la historia de la impresión en color. Por ello presenta una baraja impresa con su método para ser patentada. El gobierno inglés le concede la patente en 1831, y la imprime en el año 1832, y es reconocido como el principal fabricante de naipes de Gran Bretaña. Más tarde diversifica su producción con otros manufacturados para papelería, tarjetas de visita, boda, menús, billetes de tren etc.



Fig. 62 Sello corporativo de Thomas De La Rue

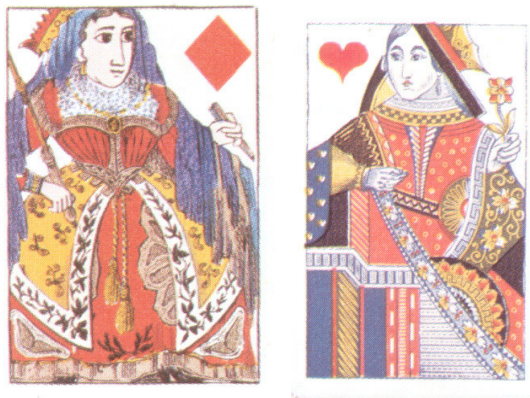


Fig. 63 Naipes de Thomas De La Rue

Concedor de sus propias deficiencias, en 1834, elabora unos diseños más tradicionales que le ayudan a mejorar la producción, tomando como referencia a los productores contemporáneos más experimentados. Renueva su experiencia en los procedimientos técnicos, al diseñar la baraja de la boda de la reina Victoria con el príncipe Alberto, lo que le permite iniciar su comercio en ultramar. Fallece en Londres en 1866, aunque su empresa continuará con el mismo nombre y aumentará su producción a nivel europeo y americano, haciendo aparecer en los ases los gobernantes de cuatro potencias mundiales: la reina Victoria, el presidente *Grand*, el Zar ruso y el Kaiser germano.

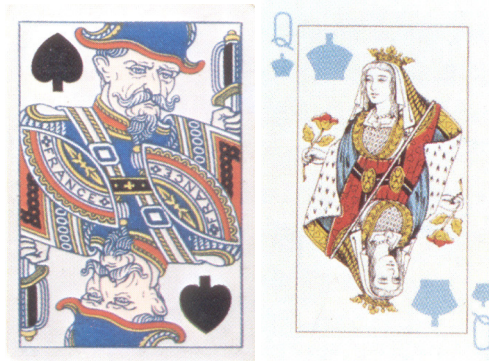


Fig. 64 Naipes conmemorativos del 150 aniversario de Thomas De La Rue

A finales del siglo XIX, no se introducen en Inglaterra, las cartas con figuras de dos bustos especulares (se divide el naipe en diagonal y repite la imagen como en un espejo) aunque en el resto de Europa ya eran conocidas un siglo y medio antes, pero el conservadurismo inglés no permitía tales cambios. Pero en 1921 la empresa *Thomas De La Rue* adquirió la tecnología y los diseños de la familia *Goodall* al abandonar éstos el negocio familiar. Obtuvo no sólo el negocio, sino también, la experiencia de la avanzada tecnología de los *Goodall*, lo que le permite convertirse en el mayor fabricante de naipes inglés.

*Picart Le Doux*, diseña en 1957 una baraja conmemorativa del 150 aniversario de la empresa de *De La Rue*, y en 1963 la empresa forma parte de la *amalgamated playing card. Co.*, juntamente con los *Waddingtons*, siendo utilizados ambos nombres hasta el año 1969, cuando la empresa *De La Rue* cerró la sección de la fabricación de naipes, dejando únicamente la de Artes Gráficas. La empresa *Waddingtons Playing Cards Co. Ltd.*, todavía sigue en Londres su actividad naipera. La romántica historia de la firma *Thomas De La Rue & Co. Ltd.*, hace posible ver el desarrollo de la industria de los naipes y la influencia de esta famosa firma. Verdaderamente, en lo que a Inglaterra se refiere, puede llamarse a *Thomas De La Rue* el padre de los naipes modernos<sup>162</sup>.



Fig. 65 Naipe de *Thomas De La Rue*



Fig. 66 Naipe de *Waddingtons Playing Cards Co. Ltd.*

<sup>162</sup> SEGUIN, Jean-pierre (1968). *Le jeu de cartes*. París: Ed. Hermann, pp. 193-194.



Para H. Fournier, *Thomas De La Rue* fue un referente en la fabricación de naipes al igual que para *De La Rue* lo fue la familia inglesa *Goodall*. En Francia *A. Thomas*, fue el primer *cartier* en editar las cartas *glases* (a la gelatina), según procedimiento inventado en 1832 por *Thomas De La Rue*<sup>163</sup>. Es un fabricante anterior a que H. Fournier se instalara en Vitoria y del que aprovechará su gran experiencia, técnicas, diseños, etc.

Se observa que esta revolución en la fabricación de naipes aumentó las ventas de doscientos cincuenta mil juegos en 1820, hasta ochocientos mil en 1857. Después, llegaron otros inventos, perfeccionándose considerablemente la producción de los naipes. A finales del siglo XIX y bien avanzado el siglo XX, H. Fournier, basándose en los procedimientos de su colega inglés, perfeccionó el tratamiento utilizando barnices al agua, con alcohol y goma laca. Actualmente, se tratan con barnices plásticos sintéticos, consiguiendo una calidad de naipes muy deslizante.

### III.5.1 Los nuevos diseños de naipes<sup>164</sup>

La siguiente innovación importante llegó a mediados del siglo XIX, con el naipes reversible. Los italianos ya lo habían intentado sin éxito a comienzos del siglo XVI. La reversibilidad produjo muchos cambios en diseño, no solamente modificó el estilo del artista, sino que limitó el espacio en la carta, potenciándose el motivo gráfico. Más adelante, se intensificó este recargamiento, cuando se redondearon las esquinas de los naipes, y se colocaron los palos y los valores. Casi al mismo tiempo, que se aceptó universalmente la carta reversible, se adoptó la impresión litográfica, persistiendo hasta comienzos del siglo XX, cuando *De la Rue* empezó con el empleo de *fotolitografía* y *fotograbado* en la fabricación de naipes.

Con la introducción del *Whist* y del *Bridge* en el repertorio de los jugadores de naipes, se proponen nuevas formas, aceptándose una carta más estrecha que tuvo mejor acogida a finales de la Segunda Guerra Mundial. *John Waddington Ltd.* experimentó en la fabricación de naipes circulares y en forma de barril, forma que actualmente se viene utilizando.

Hoy todas las caras de naipes y los reversos de grandes ediciones se imprimen a *offset*. Las ediciones grandes, con tiradas de más de 75.000 juegos<sup>165</sup>, se efectúan en rotativas y las ediciones pequeñas en máquinas planas. Estas últimas se imprimen en pliegos, que contienen una baraja de tipo normal o dos barajas de naipes *Liliput*. Los naipes fabricados por *De La Rue* se troquelaban, no sucedía lo mismo en el resto de Europa al ser de diferente tamaño. Los fabricantes cortan los naipes con cuchillas transversales y luego redondean las esquinas.

El primero que, probablemente, pensó en esquinas redondas<sup>166</sup> fue el americano *Samuel Hart*, en 1850, quien introdujo el naipes con acabado satinado, causando muy buena impresión al público. Al percatarse de la importancia de un fácil

<sup>163</sup> FRANCOIS André (1974). *Histoire de la carte à jouer*. París: Editorial Sergreal, p. 133.

<sup>164</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1982). Op. Cit. pp. 5-11.

<sup>165</sup> Estos datos están referidos hasta mediados del siglo XX.

<sup>166</sup> Traducción de don Félix Alfaro Fournier de la revista "Sales and Wants Advertiser" *la industria de los naipes*.

manipulado de los naipes, *Thomas De La Rue & Co. Ltd.* introdujo en el mercado en 1877 sus naipes de acabado neumático. Estos acabados y los populares naipes de acabado de tela, tienen todavía gran demanda, pero con la invención de los plásticos, la mayoría de los naipes recibe ahora un acabado en su superficie de forma plástica.

- *Las máquinas de cortado de los naipes*

El cortado de los naipes ha sido otro de los secretos mejor guardados por todos los fabricantes. Pero según la documentación bibliográfica que se posee y la información aportada por el Museo Fournier, se puede decir que, cuenta con una serie de técnicas, instrumental y aparatos que han venido sucediéndose a lo largo de los años. En primer lugar se hablará de las enormes tijeras, que aunque se utilizaban, eran problemáticas por su imprecisión, para lograr todos los naipes iguales y la lentitud que suponía cortar un gran número de ellos. A pesar de esas dificultades, por el momento no se disponía de otro elemento de corte más efectivo.

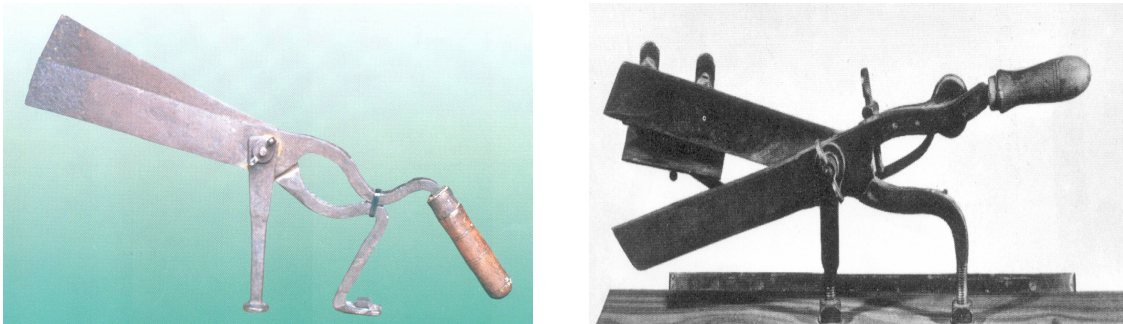


Fig. 67 Tijeras para corte de naipes del fabricante de Torrecilla de Cameros, S. XIX

En el siglo XIX se produjeron varios cambios para hacer más exactos los cortes de los naipes. Distintos tipos de cizallas, sustituyeron a las tijeras las cuales ya disponían de unos topes, para que el corte de todos los naipes fuera igual. Pero faltaba mejorar la velocidad. Así que con esta nueva herramienta y la posibilidad de cortar tiras de naipes, permitirá un el trabajo más preciso.

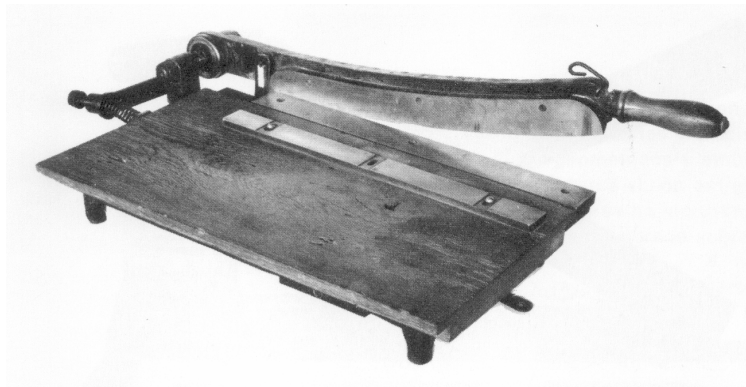


Fig. 68 Cizalla para corte de naipes, finales del siglo XIX.

La necesidad y la pericia de H. Fournier le hicieron agudizar el ingenio, decidiéndose a construir sus propias máquinas. De este modo no divulgaba los sistemas de cortes a otros fabricantes, pues juntamente con los de acabado y barnizado eran secretos de empresa. Un prototipo de corte que construyó con sus operarios fue el sistema de cuchillas circulares sobre un eje, y separadas por la anchura de un naipe. Estas cuchillas se encajaban con otras, ejerciendo presión sobre el pliego de naipes y produciendo de esta forma el corte. Estas cuchillas se giraban mediante correa, que la máquina de vapor movía en el conjunto de la fábrica.

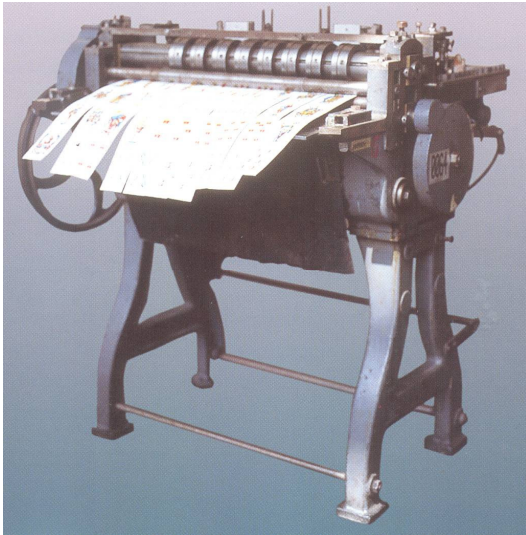


Fig. 69 Máquina de cuchillas circulares de acción manual, de la década de 1880

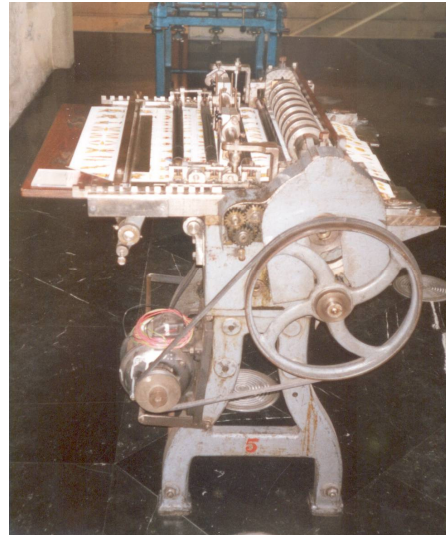


Fig. 70 Máquina de cuchillas circulares a motor, 1880

Pero fue Samuel Hart, en 1850, quien introdujo los naipes de esquinas redondas, H. Fournier no utilizó esta nueva forma hasta el año 1888. Por este motivo construyó una máquina que redondeaba las esquinas de los naipes. Los ingeniosos trabajadores de H. Fournier, diseñaron otro prototipo, de máquina para redondear las esquinas y, con el mismo sistema se creó la máquina de dorarlas. Los naipes estaban colocados como en la Fig. 71, y se les aplicaba purpurina; posteriormente se mejoró el sistema, pasando a dorarse con calor, para lo cual, se utilizó y se sigue utilizando una máquina también construida por la propia fábrica. Como se puede apreciar en las fichas del Corpus de Naipes, la baraja de referencia 013, fue la primera con las esquinas curvas.

### III.5.2 Las esquinas y los acabados

Todos los fabricantes de naipes, tienen presente en su producción el utilizar únicamente una buena cartulina, para que ningún jugador pueda tener desventaja. Una carta no puede variar de otra, tanto en lo que se refiere a la impresión, como al tacto. Deben caracterizarse por una perfecta flexibilidad, dureza, deslizamiento, opacidad, etc.

En 1857, *Thomas De La Rue & Co. Ltd.* organizó una competición mundial de

nuevos diseños y se recibieron multitud de proyectos. *Picart le Doux* se llevó el premio, distinguiéndose por el vigor de las figuras, por su general elegancia y limpieza. La uniformidad en los reversos, siempre ha sido objeto de la máxima atención. Extensiva a las formas estereotipadas, punteadas o diseños de mármol. Ese mismo año se lanzaron las cartas de *Picart le Doux*, en el Torneo Internacional de Bridge por parejas de la Copa Mundial de Bridge.

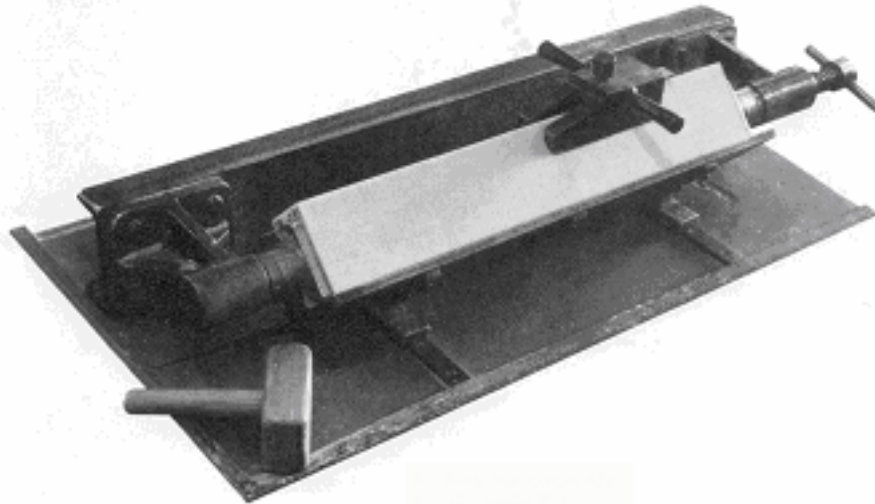


Fig. 71 Máquina para redondear esquinas, sistema horizontal, 1888



Fig. 72 Máquina redondear naipes en vertical, siglo XX.

Actualmente el cortado de los naipes, sigue siendo un misterio que no se pretende desvelar aquí. Se es consciente de que abundar en transcribir comentarios, suposiciones, conjeturas o apaños técnicos de personas más o menos autorizadas, puede inducir a error interpretativo que, no hay propósito originar. Lo cierto es que esta precaución, garantizaba el sistema y hace pensar en la importancia industrial de este detalle técnico. Lo que sí se sabe es que a partir de 1965 el sistema es por troquel, que permite conseguir cortes perfectos, pudiendo utilizar la forma y tamaño del troquel que se quiera, esquinas cuadradas, redondas, distintos tamaños de naipes, Bridge, Mus o el Tarot, incluso se han troquelado naipes circulares.

### III.6 Evolución técnica de la fábrica de Heraclio Fournier

La fábrica de H. Fournier, cuando se instaló en la calle de la Estación, disponía de un inventario propio de tres máquinas litográficas de la marca Viorin, una prensa litográfica, una Minerva de tipografía, una máquina llamada *lisa* que consistía en una plancha y dos rodillos que, por fricción alisaba la cartulina. También, una guillotina y

dos calandras para dar brillo al pliego que una vez impreso se barnizaba; se completaba con una máquina de jaboncillo, que estaba en la planta baja del edificio de la calle Fueros. Ésta se componía de un rodillo que tomaba el jabón de una barra y lo convertía en polvo, que a continuación era transportado al pliego de papel después de impreso, barnizado y calandrado. Todo este proceso se hacía para mejorar el deslizamiento de los naipes.

El trato de los pliegos del papel y el encolado y prensado mejoró la impresión de los naipes a partir de 1900, comenzándose a fabricar naipes de una sola hoja. Fue un gran aportación técnica, que exigía la intervención de auténticos expertos. En España, fueron los artesanos papeleros catalanes Bernardo y Esteban Bes de Palautordera, quienes consiguieron encolando a cualquier temperatura, una impermeabilización del papel que ampliaba los plazos de conservación. Algo considerado en la época como irrealizable. También evolucionaron las técnicas de impresión, pues Naipes Fournier, fue un adelantado a su época en cuanto a los más modernos adelantos técnicos en el campo de la imprenta.

### III.6.1 Las máquinas, ampliaciones y producción

La nueva fábrica comenzó su andadura en el año 1948. A medida que crecía la empresa, ésta quedaba pequeña, por lo que era preciso hacer ampliaciones. En este edificio fue donde la empresa tuvo su gran desarrollo, en cuanto a maquinaria y técnicas, alcanzó el record en cuanto a superficie, personal, producción y, por supuesto, económico.

Del año 1922, se encuentra en el Archivo Municipal de Vitoria<sup>167</sup> un expediente que dice: *Los señores Vda. e hijos de D. Heraclio Fournier solicitan autorización para instalar una nueva máquina de vapor en su fábrica de naipes.* Se trata de una máquina semi-fija privilegiada, del fabricante R. Wolf, de Magdebrug-Backau (Alemania) de vapor recalentado modelo AH2. Con chimenea de chapa de hierro sobre la cámara, de humo de 21 metros de altura y 0,26 metros de diámetro interior.

- Potencia normal	17	caballos efectivos
- Máxima continua	22	" "
- Máxima intermitente	32	" "

En cuanto al cortado de los naipes, en la calle Fueros, se cortaban los pliegos en tiras, haciéndolos pasar por una máquina de cuchillas circulares, alimentada de forma manual. Las esquinas se hicieron hasta 1965 con la máquina de redondear esquinas (Fig. 87-88), fecha en la que se implantó la troqueladora que facilitaba, perfeccionaba el corte y evitaba mucho trabajo; todavía hoy se conservan estas máquinas en el Museo de Naipes de Vitoria.

Desde siempre, H. Fournier evidenció una clara tendencia por la tecnología del momento, haciéndose eco de todas las innovaciones técnicas existentes en el mercado. Disponía de: máquinas de pruebas, máquinas planas eléctricas no automáticas y guillotinas eléctricas. La (Fig. 73), muestra la primera prensa litográfica

<sup>167</sup> Archivo Municipal Excmo. Ayuntamiento de Vitoria. Signatura 26-25-46, fechado 15 septiembre de 1922.

movida por vapor y eléctrica, alimentada a mano. Necesitaba dos operarios: Uno, subido en el estribo alimentando con papel la máquina; el otro, en la parte posterior recogiendo el papel impreso. Esta máquina sólo estampaba un color en cada impronta. Requería tener que estampar tantas veces como colores se deseara imprimir, lo que suponía un inconveniente, más, si se tiene en cuenta que Heraclio estampó hasta doce colores. Esto permite apreciar su carácter minucioso, sentido de la perfección y del trabajo bien hecho; también, de no escatimar medios técnicos, ni de personal, ni de gastos extras con tal de que sus productos, sean la vanguardia de la producción industrial.

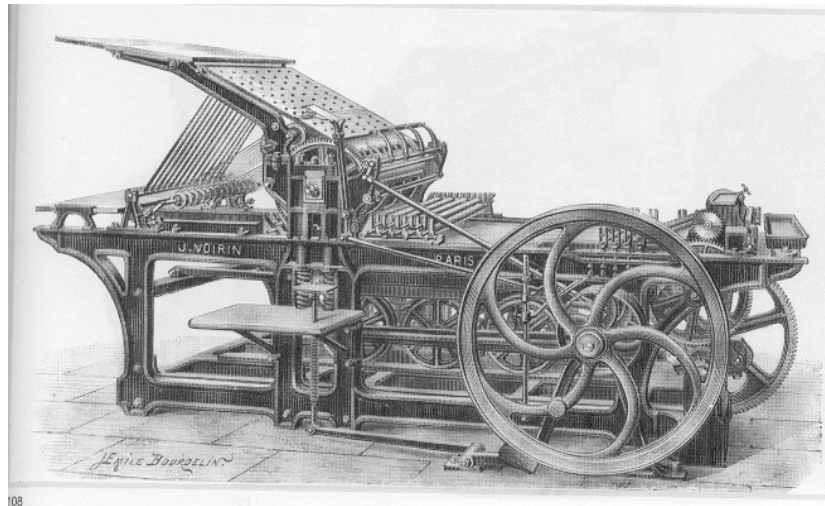


Fig. 73 Máquina plana eléctrica no automática.

Pero la implantación del sistema offset de impresión eléctrica alimentada a mano, supuso un auténtico cambio en los difíciles años 1939-940, tanto por la economía de sus movimientos, como por la excelente calidad. Esta novedad contó con el beneplácito empresarial, a pesar de que conllevara el reciclaje y puesta a punto técnico entre los profesionales de la impresión, que supieron adaptarse con rapidez y eficacia a las nuevas exigencias del mercado.

Pero el cambio de mayor impacto para la industria gráfica llega en la década de los años 40, con la incorporación de la fotomecánica que permite la reducción de los originales cuatro veces. Esto favorece la calidad de la imagen al desaparecer visualmente las imperfecciones. Una vez reducido se montaba a mano la selección de color, y a continuación se le colocaba la trama apropiada. Seleccionada ésta, se introducía en la máquina para imprimir, previa autorización de la dirección técnica.

Los comienzos de la expansión industrial para las Artes Gráficas de H. Fournier, llegaron en el año 1943 con la primera instalación de una sección de fotomecánica y huecograbado en la fábrica. Esta avanzadilla técnica permitió mejorar la calidad de sus productos, reducir los tiempos en la producción, y sobre todo permitió al empresario abordar trabajos como catálogos, carteles, calendarios, ediciones de libros en varios idiomas, sellos de correos y extender el radio de acción empresarial a países de América, África, Asia, etc.

- *La nueva fábrica. (1948 –1994)*

La nueva fábrica construida en 1948, y hasta su desaparición en 1994, sufre gran cantidad de ampliaciones y modificaciones a medida que se incrementaba la producción, la maquinaria y la propia plantilla. La necesidad de espacio obliga a construir un piso más, y ampliar pabellones en la parte trasera, lo que hace pensar en la rápida evolución de la producción y que la dirección no lo tenía previsto en el momento de ser construida. Fueron años de gloria y progreso para la industria del naipe y las Artes Gráficas, pero en 1994 comienza el declive y su decadencia. Los tiempos modernos de la digitalización y los avatares económicos, los largos tentáculos de las multinacionales se apropian de la fábrica que cae en manos americanas, por lo que aquella floreciente industria familiar sucumbe.

- *Producción y maquinaria*

El proceso productivo y de fabricación estaba dividido en nueve secciones o departamentos<sup>168</sup>. El primero es el servicio de proyectos y dibujo, donde los artistas y especialistas de Artes Gráficas realizan los originales y las maquetas que más tarde pasarán a ser elaboradas.

También está el laboratorio físico-químico que, está equipado con los más modernos aparatos para el análisis de papel y tintas. En él se comprueban y valoran todas las materias primas y colores para la fabricación de papel estucado. Es una sección dedicada exclusivamente al tratamiento del papel, con una instalación completa de estucado por el sistema labio-soplador, cortadora automática, barnizado etc.

Se dispone, de una sección para la reproducción y composición de textos utilizando el sistema Monophoto con cuatro teclados y tres filmadoras, seis máquinas de impresión offset de cuatro colores y otras cinco máquinas de seis colores. Están alineadas en una misma planta, donde también se encuentran las mesas de inspección de pliegos. Lo que facilita su comprobación en el momento de salir impresos de las máquinas, bajo condiciones de luz natural. Este trabajo se realiza en dos turnos.

También existe un apartado para la impresión de los sellos de correos pues se imprimen normalmente en huecograbado, con máquinas especiales para este tipo de trabajo, que requiere una gran calidad. En el departamento de encuadernación, están situadas las cosedoras automáticas, seis máquinas plegadoras, una batería de guillotinas eléctricas, máquinas taladradoras y perforadoras especiales para sellos de correos. Hay una pequeña instalación de tipografía para trabajos menores. Estos procedimientos tienen todos los servicios necesarios para completar la gama de fabricación desde la entrada del trabajo en la fábrica.

Se observa que, con respecto al resumen anterior del año 1974, la capacidad

---

<sup>168</sup> Ministerio de Industria. Delegación Territorial de industria y Energía en Álava. Registro 284, diciembre 1985. Solicitud 36184

de producción ha descendido sutilmente aunque también bajan el número de días y horas, en función del Calendario Laboral del Convenio Colectivo que reduce las horas semanales, es decir, los sábados no se trabaja. Éste es el motivo que justifica la bajada de producción<sup>169</sup>. En cuanto a la adquisición de maquinaria, se observa que en el período 1974-1985, se compran varias máquinas. La mayoría de importación.

Señalar que el acceso informativo al inventario de máquinas que se ha realizado<sup>170</sup>, ha requerido consultar varias fuentes localizables en diferentes estamentos oficiales y seleccionar el instrumental referido a la fabricación de naipes. En 1950<sup>171</sup>, en un acta de comprobación y autorización de puesta en marcha de la Delegación de Industria de Álava, se hace un recuento de todas las máquinas que en esta fecha la fábrica de naipes traslada a la nueva fábrica.

- 1951 Equipo baños electrolíticos.
- 1952 Nueva razón social: Fournier, S.A. Guillotina "Krause" Primera Offset Roland Ultra.
- 1955 La offset Roland Ultra RZU IV. Laboratorio fotográfico. Minerva doble folio. Tramas fotográficas. Perforadora transversal troquel alto. Dinamómetro Lomme & Argüí. Adquisición Offset Dumo-V.
- 1955 Pabellón nitro-celulosa.
- 1956 Adquisición offsett Roland Ultra RZU IV.
- 1957 Adquisición cortadora RBX.
- 1957 Adquisición calandra "Gulaphar Rozo".
- 1958 Adquisición torniquete vertical Vertilux.
- 1958 Adquisición máquina timbrado y numerado.
- 1958 Adquisición aparato enrollar para encuadernación.
- 1959 Inventario. Producción.
- 1959 Adquisición máquina broncear marca "Soldan Bronzamor".
- 1960 Adquisición Súper calandra.
- 1960 Adquisición de 2 tiradoras automáticas marca Wolf.
- 1961 Adquisición generador acuo-tubular. Adquisición control automático revelados.
- 1961 Adquisición máquina empaquetado.
- 1961 Adquisición huecograbado pliegos. Adquisición lavadora rodillos.
- 1961 Adquisición estabilizador DB2 papel cartón.
- 1963 Adquisición máquina huecograbado.

En el documento que ahora se consulta<sup>172</sup> no consta la fecha de instalación de la maquinaria de baños electrolíticos. Se deduce por la fecha de inspección, que se solía hacer dos años después de la instalación, cuando la máquina ya estaba funcionando a pleno rendimiento. Por esta razón, no se sabe el día exacto de la

<sup>169</sup> Gobierno vasco. Departamento de Industria, con sello de salida núm. 506961 de fecha 20 de diciembre de 1985.

<sup>170</sup> Delegación de Industria de Álava. Servicio de nuevas industrias. Expediente núm. (284) -15005.

<sup>171</sup> Delegación de Industria de Álava. Servicio de nuevas industrias. Expediente núm. 605 (284). Fecha 10 de julio de 1950.

<sup>172</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente (284) 15.005 Registro General 28-8-53, folio 5, núm. 41.243.





instalación, pero en cambio, sí consta en el documento que se trataba de un equipo de baños electrolíticos compuesto de los elementos para el *cobrizado* de cilindros de artes gráficas; un equipo para el filtraje de baños electrolíticos con su rectificador de selenio; un *sulfómetro* para análisis de baños de cromo, más los elementos para un baño de *descromado* electrolítico.

- *Cambios técnicos en la producción*

Thomas De La Rue fue el pionero en la utilización de barita y goma laca, para el abrillantado de los naipes. H. Fournier adoptó esta forma de pulir las pequeñas cartulinas. Para hacer la goma laca se utilizaba ésta disuelta en alcohol, mezcla que eliminaba la grasa del petróleo que perjudicaba al papel<sup>173</sup>. El expediente encontrado en el Archivo Municipal de Excmo. Ayuntamiento de Vitoria dice que: *Los señores don Guillermo Quintana y don Heraclio Fournier solicitan se les autorice para inutilizar el alcohol que emplean en sus industrias con alcohol metílico. Y continúa: Suplica a V.E. determine la supresión del referido petróleo por ser notablemente perjudicial al papel en su parte grasienta, sustituyéndolo, ya por el alcohol metílico que creo se emplea en París, ya por otro cualquiera agente que no perjudique a la industria a la par de que queden garantizados los derechos del Municipio...* También el almidón que utiliza Heraclio Fournier, se ve gravado por 0,15 céntimos por Kilo, por lo que solicita la exención de éste impuesto<sup>174</sup>, siendo denegado por el consistorio.

En los albores del siglo XX, se experimenta con un nuevo sistema de estampación derivado de la litografía. Es el offset, un sistema de estampación inventado por el americano Ira Washington Rubel, en 1904. Su rápida difusión se debe al perfeccionamiento de la metalurgia con el apoyo de la química. Este proceso se definiría como estampación indirecta transferida al papel del cilindro que recibe la presión y la imagen del rodillo matriz.

También el cambio de denominación social, es una aportación de rentabilidad para la industria y en 1952, la empresa se convierte en Sociedad Anónima (S.A.)<sup>175</sup>, por iniciativa de Félix Alfaro Fournier. Esta denominación favoreció la ambición de progreso y ampliación de la industria del naipe. Es cuando más crece y se moderniza, como se aprecia en las adquisiciones y ampliaciones de la empresa.

Así en 1953<sup>176</sup>, la Delegación de Industria de Álava autoriza la instalación con fecha 23 de enero de 1953 de una guillotina modelo "Krause" a 105 cms. El 30 de enero de 1953<sup>177</sup> se instala la primera máquina Offset Roland Ultra RZU IV, (Fig. 91), tamaño papel 78x107 cms, tamaño de impresión 76x105 cms, con un rendimiento por hora de hasta 6.800 impresiones. Con Motor 15 HP, lo que supone un adelanto con respecto a la tecnología del momento consistente en máquinas *Minerva*, generalmente

<sup>173</sup> Archivo Municipal del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria. Signatura, 44 / 17 / 27, de fecha, 20 de febrero de 1899.

<sup>174</sup> Archivo Municipal de Vitoria, Signatura 35-16-10,

<sup>175</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (248) 24.158, folio 1048 núm. 37.965.

<sup>176</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 21.546. Registro General núm. 72.359 fecha 23 mayo de 1955.

<sup>177</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente (284) 21.634. Registro General 72.358. de 23 mayo de 1955.



movidas a mano o a vapor, a través de un solo motor y embarrado. Actualmente, se siguen imprimiendo los naipes con una máquina Roland Ultra de cuatro colores, de muy parecidas características que la de la (Fig. 74).

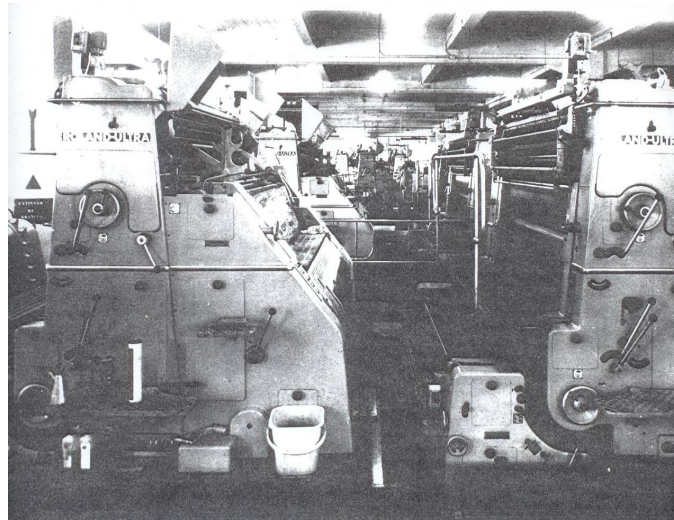


Fig. 74 Roland Ultra Rzu IV, adquirida por Fournier el año 1953

Un dato importante sobre la evolución de esta empresa es su consideración de pionera en adquirir la tecnología punta. En el año 1953, cuando todavía las imprentas imprimían en piedra litográfica o, a lo sumo con la Minerva tipográfica, Fournier estaba utilizando el offset rotativa automática de cuatricromía. Con fecha 11 de abril de 1953<sup>178</sup>, se instala otra máquina Offset Roland Ultra RZU IV, de la casa Faber, con una capacidad de impresión de 76x105, motor de 15 HP y motores auxiliares de 5,4 HP.

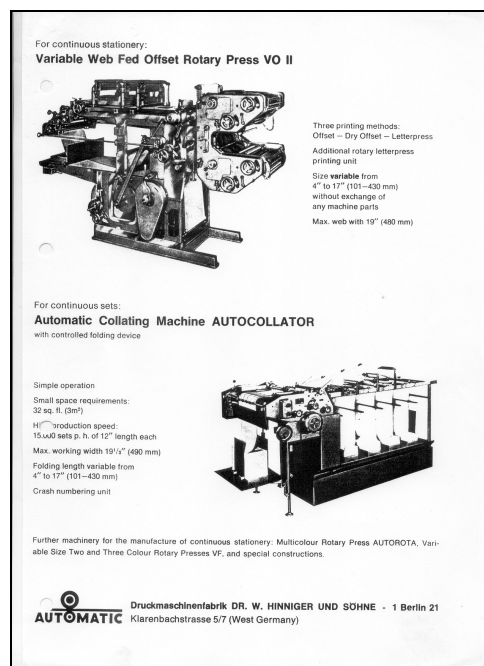


Fig. 75 Máquinas offset. Catálogos de la propia industria.

<sup>178</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente (284) 22.770 Registro General: 77.318 de fecha.1 agosto de 1955.

En 1954<sup>179</sup>, se observa que, con fecha tres de mayo de 1954, se instala un laboratorio fotográfico en Vitoria, en la calle Fueros 51. Esto hace pensar en un error del funcionario de la Delegación de Industria, al redactar el expediente, su ubicación no se corresponde con la situación real.

- 1954<sup>180</sup> Se da de alta una máquina Minerva tamaño doble folio rama 34 x 45 cms
- 1954<sup>181</sup> Consta en un expediente la adquisición de algunas tramas fotográficas: Trama original 60 cms., útil 70 líneas por cm<sup>2</sup>
- 1954<sup>182</sup> Trama tamaño 54x75 cms. 100 líneas por cm<sup>2</sup>
- 1954<sup>183</sup> Se instala una máquina plegadora marca "Stahl" modelo 115/2P/1K/1P. núm 2442-51-F tamaño 61 x 90 cms m. 1,1 Kw
- 1954<sup>184</sup> Se adquiere una nueva máquina que no tiene nada que ver con los naipes. Se incluye en el inventario por la gran importancia patrimonial que supuso su alto costo. Se trata de una máquina perforadora longitudinal y transversal de troquel alto y ancho "W. Kroll de trabajo 0,52 Kw de 60 cms
- 1955<sup>185</sup> Con fecha 12 de febrero, se instala un dinamómetro Lhomme & Argy. Mod. DM para ensayos de papel a la rotura y al alargamiento.
- 1955<sup>186</sup> Heraclio Fournier S.A. compra una máquina para sustituir a otra, lo que se hace constar en el expediente de industria. Se trata de una máquina Offset de pruebas modelo DUMO-V<sup>187</sup> tamaño de impresión 75x105 cms. de la casa Steinmense & Stollberg K-G de Roth Bei Nurnberg. Alemania, motor 0,8 KW.
- 1955<sup>188</sup> A finales de éste año, se pide permiso para la construcción de un pabellón para guardar, fuera de todo peligro, la nitro-celulosa, materia prima para esta industria. En este mismo año, se le concede el permiso solicitado, y se inicia su construcción en 1956.

<sup>179</sup> Ministerio de Industria y comercio. Dirección General de Industria. Delegación de Álava. Expediente (284) 30.623. Registro General 66.100 fecha 18 enero de 1955.

<sup>180</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 27.890.

<sup>181</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 33.809. Registro General: 93.233 de fecha, 15 mayo de 1956.

<sup>182</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 33.809. Registro General: 93.233 fecha, 15 mayo de 1956.

<sup>183</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 34.652. Registro General 13.234 fecha 15 mayo de 1956.

<sup>184</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 33.808 fecha 8-9-1954. Registro General 102812 fecha 18-10-54.

<sup>185</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 37.845 Registro General: 83.285 fecha 17 noviembre de 1955.

<sup>186</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 37.845 Registro General: 83.285 fecha 17 noviembre de 1955.

<sup>187</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 44.405 de fecha 15 septiembre de 1955.

<sup>188</sup> Registro Municipal de Vitoria. Signatura D-75-4.

- 1955 El 26 de octubre de se pide autorización a la Delegación de Industria de Álava<sup>189</sup>, para la adquisición de una máquina offset Roland Ultra RZU IV y accesorios, con 20,5 Hp de motor. Sin embargo, el permiso no se conseguirá hasta el 28 de diciembre de 1956, casi un año después. Posiblemente la demora en la concesión de esta máquina fue debida a la necesidad de aumentar el voltaje de la fábrica a 15,089 Kw. Su valor declarado fue 830.205,30 Ptas.
- 1956 Año en el que adquiere otras máquinas Roland Ultra RZU IV, cada vez más modernas y con más adelantos, llegaban a imprimir cuatro colores a la vez y por las dos caras.

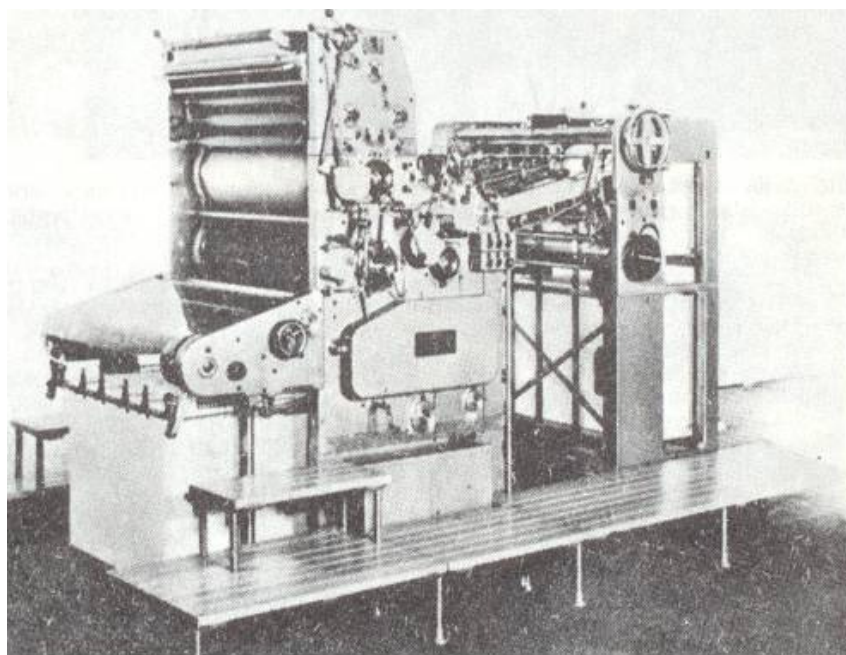


Fig. 76 Máquina similar a la Roland, imprime dos colores.

- *Baraja Nacional. Privilegios (1956)*

Los años cincuenta son tiempos difíciles y poseer una máquina de estas características era un lujo que sólo las grandes industrias podían permitirse. Sólo recordar que la imprenta tradicional imprimía tipográficamente con Minervas alimentadas a mano hoja a hoja, pero la capacidad económica de la empresa estaba en su momento más álgido. Uno de los motivos por los que Fournier pudo adquirir la maquinaria mencionada, se debió al privilegio obtenido por la baraja de referencia 058 de las fichas del Corpus, llamada *Baraja Nacional*, inspirada en la época de la Reconquista y comienzo del Renacimiento español.

<sup>189</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 45.934. Fecha de puesta en marcha, 28 diciembre de 1956



Fig. 77 Baraja Nacional referencia 058 de las fichas del Corpus de Naipes.

Una constante en los oros es la repetición de los escudos de Castilla y León, Navarra y Aragón. No representa el resto de provincias. También se observan las inscripciones del reverso, donde aparecen letras en árabe, haciendo referencia a la guardia personal de Franco. Por esta baraja, el Jefe del Estado, Francisco Franco, concedió el privilegio de poder disfrutar del diez por ciento de las divisas, este es uno de los motivos por los que pudo comprar estupenda maquinaria pagada en dólares. Recordar que en esta época estaba prohibido poder comerciar o guardar divisas, era obligatorio cambiarlas por pesetas. Por eso se dice, le concedió ese privilegio.

- *Evolución técnica de la fábrica*

A través de testimonios hallados en documentos particulares, se hace una aproximación al inventario de máquinas de H. Fournier. Entre estos hallazgos documentales, los anónimos y los manuscritos por Félix Alfaro y su hermano Ramón, se puede desarrollar la disposición de maquinaria con que contaba la fábrica.

Dentro del proceso evolutivo de la empresa podemos apreciar que:

1957 Con fecha 18 de mayo se pone en marcha una máquina cortadora longitudinal y transversal tp RBX marca Strecker<sup>190</sup>, ancho de trabajo 1.250 mm con sus accesorios, motor 5hp, con un costo de 404.615 Pts y una ampliación en Kw de 3,68.

Adquisición de una calandra Gulaphar Rozo<sup>191</sup>, modelo RKI 3; largo del cilindro 135 cms, ancho máximo de trabajo 126 cms., marca Bimhofer motor 4,1 HP, con un aumento en industria de 3,01 kw y un costo de 145.695 Ptas. Se compra un torniquete vertical Vertilux<sup>192</sup>, de 1,80 m de diámetro y accesorios con motor de 0,37 Kw.

<sup>190</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. (284) 40.822. Fecha de puesta en marcha 18 mayo de 1957.

<sup>191</sup> “ “ “ Expediente núm. (284) 51.063. Fecha de puesta en marcha 18 mayo de 1957.

<sup>192</sup> “ “ “ Expediente núm. (284) 87.531. Fecha de autorización, 23 octubre de 1958.

Se adquiere una máquina de timbrado y numerado<sup>193</sup> completa con motor, incluyendo cuatro cabezas (tres son extras de seguridad).

Para esta máquina no hubo ampliación de la fuerza eléctrica, pero sí sabemos que la máquina tuvo un costo de 118.602 Ptas.

1958 El 4 de octubre, compra un aparato de enrollar con calentamiento eléctrico para la preparación de lomos de plástico para encuadernación<sup>194</sup> y un termómetro para dicho aparato. En este expediente núm. 63.512 no consta el valor de dicha máquina.

El 4 de octubre, con expediente 64.289, y fecha de puesta en marcha de una máquina para afilar cuchillas, con sus accesorios. No se facilita el valor.

El 25 de noviembre, Expediente núm 68.349, con fecha de puesta en marcha, se instala una máquina Jagenberg de matizar y engomar, consistente en: sección de bobinas, cuerpo de aplicación canal secador y sección de rebobinado, 17 motores con un total de 87 Kw. y un grupo LEONARD 40, de 48 Kw, cocina de colores: con dos batidoras de 6 y 4 HP respectivamente, y dos tamizadores (0,35 Kw) y depósitos de espera.

El 13 de diciembre, con expediente 89.672, se autoriza la construcción de un depósito en hormigón armado, de 4 metros de ancho por 7,50 m de largo y 2,25 de alto, (medidas interiores) con capacidad para 60.000 litros, todo ello para el almacenamiento de fuel-oil.

1959<sup>195</sup> Se adquiere máquina de broncear, marca "Soldan-Bronzamor<sup>196</sup>," con sus accesorios correspondientes, de la casa "Soldans Limited", procedente de Inglaterra, por un valor en pesetas de 154.555,00, que motivó una ampliación de capital de igual importe.

En este año de auge, se adquiere una Súper calandra Kleinewefers K 50/14 de 14 rodillos y accesorios con dos ascensores de acceso<sup>197</sup>. Total 10 motores de corriente alterna con 200 Kw Grupo Leonard de 74 Kw y motor motriz de continua de 132 Kw. Esta máquina se utiliza para convertir el papel normal en papel couché de brillo y consistencia determinada.

193	"	"	"	Expediente núm. (284) 63.280. Fecha de puesta en marcha. 16 junio de 1958
194	"	"	"	Expedientes. Núms. (284) 63.512. Fecha puesta en marcha 4-10-58
	"	"	"	Expedientes. Núms. (284) 64.289 " " " 4-10-58
	"	"	"	Expedientes. Núms. (284) 68.349 " " " 25-11-58
	"	"	"	Expedientes. Núms. (284) 89.672 " " " 13-12-58

<sup>195</sup> Ministerio de Industria. Dirección General de Industrias textiles y varias. Expediente núm. 284/101.364-LMM/mgg. Asunto: Petición renovación certificado productor Nacional, de "Heraclio Fournier, S.A." Este expediente sustituye y anula al núm. 7.860 expedido con fecha de 3-2-59 con insuficiente especificación.

<sup>196</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 85533 Fecha puesta en marcha 27-2-1959.

<sup>197</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 284/ 907.443 Fecha puesta en marcha 5 de abril de 1960. Fecha de autorización 24 de noviembre de 1959.



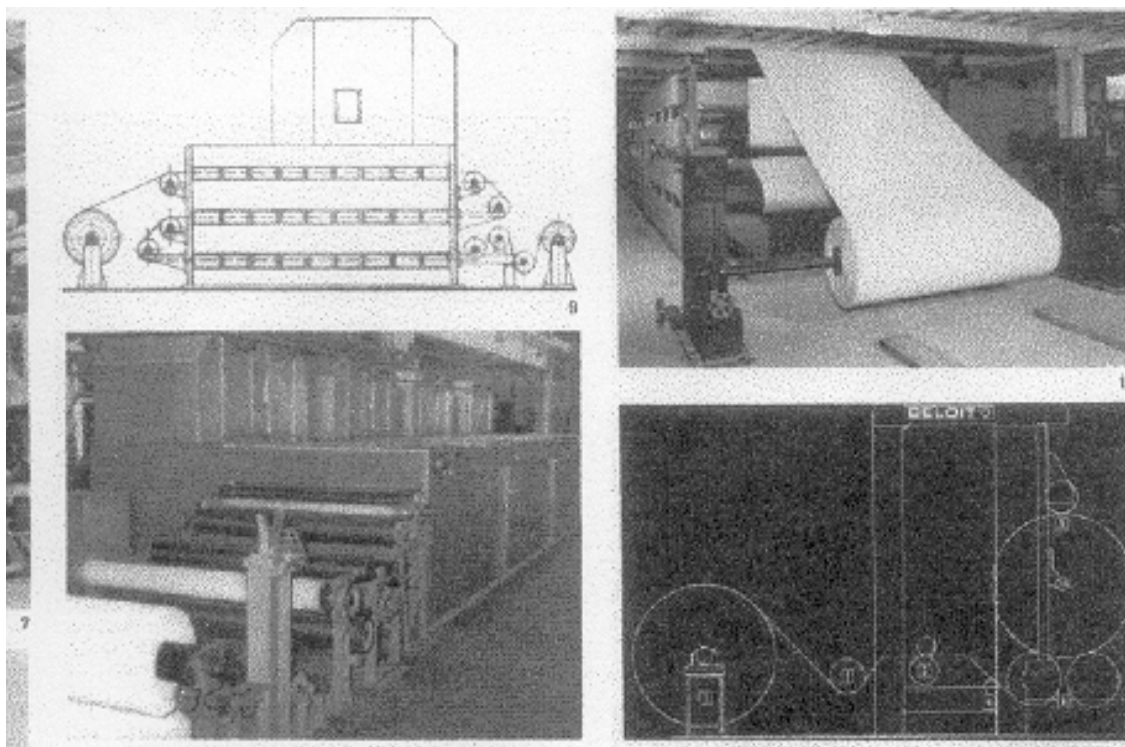


Fig. 78 Esquema y distintos tipos de calandra de hacer papel Couché continuo

“Heraclio Fournier S.A.”, no sólo fabricaba papel couché para su uso en naipes y demás trabajos, sino que lo hacía también para venderlo en bobinas a quien lo solicitara. Demuestra el gran espíritu innovador que, a medida que se va imponiendo la técnica, adquiere nuevas máquinas para ser aplicadas del modo más satisfactorio y con los mejores resultados. Por esta razón, se compra una Tiradora Neumática Wolf<sup>198</sup>, para tramado, con accesorios, y electro-bomba de vacío tp AWlp para la misma. Esta inversión supuso para la fábrica una ampliación de capital de 76.490,40 pesetas. Adquiere maquinaria en:

1960<sup>199</sup> La empresa adquiere un generador acuo-tubular Erkrohrkessel, de 2 m ancho x 3m de largo x 3,85 m de alto, con placa número 8796.

En abril<sup>200</sup>, se adquiere una máquina para Offset Roland Ultra Rzu, motor 16,5 HP de ocho motores más el auxiliar de 8 HP. La adquisición de esta máquina fue para sustituir una más antigua, también de Offset de la marca Mann.

Se edita la baraja conmemorativa de la Guerra Civil Norteamericana, en su primer centenario, con las personalidades más destacadas y escenas de guerra.

1961<sup>201</sup> La empresa sigue disponiendo de los mejores adelantos y

<sup>198</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 284/ 909.327 Fecha de salida y, por lo tanto, autorización, 17 de mayo

<sup>199</sup> Delegación de Industria de Álava. Este expediente carece de número, por lo que lo clasificamos por el número del registro de salida y la fecha: 006434, 1 diciembre de 1960. Fecha del documento 9 de diciembre de 1960.

<sup>200</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente número 284/931. Fecha de puesta en marcha 12 de abril de 1960. Fecha de documento 13 diciembre de 1960.

<sup>201</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 102.012 de fecha 1961.

maquinarias más avanzadas. Se adquiere un aparato Bamtron para el control automático del revelado de los filmes completos, con sus accesorios y suplementos normales. Ello supone una ampliación de capital de 189.640 pesetas. En este mismo año<sup>202</sup>, se adquiere un aparato de fotocomposición de títulos Letterphot.

En el expediente 284/102.012, se autoriza la solicitud de perfeccionamiento de varias máquinas, para distintos tipos de trabajo y se compra una máquina automática para empaquetado de naipes<sup>203</sup>, 721/1/b especial y accesorios.

También se habla de la puesta en marcha de nueva maquinaria, con requisitos expresos para la importación. Se observa la compra de dos máquinas: una de ellas rápida de huecograbado para imprimir en pliegos<sup>204</sup>, la Súper Palatia II, modelo 60, para impresión desde cilindros de forma encofrada; el formato del papel 760x1120 mm; superficie de imprimir 735x1100 mm con aparato marcador de pliegos automático especial; equipo eléctrico de accionamiento y; otros accesorios, con un costo de 1.432.829,85 Ptas. Lo que implicó una ampliación de capital de la empresa por la misma cantidad. La segunda es una máquina de imprimir Offset de dos colores, modelo Roland Ultra Rzu-IV; tamaño de impresión 760x1050 mm y sus accesorios, por un valor de 2.212.898,24 Ptas. Necesitó de una ampliación de capital por la misma cantidad.

En el expediente 284/102.224, consta una máquina para lavar rodillos mojadores<sup>205</sup>, tamaño V, con motor de 1,5 HP por un valor de 89.321,40 Ptas que implicó una ampliación de capital por el mismo valor.

De agosto, se encuentra un nuevo expediente<sup>206</sup>, de perfeccionamiento, la instalación de dos tamizadores marca Rivella, procedente de Italia. En el mes de octubre, en otro expediente de mejora<sup>207</sup> se habla de la puesta en marcha de una máquina troqueladora de naipes Tanner con cuatro pares de troqueles, y con motor de la casa G.N. Tanner de Londres.

La forma de redacción del expediente nos lleva a pensar que esta máquina ha sido construida por la fábrica con el nombre del motor que la movía, puesto que, tal y como dice el expediente, éste es de la casa G.N. Tanner de Londres. Se piensa así porque "Heraclio Fournier, S.A." siempre tuvo como alto secreto el sistema que utilizaba para cortar los naipes. Estabilizador DB2, para el acondicionamiento de papel y cartón<sup>208</sup>, con seis carros. En la misma fecha<sup>209</sup>, y con distinto número de expediente, se encuentra la adquisición de una máquina de imprimir offset de dos colores, modelo Roland Ultra RZU IV, tamaño de impresión 760x1050 mm. y sus

---

<sup>202</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 102.063 de fecha 1961.

<sup>203</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 6252-II de fecha abril de 1961.

<sup>204</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 102.224 de fecha mayo de 1961.

<sup>205</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 381 de fecha julio 1961.

<sup>206</sup> Delegación de Industria de Álava. Exp. 284/ 8359 de fecha agosto 1961.

<sup>207</sup> Ibidem. Exp.284/ 8231 de fecha octubre 1961.

<sup>208</sup> Ibidem. Exp.284/109041 de fecha noviembre. 1962

<sup>209</sup> Ibidem. Exp.284/102342 de fecha noviembre de 1962.





accesorios.

Con el fin de mejorar la empresa, se adquiere una máquina rápida de huecograbado<sup>210</sup>, para imprimir en pliego Súper Palatia II modelo 60 para impresión desde cilindros de forma encofrada; formato del papel 760x1100 mm; motor 12.5 kw; con aparato marcador de pliegos automático especial; equipo eléctrico de accionamiento y otros accesorios, motor 3 y 4 Kw.

1963<sup>211</sup>

El 19 diciembre, se abre expediente de instalación a varias máquinas. Con el expediente núm. 284/604.290<sup>212</sup>, se comprueban datos en cuanto a consumos y producciones, constan las horas y los consumos mensuales, así como los aparatos consumidores, y características que concurren en esta industria. La explotación permite la sustitución del fuel por carbón.

### III.6.2. Fabricación y exportación de naipes de Heraclio Fournier

Desde la creación de su taller Heraclio Fournier se dedicó al diseño y producción de naipes aplicando las diferentes técnicas y máquinas que iban apareciendo en el mercado. Hasta 1936<sup>213</sup> fabrica exclusivamente naipes, y los exporta a muchos países del mundo: Alemania, Andorra, Bélgica, Dinamarca, Francia, Gibraltar, Grecia, Holanda, Inglaterra, Islandia, Italia, Portugal, Suecia, Suiza, Chipre, Hong-kong, Israel, Líbano, Siria, Sudáfrica, Angola, Egipto, Guinea española, Kenya, Marruecos, Mozambique, Sahara Español, Senegal, Sudan, América del Sur, América del Norte y a Oceanía.

Desde 1936<sup>214</sup>, con el inicio de la Guerra Civil Española, *Hijos de Heraclio Fournier*, imprimen sellos oficiales, y a pesar de las grandes dificultades que se derivan de la contienda bélica. Se utiliza un papel engomado realizado en la propia fábrica. Para Félix Alfaro, la producción de más compromiso son los sellos que se emiten para las Naciones Unidas. También, amplía su industria a otras actividades de las Artes Gráficas, y comienza a sustituir los trabajos realizados en la fábrica de Moneda y Timbre de Madrid, realizándose en Vitoria todos los impresos de contribuciones, patentes, sellos fiscales, sellos de correos e incluso papel moneda para España y otros países, así como planos para el Estado Mayor, que nunca se pagaron. Por esta razón, el General Franco, concedió al director de la empresa, la Cruz del Mérito Militar con distintivo blanco. Así mismo, el gobierno italiano concedió a don Félix Alfaro Fournier, la consideración de caballero de la Orden de la Corona Italiana.

Acabada la contienda española, empiezan a regularizarse los ministerios y las ordenanzas ministeriales. Prueba de ello, es una orden de fecha 12 de septiembre de

<sup>210</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 284/102224 fecha 13 septiembre de 1963.

<sup>211</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 284/310663 fecha 19 diciembre 1963.

Este expediente refleja la instalación de las máquinas que anteriormente hemos mencionado, pero añadiendo el precio de cada una. Adjunto en apéndice II de transcripciones y en repertorio bibliográfico.

<sup>212</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 284/604.290 de fecha 13.06.66. Adjunto en apéndice II de transcripciones y en repertorio bibliográfico.

<sup>213</sup> ALFARO Fournier, Félix: Texto enviado a Norte Express para su publicación en el número extraordinario con motivo de San Prudencio, 21 abril de 1970.

<sup>214</sup> Alfaro Fournier, Félix: Escritos mecanografiados hallados en la fábrica de la calle H. Fournier.



1939, del Ministerio de Industria y Comercio. (B.O.E. 23), referida a la instalación de nuevas industrias y ampliaciones<sup>215</sup>, con la pretensión de regularlas y organizarlas, en todo el ámbito nacional. Con esta medida se sustituyen las atribuciones que, hasta entonces, habían correspondido a los Ayuntamientos. En el ámbito nacional, la emisión ha quedado como algo privativo de la Casa de la Moneda, con la promoción de nuevos mercados

En 1960 la empresa contaba con casi un millar de operarios. Se crearon diversas barajas: una turística, dos publicitarias y una conmemorativa de la boda de los reyes belgas Balduino y Fabiola. Es una fecha clave para la expansión de la fábrica de naipes de Vitoria.

### III.6.3 La producción española del naipe

En los primeros años del siglo XX, había en España unos 15 fabricantes de naipes. Si se considera el grado de perfeccionamiento que estos requieren, su precio competitivo y las exigencias de maquinaria industrial, no es de extrañar que, la mayor parte de este pequeño colectivo, tuviera que abandonar sus propósitos comerciales, vencidos por las adversidades derivadas de la producción. Más teniendo en cuenta que, una gran parte de la producción industrial del naipe se destina a la exportación. En los países de destino se valora la calidad, se estima la perfección y se tiene en cuenta la consistencia y generosidad de la materia prima empleada y el matiz artesanal que les distingue. Todo, como consecuencia de los muchos años de experiencia y del instinto de superación de sus fabricantes que han conseguido el renombre universal como Heraclio Fournier, S.A. con el eslogan de *Naipes de Vitoria*<sup>216</sup>.

En las diversas exposiciones mundiales de naipes, los fabricados en España han tenido merecidos premios y distinciones. En la Exposición Ibero-Americana de Sevilla, en el año 1929, se presentó una baraja histórica con las figuras del descubrimiento de América. Últimamente, los naipes aparecidos en el mercado español son un testimonio histórico nacional, donde la belleza expresiva está presente. Así, los temas taurinos y los costumbristas se mezclan en un amasijo tradicional histórico-cultural, que son las glorias del pasado contemplados en el presente, desde una perspectiva industrial, turística, promocional y propagandística. Ingredientes éstos que mueven voluntades, acrecientan impulsos y movilizan la acción creativa.

A través de la baraja española, se introducen en el mercado internacional. Patentan costumbres y tradiciones españolas, especialmente presentes en todos los países de habla hispana de América y Filipinas, al igual que hacen Gran Bretaña y Francia que testimonian su presencia en sus colonias a través de sus recursos naiperos. Pero a diferencia de éstos, los juegos españoles sirven de inspiración y fundamento en todo el mundo. Incluso en juegos con barajas extranjeras, la huella española está presente.

En el diseño gráfico del naipe español predomina el dibujo tradicional y no es dado a introducir variantes, considerando que pueden distraer la atención del jugador

<sup>215</sup> Boletín Oficial del Estado de fecha 12 de septiembre de 1939.

<sup>216</sup> Documento mecanografiado por don Félix Alfaro, fechado en Vitoria en agosto de 1935.

con las derivadas consecuencias que cierto sector social considera nefastas y motivadoras de situaciones extremas de precariedad económica. Como juego de azar, si bien es cierto que el de los naipes, al igual que todos los de su género, cumple con una tarea lúdica específica, no es menos cierto que, como contraprestación sobrepasa el entretenimiento, desarrolla la memoria, cultiva la atención, cumple su función social de grupo organizado y fortalece el autodomínio.

Pero ya se pedía a la empresa dar cuenta de sus propuestas de diseño y balance de producción. En 1960<sup>217</sup> se llevará a cabo con los elementos ya existentes y los autorizados por el Ministerio de Industria. Los datos que se consignan de primeras materias y producción, corresponden a la totalidad de la empresa en el día de la fecha. Luego se irán sucediendo estas entregas periódicamente.

También la empresa ha de velar por la producción y vuelve alrededor de 1965, a imprimir sellos de correos para la mayoría de los países del mundo: Naciones Unidas, Países Africanos, Latinoamérica, Indias Occidentales, islas de Oceanía y un largo etcétera. Pero existen ciertas tendencias modernas del juego de naipes, totalmente al margen de las tradicionales, a favor de reglamentos más sencillos y de diseños con predominio del dibujo de fantasía que, no requieren una atención especial ni van motivados por intereses crematísticos.

### III.7 La fábrica Fournier en el desarrollo industrial

En 1967 se vuelven a hacer obras para la ampliación de la fábrica donde se especifica<sup>218</sup> el objeto del proyecto, que era el cierre posterior al patio y techar con una sencilla cubierta de tijeras metálicas y Uralita en la parte orientada a la calle H. Fournier y con un coste que ascendía a 690.112,99 Ptas. Con el tiempo se realizan otras intervenciones y existen elementos que afectan a la producción:

1967	Ampliación fábrica.
1969	Resumen industrial.
1971	Certificado de producción.
1973	Crisis del petróleo.
1974	Resumen industrial.
1978	Salas de juego. Nueva legislación B.O.E. 8.11.77.
1980	Empleados y producción.

Entre ello está la obligación por parte de la dirección de la fábrica de naipes de emitir un resumen<sup>219</sup> industrial que comprendía un período de tiempo determinado y exigido por el Ministerio de Industria. El documento constaba de la descripción y características fundamentales de las instalaciones: maquinaria, motores, medios de trabajo, etc., debían separarse los antiguos, de los que eran producto de la ampliación, con la observación de si eran máquinas nacionales o extranjeras, año de

<sup>217</sup> Delegación de industria de Álava. Expediente núm.284/ 1.324, fecha de autorización 6-6- 1.960.

<sup>218</sup> Archivo Municipal del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria. Expediente: armario 60, legajo 2, número 4. Con fecha de entrada en el colegio de Arquitectos Vasco-Navarros de 3 de abril de 1967.

<sup>219</sup> Delegación de Industria de Álava. Resumen industrial. Fecha de puesta en marcha 18 de junio de 1968. Fecha memoria 18 de junio de 1969. Sello de la Delegación de Industria semi-ilegible, con número de registro 80.434.

compra, tipo de motores y su valoración en pesetas. Esta operación se realizaba sección por sección, comenzando por la preparación del papel. Mediante estos requisitos se podía saber: la fecha de renovación de la máquina, características, procedencia, etc... Debido a ello, se sabe que en 1917, por ejemplo, se compra por 3.000 ptas. una máquina extranjera para dorar a fuego. En el año 1948, importa una máquina de imprimir en hueco, *Intaglio* de 50x70 cms, con un motor de 4,5 CV. y un valor de 131.000 pesetas. La primera cámara de reproducción fotográfica se importó del extranjero en 1954, marca Klimsch de 60x40 cms., por un valor de 313.000 Ptas. En el año 1962 se compran cinco máquinas para impresión en offset también de importación, y marca *Roland*, impresión a dos colores modelo RZU.IV de 78x112 cms. de luz, por un valor de 6.750.000 pesetas cada una. En el año 1964 se adquieren tres máquinas de imprimir en hueco, también extranjeras marca *Súper Palatia II* modelo 60, tamaño 76x112 cms. con un motor de 5 CV y un precio de 2.889.000 Ptas. cada una.

Vuelve a confirmar a la Delegación de Industria, que la fábrica creció en instalaciones y maquinaria a medida que lo iban requiriendo sus necesidades por atender el mercado. Ésta memoria, la presentaba Félix Alfaro Fournier, para la obtención del certificado de Productor Nacional en nombre de *Heraclio Fournier S.A.* fabricantes de naipes, trabajos gráficos y transformación de papel y cartulina. Constituían la sociedad, Carmen Fournier Partearroyo, hija de Heraclio Fournier González y de Nieves Partearroyo, y madre de Félix y de Ramón, y otras diez personas más, casi todos familiares. Se constituyó el 29 de marzo de 1952 como *Heraclio Fournier S.A.* Había sufrido varias transformaciones desde su fundación en 1868, como: sociedad colectiva, sociedad limitada y sociedad anónima. También se relacionan todas las máquinas en activo con la fecha de instalación y el país de adquisición. Sabemos que el timbrado de los naipes lo hace a partir del año 1957 cuando adquiera la máquina inglesa marca Edler, para la impresión del timbre del Estado sin tener que mandar los cinco de espadas a Madrid, a la fábrica de Moneda y Timbre para el sellado y cobro de los impuestos.

En cuanto a la electricidad, el consumo anual era de 2.667.648 Kw, procedentes de Iberduero. También existe un apartado en las múltiples memorias de cada dos años donde se informaba de la calidad, de los elementos que se dispone<sup>220</sup>. Esta empresa adquiere certificado de Productor Nacional desde el 20 de Marzo 1940 con el núm.2123 entre otros y con Carta de Exportador desde el 1 de enero de 1969.

ARTÍCULO	PRODUCCIÓN NORMAL SIMULTÁNEA. 1970	CAPACIDAD EXCLUSIVA DE FABRICACIÓN. 1971
Naipes.	8.000.000 juegos	15.000.000 juegos.
Trabajos gráficos en litografía y huecograbado...	1.500.000 Kg	2.000.000 Kg
Papel couché...	600.000 Kg	900.000 Kg.

Tabla 11 Producción de los años 1970-71<sup>221</sup>

<sup>220</sup> Memoria de la fábrica Heraclio Fournier S.A. de fecha 26-2-1971.

<sup>221</sup> Ministerio de Industria, Dirección General, Madrid. Certificado núm. 60/ID, segundo ejemplar, renovación. Fecha 26.4.1971.

Como consecuencia de la bajada lineal del oro negro (crisis del petróleo), se vivieron años de incertidumbre. Se acababa de comprar máquinas súper automáticas y de costos millonarios, que apenas pudieron trabajar, como consecuencia de la crítica situación del momento. Pero como siempre, la economía mundial cuando toca fondo remonta. También ésta tuvo su subida y normalización. Existen los mismos o parecidos vaivenes del gráfico creando formas piramidales que se repiten cíclicamente.

Este resumen industrial<sup>222</sup> se hace cada cinco años, y en él se pueden apreciar las diferencias en las inversiones de capital fijo, dónde aumenta el valor por la compra de máquinas y otras inversiones de equipo por un total de ampliación de 41.005.000 Ptas.

También se observa un aumento en los consumos de materias primas, energía y su valor económico. Los aumentos del producto obtenido no son significativos. Pero, se adquieren en 1970 dos nuevas máquinas de cortar en tiras los pliegos de naipes, son importadas y por un valor de 866.000 Ptas. Se amplía también la sección de fotografía y laboratorio de un modo muy sustancioso. En 1985 se adquiere una máquina M.A.N. ROLAND, que imprime pliegos de hasta 1200 mm.X1600 mm. Que imprime cuatro colores a la vez y por las dos caras, pagada en Marcos alemanes, y cuyo valor en pesetas, ascendía a 139.810.071 Pts. También se certifica que, el capital social desembolsado asciende a 560.000.000 Pts.

En la siguiente tabla, se puede apreciar la producción de naipes por años, según fuentes del Ministerio de Industria.

<b>Año.</b>	<b>Producción Normal</b>		<b>Capacidad de producción</b>	
1959	3.000.000	Unidades	6.000.000	Unidades
1960	4.000.000	“	6.000.000	“
1964	5.000.000	“	10.000.000	“
1965	8.000.000	“	15.000.000	“
1970	10.000.000	“	15.000.000	“
1971	8.000.000	“	10.000.000	“
1972	8.000.000	“	10.000.000	“
1973	8.000.000	“	10.000.000	“
1974	8.000.000	“	10.000.000	“
1994	17.000.000	“	20.000.000	“

Tabla 12 Producción comparativa en la época de la crisis del Petróleo.

### III.7.1 Las nuevas técnicas digitales

No se tiene constancia de que la fábrica de Fournier utilizara las tecnologías digitales entre los años 1860-1989. Si bien es cierto que los avances informáticos hubieran supuesto un gran adelanto en los procesos de diseño y producción de naipes, aunque por otro lado la enorme plantilla de técnicos, dibujantes, diseñadores etc. hubiera sido menor.

Actualmente, el binomio diseñador e informática es inseparable. Con los ordenadores, los diseñadores generan gran cantidad de imágenes y variantes de un

<sup>222</sup> Delegación de Industria de Álava, registro de salida núm. 400280 fecha 16.1.74.

mismo diseño, lo que facilita la labor del profesional del Diseño Gráfico, la del técnico a la hora de imprimir, así como los propios resultados que son absolutamente precisos y perfectos.

### III.8 Efectos legales sobre la fabricación de naipes

Con la legalización de casinos y salas de juegos<sup>223</sup>, el Ministerio de Industria y Energía establece normas complementarias sobre los naipes destinados a ser utilizados en casinos, círculos de recreo, establecimientos turísticos y demás locales debidamente autorizados para los juegos de Black-Jack, Treinta y Cuarenta, Punto y Banca y Bacarrá. Por lo que la empresa Heraclio Fournier S.A. se apresura en solicitar aclaraciones legales en cuanto a normalización, homologación y cuantos datos requiera el Ministerio.

#### III.8.1 La homologación.

La empresa Heraclio Fournier, S.A.<sup>224</sup> se inscribe en el Registro Especial de Industrias de fabricación de material de juegos de suerte, envite o azar. En el escrito<sup>225</sup> que presenta y dirigido al Ingeniero Jefe de la Delegación Provincial del Ministerio de Industria y Energía en Álava<sup>226</sup>, se detallan los tipos de barajas que se utilizarán en casinos y círculos de juego, así como las inscripciones que cada naipe debe llevar, y se solicita la homologación, número de fabricante y su inscripción en el Registro Especial.

El Ministerio de Industria y Energía contesta favorablemente a la propuesta, asignando el número VI-1 como fabricante de material de juego, especificando proceder a la inscripción en el Registro Especial de fabricantes de material de juego según orden ministerial, así como autorización de pequeños detalles de inscripción en naipes e indicaciones legales para su proceder. En definitiva, el Ministerio de Industria no tenía ningún tipo de norma para la fabricación de naipes y fue la propia empresa Heraclio Fournier S.A. quien las creó, acordes con sus medidas y conveniencias. Incluso, poniendo trabas a una posible competencia de manera que, durante un período importante de tiempo, fue el fabricante oficial y exclusivo de naipes para casinos y círculos de juego. Una buena estrategia empresarial y legal, aceptada por el Ministerio.

Dadas las directrices de una política fundamentada en la solidez económica, la

<sup>223</sup> Boletín Oficial del Estado de fecha 8 de noviembre de 1977 número 267 página 24.449 por lo que, Heraclio Fournier S.A. solicita aclaración a la Orden Ministerial núm. 26.716,

<sup>224</sup> Ministerio de Industria y Energía, Madrid. Registro de salida núm. 2079 de fecha 23.06.78. Registro de Entrada en: Delegación de Industria de Álava núm.805253 de fecha 27 junio de 1978.

<sup>225</sup> Escrito al Ministerio de Industria de fecha 7-7-77.

<sup>226</sup> Solicitud de Heraclio Fournier S.A. de homologación de los tipos de naipes a utilizar en casinos y círculos de juego. Fecha 16 de febrero de 1978. Sello de entrada en la Delegación de Industria de Álava, número 801.461 de fecha 21 febrero de 1978. Contestación del Ministerio de Industria de Madrid de fecha 18 de mayo de 1978. Sello de salida número 1538 de fecha 23 de mayo de 1978.

empresa Heraclio Fournier S.A. cuenta el año 1977, con 750 empleados. Está considerada socialmente como una de las más avanzadas del país y una de las pocas que, a lo largo de su historia, no se le conoce un solo día de huelga. La fábrica, ocupa una superficie de 27.870 metros cuadrados de zona de trabajo y produce anualmente 15 millones de unidades de naipes, con una facturación equivalente a 800 millones de pesetas que le sitúa a la cabeza de este sector. Las Artes Gráficas ocupan el segundo lugar, con una facturación de 660 millones de pesetas. Le sigue, con un tercer puesto, la producción de sellos para el extranjero, con una facturación de 77 millones de pesetas. El 33% del total de la producción de esta empresa se exporta a la mayoría de los países del mundo, con una desgravación fiscal de 58 millones de pesetas.

### III.9 Fin de la tercera generación Fournier, 1989

Se observa que no se menciona la segunda generación en el apartado correspondiente de la familia Fournier. Ello es debido a que no la hubo, Heraclio se casó con Nieves Partearroyo y no tuvo descendencia masculina, nacieron cuatro chicas y a finales del siglo XIX, no estaba bien visto que las mujeres tuvieran cargos de relevancia, que requería la dirección de la empresa.

Sólo recordar que Heraclio Fournier murió en Vichy (Francia) en el año 1916 dejando un patrimonio empresarial considerable, en vías de prometedora expansión, pero hubo de esperarse a que el nieto mayor fuera adulto y pudiera comenzar a conocer el complicado y difícil mundo de las Artes Gráficas, y aun más, el complejo y arduo negocio de los naipes. Ya con edad suficiente, Ramón y Félix Alfaro Fournier, nietos de Heraclio Fournier González, toman las riendas de la fábrica, haciéndola progresar, subir en fama y prestigio, así como, la calidad de sus trabajos y como su abuelo lo hubiera deseado. Esta trayectoria dura hasta 1989, cuando el 23 de enero fallece en Vitoria Félix Alfaro Fournier, a la edad de 93 años, penúltimo miembro de la tercera generación.

La decadencia comenzó a la muerte de Félix, al quedar el apellido Fournier en un segundo plano y después de que en 1986, se hubiese cambiado el rumbo de la fábrica iniciando el proceso de venta y pasar a ser propiedad de una multinacional americana llamada US Playing Card Corporation (USPCC).

El 2 de Febrero de 1998 le sobrevino la muerte a Ramón Alfaro Fournier, el último rey de la baraja. Este mismo año falleció su hermana Blanca, último miembro de la tercera generación.

- *Ultimas noticias sobre Heraclio Fournier.*

En mayo de 2004 la fábrica vuelve a ser comprada por otro grupo norteamericano denominado Jarden Company. *Hoy en día la compañía<sup>227</sup> está englobada en el holding americano Jarden Corporation. El grupo formado por Naipes*

---

<sup>227</sup> [www.naipesfournier.com](http://www.naipesfournier.com) Página web de Heraclio Fournier.



*Heraclio Fournier y The United States Playing Card Company, es el líder mundial del mercado de naipes con una cuota superior al 35%. La calidad y seguridad en los procesos, le ha permitido obtener la certificación ISO 9001 - 2000 (Lloyd's Register Quality Assurance).*

Por otra parte, una marca de naipes francesa llamada "France cartes" utiliza las figuras de la baraja española que Fournier tenía registrada. En un litigio ante los Tribunales Europeos, la empresa *Fournier U.S.P.C.C.* pierde los derechos de propiedad de esos diseños. De ello se deduce que, desde que Heraclio Fournier González registrara esas figuras, han pasado más de cien años, por lo que, a partir de este periodo de tiempo los registros pasan a ser patrimonio público, no privativo.

EL CORREO  
MIÉRCOLES, 19 DE MAYO DE 2004

### Un grupo americano comprará la fábrica de Naipes Fournier

Jarden Company ha firmado una opción para adquirirla con la corporación USPCC, que controla la planta alavesa desde 1986

JOSÉ A. ABASOLO VITORIA



La multinacional US Playing Card Corporation (USPCC), que controla el 80% del capital de Naipes Heraclio Fournier desde 1986, ha firmado un acuerdo con el grupo norteamericano Jarden Company para traspasarle todas sus actividades de fabricación de barajas. La venta, valorada en 222 millones de dólares -183 millones se euros- incluye las factorías de USPCC en Ohio (Estados Unidos) y Ontario (Canadá). El pago por la planta alavesa se estima en torno al 10% de esa cantidad.

La operación está convertida como una opción de compra que Jarden proyecta ejecutar antes de julio. La compañía compradora es muy conocida en EE.UU. como fabricante de una amplia gama de productos desechables de uso doméstico y en instituciones sanitarias. Se trata de una de las grandes empresas que están en el mercado de valores norteamericano. El año pasado alcanzó una facturación de cerca de 600 millones de euros, lo que supone el triple que la cifra de negocio generada por la multinacional naipera en la está integrada Fournier.

**Entrada en Europa**

Una de las motivaciones de Jarden Co para adquirir el consorcio de USPCC es la oportunidad que le brinda la red de venta de los naipes Fournier para introducir sus productos en Europa, donde su presencia comercial es muy pequeña. Así lo reconocen sus directivos en varias publicaciones económicas de Estados Unidos. Por su parte, los dirigentes de USPCC afirman que su inte-

gración en el entramado empresarial de Jarden Co. les permitirá ampliar y diversificar la oferta de sus productos relacionados con el juego.

Portavoces autorizados de Naipes Heraclio Fournier afirman que el cambio de dueños no afectará a la actividad de la instalación de Fournier que inició su actividad hace diez años en el polígono industrial de Goján, cerca de Legoriano. La planta acogió en 1984 a los 173 trabajadores de Heraclio Fournier SA dedicados a la fabricación de barajas, mientras que otro centenar pasó a una planta de artes gráficas que ac-

bó verrando hace tres años. La fábrica de Goján, por el contrario, se ha consolidado. Mantiene 149 operarios en plantilla y el año pasado vendió por valor de 17 millones de euros, y generó un beneficio de 1,27. Los descendientes del fundador de Fournier aún mantienen una participación del 10% en la sociedad que explota la fábrica alavesa.

En principio, según un director alavés, la opción pactada entre USPCC y Jarden no incluye las acciones de los Fournier, aunque no se descarta que el nuevo dueño haga una oferta para poder adquirirlas.

### El Tribunal Europeo de Justicia impide a la empresa vitoriana de naipes registrar como marcas propias tres figuras de la baraja

## A Fournier le pintan bastos

ÁNGEL RESA / VITORIA

PARA mucha gente de cualquier punto cardinal, Vitoria es la capital del azar, el entretenimiento o las dos cosas por obra y gracia de Heraclio Fournier, la empresa de barajas que fundó un jovenicito emprendedor burgalés hace 139 años en la capital alavesa con su rudimentaria piedra litográfica. Desde entonces, la firma de naipes y la ciudad viven una simbiosis orgánica. Sienten a cuatro perrosos de la geografía en torno a una mesa con tapete verde y les verán reparar, aunque sea de modo subliminal, en la palabra "Vitoria" cuando muestren con ruidosa satisfacción ese as de oros que completa las mágicas "treinta y una".

Pero Fournier le pintan bastos. El Tribunal Europeo de Justicia dictó ayer una sentencia que le deja sin cartas en un mismo día y de por vida. La firma alavesa pierde definitivamente el recurso de casación de un largo litigio, que nació por su deseo de patentar tres figuras -caballo de bastos, rey de espadas y el puñal con el que se componen varias cartas del palo de espadas- y continuó con la oposición de una empresa gala, France Cartes. La misma que le ha ganado por el momento.

El fallo judicial europeo niega a Fournier el registro como marca propia de esos tres diseños tras considerar que son signos descriptivos, y no privativos, a disposición de todos. «Representan características de los naipes españoles», concluye la resolución dictada ayer mismo en Bruselas. En realidad, la actual sentencia confirma la firmada hace dos años por el Tribunal de Primera Instancia, al que Fournier acudió para patentar como suyas esas figuras de la baraja.

Tales son los antecedentes legales del asunto. Pero la historia ya es tallada, a punto de entrar en la adolescencia. Nació en 1866, cuando la empresa vitoriana solicitó a la Oficina de Armonización del Mercado Interior (OAMI), con sede en Alicante, la inscripción como marcas comunitarias de estos tres objetos de la discordia. Dos años más tarde, la OAMI accedió a la solicitud de Fournier. Y cuando todo parecían triunfos y brisacas apareció France Cartes para rotarle a las siete y media.

Fue entonces cuando Fournier, representada por la oficina de patentes madrileña Elizaburu, decidió bregar por la defensa de sus factores diferenciales ante sus señorías togadas de Europa. Perdió la primera mano en 2005 y tampoco ahora ha podido levantar la mala racha. Ayer, Elizaburu se refugió en que uno había hablado con su cliente para negarse a valorar la sentencia.

De cualquier modo, y pese al órdago, Fournier seguirá vendiendo más de veinte millones de barajas anuales a casinos y empresas de los cinco continentes. El juego sigue, que es lo que cuenta.

**En 1996 solicitó la inscripción de los tres naipes de la discordia**

**La empresa, fundada hace 139 años, ha perdido el recurso de casación**

**Vuelco en la partida**

En 1999 la firma gala reclamó la anulación de ese privilegio. La partida dio un vuelco cuando la sala de recurso de la OAMI, tres años después, se destiló de aquel permiso y atendió el requerimiento de la sociedad francesa. Ya entonces, la entidad ubicada en Alicante advirtió de que el puñal, el



**DISCORDIA.** Las tres cartas controvertidas. / JOSÉ MONTES

Fig. 79 Últimas noticias sobre Fournier en el año 2004<sup>228</sup> y 2007<sup>229</sup>.

### III.10 Otras fábricas otros diseñadores,<sup>230</sup>

- España

A principios del siglo XIX comienza la decadencia en la fabricación de barajas en los obradores españoles, lo que obligó a poner las miras en la exportación a otros nuevos mercados como el americano, donde en general era floreciente. Los fabricantes andaluces, Cavaría-Rodolfo y Segundo de Olea exportaban gran cantidad

<sup>228</sup> ABASOLO, José A. (2004). *Un grupo americano comprará la fábrica de naipes Fournier*. Artículo Diario El Correo. Ed. Vitoria de 19 de Mayo.

<sup>229</sup> RESA, Angel (2007). *A Fournier le pintan bastos*. Artículo Diario El Correo. Ed. Vitoria, de fecha. 05 de Octubre.

<sup>230</sup> LLANO GOROSTIZA (1975). Op Cit. p.78



de barajas para distintas ciudades americanas, y teniendo en cuenta que hasta finales del siglo XIX no se fabricaron naipes en América. Son países como México y Argentina los pioneros en instalar sus obradores, pues hasta entonces el mercado era abastecido por los productores españoles. Por tal motivo, se mantuvieron talleres como el madrileño de Clemente Roxás, Castellanos, Miguel y Francisco Ocejo, Brugada, Vicente Gombáu, Juan Humanes, Raimundo García, etc.



Fig. 80 Facsimil de la baraja de Clemente Roxas S. XVIII impreso por ediciones el Prado<sup>231</sup>

Los comerciantes catalanes, en cambio, dirigieron su mercado de exportación hacia Filipinas, como Sebastián Comas y Ricard y los prestigiosos naipes de Maciá. Pero la evolución impone nuevas técnicas como las de Manuel Bertsinger, con diseños de Estruch y Cia; y había otros naiperos como José Codina, instalado en la calle Platería de Barcelona, que fabricaba naipes de fantasía. Los antiguos métodos de

<sup>231</sup> www.mydearplayingcards.com GÁMEZ SERRANO, Manuel (2006). Colección de naipes.

impresión como las trepas, quedaron relegados para obradores como el de Viuda de Sanmartí e Hijos, con la marca *El Caballo* y basado en el dominó.

También están los naiperos de la nueva hornada barcelonesa, que están con las miras puestas en nuevos sistemas de impresión, despuntan, Bertschinger y Codina, Francart y Cia, Camps e hijos, Simón Ardit, entre otros. Las matrices y las marcas se pasaban de un fabricante a otro, lo importante era el diseño y el buen hacer del que los imprimía, notándose una gran diferencia de los que imprimía uno u otro.

En Granada destaca el naipero José Álvarez a finales del siglo XIX, colaboró con los fabricantes malagueños Fernando Muñoz y José García Tabeada, con diseños propios andaluces para la exportación.

La industria papelera aportó buenos fabricantes al mundo del naipero, en constante búsqueda de las cartulinas de la mejor calidad, como Torras y Lleó, de la marca *El León* con la inclusión de los reversos jaspeados y veteados. Las calidades de la cartulina o papel naipero, tuvieron una gran importancia para las producciones de algunos fabricantes, como Gombáu en Madrid o Wenceslao Guarro en Barcelona, que instala su modesta fábrica en el año 1698 en Torra de Claramunt (Cataluña) que ha seguido con la tradición y calidad hasta hoy.

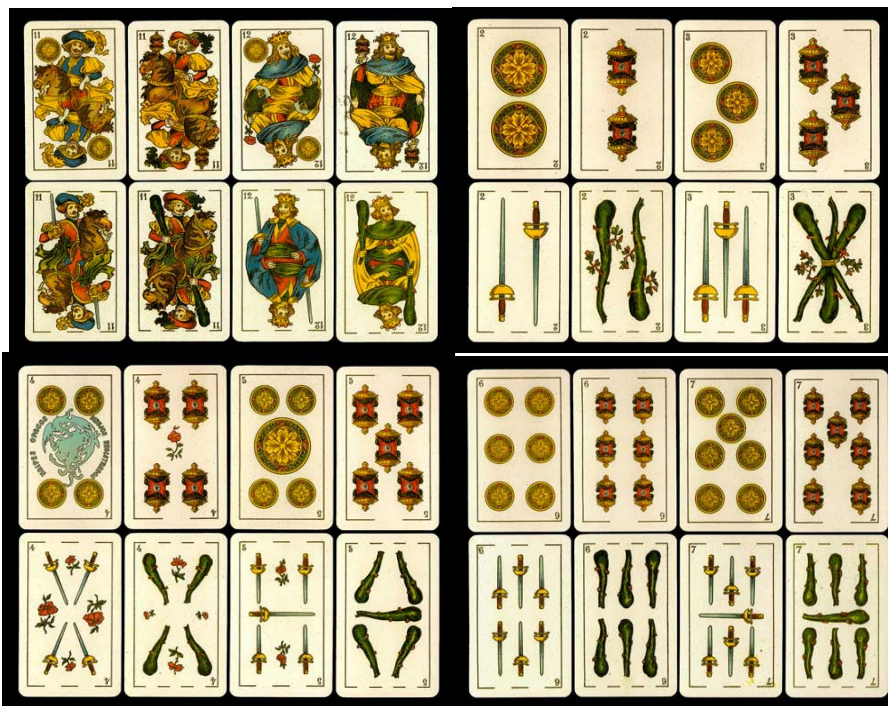


Fig. 81 Facsimil baraja de Wenceslao Guarro, S. XX, impreso por ediciones el Prado<sup>232</sup>

La cartulina opaca o intransparente, que es un diseño de soporte fundamental en la fabricación de barajas, como dice Jean Pier Seguin<sup>233</sup> no consiguen ser opacas del todo hasta 1855 en Francia. En España, se comienza a fabricar cartulina opaca en Gélida el año 1898, y es comercializada por Wenceslao Guarro en su fábrica de naipes. Esta cartulina fue la que le dio personalidad y fama, creó diseños populares

<sup>232</sup> [www.mydearplayingcards.com](http://www.mydearplayingcards.com) GÁMEZ SERRANO, Manuel (2006). Colección de naipes.

<sup>233</sup> SEGUIN, Jean Pier (1968). Op. Cit.

catalanes y publicó algún diseño más culto creado por Emilio Soubrier y realizado sobre los que había diseñado para Heraclio Fournier.

Pero es en Valencia donde el movimiento naipero y papelerero toma testigo, y donde José Argente y José Bau, crearon barajas de gran calidad, que mejoran con la aparición de la litografía destacando sobre el resto de naiperos nacionales. También son de considerar las cartas litográficas de Simeón Durá e Ismael Haase, con diseños y creaciones de alto nivel y barajas bien trazadas.



Fig. 82 Facsimil baraja s. XIX, de Simeón Durá de Valencia, impresa por ediciones el Prado<sup>234</sup>

- *Diseños y diseñadores en un mercado abierto y competitivo*

Los inicios de los juegos de rol, se remontan a 1915, iniciado por H.G. Wells, con juegos de ciencia ficción y de guerra, aunque estos últimos ya se jugaban con el ajedrez, también sugerir que se podían coleccionar las figuras, aunque las ideas de Wells no se masificaron hasta 1953.

En los años 1960, fue cuando los juegos de guerra se situaron en los primeros puestos del ranking de la moda entre jóvenes, fomentando el desarrollo de la creatividad y aportando nuevas experiencias, este tipo de juegos alcanzó su esplendor a finales de los años 70, siendo el pilar más importante de lo que serían los juegos de rol, que se iniciaron con la espoleta de “El Señor de los Anillos” a partir de la película de Tolkien, y tantas otras, como “la guerra de las galaxias”, “bola de dragón” etc,

<sup>234</sup> [www.mydearplayingcards.com](http://www.mydearplayingcards.com) GÁMEZ SERRANO, Manuel (2006). Colección de naipes.

aparecen los primeros juegos de guerra, desplazando los juegos medievales existentes hasta el momento, dando paso a los juegos de magia y dragones.

A partir de este momento la creación de nuevos diseños con Trolls, Dragones y Hechizos mágicos, dando paso a otros juegos similares, a finales de los años 70 los juegos de rol se habían apoderado del mercado como algo novedoso y revolucionario, pero de diseño algo descuidado, dando importancia a la estrategia y habilidades del juego.

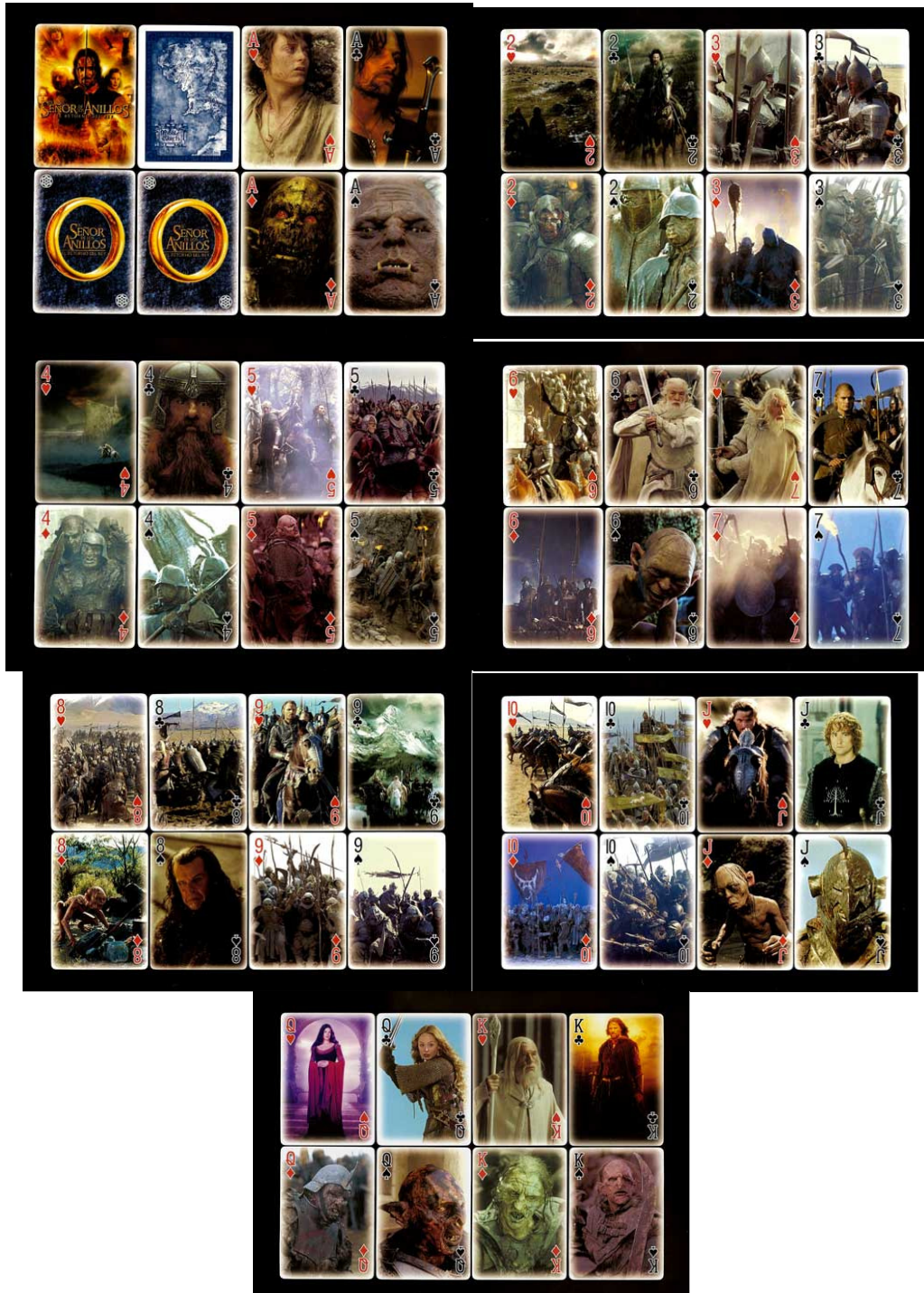
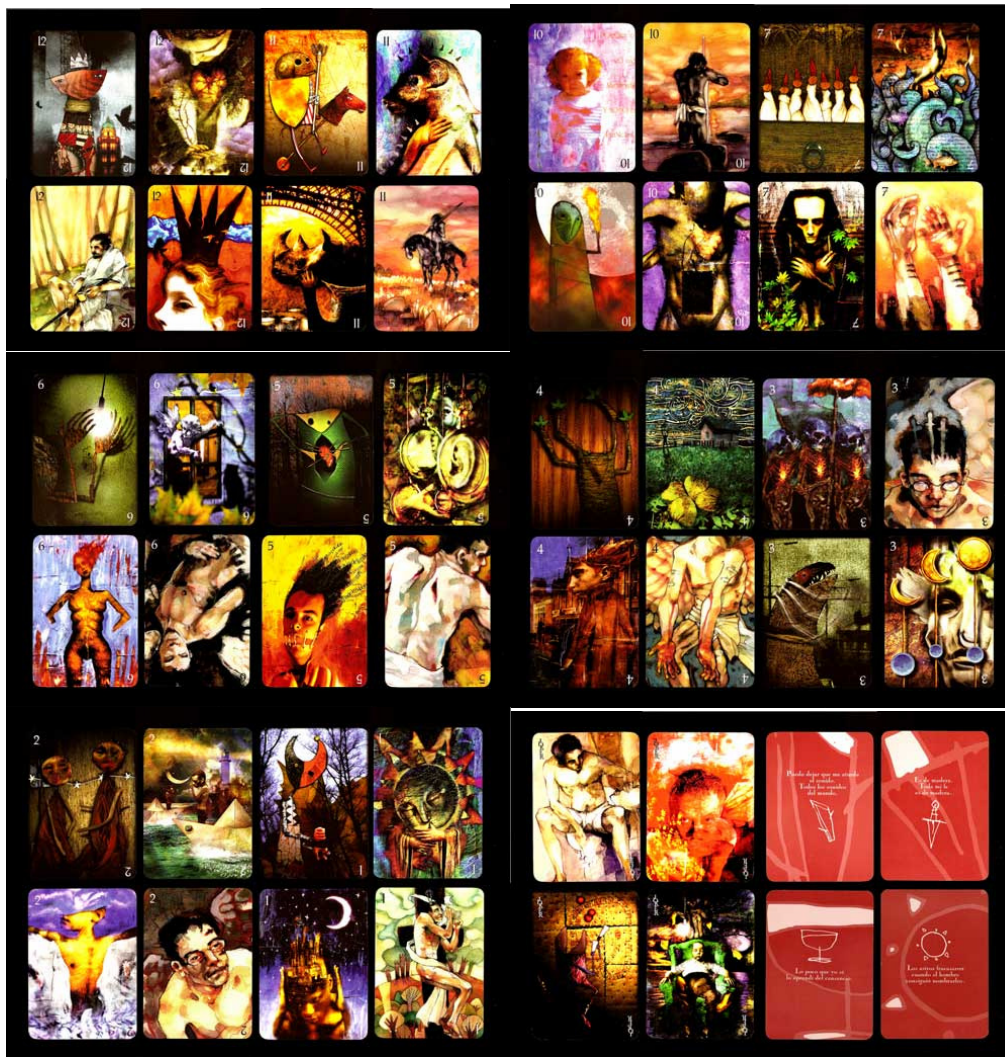


Fig. 83 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, Baraja de última generación de Heraclio Fournier 2006<sup>235</sup>

<sup>235</sup> www.mydearplayingcards.com GÁMEZ SERRANO, Manuel (2006). Colección de naipes.



Fig. 84 Cartas en la manga Ed. Gráficas Arcoiris 2006<sup>236</sup>

### III.10.1 Nuevas aportaciones al diseño del naipes

- *Naipes europeos*

El origen medieval de los símbolos e iconografía de los naipes, también corresponde a los numerales de las barajas. En España son: *oros, copas, espadas y bastos*; en Italia se representa: *denari, coppe, spada y bastón*; en Francia es: *carreau, coeur, pic y trèfle*; o en Alemania: *Hertza* o corazones, *eicheln* o bellotas, *schellen* o cascabeles y *blätter* u hojas. Con la constante que no varía en los numerales, en cambio los colores varían dependiendo de la época y del país, sobre todo en sus orígenes si eran ilustradas y coloreadas a mano.

<sup>236</sup> www.mydearplayingcards.com GÁMEZ SERRANO, Manuel (2006). Colección de naipes.

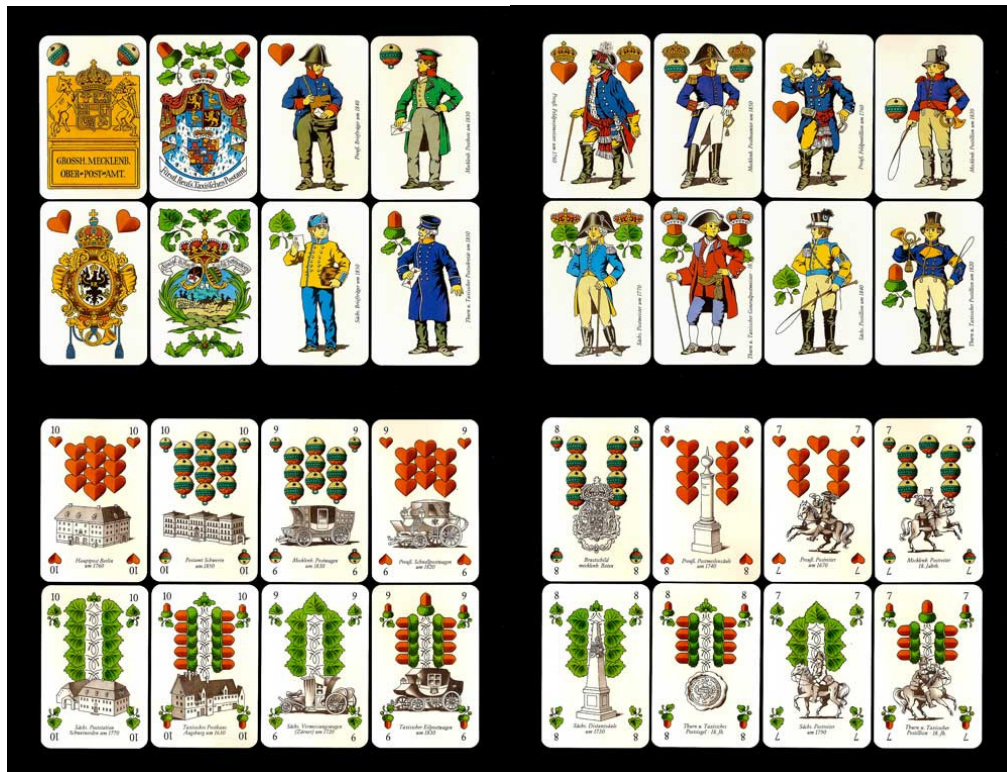


Fig. 85 Baraja Alemania del este, fabricada por Alterburg DDR, diseñada por Volker Hartmann, titulada Postgeschichte<sup>237</sup>

- *Los naipes en América*

En América no se conocieron los naipes hasta la llegada de los primeros navegantes europeos. Los indígenas diseñaron algunos naipes sobre hojas de *copey* (árbol autóctono), también en cuero, fundamentalmente en la Patagonia, pero con diseños españoles del siglo XVII.

En un estudio publicado por la Escuela de Estudios Hispano-Americanos de Sevilla, María Ángeles Cuello hace una exhaustiva descripción sobre las barajas mexicanas. Pues, México tuvo la Real Fábrica con diseños propios, pero de escaso tiraje por falta de la principal materia prima, el papel. El papel era importado de molinos papeleros españoles a precios desorbitados a causa del transporte, por lo que la burguesía americana fabricó naipes de plata.

La mayoría de las importaciones americanas se hacían desde la provincia de Málaga. Salían de la villa de Macharaviaya a unos 11 Kms. de Vélez-Málaga, y estaban dirigidas por José Gálvez, marqués de la Sonora, Ministro universal de las Indias, que transformó una explotación de uvas pasas, convirtiéndola en un importante productor de barajas, *en septiembre de 1777 exportaron para América 15000 mazos de barajas con la leyenda PARA LAS YNDIAS en el dos de Oros y la inscripción MACHARAVIAYA*<sup>238</sup> en el cuatro de Copas.

En el siglo XIX la fábrica de Macharaviaya inicia su decadencia, debido a la proliferación de numerosos obradores que se crearon en España a lo largo de éste

<sup>237</sup> www.mydearplayingcards.com GÁMEZ SERRANO, Manuel (2006). Colección de naipes.

<sup>238</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. p. 116

siglo, con la esperanza de la exportación en un mercado próspero. También la fábrica de José de Gálvez, eclipsa la producción que Cádiz disfrutaba por su floreciente comercio ultramarino, aunque los obradores de Cavaría-Rodolfo y Segurado de Olea, siguieron con las exportaciones del siglo XIX. Aunque en este siglo comienzan a fabricar sus propias barajas en México y Argentina.

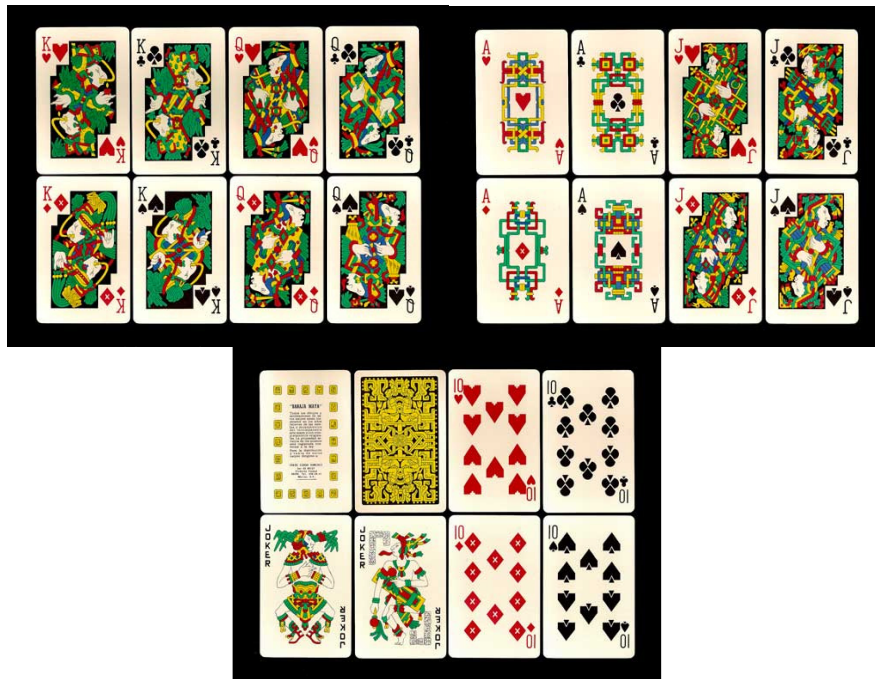


Fig. 86 Baraja mexicana, fabricada por Irene Cerda Ramirez.

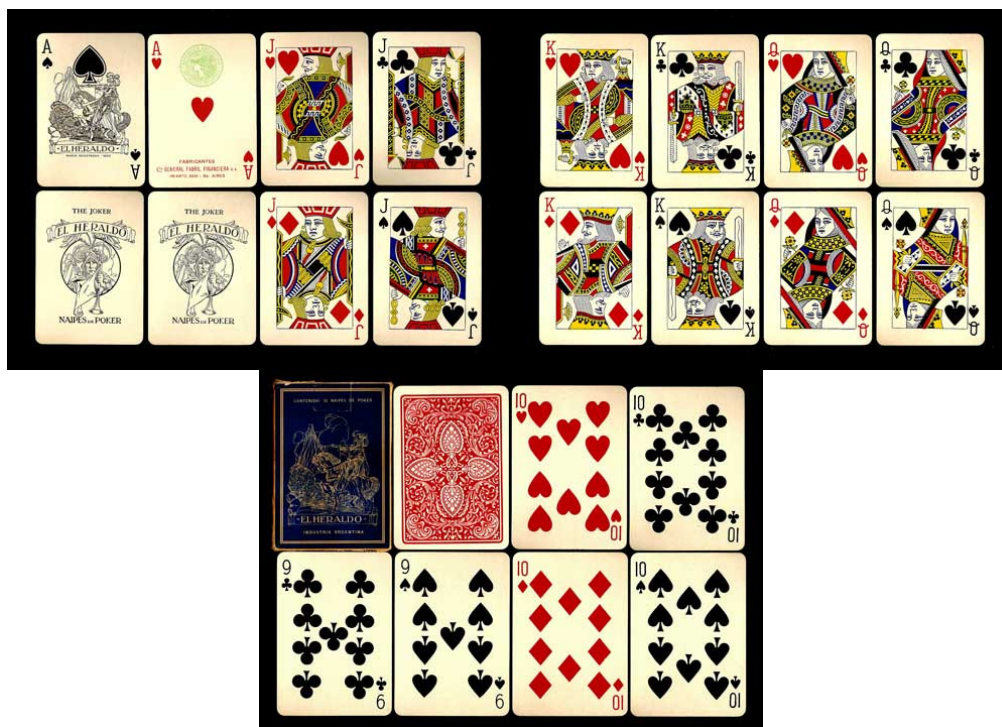


Fig. 87 Baraja argentina, fabricada por Fabril Financiera

### III.10.2 Últimas generaciones de naipes. Orígenes e historia

El inicio de los juegos de rol, se remontan a 1915, con H.G. Wells, y basados en ciencia ficción y la guerra. Estos últimos ya se jugaban con el ajedrez, pero también se podían coleccionar las figuras, aunque las ideas de Wells no se masificaron hasta 1953.

En los años 1960, los juegos de guerra se sitúan en los primeros puestos del ranking de la moda entre jóvenes, fomentando el desarrollo de la creatividad y aportando nuevas experiencias. Este tipo de juegos alcanzó su esplendor a finales de los años 70, siendo el pilar más importante de lo que serían los juegos de rol, que se iniciaron con la aparición del *El Señor de los Anillos* a partir de la película de Tolkien, y tantas otras, como *La guerra de las galaxias*, *Bola de dragón*, etc.. Aparecen los primeros juegos de guerra, desplazando los juegos medievales existentes hasta el momento, dando paso a los juegos de magia y dragones.

A partir de este momento, la creación de nuevos diseños con: Trolls, Dragones y Hechizos mágicos, dan paso a otros juegos similares. Pero a finales de los años 70 los juegos de rol se habían apoderado del mercado como algo novedoso y revolucionario, pero de diseño algo descuidado, dando importancia a la estrategia y habilidades del juego.

El verdadero auge en los diseños de los juegos de rol, aparecen con Rune Queso, con resultados comercialmente altos, y gran nivel de diseño, aunque el eje sobre el cual todos los conceptos de juegos vanguardistas girarían estaba por llegar al comercio. A partir de 1980 comienzan a proliferar los distintos juegos de rol, existían multitud de ellos, todos distintos y a cual mejor, en cuanto a diseño y calidad de impresión.

Los diseñadores de cómic se vieron inmersos en un género que les servía de comodín, ya que los diseños les servían para aplicarlos a otros medios de comunicación como las cartas para juegos de rol, revistas, libros, televisión, cine, etc.,

En Inglaterra aparece la Games Workshop (reunión de trabajo sobre juegos) con tres muchachos y un pequeño capital, crean su propio juego, con los diseños de John Peake, Ian Livingstone y Steve Jackson, convirtiéndose en el sinónimo británico del juego, con una creciente trayectoria en cuanto a juegos de guerra, y junto al renombrado escultor Bryan Ansell en los únicos proveedores de D&D en Inglaterra. La evolución y la creación de otros diseños les llevaron al estrellato de este género.

Pero, fue en los años 90 cuando el juego de rol alcanza un alto nivel, tanto en el campo del diseño y forma de expresión creativa, como comercialmente. El plagio y la copia hicieron perder calidad gráfica que, junto con la falta de nuevas ideas, obligaron a una necesaria intervención para colocar la industria en una dimensión fundamentalmente gráfica. Probablemente era producido por una cuestión de mala prensa a nivel burocrático, en la que se culpaba a estos juegos de producir malas influencias.

Pero la imparable búsqueda de nuevos diseños, desembocó en algo que cambió radicalmente el mundo del juego. Aparece un nuevo juego de cartas de la



mano de Richard Garfield, joven matemático de Nueva York, concebido fuera del contexto del rol. Era un género, que se basaba en diseños actuales y creativos, que además de poder jugar tenían la cualidad de poderse coleccionar. Se lanzó la primera edición de Magic: The Gathering (el encuentro) en Estados Unidos en Julio de 1993, con cartas para colección (JCC o CCG en inglés), publicado por la empresa Wizards of the COSAT. Este juego adquirió rápidamente gran popularidad, no sólo por el tipo de juego que proponía, sino que la base fundamental era el diseño de sus imágenes, en las que forman parte los Principios Universales del Diseño, y comentados en el apartado de análisis de las barajas. Se trata de un juego ambientado en los combates de magos, con un formato versátil, próximo a la proporción áurea.

Hoy son innumerables los juegos que funcionan en el mercado, sobre todo de la mano de las nuevas tecnologías. Son elementos para el entretenimiento y visualización en la televisión y el ordenador donde el jugador interactúa y en muchos de ellos, juega con la máquina como contrincante...

- *Diseños de los juegos de rol y estrategia*

El diseño de estos juegos pertenece a la serie de Yu-Gi-Oh, forman parte de los naipes de colección, con dibujos manga. En la parte superior aparece inscrito el título del manga representado gráficamente; las estrellas que aparecen corresponden a la categoría a la que pertenece; y debajo, cada naipes es portador de una leyenda en la que se habla del tipo de conjuros y su valor. El número de serie y el del naipes van al pie, también el nombre del artista y el fabricante, en el ángulo inferior derecho donde se exhibe un holograma para darle autenticidad. Los colores de fondo son diferentes y forman familias o grupos de magos, conjuros, etc.



Fig. 88 Manga y anime de Kazuki Takahashi. Yu-Gi-Oh!



Fig. 89 Cartas Magic: The Gathering (el encuentro)



## CAPÍTULO IV

## EL DISEÑO Y LA REPRESENTACIÓN





### IV.1 Hablando de Diseño Grafico

Diseño procede del italiano *disegnare* que significa designar, marcar, dibujar. Pero el prefijo *di* y *de* indican disociación, separación que, posee o pertenece a algo. Se habla de designar y elegir entre muchas cosas. Es por ello que hay una elección de signos que son los que conforman la identidad de un objeto. Un objeto diseñado para un fin determinado por su uso y a través de un proceso de búsqueda y toma de decisiones.

El Diseño es una actividad que propone algo nuevo y útil en un acto de plantear y organizar, relacionar y ordenar sirviendo a las necesidades humanas como ayuda y disfrute. También es una actividad técnica y creativa cuyo propósito es establecer las cualidades de los objetos, procesos y servicios, y encaminada a idear un proyecto útil, funcional y estético.

En cuanto al Diseño Gráfico, proviene del vocablo *grafía*, que deriva del griego *graphé* y cuyo significado es escritura. El sufijo *grafía* significa descripción, forma gráfica. De aquí, la relación con la imprenta, de la representación con figuras y signos, con esquemas de datos numéricos, con la forma de representar los objetos. Tiene sus bases en los dominios de la escritura y la imagen. Y, está relacionado con la actividad creativa, lo intelectual y el aporte de la técnica, para producir imágenes y teniendo presente el análisis, la organización y los métodos de representar, con el fin de aportar soluciones visuales a los problemas que se establecen en la comunicación entre las personas. Es por ello que, la labor del diseñador gráfico es la de dar respuestas

correctas a los problemas que surgen en la comunicación visual. De ahí la importancia que ello tiene, para un buen diseño de naipes.

El aporte funcional del Diseño Gráfico en cuanto a: identificar, informar e instruir, representar y promocionar es determinante para un buen y efectivo resultado. Por tanto, hay que considerar los elementos funcionales que intervienen en el proceso de diseño como:

- *Función comunicativa*: donde se ordena y prepara la información del mensaje gráfico con el fin de hacerlo claro y legible.
- *Función persuasiva*: que pretende influir al público para que realice una acción dirigida y determinada.
- *Función constructiva*: es la actividad creativa que a través de signos visuales construye mensajes visuales para ser entendidos.
- *Función didáctica*: aquella que tiene como meta el fin educativo y la transmisión cultural.
- *Función estética*: donde se establece la unión del binomio forma y función.

## IV.2 Del concepto a la representación

En diseño el conocimiento y visualización de la idea, constituye el punto de partida de todo proyecto. Un proyecto que vendrá determinado por el lenguaje específico utilizado más que por las imágenes. Pero, ese mundo imaginario de la idea se materializa y pertenece al mundo de la representación de la imagen. De esta forma, el concepto de idea gráfica de la que se ha partido se alcanza cuando se consiga el equilibrio entre el texto e ilustración. Una conjunción de efectos a materializar en la superficie de un naipe, para conseguir el estado de confort gráfico visual necesario, que permita, desde lo cognitivo, el buen desarrollo del juego.

Es por ello necesario disponer de autonomía en el diseño, pues, existe especialización profesional y hay cuerpo doctrinal en que basarse. Lo que significa que los conceptos disponibles y los métodos de actuación, se definen dentro del contexto y los límites de la propia disciplina. El diseño gráfico analiza los procesos y procedimientos gráficos, delimita la naturaleza del proyecto y comprende la creatividad de las soluciones obtenidas, llevándolo a cabo, con otras disciplinas de marcado carácter teórico como: la teoría de la comunicación, la semiótica y, por lo tanto, alejado de la práctica cotidiana del propio diseño.

En esta necesidad del diseñador de colaborar con otros profesionales, de trabajar en equipos multidisciplinares con: publicistas, técnicos en marketing, psicólogos sociales, comunicadores, historiadores... se comprende mejor, qué es el diseño gráfico, su peculiaridad para la resolución y búsqueda eficaz de la representación gráfica de resultados. Pero, el estado de banalización que ha actuado como lastre a nivel social, ha perseguido durante mucho tiempo al diseñador, por el

menosprecio como actividad cultural, derivado de su dedicación a la tan cambiante moda, la excesiva información, la publicidad con sus técnicas persuasivas, y a los de estereotipos otorgados, se ve recompensado por la consolidación como profesión de la mano del reconocimiento próximo a las Bellas Artes.

En la década del ochenta, la llamada *cultura del diseño*, asume no solo un modelo de inspiración estética, sino el ámbito propio del diseño, lo que le hace ser portador de los valores simbólicos que rigen la sociedad; una sociedad postindustrial que aboga por la superación de lo funcional, característica del principio de la industrialización. Se elimina la función o sigue a la forma permitiendo que los valores simbólicos se integren en la función, por lo tanto, el proceso de diseño se mantiene en sus rasgos fundamentales.

### IV.3 Ilustrando para jugar

Los contenidos culturales a los que remite o se hace eco la imagen, los conceptos inherentes al diseño, el significado del grafismo, siempre han sido la referencia más frecuente cuando se ha tratado de definir el modo de significar de las imágenes. Sugieren que el proceso de conocimiento es activo, que al pasar del texto como problema al grafismo como solución a nivel cognitivo siempre queda algo. Es por ello, que el vehiculizar los contenidos, hace necesario un tiempo de formación, pues una idea individual que es eminentemente gráfica, es capaz de desentrañar la esencia de la idea. Eso mismo es lo que está implícito cuando se habla de la imagen como si fuera un enunciado.

La palabra imagen en diseño gráfico, se ha sustituido por grafismo. Pero el diseño gráfico contribuye a la formación y cultura de la imagen, es creador y participa de todo lo relacionado con ellas, ya que las imágenes son parte de muchos mensajes gráficos hechos por el diseñador gráfico que se sirve de ellas. Aunque se acepte el calificativo de imágenes para muchos grafismos, no lo son tanto cuando se considera su naturaleza comunicativa. Decir, que la imagen tiene sentido al estar vinculada al uso a que se ha visto sometida a través del tiempo y, aporta la representación de una realidad exterior y ajena a sí misma. Por eso su función es la de mostrar, la de presentar, la de ilustrar, aunque a veces muestren cosas diferentes de lo representado.

La ilustración emplea la imagen para explicar y, después, para comprender. Por otra parte, los grafismos deben transmitir sensaciones, y el que los recibe debe sentirlos como tal, y en un naipe se expresan determinadas convenciones que son señaladas como tales a la par que transmiten sentido a modo de clave de lectura (palos, figuras, numerales, texto, color). Pero éste es solo uno de los muchos problemas que resuelve el diseño gráfico como sistema de comunicación y de llamar la atención.



Porque en el diseño gráfico de un naipe se utiliza la imagen, se aprovechan sus ventajas y sus valores cuando se necesitan, pero siempre, por razones de eficacia comunicativa. Pues la imagen, no es en sí misma suficiente para explicar la naturaleza de la idea gráfica. Los gráficos aportan una relación dialéctica y constante entre texto e ilustración, entre lenguaje e imagen. En el juego de cartas, también habrá que tener en cuenta, los signos que trasfiere el lenguaje propio de los jugadores, la lectura y estímulos que se desprenden de las imágenes que aporta el naipe.

En cuanto a las imágenes hay que constatar que es el lenguaje que se establece por su uso el que, más que las imágenes por sí mismas, domina la concepción de un grafismo. Cada imagen y cada grafismo es un enunciado, aunque de naturaleza diferente, pues el del grafismo parece próximo a los enunciados lingüísticos. Motivo por lo cual, son frecuentes encontrar grafismos que son juegos de palabras no de imágenes aunque se utilicen las técnicas de ilustración.

- *La semiología de los signos y símbolos*

En la comunicación visual se articulan mensajes comunicativos que tienen que ver con la visión. Son elementos visuales creados que, responden a una codificación para ser interpretados y constituyen el lenguaje. Pero, de todo lo que nos circunda se puede extraer información, pues cada elemento de por sí, significa algo. De aquí, el que veamos o miremos, pues “ver” es una acción natural, sin intención, mientras “mirar” implica intencionalidad y conocimiento cultural para descifrar, extraer información y como respuesta a principios estéticos.

El hombre no se limita a procesar la información que sólo proviene de los objetos y los acontecimientos del entorno, sino que aporta de su interior imágenes visuales concebidas mentalmente. Es por ello que, después de una representación visual se obtiene un grado significativo de información también visual, como un icono, desapareciendo inmediatamente pero dejando indicios que ayudan a la reproducción de la imagen. Por eso hay que hablar de signo plástico y signo icónico. El primero responde a la interpretación de la forma en sí misma, mientras el segundo responde a la forma con significado, con referencia figurativa.

Pero, esta forma de percibir se origina en el signo como elemento de significación, de donde se extrae un significado, que transmite y tiene indicio de algo en función de la valoración que se le atribuya por nuestra parte. También, al signo se le puede dar un valor simbólico que es inherente a la capacidad intelectual del ser humano. Por lo que a través de la semiología, como estudio de los signos en la vida social, se permitirá un conocimiento mayor de los signos y símbolos que participan de la configuración de los naipes.

Los signos utilizados en la baraja son: los numéricos 1,2,3...,10,11,12; alfabéticos, A,J,Q,K (As, Jack, Queen, King); los palos, bien sean españoles: Oros, Copas, Espadas, Bastos, o extranjeros: Corazones, Picas, Tréboles, y Diamantes; en

el Póker francés o Bridg, cambian los signos alfabéticos por la imposición idiomática, representados por A, V, D, R, cuyo significado es As, Valet, Dame y Roi. Los cambios idiomáticos afectan y suceden en todos los países; además de otros símbolos que se puedan encontrar en las propias barajas. La identificación de los signos de la baraja es algo cotidiano en la sociedad actual, y la razón de procedencia también se conoce, son los estratos jerárquicos de la sociedad medieval, lo que define la dimensión del signo y la función predominante.

Podemos definir los signos de las barajas como un lenguaje que es común a una serie de intérpretes. La identificación de un signo individual, tiene relación directa con los signos restantes, un corazón puede tener múltiples significados, pero al estar junto al trébol, pica y diamante, ese significado se convierte en significante, como parte del lenguaje del juego. El signo tiene una dimensión semántica en función de las reglas del juego, lo que crea una estructura lingüística, de comunicación entre los jugadores de naipes.

#### IV.4 El Diseño Gráfico como comunicación

Los recursos que se utilizan y de los cuales dispone el diseño gráfico en la actualidad para el diseño de naipes son muchos más que los simples derivados de los valores icónicos. Son mecanismos que afectan a la manipulación de las imágenes para comunicar y que han configurado el enunciado del análisis realizado de las barajas y que tienen que ver con: el cambio de rasgos en la representación con la utilización de la caricatura o la modificación del punto de vista del observador, los cambios de escala y de proporción de los elementos que aparecen en la configuración, la idealización de personajes al introducirlos en las representaciones icónicas del naipe, el tratamiento de los personajes como símbolos, la estilización como recurso para representar entidades inherentes a las figuras, las alegorías, los juegos, los toros, etc., el empleo de símbolos o la aparición de personajes famosos, así como también los procedimientos de estilización y composición estructural, la simplificación de componentes, los distintos estilos de dibujo y técnicas a utilizar, la selección de atributos plásticos o gráficos que componen el ente decorativo y de configuración del naipe, son recursos éstos con los que se opera gráficamente utilizándolos precisamente por su valor retórico y de comunicación no verbal.

Como comenta Dondis<sup>239</sup>, *los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos*, si se toma como referencia y se aplica en los elementos formales del análisis del naipe,: punto, línea, contorno, dirección, color, dimensiones, escala, movimiento, forma, ritmos, espacio, color, etc., se estará en condiciones de poder hacer una exposición analítica, pero también de establecer un dialogo de comunicación y ofrecer una información veraz y basada en el grado de

---

<sup>239</sup> DONDIS, D. A. (1990). *La sintaxis de la imagen*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona. 8ª Edición, pp. 53



iconicidad que ayuda a la memoria y permite la rememoración propia y característica de la imagen.

- *El Timbre del Estado*

Un icono que se encuentra en todas las barajas a partir de 1902 y hasta 1982, es el Timbre del Estado, un impuesto que cobraba el Gobierno por cada baraja impresa. Para ello la fábrica de naipes, enviaba a la Fábrica de Moneda y Timbre de Madrid un naipes con espacio para colocar el Timbre, generalmente era el 5 de Espadas, aunque en alguna serie se llegó a imprimir un naipes especial donde se estampilló. También se llegó a colocar el 5 de Espadas como primera carta del mazo, protegido con el envoltorio y dejando un orificio para estampillar el timbre (Fig. 91). Se resolvió con la entrega de un sello a la propia fábrica.

El Timbre del Estado se utiliza como referencia para identificar la fecha de fabricación de cualquier naipes, puesto que cada año se cambiaba el modelo de timbre.

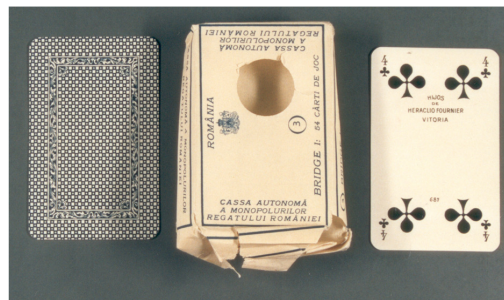


Fig. 91 Envoltorio con orificio para estampar el Timbre del Estado

Fecha establecimiento impuestos sobre Naipes y elevaciones posteriores.

DÍA	MES	AÑO	NAIPES 7 ESE PAÍS PESETAS	NAIPES 7 ESTADOS PESETAS	NAIPES 7 ESPAÑA PESETAS	NAIPES 7 EXPORTACIÓN PESETAS
1 <sup>a</sup>	Julio	1904	0'40	0'40		
1 <sup>a</sup>	Mayo	1907	0'20	0'20		
1 <sup>a</sup>	Octubre	1907	0'30	0'30		
1 <sup>a</sup>	Enero	1911	"	1'50		
8	Septiembre	1918	1'-	"		
1 <sup>a</sup>	Julio	1926	1'20	1'80		
1 <sup>a</sup>	Junio	1932	1'25	2'-		
		1936				Impuesto a suena
1 <sup>a</sup>	Enero	1944	1'30	2'40		
1 <sup>a</sup>	Agosto	1956	1'50	3'-		5'-
1 <sup>a</sup>	Julio	1964	10% I. Lujos de precios tarifa	10% I. Lujos de precios tarifa	10% I. Lujos de precios tarifa	
24	Agosto	1976	11% I. Lujos de precios tarifa	11% I. Lujos de precios tarifa	11% I. Lujos de precios tarifa	

Fig. 92 Tabla de fechas de los Timbres del Estado.

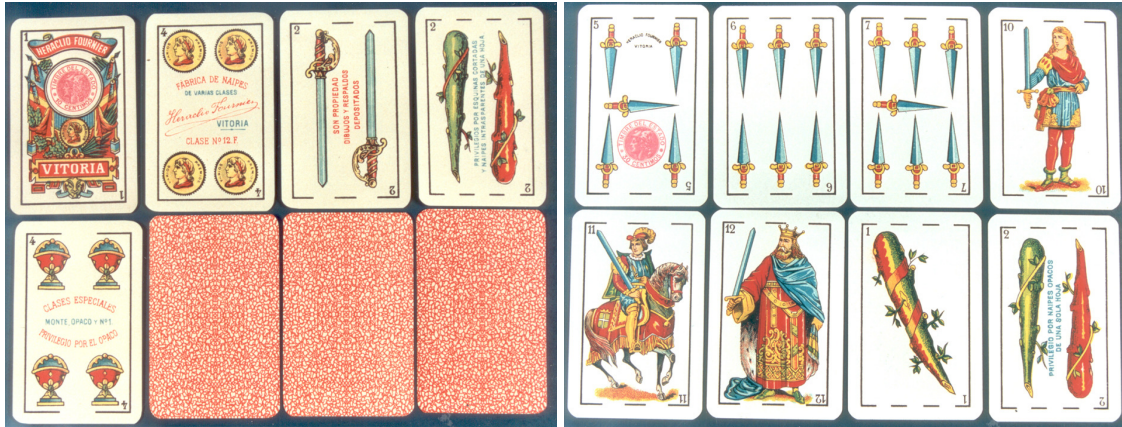


Fig. 93 Distintos espacios para colocar el Timbre del Estado

En el caso de las barajas de Póker o de Bridge, el timbre se colocaba en el 4 de Trébol o en el As de Corazones.



Fig. 94 Barajas diferentes con ubicaciones distintas para el Timbre del Estado.

Es partir de 1982 cuando deja de utilizarse el Timbre, al implantar el Gobierno implantó nuevos sistemas de recaudación de impuestos.

#### IV.5 ¿Porqué diseñamos?

Los gráficos, imágenes, dibujos o esquemas que aportan los naipes buscan propiciar la transposición didáctica en los jugadores; su aplicación permite que puedan ser leídos y utilizados para el reconocimiento de los temas y conceptos del juego, así como el de la imagen visual gráfica. El reconocimiento de estas capacidades lectivas de imágenes gráficas estará sometido a la dificultad o falta de dominio del manejo y uso de los recursos visuales.

Las representaciones en los naipes buscan reforzar las imágenes mentales y correlaciones conceptuales de la imagen visual gráfica que se presenta; estos diseños gráficos actúan sobre la mente que, a través de la esquematización ayuda a identificar

los componentes, conceptos y usos que en los naipes se han venido conjugando en el tiempo, y alrededor del mundo de las imágenes visuales gráficas que contienen.

#### IV.6 Cómo afecta el Diseño Gráfico a la producción de naipes

Diseñar es aportar nuevos valores a la representación icónica teniendo presente en el acto, los elementos que afectan e intervienen en el diseño gráfico. Es por ello, que en la producción de naipes afectaría, según Enric Satué<sup>240</sup>, la utilización de módulos, sistematización de formatos, calidades del papel para naipes, seguimiento de un método en el diseño y reproducción, el amplio espectro del conocimiento de las técnicas de impresión y la utilización de una iconografía de fácil identificación por el pueblo llano, lo que supone unos complejos principios técnicos y gráficos.

Si los procesos técnicos con el tiempo han experimentado evolución en todo el ámbito de la impresión, tanto de los billetes de banco, como carteles, libros, etc., también los naipes la sufren en esos procesos, afectando a su calidad, al grafismo del dibujo, el color, los matices, etc., con lo que se consiguen resultados de gran calidad en cuanto a formal y estética, acentuando los elementos iconográficos de más interés, las cartas numerales y sobre todo las figuras, coloreando posteriormente los fondos.

En el siglo XIX se definen una serie de pautas formales, que todavía hoy siguen siendo de actualidad. En el caso de los naipes, se observa una tendencia innovadora sometida a la inquietud de los artistas diseñadores con quienes comparte el viejo aforismo *renovarse o morir*, y donde las nuevas tendencias pictóricas, fotográficas etc., son aplicadas a la creación de nuevos diseños de naipes. La vitalidad y la autenticidad iconográfica vienen dadas por la incorporación del color, lo que satisface a la burguesía industrial del siglo XIX; también la búsqueda por embellecer lo funcional se extiende como estrategia comercial, haciendo que las vanguardias del siglo XX tomen el relevo de los diseños decimonónicos.

Con el propósito de embellecer lo funcional surge la figura femenina, que es utilizada como símbolo y atractivo de una incipiente sociedad de consumo iniciada en Inglaterra y Francia. Y, así el diseño gráfico, tipográfico y la imagen, se alojan en el subconsciente de todos los sectores sociales, haciendo que la publicidad, se vaya extendiendo a cualquier producto de consumo, envases de todo tipo, etiquetas, envoltorios y, hasta grandes carteles publicitarios colocados en las calles como reclamo.

Los naipes también fueron objeto de esa publicidad o reclamo, incipientemente se publicitaba el propio fabricante, y fueron posteriormente otros productos los que utilizaron el espacio de las pequeñas cartulinas para publicitarse, descubriendo el estupendo espacio que suponían los reversos y que además era la parte del naipe que durante todo el juego era visto por los jugadores.

---

<sup>240</sup> SATUÉ, Enric. (1988). *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*, Ed. Alianza editorial S.A. Madrid

### IV.7 Peculiaridades en el diseño de la baraja española<sup>241</sup>

Si se aplican los criterios de Walter Gropius, creador de la Bauhaus, entendiendo la baraja como una obra de arte completa, de la que forman parte: elementos de alfabetización visual, mensajes visuales, elementos iconográficos, de composición, el color, los soportes, la tipografía, el contrastes, la armonía de formas, el equilibrio, la tensión, la composición, etc., el resultado obtenido ha de ser un producto de diseño innovador, además de ser funcional, y agradar al consumidor, debiendo ser sobre todo competitivo en precio.

En la baraja española se han reproducido viejos patrones iconográficos cuya simbología es de origen medieval, y orden jerárquico. Los numerales forman siete números, a los que se agregan la Sota, el Caballo y el Rey con los números 10, 11 y 12. En determinados juegos se añaden los numerales 8 y 9.

El Rey; se presenta como arquetipo del hombre universal, representa el poder, el héroe, el padre y fundador de pueblos. Iconográficamente, los Reyes de Oros y de Copas se representan generalmente por ancianos con largas barbas, en cambio los de Espadas y Bastos lo están por dos jóvenes apuestos e imberbes.

El Rey de Oros, con autoritaria pose medieval, con la pierna derecha avanzada. El de Copas, no tiene trono y posa con las piernas juntas igual que el de Espadas. El de Bastos con las piernas separadas es el único que es portador de amplia capa.

El Caballero es una figura de la época medieval, incluso con alusiones a la Orden de los Templarios, los cuatro son muy parecidos. Los de Copas, Espadas y Bastos miran a la izquierda y tienen pequeñas diferencias de color. El de Copas es algo más oscuro que el de Bastos, el de Oros mira a la derecha y es más claro que el de Espadas. Todos apoyan sobre superficie vegetal, el de Copas con cabeza descubierta, no está tocado; los de Espadas y Bastos portan sombrero, llevando el primero armadura y yelmo; todos representados por personajes jóvenes y barbilampiños.

La Sota es la representación del hijo, mensajero, infante, peregrino, el paje o el criado. La de Copas en posición andante hacia la izquierda, la de Bastos en posición andante hacia la derecha, las otras dos estáticas y de frente. La Sota de Espadas porta sus atributos en la mano izquierda, la de Oros en la derecha igual que la de Copas, representada destocada con birrete en la mano derecha, con un pliegue en su faja.

En la actualidad, la baraja española no sigue los cánones iconográficos medievales, posiblemente debido la sobriedad de la iconografía regia española. Ha sufrido importantes transformaciones ajustándose a las costumbres sociales y culturales del momento huyendo de los arquetipos de los modelos clásicos. Se caracteriza por la ausencia de la reina en su composición, lo que la hace diferente con

<sup>241</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. pp. 31-38

respecto a las de otros países.

Mercedes Gonzalez<sup>242</sup>, analiza la composición de la baraja española, en cuanto al número de cartas y su relación con otros juegos como el tarot u otros juegos extranjeros. Dice que las figuras tienen relación con la sociedad medieval y representan los estamentos más destacados de la época. Los Oros a los comerciantes, riqueza. Las Copas al clero, la Iglesia. Las Espadas a la nobleza, gente guerrera. Los Bastos a la gente humilde, los siervos, pueblo llano, la plebe. Motivo por lo cual, los elementos iconográficos son difícilmente sustituibles, cumplen un cometido social de la época medieval.

También en la baraja se observa un recuadro lineal impreso en negro en la parte superior e inferior. Esa línea es continua en los oros, en las copas tiene una abertura, en las espadas dos y en los bastos tres. Con este dato el jugador sabe, sin necesidad de ver el naipe entero y sólo por la línea de contorno de que palo son los naipes que posee.

El As de Oros, es siempre la carta con más ornamentación, dado que por el orden jerárquico es la primera. Habitualmente porta la mayor información a nivel de leyenda, informa del fabricante, el lugar donde está fabricada, el modelo de baraja y el número de cartas que la constituyen.



Fig. 95 As de Oros de diferentes años.

Se observa que las de principios de 1900 son las que realmente han perdurado como baraja estándar, concretamente la de 1907, recargadas de ornamentación, con banderas y laureles, representan una época gloriosa y próspera cargada de optimismo. En el caso de la de 1936, es un diseño con atributos claramente fascista, que responde a un momento determinado de la historia de España (1934-1940), están representadas por sendas coronas, la primera con castillo y la segunda es una corona real.

En los oros la composición de diseño está definida por: calles en lo vertical y por cuerpos en lo horizontal, a excepción del cinco, que está formado por dos

<sup>242</sup> GONZALEZ ALBERDI, Mercedes (1986-87). *Realidad plástica y simbólica de la baraja española el caballero de copas señor de los océanos*, Tesis de grado sin publicar. Facultad de Bellas Artes de Bilbao, Universidad del País Vasco,

diagonales situando en el punto de corte de ambas, en los cuatro palos, un elemento iconográfico.

En cuanto al color, los oros, generalmente representados por monedas doradas, soles o estrellas. Se dice que el término puede tener relación con el Sol, teniendo en cuenta que oros equivale a Sol. Del origen de la raíz latina aparecen referencias como oro, dorado, en referencia al color del Sol, el amarillo del oro. Encontramos naipes antiguos en los que los oros tratan de figurar el sol.

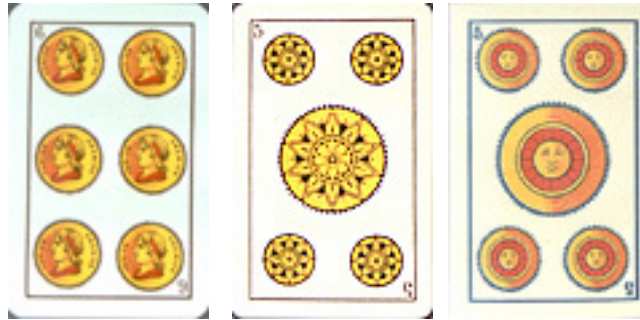


Fig. 96 Naipes con distintas representaciones de los oros.

Es habitual que en las barajas se utilicen los tres colores primarios, más el negro, y por transparencia conseguir los secundarios. También es común que en las monedas de los oros aparezca la efigie de una dama, generalmente mirando a la izquierda, a medida que aumenta el número de monedas se reduce el tamaño de las mismas.



Fig. 97 Los cuatros con leyendas

El cuatro de Oros y el cuatro de Copas, por su distribución es el que porta en el centro las leyendas referente al modelo de la baraja, la firma del fabricante, la ciudad donde se ha fabricado y el Depósito Legal.

De las cuatro figuras del Tarot, Rey, Dama, Caballero y Sota, la baraja española pierde la Dama, y la francesa el caballero. Consta de cuarenta o cuarenta y ocho naipes: los numerales y tres figuras: Sota, Caballo y Rey.

Comenta Alberto Cousté, que en las cuatro figuras iniciales representa *el eterno triángulo hombre, mujer, amante más el inevitable alcahuete o bufón*. Parece

ser que la española elimina la Dama, dando un carácter militar a la situación, acentuando los atributos bélicos del caballero.

Las copas representadas por ostentosos cálices de singular diseño y composición, el cuatro es portador de leyenda que generalmente hace alusión a la calidad del soporte *papel*.

Las espadas diseñadas por calles y por cuerpos, habitualmente dos o tres calles y uno o dos cuerpos. El dos hace referencia en su leyenda a la propiedad intelectual de los dibujos o diseños. El cinco es el portador de los datos del fabricante, antes de 1980 portaba el Timbre del Estado.



Fig. 98 Diseños de naipes donde caben distintas leyendas.

Los bastos, compuesto por clavav, su composición igual que las espadas, el dos porta las menciones y premios obtenidos, aunque no es una constante que se repita en todas las barajas.

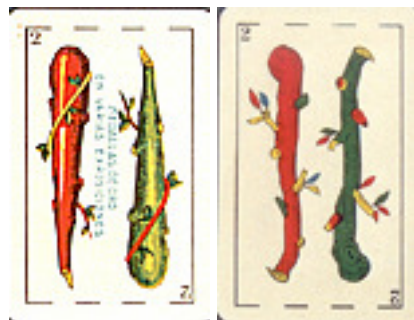


Fig. 99 Variaciones del mismo naip

Las figuras, se ajustan a otros cánones compositivos. Las sotas, se representan mirando en la misma dirección que los reyes; la deoros no porta atributo, las demás lo llevan en la mano derecha. No existe regla que unifique la ordenación de las figuras, responden al capricho de su creador. En cada baraja las posturas y vestimentas son diferentes, en unas, la de copas aparece destocada, en otras es la de espadas; la posición de las miradas también (Fig.100-101), parece que unas son

representadas por figuras masculinas y otras por femeninas. El dibujo en las sotas está construido a partir de un eje vertical en el centro del naipe.



Fig. 100 Cuatro sotas de naipes Comas de una baraja de 1911



Fig. 101 Las cuatro sotas de distintas barajas y épocas de naipes Fournier

Los caballos de Oros y Copas miran a la izquierda, mientras que los de Espadas y Bastos lo hacen hacia la derecha; los caballeros portan sus atributos en su mano derecha, excepto el de oros que no porta atributo; los caballos se representan ataviados con lujosas gualdrapas y no menos lujosos bocados. La composición de los caballos forma siempre dos diagonales con el eje vertical, el jinete, donde reside la importancia del diseño. La diagonal principal sería la formada desde el ángulo superior izquierdo al ángulo inferior derecho, la secundaria estaría compuesta por el ángulo superior derecho al inferior izquierdo. La posición de los caballos, es de tres cuartos y colocados de frente, representan dinamismo y movimiento, de avance.



Fig. 102 Los cuatro caballos de distintas barajas y épocas



Los reyes con lujosas de vestimentas, largas túnicas, excepto el de bastos que la porta por debajo de la rodilla. Viste con elegancia una lujosa capa en la que el forro es de pelo blanco, con manchas negras representando la flor de Liz. En las barajas actuales, todos los reyes son portadores de espada, además de portar los atributos del palo que pertenecen. El rey de bastos mira a la derecha y únicamente se le ve un ojo, es por lo que popularmente se le ha llamado *el tuerto*. Su composición responde a la verticalidad, aunque su espada al igual que la del caballo está inclinada.



Fig. 103 Cuatro reyes de distintas barajas y épocas

#### IV.8 La empresa Fournier: aportaciones en el diseño del naipe<sup>243</sup>

Los característicos bocetos de naipes españoles de la fábrica Fournier<sup>244</sup>, fueron realizados por Emilio Soubrier en los años 1875 - 1877, siendo profesor de la Escuela de Artes y Oficios de Vitoria. Después de variados estudios y modificaciones, hizo los primeros dibujos siguiendo instrucciones de Heraclio.

Tal como se deduce de la documentación recopilada por Félix Alfaro, *Heraclio Fournier quiere conseguir un diseño propio y exclusivo de baraja como marca de la casa, por lo que, tanto Emilio Soubrier, como Díaz de Olano, modifican la baraja a modo de evolución. Las faldas del Rey de Bastos se acortan en la baraja 002, época en que algunas figuras son de distintas razas, unos miran hacia la izquierda y otros hacia la derecha, hasta la baraja 009, que las faldas del Rey de Bastos vuelven a ser largas y mira más de frente, dentro de esta evolución, los bastos tienen 5 brotes en una época y seis en otra, cuanto más modernos son los naipes, menos brotes tienen y así sucesivamente.*<sup>245</sup> La baraja evoluciona hasta que Heraclio considera que ya no se debe reformar más y adquiere como suya la que hoy conocemos como el núm. 008, del Corpus de Naipes.

<sup>243</sup> ALFARO FOURNIER, Félix, escritos mecanografiados,

<sup>244</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1935). Transcripción literal inédita de un documento mecanografiado fechado en Vitoria el 26 de agosto.

<sup>245</sup> ALFARO FOURNIER, Félix, escritos inéditos mecanografiados,



Fig. 104 Parte del palo de Oros de la baraja 008 del corpus.

Las figuras y ases de esta baraja, están inspirados en los de una Historia del Naípe que él poseía. Le ayudó en este trabajo Ignacio Díaz de Olano, discípulo de Emilio Soubrier, en aquella época. El dibujo litográfico de estos proyectos los interpretó Augusto Rius, cromista francés, que trabajó en España como dibujante y grabador en las fábricas de cerillas.

El caos reinante en la fabricación de naipes en España por el individualismo regional, se traducía en grandes diferencias al personalizar los diseños. Heraclio pensó que debía imponerse una unidad de criterio que acabara con tan grandes diferencias y eliminara los personalismos regionalistas. Para conseguirlo, cambió radicalmente los elementos conceptuales y estéticos tendentes a una normalización iconográfica que uniera en lugar de separar.

Heraclio pensaba que quien consiguiera imponer un estilo propio, gozaría de muchas ventajas. Por ello, a finales del siglo XIX, impuso un prototipo de naípe. Fue unánimemente aceptado por la calidad de las cartulinas y por el diseño que destacaba de modo individual y universalista.

#### IV.9 Creación de los diseños y dibujos para naipes

Todo acto creativo parte de una idea que, se materializa a través del Diseño Gráfico como punto de partida, del cómo se plantea el problema y, de lo que define esa idea. En diseño de barajas la idea gráfica que se pretende materializar, la visualización mental de la solución que como creadores se aporta, constituye el punto de partida de todo proyecto y está regida por el lenguaje con el que se comunica y se hace entender más que por las propias imágenes. Sin embargo, se piensa y materializan las ideas que pertenecen al mundo de la imagen. De esta manera, el concepto gráfico en los naipes se alcanza a partir del equilibrio entre texto e ilustración. Esto lleva a hablar de una metodología donde, la idea de diseño es lo que permite intervenir y desarrollar un proyecto. Rige en todo momento los pasos a seguir, organiza, estructura y establece los criterios de cohesión gráfica, así como define los parámetros de coherencia y de calidad del resultado. Estamos ante el surgir de las

ideas gráficas que nos llevan a las imágenes mentales, en ese preciso momento del proceso de diseño en el cual se vislumbra el resultado.

El hablar de imágenes mentales es entrar a filosofar, lo que conduciría a tratar de cuestiones epistemológicas. Ahora bien, en su sentido menos riguroso, el término sirve muy bien para ilustrar el momento creativo en el que un diseñador, que tiene ante sí el problema de representar un concepto en abstracto y materializarlo en una imagen visible e inteligible para todo aquel que la percibe. En este proceso ve en su mente la palabra imagen que, ya de por sí connota y tiene carácter visual, permitiendo pasar a materializarse y a catalogarse respondiendo a ciertos criterios como:

Tipos de Barajas características

Española	Fantasia	Publicitarias
Temáticas	Tarot	Extranjeras

Tabla. 13 Clasificación de los tipos de barajas

#### IV.9.1 Características de los diseños de las barajas de Heraclio Fournier

Los diseños de los naipes, desde sus orígenes han respondido a un cúmulo de comportamientos sociales, costumbres, decoración, así como de tendencias pictóricas. Tanto los diseñadores como los artistas plásticos han aportado sus conocimientos para crear Diseños que respondieron a las necesidades y a los gustos de la sociedad de cada momento. El abanico de técnicas y tendencias ha sido grandioso.

Así lo concibió Heraclio Fournier<sup>246</sup> al aprovechar los traslados y ampliaciones de las fábricas para mejorar la maquinaria, el concepto gráfico y estético de sus barajas; el esfuerzo lo dirigió hacia una normalización de los elementos iconográficos, dada la anarquía gráfica que existía en el diseño de naipes en España. Se puede apreciar la desorganización si se comparan los naipes catalanes, los madrileños y andaluces. También se observa que las barajas de Cádiz, aportaban una iconografía con un significado más hispanoamericana que española. Por todo ello, Fournier pudo deducir que el fabricante que impusiera un estilo gráfico aceptado socialmente, tendría de su lado todas las ventajas que le ofrecía el mercado.

En 1850 Thomas De La Rue aplica su sistema de barnizado al agua, alcohol y goma laca a sus cartulinas. En los albores de 1860 se comienzan a recortar los ángulos de los naipes. Heraclio Fournier asume las técnicas y las aplica de forma automática en sus productos. Cada baraja es diferente a la anterior. A veces, con pequeños matices casi inapreciables que, se puede apreciar en las fichas del Anexo.

Los elementos de la baraja: oros, copas, espadas y bastos experimentan pequeñas diferencias en cada palo, prevaleciendo, básicamente, lo mismo en la visión

<sup>246</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. p. 139

artística. No sucede igual desde el punto de vista técnico en el que existen diferencias. Una constante, en todas las barajas clásicas castellanas, es el sistema de enmarcado, se constata la continuidad o discontinuidad de la raya en la parte superior e inferior. Son detalles de gran importancia significativa para el jugador y el momento del juego. En los oros, el marco es de raya continua; en las copas, tiene una abertura en el centro; en las espadas, tienes dos aberturas y en los bastos, tres espacios abiertos.

- *La baraja diseñada por Augusto Rius*

La aportación de Augusto Rius al naipes español fue crucial y viene del rediseño hecho en 1889 (Fig.105), a la baraja de 1877 (Fig. 106), hecha por Emilio Soubrier e Ignacio Díaz de Olano. Se impuso en el mercado con una baraja compacta, limpia visualmente y de ágil diseño, como las utilizadas hoy día. Liberó de todo barroquismo a números y figuras. Los Reyes con generosas barbas, melenas más largas y corona, cambiando los esquemas cuatrocentistas de dos reyes barbudos y dos lampiños. Igualó el rostro y la indumentaria, los vistió con túnicas rojas bordadas en oro y luciendo holgadas capas azules con forro de armiño, sosteniendo en la mano el símbolo de la serie a la que pertenecen.

También cambió a los caballeros, colocándoles melena con gorras, cascos y plumajes, según la moda borgoñona de comienzos de la Edad Moderna. Cubrió los caballos con lujosos mantos; los caballos y caballeros de oros y copas, los colocó mirando hacia la izquierda; los de las espadas y bastos, miran a la derecha, mostrando el símbolo del palo en la mano derecha. El rey de oros apoya su mano derecha en la espada y la izquierda en la cintura. Todos los reyes, llevan espada añadió color en sus trajes, así como en toda la baraja. El cuatro de Bastos, lo colocó dos a dos mirando en sentido opuesto,



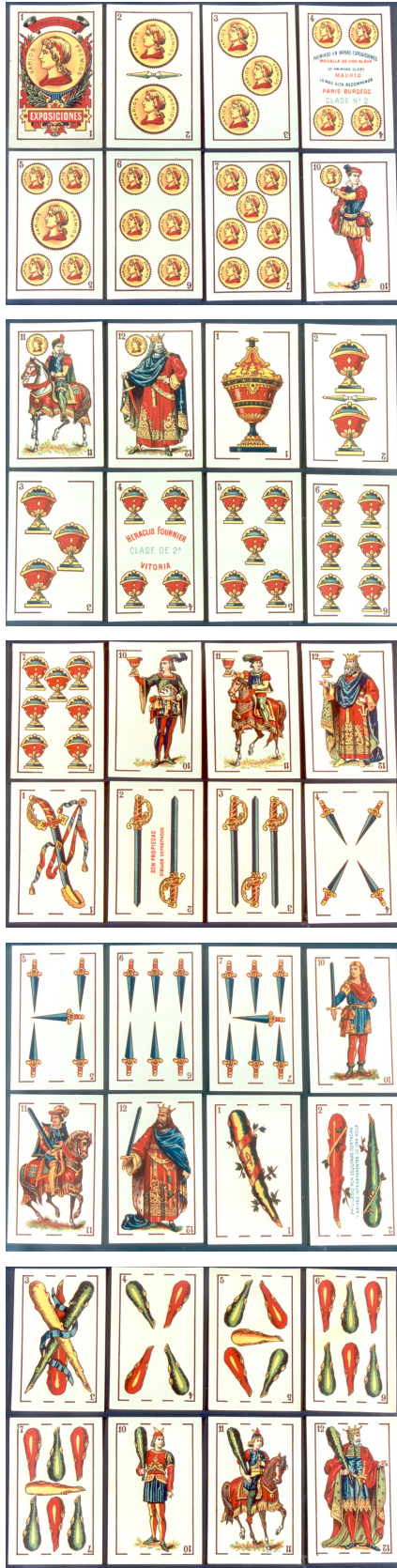


Fig. 105 Baraja rediseñada por Augusto Rius



Fig. 106 Baraja de Diaz de Olano y Soubrier

Las sotas, con calzas rojas la de oros y espadas; bicolores la de copas y bastos y amplias camisas con pliegues regulares. Bombachos la de oros y copas, con faldas las de espadas y bastos. Todas con melena excepto la de oros. Todas con la cabeza cubierta, excepto la de espadas. Cromáticamente dominan los colores primarios, amarillo, cyan, magenta, más el verde.

El proyecto de los dibujos del naipe cromolitográficos, presentado en París con motivo de la exposición de 1899, y que actualmente se fabrica, fue hecho por el pintor Huertas, de Burgos, e interpretado (sin cambiar la idea principal) litográficamente por el cromista francés, Augusto Rius. Los dibujos y perfiles del naipe tipo francés impresos por Fournier, fueron diseñados por Gustavo Baujet y se le denominó de tipo M, para identificarlos.

- *Diseño, características y origen de las barajas con insignias españolas*<sup>247</sup>.

Las cartas con insignias españolas, según comenta André François<sup>248</sup>, podrían ser consideradas como las primeras cartas conocidas de Europa, de ellas aparecieron las francesas, esto es debido a que el juego de cartas en el Mediterráneo derivan del oriental, de ahí el origen y la utilización en el diseño de las clavas o bastos, los soles u oros, los vasos o copas y las espadas. Las cartas diseñadas con figuras que representan la élite de la nación, la falta de la dama, explica de modo equivocado, según el mismo autor, las costumbres sarracinas-ibéricas de la Alta Edad Media, donde las cartas numerales van del 1 al 7. Es por ello, que se encuentra relación entre las insignias españolas y los juegos orientales, sobre todo justificación en los juegos indios y donde los significados iconográficos correspondían a la sociedad medieval tal como se describen en la baraja española.

El primer juego de insignias españolas conocido editado en España, fue obra de un maestro naipero de Sevilla y está datado en 1617, aunque es en Francia donde aparecen los principales fabricantes de este tipo de cartas. En el vecino país, las insignias españolas más antiguas encontradas, nos sitúan en una edición hecha en Toulouse entre 1495 y 1518 por Antoine de Logiriera<sup>249</sup>, y que se encuentra en la colección Paul Le Blanc.

Fueron muchos los naiperos franceses que editaron cartas con insignias españolas<sup>250</sup>, en 1508, J. Vuimier, las edita en Rouen; en la misma época, D. Poilevé, Martial Gué, J. Viredart, en Limoges; Jean Valay en Clermunt, Claude Langlois en París; y un largo etcétera que Jean Pier Seguí y André François analizan profundamente en sus estudios.

<sup>247</sup> ALFARO FOURNIER, Félix (1982). *Los naipes, historia general desde su creación a la época actual*, Museo Fournier. Ed. Heraclio Fournier. Vitoria. pp. 8-11.

<sup>248</sup> FRANÇOIS, André (1974). Op. Cit. pp. 99-109

<sup>249</sup> Ibidem. pp. 99-109

<sup>250</sup> SEGUÍN, Jean Pier (1968). Op. Cit. pp. 20-100



Fig. 107 Creación de formas múltiples

Se observa que las barajas, desde su origen, utilizan elementos correspondientes a distintas jerarquías de la sociedad, para ello tomaban símbolos que representan estas categorías. Los símbolos de la baraja española, debemos situarlos en la Edad Media, se observa la simbolización de cuatro elementos de la sociedad medieval. *La Realeza*, figurada por los oros; *la Iglesia*, figurada por los cálices y representada por las copas; *la Nobleza y gente de armas*, simbolizada por las espadas, y los bastos, representan *la Gleba* y *al pueblo llano e ignorado*. Por tal motivo, se ordenan siempre en este sentido jerárquico: oros, copas, espadas y bastos. Esta interpretación corresponde a los pueblos latinos o más bien mediterráneos, ya que los países nórdicos utilizan otra simbología.

La representación de los elementos, puede hacer variar su índice de iconicidad dependiendo del concepto que el diseñador pretenda. Es por ello que la epanáfora de formas simples produce una forma múltiple<sup>251</sup>, por ejemplo, en las clavav en los bastos o la daga en las espadas etc., que al repetirse para completar el número del índice, se refrendan estos objetos dando lugar a formas múltiples de este mismo objeto y, variando en función del símbolo a utilizar. Las posibilidades son múltiples, pueden solaparse, juntarse, superponerse, entrelazarse, etc. Debe tener un Diseño espectacular, tiene la misión de ser llamativo para el jugador, curioso y significativo, aunque no es preciso poner el empeño y el cuidado que precisan los reversos para que, sean todos iguales.



Fig.108 Representación de distintos niveles de iconicidad, Diferentes diseñadores con distintos fines.

<sup>251</sup> WONG, Wucius (2004). *Fundamentos del Diseño* Ed. Gustavo Gili, Barcelona. pp. 186-233

En cambio en los reversos se puede dar cualquier situación, de hecho, cuando se mencionan los reversos de tipo orla, se hace referencia a las composiciones con repetición, una continuidad en cuatro o más sentidos o una variación en la estructura de repetición. Además el jaspeado en rojo, está formado por una repetición aleatoria, la única condición que tienen todos los naipes es que deben de ser exactamente iguales, dado que el reverso es la parte que ve el jugador contrario, no debe de poder distinguir el contenido del anverso. La cara trasera es en la que el diseñador e impresores ponen más esmero, no deben de tener la más mínima diferencia entre sí.

Crear formas compuestas, es un caso que nunca se puede dar en las barajas, es decir; no se mezclarían bastos con espadas o copas con oros, como tampoco, picas con tréboles, o corazones con rombos, etc.



Fig. 109 Diseños de reversos de composición con repetición

En su origen, los naiperos españoles imprimían su nombre, anagrama o iniciales, siendo también costumbre firmar en una o varias cartas, como símbolo de garantía. Los naiperos catalanes, utilizaban también simbología astronómica: soles, lunas, estrellas, etc.

A partir del siglo XVI, se marcaban las “pintas” que, eran distintos cortes en el encuadre del naipe en la parte superior e inferior, identificando así los palos de la baraja, para evitar ser visto el juego que portaba cada jugador. También la baraja española, se comienza a enumerar en los ángulos a finales del siglo XVIII, inicialmente en números romanos, con la misma finalidad, no poder ser visto el naipe entero. Y, es a partir del siglo XVIII, cuando comienzan a fabricarse en España los naipes infantiles; también las figuras reversibles, cuando en otros países europeos no aparecen hasta el siglo XIX.

Desde el siglo XVIII, en el sur de España se distinguió al caballo de copas con la inscripción “Al VA” o “Ahí VA,” extendiéndose posteriormente al resto de la península. En el diseño de una baraja riojana, se dibuja al caballo de copas con dos cabezas, simbolizando la visión doble del caballero tras apurar su copa.

Por otra parte, el juego del Tarot tiene su origen en Oriente medio, pero es Italia quién lo populariza y se atribuye su paternidad en el siglo XV, añadiendo



escenas populares, escenas de animales etc., dado que en los países árabes el Corán prohibía la representación de figuras humanas. Se extendió a Francia, con el diseño del conocido Tarot de Marsella, similar al Tarot de Venecia, el resto de países, modificó los diseños de los Arcanos mayores.

- *Diseño y características de las cartas de fantasía*

La fantasía ha tenido gran importancia en los diseños de las barajas. Aparece en España en el siglo XVIII, como representación plástica de escenas alegóricas a: efemérides sociales, religiosas, mitológicas, heráldica, naturaleza, como también la caricatura de los propios naipes, etc., con una dosis importante de imaginación a la hora de plasmar los diseños sobre la cartulina. Todo ello, en cuanto a la temática, pero no se debe olvidar la metodología del diseño para hacer creaciones espectacularmente bellas, tanto en los anversos, como en los reversos y estuches como se puede observar en la (Fig. 112).

En el siglo XVI, los reversos pasan de imprimirse en blanco, a ser portadores de mensajes y consignas impuestas por los protestantes neerlandeses, con textos que ridiculizaban al Papado. Con la Revolución Francesa, se convierten en moda y respaldo de un soporte panfletario de las propagandas más variopintas. Incluso fueron utilizados en la Segunda Guerra Mundial por los alemanes, que los arrojaban desde los aviones sobre territorio inglés, con *slogans* de propaganda política en su reverso.

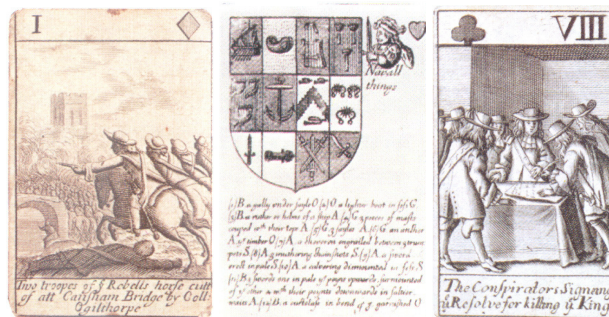


Fig. 110 Anversos clásicos ingleses



Figura. 111 Reversos y anversos de fantasía españoles

Los reversos hasta el siglo XVIII tuvieron gran protagonismo, donde la fantasía

publicitaria ocupaba el lugar más importante. A partir de este momento los anversos cobran protagonismo, siendo las primeras representaciones inglesas, sátiras relacionadas con las batallas navales y donde se imprimía un carácter burlón hacia la armada española. También el clero era motivo de mofa. (Fig.110)



Fig. 112 Anversos, reversos y estuches de fantasía.

En España, las técnicas gráficas logran su apogeo y crean escuela en la segunda mitad del siglo XVIII. Desde este momento el diseño y las técnicas impresas utilizadas para la fabricación de las barajas obtuvieron gran importancia en todos los temas: instructivos, el implante del sistema métrico decimal, gremiales, históricos, geográficos, mitológicos etc.. Actualmente ha cambiado la temática en los diseños de los naipes, el enfoque viene dado por circunstancias del momento como: interés turístico, económico, social, etc., creando naipes con vistas fotográficas de distintos países, ciudades, etc. Los temas taurinos también ocupan un lugar importante en el diseño de naipes de fantasía. Otro tema relevante es el de décimos de lotería, las políticas de tipo caricaturesco y un sinfín de temas todos ellos de atractivo interés popular.

- *Diseño y características de las cartas publicitarias*

En la fábrica de Heraclio Fournier en 1952, comienzan las cartas publicitarias, con el anuncio en el reverso de NAOMI, beauty form, ropa interior femenina, práctica que se venía haciendo en otros países desde el primer cuarto del siglo XX. Fue la parte más

rentable de los fabricantes de naipes, dado que suponía una fuente de ingresos nada despreciable. Esto fue en aumento con el paso del tiempo y a medida que la sociedad de consumo crecía. Los diseños publicitarios en reversos se limitaban a reproducir un cartel publicitario de la marca que se tratase (Fig. 113).



Fig. 113 Reverso de baraja publicitaria



Fig. 114 publicitaria de ropa interior

Otro tema distinto es el diseño de naipes con publicidad en los anversos. En realidad éste fue realmente el inicio de la publicidad, se observa que en el año 1971, Fournier edita dos barajas con publicidad en el anverso y reverso. La primera corresponde a Kinson, de moda interior femenina (Fig.114). Utiliza fotografías de distintos modelos de ropa interior sin ningún tipo de leyenda, la publicidad gráfica aparece únicamente en el reverso.



Fig.- 115. Publicitaria de Britapén.

La segunda corresponde a la de Britapén (Fig. 115) una marca de penicilina que hace una representación de cápsulas y los elementos de los palos con forma de objetos médicos. Las espadas están representadas por jeringuillas y las figuras están diseñadas igual que las tradicionales, pero en lugar de llevar espadas, son portadoras de jeringuillas. Los bastos en cambio, son cápsulas bicolores

para dar mayor vitalidad al diseño y aparentar la forma de los bastos. La tipografía utilizada es la propia que usa la imagen corporativa de la marca que se publicita.

Otra novedad de diseño (Fig. 116), que siendo una baraja de póker tradicional, incluso aparece el Timbre del Estado en el cuatro de Trébol. En ella se cambia a modo de representación: las figuras por fotografías de grúas, el color del fondo en cada palo, el fondo en las picas es gris claro y únicamente hace publicidad gráfica en el reverso.

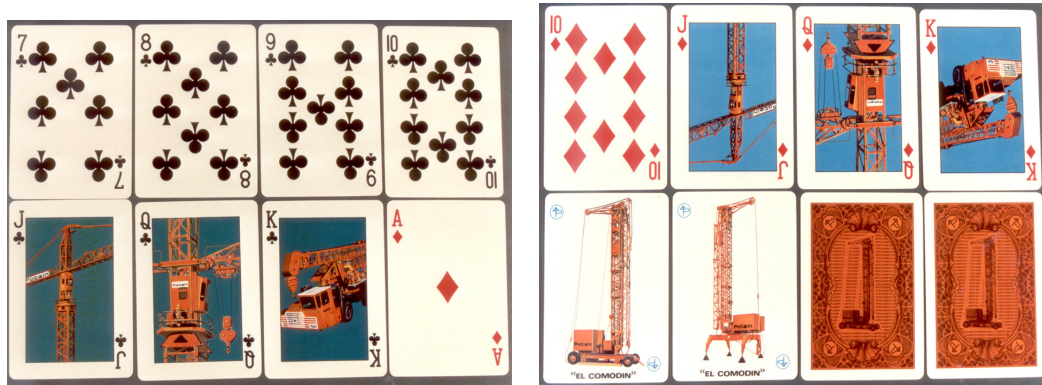


Fig. 116 Publicitaria de grúas



Fig. 117 Publicitaria de Philips

Lo mismo sucede con la baraja (Fig. 117), donde se hace una publicidad de máquinas de afeitar Philips, con publicidad en el reverso de Casa Vidal. Losoros están representados por los círculos de las cuchillas y las figuras utilizan un registro que no corresponde con los tradicionales. Las copas, compuestas por la cabeza de la máquina afeitadora de tres círculos de cuchillas. Las espadas compuestas por Escarcinas y Alfanjes, justo debajo de la empuñadura también está representada la cabeza de cuchillas de las máquinas de afeitar. Por último, los bastos diseñados como una clava, acabada en cuya parte superior con una máquina de afeitar. Los reversos con fotografía de dos máquinas de afeitar, reversibles y compuestas en diagonal.



Fig. 117-a Publicitaria de Philips



Fig. 118 Reverso publicitario

La mayoría de naipes que incluían publicidad, lo hacían en los reversos, de esta forma podían elegir cualquier baraja como reclamo y al ser la parte que más se ve a la hora de jugar. Las cartas están boca a bajo o las tiene en la mano el contrario, por lo tanto son los reversos la parte del naipe que ven el resto de jugadores.

El naipe publicitario ha sido el gran negocio del fabricante naipero y existe gran variedad de estas barajas.

En cuanto al diseño de estos reversos, decir que, generalmente venía impuesto desde la firma comercial que se publicitaba, pues era misión del publicista o diseñador publicitario. Así en la (Fig. 118), se puede observar que el diseñador de Fournier ha realizado la composición en diagonal y forma especular de la tarjeta visa. En cambio en el caso de Coca-Cola (Fig. 118), la imagen venía impuesta por la firma.

Como se puede pensar y por todo lo expuesto, el número de naipes publicitarios que tiene una empresa como Fournier, es cuantioso, por lo que en las fichas aparecen unos pocos para dejar constancia de su existencia y puesto que la recopilación de este tipo de baraja llevaría a otra investigación.

- *Diseño y características de las cartas temáticas*

El diseño de barajas temáticas ha sido uno de los temas que más importancia ha tenido para las empresas de naipes en general y de Fournier en particular. Cada baraja temática era un reto al que hacer frente, sea en fotografía o en diseño gráfico, por lo que los diseñadores de las fábricas, tuvieron que trabajar a fondo para obtener cierto nivel de logro propagandístico-comunicativo y de satisfacción político-comercial con el producto resultante.

El primer reto en cuanto a barajas temáticas, para la fábrica de Heraclio

Fournier surge en 1929 con la denominada “naipe histórico, baraja del descubrimiento” bajo el título “naipe Ibero-americano”. El dibujante y diseñador esta baraja, de referencia 042 en las fichas, anexo IX, fue L. Palao, quién se apoya en todos los recursos de la imaginación para representar los elementos básicos del descubrimiento de América, así como para los personajes que intervinieron en él.



Fig. 119 Baraja del descubrimiento

Si nos detenemos en la contemplación del diseño de la baraja (Fig.- 119), se puede apreciar que, aporta un elemento no habitual hasta este momento. Se incorporan paisajes de fondo que, el diseñador trabaja con maestría integrando las figuras en un contexto natural y salvaje.

La tipografía utilizada, es helvética mayúscula en las leyendas y los índices, el cinco de Espadas deja espacio para el Timbre del Estado, en la parte superior,

impreso con numeradora manual el número de edición. Los Oros representados por monedas con relieves de los Reyes Católicos y escudo de España, con corona real, con representación de distintos temas relacionados con América. Las Copas también son un lujo de creatividad, cada naipe representa un modelo diferente de copas, cálices, vasijas, incluso fruteros. Lo mismo sucede con las espadas, que cada naipe está representado por un prototipo distinto, así como los bastos. Cambia las composiciones de los elementos, que están dispuestos de distinta forma que en las barajas tradicionales. Las figuras están representadas por personajes indígenas con atuendos de la época.

Otro tipo de barajas temáticas son las turísticas (Fig. 120), destinadas a reproducir fotográficamente distintos monumentos de países, cambia el color del fondo para distinguir los distintos palos. Fue la primera de este tipo que diseñó y editó Fournier en 1932, corresponde a una baraja de Póker con los índices y los símbolos en margen blanco en el exterior de la imagen.



Fig. 120 Baraja temática turística



Fig. 120-a Baraja temática turística

Las barajas temáticas que se exponen a continuación, fueron las dedicadas a las distintas provincias, como es el caso de la baraja regional vasca, y la catalana.

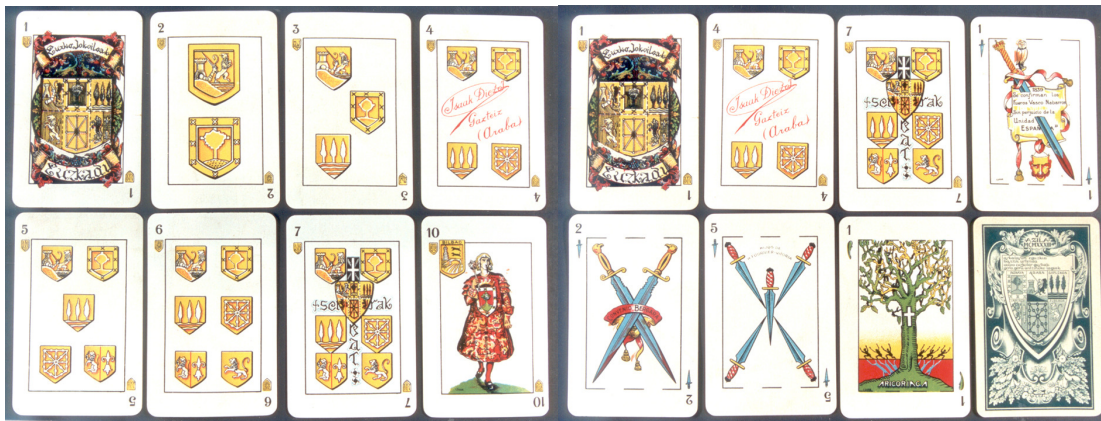


Fig. 121 Baraja regional vasca

Esta peculiar baraja, (Fig.- 121) representa los elementos iconográficos de los fueros vascos, escudos, árboles, vestimentas, etc. Utiliza una tipografía manual, seguramente del puño y letra del propio diseñador, Isaac Diez. Se echa en falta la referencia del fabricante que, la hace constar en todos sus trabajos, pero en este caso, dado que la baraja tiene unas connotaciones políticas, no consta su nombre ni su imagen corporativa.

Fue secuestrada por el régimen franquista en 1936, siendo también retirados los privilegios que la fábrica Fournier disfrutaba: trabajos para el Estado, impresión de sellos de correos, incluso impresión de papel moneda de curso legal, así como la posibilidad de poder disfrutar del diez por ciento de la facturación en divisas obtenidas por las exportaciones.





Fig. 122 Baraja regional catalana

Otra baraja regional, que también causo problemas a la fábrica de Fournier en 1936, fue la catalana (Fig.- 122), a pesar de no tener las connotaciones políticas que la anterior, en ella tampoco se encuentra la marca del fabricante.



Fig. 123 Baraja nacional

Pero fue la “baraja nacional” (Fig.- 123), diseñada por Luís Alemany, la que devolvió los privilegios a la fábrica de Heraclio Fournier en 1936, motivo por el cual pudo comprar la maquinaria que necesitaba para que, sus ediciones fueran competitivas y de calidad en el mercado. Desde el punto de vista del diseño, la composición es parecida a la de las barajas tradicionales, cambia únicamente la iconografía de los oros y la de las figuras que, recrean personajes caprichosamente elegidos para gustar a quien políticamente debía gustar.

Las barajas temáticas son de lo más variopinto en cuanto al tipo de tema. Además de los ya mencionados, se pueden encontrar sobre trajes regionales, la guerra civil norteamericana, Don Quijote, historia de España, baraja taurina, deportes, señales de tráfico, moda, religiosas, políticas, seguridad en el hogar, seguridad vial, lotería nacional, trajes franceses, moros y cristianos, naturaleza, etc.



Fig. 141 Baraja taurina



Fig. 124 Baraja de trajes regionales.

Los trajes regionales (Fig.- 124), es otro tema al que recurre Fournier; no son fotografías sino dibujos coloreados por los virtuosos dibujantes de la casa. Podemos ver que utiliza el mismo fondo en todos los naipes de la baraja y coloca en los índices además del número en tipografía helvética, el palo al que corresponden, lo que da mayor vistosidad al tema.



Fig. 125 Baraja histórica de América

Exactamente el mismo esquema compositivo sucede en esta baraja histórica de América (Fig.-125), la parte importante son las figuras integradas en un paisaje con

los bordes fundidos.



Fig. 126 Baraja taurina

En el caso de la (Fig.-126), se reproducen cuadros taurinos del artista Antonio Casero, aunque se sigue el mismo esquema compositivo que las anteriores barajas temáticas.



Fig. 127 Baraja de lotería

Las barajas con referencias al décimo de lotería número 00000, fueron una constante entre 1975 y 1985 aproximadamente (Fig.- 127).

- *Diseño y características de el Tarot*<sup>252</sup>

Para Kathleen Mc. Cormack<sup>253</sup>, la historia de los naipes en general y el Tarot en particular, son especulaciones de los historiadores. Hay quién cree que son una derivación de los libros sagrados del antiguo Egipto, otros creen que su origen debe buscarse en India o China, habiendo sido traídos a Europa por los zingaros. Sin embargo *Court de Gebelin*<sup>254</sup> en su libro *Monde primitif*, 1781, comenta que los psicólogos, ocultistas e historiadores se interesan por el tarot, originario del Egipto.

<sup>252</sup> FRANÇOIS André (1974). Op. Cit. p. 137.

<sup>253</sup> Mc. CORMACK, Kathleen (1999). *Il segreto dei tarocchi*. Rimini, Italia, ed. Idea Libri

<sup>254</sup> FRANÇOIS André (1974). Op. Cit. p. 137.

En los símbolos del Tarot, se representan temas dispares y variados como: religiones misteriosas de los griegos, el gnosticismo, el neoplatonismo, el hermetismo, el catarismo, la antigua filosofía árabe e india y la cábala hebrea. Se cree que los Tarot son portadores de los secretos del universo y que poseen la clave para descubrir la verdadera naturaleza de los seres humanos. También se sabe que en 1378 comienzan las prohibiciones de los juegos de cartas, siendo regulado el juego por los gobiernos de cada país.

Las primeras descripciones que se encuentran sobre el Tarot, surgen en 1392, cuando se adquieren tres barajas de cartas para el Rey Carlos VI de Francia. Fueron encargadas a un artista, presumiblemente llamado *Jacques Gringonneur*, astrólogo y cabalista, que diseñó diecisiete cartas sobre pergamino, con bordes dorados y dibujadas con plata, lapislázuli, y un pigmento rojo oscuro.

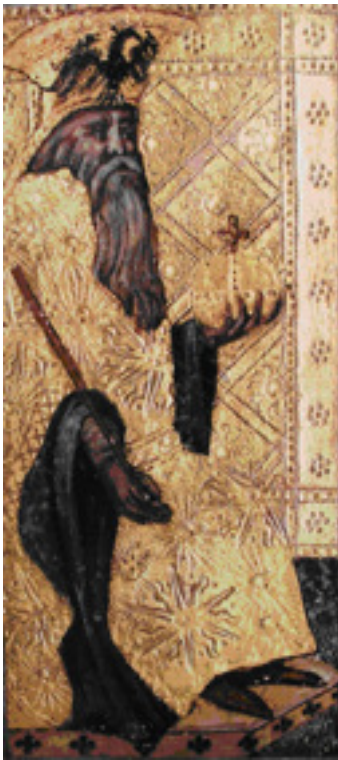


Fig. 128 Tarot Milanés (Frat<sup>o</sup>)

La diferencia de los diseños de las figuras de los Tarot, con respecto a las cartas tradicionales, está dispuesta en relación a distintas alegorías. En ellas se evocan situaciones y advenimientos históricos, existentes en las ciudades italiana del Medioevo, llamados triunfos (generalmente eran encargos de alguna familia nobiliaria), que representaban historias dramáticas de fondo moral, posiblemente relacionadas con antiguas representaciones sacras. Introducen escenas en honor de matrimonios dinásticos, visitas de dignatarios eclesiásticos o celebraciones del santoral, que se transforman en cuadros costosos y complicados que requerían artistas famosos como Leonardo da Vinci entre otros. Los tarot más antiguos conocidos son el de Milán y Venecia. El de Milán, fue un encargo del duque de Visconti Sforza (1445-1453) diseñado y dibujado por un artista de la zona llamado Bonifacio Bembo, se expone en el Museo Fournier de Naipes, el soporte es pergamino y su estado de conservación es muy bueno (Fig. 128).

El Tarot<sup>255</sup> de Venecia, tiene 78 cartas, distribuidas en: 22 Arcanos Mayores y 56 Arcanos Menores, compuesto por cuatro palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos, a los que se suman 10 cartas numerales y otras 4 con figuras.

Existen dos tipos de Tarot, los de adivinación y los de juego. La diferencia que existe entre ellos, radica en el diseño de los Arcanos Mayores, generalmente basados en los diseños y características del Tarot de Marsella. La baraja está compuesta por

<sup>255</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. pp. 23-30

78 cartas y dos jokers, cuyo formato es distinto al de las cartas tradicionales, son mayores tanto en altura como en anchura, 110x70 mm.

El Tarot de adivinación está compuesto por 22 Arcanos Mayores y los cuatro palos consabidos: Oros, Copas, Espadas y Bastones (no bastos), de 14 cartas cada uno, lo que hace un total de 56 Arcanos Menores. En otras ocasiones sus diseños están basados en la equivalencia entre la numeración natural entre el 1 y el 22, y las 22 letras del alfabeto hebreo, al que se denomina Tarot cabalístico.

En el Tarot de juego, los 22 Arcanos Mayores, *trunfos*, se representan con escenas de la vida social o cortesana, no tienen aplicaciones adivinatorias, y sus diseños, en cuanto a forma, se caracterizan por ser generalmente reversibles del mismo modo que las figuras. Los palos suele tener los símbolos de la baraja francesa: diamantes, corazones, picas y tréboles, con las equivalencias a los diseños de los símbolos de la baraja española. Las figuras son: Valet, Caballero, Dama y Rey, equivalentes a las tradicionales españolas más la reina o dama.

El primer tarot que fabrica Fournier, lo hace en el año 1973, con un tema dedicado a James Bond, 007, basado en la película *Vive pero deja morir*, del dibujante Fergus Hall (Fig.129). En la confección de este tarot, rompe la regla que observa el diseño y composición de las barajas tradicional española o extranjeras, pues las figuras están dibujadas a partir de un eje central y vertical, y en cambio las cartas numerales forman figuras que, parten de un núcleo central de donde salen rayos estelares, en cantidad igual a lo que indica su numeral.





Fig. 129 Tarot James Bond, 007

Otro tarot histórico es el piemontés (Fig. 130), la fábrica de Fournier hace uno interpretado y dibujado por Giusep Ottone. Tiene la característica común de la riqueza de color, a pesar que iconográficamente mantiene la tradición. Pero las figuras que recrea, son personajes del Piamonte italiano.



Fig. 130 Tarot piemontés

### 1. El origen asiático

Como sucede en todos los tipos de naipes, no existe un acuerdo sobre los orígenes de los naipes y, el Tarot no iba a ser una excepción, aunque no falta quién atribuya la paternidad a un país determinado y basado en datos elocuentes.

*Covelluzo*<sup>256</sup>, escritor italiano del siglo XV, sostiene que las cartas entraron en Italia desde Arabia por los mercaderes árabes por los puertos italianos y venecianos que fueron centros comerciales muy activos en el Medioevo. También con los viajeros y comerciantes como Marco Polo, entre muchos otros, que conocían China, India y otras zonas de Asia, en los siglos XIII y XIV, eran portadores de mercancías exóticas y filosofías orientales.

Mc. Cormack<sup>257</sup>, comenta que, revisados algunos legajos sobre los Arcanos Mayores y sus símbolos metafísicos de la India, o sea el Budismo, la religión y la filosofía de *Siddharta Gautama*, fundada 500 años antes de Cristo. Se cree que el Carro representa el *Jagannath* (carro triunfal), que la Rueda de la Fortuna es la rueda de la reencarnación, y el Diablo represente a *Yama*, el dios de la muerte. Según esta teoría, los otros arcanos mayores representan elementos de la vida y experiencias de Buda antes de su iluminación. Los Tarot, tratan conceptos parecidos a las tradiciones occidentales.

Existen otras teorías sobre la invención de los Tarot, como la que sostiene que fueron los Templarios, en el año 1118. Aunque no se encuentra nada escrito hasta 1307, cuando el Rey de Francia Felipe IV les consideró una amenaza y acusó a los caballeros de herejía.

### 2. La sabiduría del antiguo Egipto

Antoine Court de Gébelin<sup>258</sup>, estudioso masón francés, en 1773 escribe una serie de libros titulados *Le monde Primitif*, que trataban del uso, la ciencia y la religión del mundo antiguo y lo comparaba con la civilización de su época. En el tomo 8 de sus escritos, estudió los Tarot, y los atribuyó al antiguo Egipto, en lo que sostenía que el Tarot eran restos del libro sacro del Dios egipcio Thot, protector de los escribas y de los magos.

Griegos y romanos asociaron el Dios Thot a su Dios mensajero Hermes y Mercurio, considerados en sus civilizaciones creadores de la alquimia. Y a principios del siglo XIX, algunos estudiosos del tema como *Jean Duchesne*, en el año 1844, y *William Chatto*<sup>259</sup>, en 1848, creen inverosímil la teoría sobre el origen del Tarot en Egipto, afirmando que el Tarot es de origen europeo. Pero *Samuel Singer* en 1816, se

<sup>256</sup> COROMINAS, J. (1954). Op. Cit. p. 498

<sup>257</sup> Mc. CORMACK, Kathleen (1999). Op. Cit. pp. 5-10

<sup>258</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. p. 24

<sup>259</sup> Mc. CORMACK, Kathleen (1999). Op. Cit. pp. 5-10

remite al descubrimiento de *Covelluzo*<sup>260</sup> en el siglo XV, que remitía la paternidad del Tarot a Arabia.

No cabe duda que el Tarot son cartas de juego, aunque su finalidad sea muy distinta<sup>261</sup>. *Alberto Couste*<sup>262</sup> afirma que ésta invención ocultista no se puede separar de los juegos de cartas, siendo el Tarot la versión completa de éstos, debido a las figuras: Arcanos Mayores y Arcanos Menores, etc. El *Trappola* italiano lo podríamos considerar como antepasado directo de la baraja española. También hay quien afirma que existen ciertos lazos entre los veintidós Arcanos Mayores y las veintidós letras del alfabeto hebreo, aplicando al Tarot las especulaciones de la Cábala, doctrinas que aparecen entre el siglo XII y XIII, entre el esoterismo del judaísmo y la simbología matemática de los pitagóricos.

La simbología, iconografía y ornamentación de los Tarot, requiere del diseño de: composición, elementos de comunicación visual, la construcción anatómica del mensaje, la dinámica de contrastes, estrategias comunicativas, función y mensaje, sintaxis del color en todas sus formas, etc.

Este Tarot fue transformado cuando se introdujo en Francia convirtiéndose en el Tarot de Marsella (Fig. 131). El juego de Tarot de Marsella editado por d'Arnoult en 1748, fue reeditado en 1930 por Grimaud con bonita iconográfica. Representa de forma actualizada el antiguo tarot de Venecia. Y el de de Nicolas Conver, naipero de Marsella de 1760, fue reeditado en 1970 por Camoin. Comenta D'Allemagne<sup>263</sup>, que cada palo y figura corresponde a las efemérides de distintos países protagonistas de la época medieval. Los Arcanos mayores son la representación de los personajes antiguos de la época: los Oros cuentan la historia de Siria, las Copas la de Persia, las Espadas la historia de Grecia, y los Bastos la de Roma.

---

<sup>260</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975) Op. Cit. p. 23-28

<sup>261</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975), Op. Cit. pp. 23-38. Cita a COUSTE, Alberto (1972). *El Tarot y la máquina de imaginar*. Barcelona.

<sup>262</sup> Ibidem. pp. 23 - 38.

<sup>263</sup> D'ALLEMAGNE, E. Rene (1906). Op. Cit.





Fig. 131 Tarot de Marsella.

El Tarot de Marsella está compuesto de los 22 Arcanos mayores, relativos al mundo espiritual. Todos tienen un número, menos *El Loco* que carece de él y son:

- |       |                         |        |                |
|-------|-------------------------|--------|----------------|
| I.    | El Mago.                | XIII.  |                |
| II.   | La papisa.              | XIV.   | La Templanza.  |
| III.  | La Emperatriz.          | XV.    | El Diablo.     |
| IV.   | El Emperador.           | XVI.   | La Torre.      |
| V.    | El Papa.                | XVII.  | Las estrellas. |
| VI.   | Los Enamorados.         | XVIII. | La Luna.       |
| VII.  | El carro.               | XIX.   | El Sol.        |
| VIII. | La Justicia.            | XX.    | El Juicio.     |
| IX.   | El Ermitaño. (Sic.).    | XXI.   | El mundo.      |
| X.    | La Rueda de la Fortuna. |        | El Loco.       |
| XI.   | La Fuerza.              |        |                |
| XII.  | El Colgado.             |        |                |

Se puede observar que los elementos que son motivo de superstición, como el número XIII no se le designa nombre, debido a que porta la figura que corresponde a la muerte. En cambio el Loco, tiene nombre pero no número, para no encontrarlo y no tener que hacer referencia a él (Fig. 132).



Fig. 132 El loco y la muerte no tienen número y nombre respectivamente.

También los 56 Arcanos menores, relativos al mundo físico, se reparten en cuatro grupos de 14 cartas. Los cuatro palos son exactamente los mismos que los de la baraja española: Oros, Copas, Espadas y Bastos cada palo se compone de cuatro personajes, el Rey, la Reina, el Caballero y el Paje, y 10 cartas numerales.

- *Diseño y características de los naipes extranjeros*

En 1470, los franceses añaden a sus juegos de naipes: corazones, tréboles y rombos, utilizando héroes de la literatura e historia para ilustrar como: el Rey David, Héctor, Julio César, Carlo Magno, etc. También los símbolos que intervienen, son distintos en cada país, los italianos y los españoles son parecidos, añadiéndosele a las cartas numerales las tres figuras: Sota, Caballo y Rey. En la baraja española, los palos se representan por: Oros, Copas, Espadas y Bastos, mientras en la de Italia se sustituyen los Bastos por Bastones, representando a los reyes sentados en su trono. También en el siglo XVII, añaden a las figuras una cuarta, la Reina, para los juegos de la época.

En Francia enumeran las cartas del 1 al 10, más tres figuras: Rey, Dama y Valet, con los atributos de *Carreaux, coeurs, piques y trefles* (cuadros, corazones, picas y tréboles). En Inglaterra, los símbolos de las cartas son: *diamonds, hearts, spades y clubs* (diamantes, corazones, picas y tréboles). Y, en los Países Germánicos, existen dos tipos de barajas, la de 52 cartas, versión alemana de las francesas e inglesas y la de diseño autóctono alemán, que suelen constar de 32 ó 36 naipes. La figura denominada Bube, equivale al Valet francés y al Jack inglés; Dame, a la dame francesa y a la Queen inglesa; y el König, al Roi francés y al King inglés.

Los dibujos de los naipes alemanes, aparecen muy elaborados en cualquier tipo de baraja. En muchos casos son auténticas obras de arte, debido a la tradición de las técnicas gráficas en Alemania, y son considerados los más prestigiosos de Europa. Pero, hay otro tipo de baraja, afín a la cultura popular e imaginaria germana, cuyos símbolos son: corazones, bellotas, cascabeles y hojas. Los suizos en cambio cambian los corazones por escudos y las hojas por flores, como sucede en la baraja española, asociados a las jerarquías de la sociedad medieval. En las alemanas, también encontramos figuras como el König, Obermann y Untermann. En Europa, se atribuye a Alemania (s. XV) la primera baraja conocida de diseño redondo. La excepción es la India donde las cartas de juego siempre fueron redondas.

Hasta la segunda mitad del siglo XVII, los reversos de los naipes<sup>264</sup> fueron blancos, pero a partir del siglo XVIII, se empiezan a imprimir dibujos simples con formas geométricas más complicadas y con imágenes que caracterizaban las barajas. Llano Gorostiza<sup>265</sup>, en cambio, afirma que, fue en el siglo XVI cuando los reversos pasan de imprimirse en blanco, a ser portadores de mensajes y consignas impuestas por los protestantes neerlandeses, llamados *juegos de mensaje* con textos que ridiculizaban al Papado. Con la Revolución Francesa, se convierten en moda y respaldo de un soporte panfletario de las propagandas más variopintas. Incluso fueron utilizados en la Segunda Guerra Mundial por los alemanes, que los arrojaban desde los aviones sobre territorio inglés, con *slogans* de propaganda política en su reverso.

---

<sup>264</sup> SEGUIN, Jean-pierre (1968). pp. 129-158

<sup>265</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. p. 78

Las figuras de los juegos de cartas, se diferenciaban dependiendo de los países o regiones donde eran diseñados, esto sucedió hasta finales del siglo XVIII; en Francia se estabiliza a principios del siglo XIX<sup>266</sup>, y en España, fue Heraclio Fournier quién impuso las normas de unidad en el diseño de naipes, a principios del siglo XX. Aunque la primera baraja de naipes de tipo extranjero que fabricó Heraclio, del año 1895, fue una de Bridge francés, correspondiente al número 020 de las fichas.

En sus inicios las cartas de póker no tenían índices y se representaban a las figuras enteras. Fue a partir de 1860 cuando son sustituidas por figuras reversibles y más tarde se incorporan los índices. El joker, se incorpora después y es una figura norteamericana.

Las figuras reversibles están diseñadas en forma de vista especular, la separación no siempre corresponde a una diagonal trazada de ángulo inferior izquierdo al superior derecho, algunas veces es una línea inclinada no diagonal y otras está representada simplemente por una línea horizontal dividiendo el naipe en dos partes iguales (Fig. 133).



Fig. 133 Naipes de Bridge y Poker con figuras reversibles, con índices y Joker

### 1. El Bridge

Al principio se le denominó *Whist*, pensando que procedía de Rusia, pero con anterioridad ya se jugaba en Constantinopla y Grecia. Y, antes de 1880 era jugado por los griegos que vivían en Manchester (Inglaterra). En 1894 se nombra un comité para la redacción de las normas del juego, hecho que quedó aprobado en 1895 con el respaldo de los clubes Pórtland y Turf. Pero el verdadero impulsor fue el estadounidense Ely Culbertson con la publicación, en 1929, del libro *Blue Book*.

En el juego del *Bridge* se utiliza la baraja francesa formada por 52 unidades y repartidas en cuatro palos, tiene su aparición a la vez que el Póker, puesto que es una variación de juego que se utiliza en Francia, las cartas numerales corresponden a la misma iconografía, cambiando únicamente las figuras.

<sup>266</sup> SEGUIN, Jean-pierre (1968). Op. Cit. pp. 129-158

Las figuras de la baraja francesa tienen nombres propios, aunque han variado según el gusto de la sociedad y los vaivenes de la historia. Algunos de los nombres utilizados en reyes: David (rey de los judíos), Carlomagno (emperador del Sacro Imperio), César (en representación de la Roma antigua), Alejandro (de la Grecia clásica). En las damas: Argine (anagrama de Regina, por la reina María de Anjou, esposa de Carlos VII), Raquel (personaje bíblico), Palas (diosa griega de la sabiduría) y Judit (personaje bíblico).

En la revolución francesa, los reyes se convirtieron en personajes clásicos (Platón, Solón, Catón, Bruto) o bien en escritores célebres (Molier, Voltaire, La Fontaine, Rousseau). Los valets, se sustituyeron por personajes como (Anibal, Decio, Horacio, Scavola, etc).

También las figuras se sustituyeron por cartas simbólicas, ley, libertad, providencia, igualdad. Por las cuatro estaciones del año o los cuatro elementos griegos, (agua, fuego, aire y tierra).

Los palos o colores (couleurs en francés) son:

- \* Cœurs (♥ Corazones)
- \* Carreaux (♦ Diamantes)
- \* Trèfles (♣ Tréboles)
- \* Piques (♠ Picas)

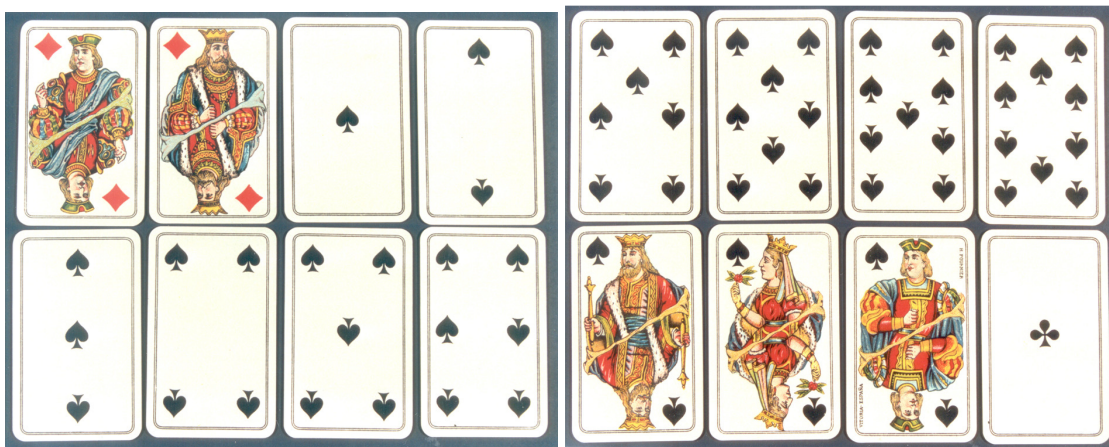


Fig. 134 Naipes de Bridge y figuras reversibles

## 2. El Poker

De origen anglosajón, es una variante de la baraja francesa, donde las picas y tréboles son negros, los corazones y diamantes son rojos. Se puede jugar con dos barajas y aun añadirse el comodín o joker. Los diseños de cartas inglesas con figuras reversibles aparecieron en los albores de 1850, aunque a los clubes británicos les costó aceptarlas alrededor de diez años.

La primera referencia escrita sobre el *Poker*<sup>267</sup> es del siglo XVII y XVIII. La palabra *Poker* se considera una variación de un juego francés llamado *Poque* o, de un juego alemán llamado *Pochspiel*. El origen incierto hace buscar en Francia la palabra francesa *poche* (bolsillo) o incluso la hindú *pukka* o, de la cartera de los bolsilleros y carteristas americanos *poke*. Pero hay diversas teorías sobre el *Poker*, la que habla de la correspondencia de sus 52 cartas con las 52 semanas del año; las 12 figuras lo hacen con los signos del zodiaco; las 13 cartas de cada palo simbolizan los meses lunares; los 4 palos con las estaciones del año. Lo cierto es que, los diseños han variado, pero nunca las cartas han sido alteradas.

Otra teoría se basa en el significado que tiene cada palo, como ocurre en la baraja española: los oros o diamantes representan el Comercio, las espadas o picas la Milicia; los bastos o tréboles la Agricultura; y, las copas o corazones la Religión. En cuanto al diseño, hacer referencia a la similitud con la baraja española, en cuanto a la distribución de los elementos. Si se hace una comparación de la distribución en ambas barajas, se aprecia un cambio en los elementos iconográficos, el resto de la composición se mantiene en las cartas numerales y en las figuras aparece la novedad de las figuras reversibles (Fig. 136 y 137).



Fig. 135 Comparación de la composición entre baraja española y Poker



Fig. 136 Baraja española con figuras reversibles.

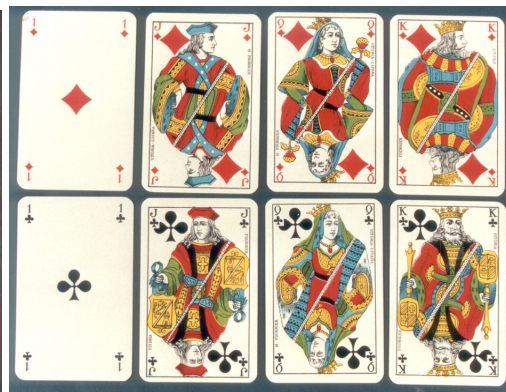


Fig. 137 Figuras de Póker reversibles.

<sup>267</sup> FRANÇOIS André (1974). Op. Cit.

Se puede observar en la composición que: los naipes se componen de cuatro índices, las figuras representan en gran tamaño el símbolo del palo, y se utiliza la tipografía new roman. Las figuras reversibles son simétricas en forma diagonal de izquierda a derecha, esta práctica la utilizan los fabricantes de naipes españoles también para los naipes de tipo español.

#### IV.10 Cambios en los diseños de las barajas

El diseño de las barajas, a través del tiempo, han evolucionado tanto en las cartas numerales como en las de figuras, acorde a los acontecimientos del momento: sociales, económicos, técnicos, lúdicos, etc., y a la vanguardia imperante de cada período. Así, la técnica y el diseño, siempre se han condicionado mutuamente. En un primer momento los diseños de las cartas eran dibujos toscos, rígidos y poco acabados, impresos a la morisca, pero con el primer cambio y la incorporación de los estampados con trepas, se aporta mayor precisión en cuando a uniformidad seriada y colores más ajustados a sus contornos. Las técnicas más depuradas permitían cambios más depurados en los dibujos.

También la aparición de la litografía supone un cambio radical en los diseños de las barajas, su técnica permite una precisión gráfica a la que no se puede llegar con los sistemas anteriores.

Entre las barajas fabricadas por Heraclio Fournier en Vitoria, existen algunas que se caracterizan por la innovación plástica de diseño o el reflejo de situaciones sociales. En las fichas del Corpus, se puede observar cronológicamente los cambios en los diseños entre los años 1860 y 1989. Son autores como: Emilio Soubrier, Diaz de Olano y Augusto Rius, quienes aportaron nuevos diseños para las barajas de Fournier, descargándolos de todo barroquismo, y dotándolos de un mensaje explícito y sencillo que dejaba más legible el mensaje que pretenden transmitir. También se despojan las figuras de sus pesados atuendos y toscas vestimentas, dotándolas de mayor sencillez tanto en posturas como en ropajes; y se pasa de ocupar toda la superficie del naipe a tener una composición más holgada y proporcionada con respecto al soporte.

Al Rey de Bastos, era conocido en Castilla por el apodo *el tuerto*, al mostrar sólo un ojo, y a diferencia de sus tres compañeros que muestran los dos. Al Caballero de Bastos le llamaban *el mejor jinete*, al llevar un pie al aire, mientras que los otros lo llevan en el estribo. La Sota de Oros, recibe el calificativo de *la más decente*, al estar representada con las piernas cruzadas de forma pudorosa, las otras tres las abren descaradamente.

- *Los Diseños de las barajas del año 1888*

En la nueva fábrica, debido a la incorporación del diseño y dibujos específicos



hechos por profesionales relacionados con lo artístico, así como con el aprovechamiento y posibilidades que proporcionaba la nueva maquinaria, se realizan trabajos de alta calidad como la baraja (Fig-138) y la (Fig. 139) considerará la baraja reina. En esta baraja H. Fournier empezó a introducir nuevos elementos de diseño y de color. La técnica utilizada fue la cromolitografía, era muy compleja, máxime si se tiene en cuenta que cada color corresponde a una piedra litográfica.



Fig. 138 Baraja de referencia número 012 del Corpus de Naipes.

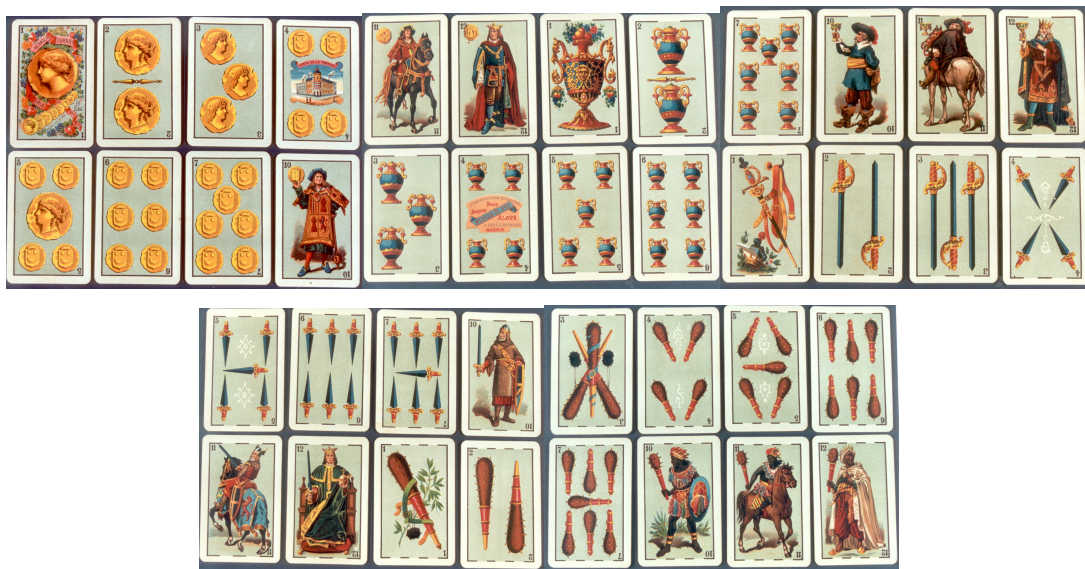


Fig. 139 Primera baraja estampada a doce colores (Baraja reina).

Otro elemento que, sin duda, suponía una dificultad, era el gradiente del tamaño que se debían hacer los dibujos. No existía el sistema fotográfico para poder reducir la imagen, por tanto, debía de hacerse a tamaño real. Se observa la



complicación de los detalles que portan las figuras en los trajes, así como la dificultad de poder hacerlo con un lápiz litográfico.

- *Los Diseños de las barajas del año 1889*

La baraja de referencia 014 (Fig. 140), es el primer naipe que lleva en el As de Oros el retrato de don Heraclio Fournier y en el cuatro de oros la nueva fábrica, construida el año anterior. Esta baraja, durante mucho tiempo, fue identificada como la baraja estándar de la fábrica Fournier.



Fig. 140 Baraja diseñada en 1889 por Emilio Soubrier y Díaz de Olano

La innovación más importante de esta baraja, estriba en que Fournier la imprime a doce colores, consiguiendo una riqueza cromática espectacular. También le incorpora fondo gris dentro del recuadro oscuro, dándole un mayor realce a todo el contenido. En el As de oros, con una ornamentación casi barroca, en el centro y dentro del oro aparece un retrato de Heraclio Fournier con gran bigote y barba rodeado por una gran cantidad de hojas de parra y flores. En banda rosa, en la parte superior, se lee *Heraclio Fournier*; en la parte de abajo, en otra banda, *Vitoria* y de modo como si se alejara, disminuyendo el tamaño, *fábrica de naipes a vapor*; fuera de la banda y con letra menuda, *medallas de oro*; y en la parte baja derecha *1ª clase*; en la parte inferior, una detrás de otra, se ve una colección de monedas doradas que se supone son las medallas conseguidas. El dos y el tres son las mismas caras que la baraja anterior; en el cuatro de oros se dibuja la vista de la fábrica recién inaugurada el año anterior, con una inscripción en orla superior de color rosa letras rojas *vista de la fábrica*.

#### IV.11 Los colaboradores en el diseño de naipes

La baraja de 1889 (Fig.141), está considerada como la baraja estándar de Heraclio Fournier, siendo la número 1, por su popularidad. Reemplazó a la 014 que lo había sido hasta ese momento. Fue rediseñada por Augusto Rius en 1889, partiendo del Diseño de la 005 diseñada por Emilio Soubrier en 1878, donde cambió el As y todo el palo de Oros.



Fig. 141 Baraja estándar de H. Fournier, denominada popularmente la n<sup>o</sup>. 1

A medida que el volumen de fabricación crecía, se inclinaba por la técnica y fomenta la incorporación de dibujantes y diseñadores. Su objetivo era conseguir una baraja nueva y a ser posible que obtuviera premios. Por ese motivo Heraclio Fournier, a finales de 1800, recurre a los dibujantes de la Escuela de Artes y Oficios de Vitoria, consiguiendo el apoyo de profesores y alumnos aventajados que, cambio de algún tipo de compensación hacían los dibujos que se les pedía. Eran el profesor Emilio Soubrier y sus discípulos más directos como Ignacio Díaz de Olano y otros aventajados dibujantes, que en la mayoría de los casos han permanecido en el anonimato.

Los cambios en las sucesivas barajas, consistieron en unos pequeños retoques básicamente en las vestimentas de las figuras, aunque también en el color. Se comienza a sustituir las largas túnicas de los reyes por faldas cortas. En el caso de la baraja 005, esto sucede sólo en el rey de bastos. Las modificaciones se suceden con el tiempo y el círculo creativo queda pequeño, así que acude a artistas del resto del país, incluso de ámbito internacional. Y, serán artistas reconocidos los que diseñen de un modo anárquico, aunque ajustándose a unos cánones limitados a los palos y elementos principales de la baraja. De algunos de ellos se ha encontrado bibliografía, otros han pasado al anonimato como es el personal que tenía contratado y dibujaba los naipes.

La nueva baraja de referencia 006 de las fichas, con dibujos atribuidos a Emilio Soubrier e Ignacio Díaz de Olano, año 1882, se diseñó inspirada en unos dibujos que poseía Heraclio Fournier sobre una obra de la historia del naipe. Pero, fue Augusto Rius quien reformó los grafismos en 1889, liberando de todo barroquismo a numerales y figuras, imponiendo en el mercado esta baraja de ágil diseño y semejante a las empleadas hoy día.

- *Los diseñadores en la creación de los naipes de Heraclio Fournier*

Con este cuadro se pretende ilustrar y hacer referencia a los diseñadores y dibujantes que, intervinieron en la creación de naipes, en la fábrica Fournier:

AUTOR	NÚM. DE REFERENCIA EN LAS FICHAS
Alemany Luis.....	058 – 059 – 060 – 062 – 073 – 074 – 075- 133
Ángel Elvira D.....	204
Ardatz.....	294 – 295 – 296
Avril.....	155
Balbi Domenico.....	161
Balda.....	191
Baldo.....	337
Baró Manuel.....	291
Baujet Gustavo.....	021 – 026 – 047 – 067
Bellido A.....	139
Bruzón Alfredo.....	115
Bueno José María.....	292
Casero Antonio.....	119
Cerrajería Iñaki.....	237 – 293
Claudio.....	149
Collantes Pablo.....	181
de la Rue Tomás.....	040 – 044 – 045 – 061
de León Martínez.....	085
Delgado Cruz.....	335
Díaz de Olano Ignacio.....	008 – 012 – 013- 015 – 016 – 022 – 023 – 024 - 025 – 033 – 035 – 036 – 038 – 046 – 063 – 080 -083 – 094 – 095 – 127
Diez Isaac.....	052
Dowson Godfrey.....	192
Dujardin Edmond.....	248
Flores Miguel.....	105 – 106
Fournier Heraclio.....	001 – 004
Fournier Braulio.....	002 – 003
Francis du Pont Henry.....	220 – 224
Gibert.....	283
Guarro Luís.....	051 – 069
Guarro Wenceslao.....	081
Guzmán Carmen.....	117
Hall Fergus.....	146
Hamilton Hill Margot.....	132
Houbigant M.....	218 – 287
Huertas (de Burgos).....	019 – 020
Ibáñez de Sandadiano M <sup>a</sup> . Isabel.....	182 – 190 – 203 – 285
Lafuente Rafael.....	116
Lobo Paco.....	233 – 234
Lope Emilio.....	221 – 225
Martínez José (grabador).....	168
Mathison Paul.....	102
Miguel.....	174
Millares Sall Eduardo. (Cho Juaá).....	218 – 222 – 223 – 229
Mingote.....	128 – 129 – 131- 185 – 288
Molné.....	054
Molné.....	169
Muñiz Sánchez Alberto.....	165
N. Miciano Teodoro.....	104 – 108 – 110 – 180
Nathan Fernando.....	120
Ortuño.....	143
Ottone Giuseppe.....	153
Palacio Lino.....	205
Palao L.....	042- 194
Patriarca.....	219



Peña Luis.....	170
Perellón Celeio.....	126-142 – 284
Pérez Llamosas Félix.....	209 – 171
Picardo.....	103
Pletjer M. J. Reverso.....	240
Quino.....	316
Rigol.....	198
Rius Augusto. ....	017 – 020 – 030 – 036 – 038 – 039 – 041-063 - 070 – 071- 083 – 094 – 095 – 112-141 – 150 - 156 – 157 –158 –196 – 206 -222 – 223 – 235 - 268 – 297 – 298
Rodríguez Hernández Rafael.....	193
Rodríguez Segurado Raúl.....	184
Romanowski de Boneza V.....	111
Roxas Clemente.....	207
Rylands Lijiljana.....	290
Sáez de Tejada Carlos.....	086 – 092
Soler Alejandro.....	159
Soubrier Emilio. ....	005 - 006 – 007 – 008 – 013 – 015 – 016 – 022- 023 – 024 – 025 – 033 –035 – 036 – 038 – 046 – 080
Summers Guillermo.....	331
Summers Ricardo “Serny”.....	101 – 214 – 281
Torres Cabredo.....	276
Vehi Menéndez Joaquín.....	134 – 135
Vinies.....	289
Yuri Shakof.....	217 – 226 – 227

Tabla. 15 Tabla de diseñadores de naipes

- *Primera baraja impresa en Vitoria*

La primera baraja impresa en Vitoria en el año 1866 (Fig. 142), fue cuidadosamente dibujada sobre la piedra litográfica, y procedente de unos bocetos que el joven Heraclio había hecho con su hermano en Burgos, cuando se encargaba de dibujar y hacer los diseños, y que allí, no llegaron a imprimirse. Fue premiada en París el año 1868, por la calidad de los dibujos, el diseño y la cartulina (la de los otros fabricantes y participantes en la exposición, era muy inferior a la que Heraclio presentaba). Presenta la tipografía hecha a mano, lo que denota mayor calidez e intimidad, y transmite sensación y emociones personales. Se observa una constante en la tipografía de los índices, que se repite incluso en las barajas clásicas actuales. Estas primeras barajas crearon el precedente de los diseños de naipes en general.

Los medallones del palo de Oros, representan una moneda con efigie en relieve, creando los volúmenes de forma minuciosa, así como las figuras y los ropajes. Cabe destacar la proporción del caballo con respecto al caballero, elemento que otros fabricantes no lo consideran y dibujan estas figuras notablemente desproporcionadas. Utiliza la transparencia y la superposición de colores primarios para conseguir los secundarios, lo que origina mayor gama y riqueza cromática.

Aun no existían los medios fotográficos en el momento de dibujar sobre la piedra estos diseños. Debían de hacerse a escala 1:1, manualmente, lo que dificultaba el proceso por el reducido tamaño de los dibujos y la complicación de detalles que

contenían. Es un trabajo minucioso con distintas herramientas y lápices de gran precisión para el momento. Esto sucede en las barajas sucesivas, y no se cambiará hasta la implantación de los métodos fotográficos



Fig. 142 Primera baraja impresa en Vitoria

#### IV.12 La tipografía en los diseños de Fournier

Según se desprende del Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, *La tipografía*<sup>268</sup> (del grieto *typos*, forma, y de *graphein*, escribir) arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión. El tipógrafo Stanley Morison, la definió como: *Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.*

Los primeros impresos realizados en Occidente, con caracteres móviles de metal, datan de 1448-1450. Este método fue inventado por Johannes Gutenberg, que utilizó una prensa para exprimir uva; luego los modelos tipográficos hechos en madera se fundieron en metal; las primeras impresiones estaban hechas con tinta al agua y muy ligera que, se tuvo que desechar por no adecuarse a las condiciones de la impresión. Se necesitaba tinta espesa y Gutenberg la hizo con aceite de linaza hervido y pigmentado con negro de humo.

La falta de documentación escrita sobre la impresión de naipes, ha hecho que se recurra a los testimonios verbales de las personas que dirigieron o trabajaron en la fábrica. Así, en entrevista mantenida con Juan Manuel Alfaro Caballero (bisnieto de Heraclio Fournier), que fue Director gerente de la fábrica, afirma que, en la fábrica no tenían tipografía de caja, dado que la impresión de los naipes era exclusivamente litográfica. Los textos tipográficos se hacían a mano alzada por los dibujantes de la fábrica, basados en los modelos tipográficos existentes en la época, pero reformados,

<sup>268</sup> Diccionario de la lengua española de la Real Academia de la Lengua Española. (2006) Ed. Espasa Calpe. Madrid. p. 1441

aportando la dosis de creatividad de cada diseñador. Por lo tanto, aclara que, la tipografía utilizada para la impresión de naipes no corresponde a ningún tipo de letra establecido y comercializado.

También comenta que en algunas ocasiones, y para la impresión de los folletos que se adjuntaban a las barajas que fabricaban, los encargaban a otras imprentas que tenían tipografía de caja, dado que ellos no lo podían hacer. Se utilizaba generalmente la tipografía de *palo seco*, como modelo más legible y más habitual en cualquier caja de imprenta, o bien la tipografía *Garamond*, como un modelo de las más veteranas (ver tabla 11). La tipografía utilizada en los naipes, prácticamente se limitaba a la asignación de los índices. El dibujante, provisto del cálamo, plumilla, pincel y tinta de distintos colores, diseñaba un tipo de letra inspirada en la que él creía que podía ser más adecuada para el tipo de baraja. Utilizaba el diseño para establecer un trazo y modular el grosor, con el fin de obtener un resultado lo más legible posible.

La aparición o invención de los diseños de algunas tipos de letras, son posteriores a la fabricación de algunos naipes, por lo que el parecido con éstas es pura coincidencia ya que el verdadero creador del diseño era el propio dibujante de la fábrica Fournier. Es el caso de los caracteres denominados *Helvética*, creada por el diseñador *Max Miedinger*, en el año 1957. Con un tipo de letra muy parecido se editaron multitud de naipes anteriormente al año de creación.

En los primeros años, la técnica utilizada para la impresión de las barajas es la cromolitografía, y por lo tanto, la tipografía utilizada era realizada a mano alzada, por lo que las características, entre ellas, son similares y dependen de la destreza del dibujante a la hora de interpretar los diseños en las piedras. Este aspecto se mantuvo mientras la mano humana era la que realizaba la mencionada tipografía, la técnica avanzó y con ella los diferentes tipos de letras, que lo hicieron progresivamente, racionalizándose cada vez más, y adecuando la tipografía al contexto del conjunto del diseño.

La tipografía es uno de los elementos identificadores de la época de fabricación de los naipes. El referente tipográfico, hacía alusión también al país o región donde eran realizadas las cartas de juego. Los índices son los portadores de los modelos de letras, también las leyendas interiores que contiene de cada uno de los naipes. Diferenciar una época y el lugar de edición no es lo único que trasmite el tipo de letra, también delatan costumbre, cultura, estatus social tanto del quién las diseña, como de quién las adquiere.

En sus inicios, la escasez de leyendas era común en las barajas de Heraclio Fournier. Se observa que en la baraja de referencia 001, que corresponde a la penúltima de Burgos, únicamente aparece tipografía en el As de Oros, sobre fondo de colores y aprovecha los colores que utiliza para la impresión del propio naipe, rojo y azul, con tipografía de palo seco impresa en negro. Y, en el 4 de Copas, sobre fondo blanco, utiliza el color en la propia tipografía, lo que nos trasmite énfasis en la palabra Burgos, al imprimirla de color rojo; el resto impreso en azul, también con tipografía de

palo seco. En el As de Copas sucede lo mismo pero en negativo, utiliza el fondo rojo para colocar el texto blanco.

El motivo por el cual se utiliza la tipografía de palo seco en las leyendas de los naipes de esta época, radica en la dificultad que suponía interpretar manualmente, otro tipo de letra, en la piedra litográfica. En cambio en los índices de cada naipe se utiliza el modelo *itálico*, seguramente hechas con moldes.

- *Clasificación de los tipos*<sup>269</sup>

Los tipos han dado personalidad a las barajas y según el momento de su creación tuvieron más protagonismo. Es por ello que se ha hecho una descripción de los mismos a través de los estilos, la forma y momento de su creación o diseño.

*Humanístico o veneciano.*- Se denominaban así los primeros modelos diseñados en Italia a partir de 1450, basándose en la caligrafía del momento, también llamada humanística la que no correspondía al siglo XV, pero que estaba inspirada en ella.

Las proporciones de los diseños tipográficos romanos de los siglos XV - XVI dieron paso al tipo Sans Serif, y algunos derivados como Gill Sans, Stone Sans, etc.

*Antiguos o Romanos.*- Se denominan así a los usados por Aldo Manucio en 1495 en su imprenta de Venecia y a los diseñados posteriormente con su influencia. La humanística está influenciada por la caligrafía aunque más refinados, debido a la evolución y perfeccionamiento de los talladores, puesto que en su origen, los tipos originales eran tallados a mano por virtuosos artistas, partiendo de los diseños de su creador.

*De transición o Reales.*- Creados en Francia e Inglaterra, a finales del siglo XVII, no se ajustaban a los aspectos formales de épocas precedentes como tampoco a los diseños siguientes.

*Modernas.*- Fue Firmin Didot, quién en 1784 creó esta tipografía, a partir de elementos formales como modulación y contraste entre los lazos y remates nítidos, que difícilmente se consiguen en otras épocas. Bodino mejoró el estilo de Didot, siendo utilizado hasta comienzos del siglo XIX.

*Egipcias.*- La grandilocuencia del pueblo egipcio de principios del siglo XIX, llevó a exagerar los remates de las tipografías modernas consiguiendo un aspecto espectacular, las que se denominaban mecanas. De estructura monolineal y achatada, construido con el serif del mismo grosor que los bastones.

*Palo seco o Sans serif.*- Tipografía sin remates aparecieron en el siglo XIX. Se proporcionaba mejor lectura y visibilidad a los contenidos.

Clasificación por forma (Serif/ Sans-serif).

<sup>269</sup> MARTÍNEZ DE SOUSA. José (1974). *Diccionario de tipografía y del libro*, Ed. Paraninfo, Madrid.



Fig. 143 Ejemplo de una tipografía de palo seco o *sans-serif*

Se clasifican las letras dependiendo de que tengan o no “*serifas*” o remates, pequeñas líneas de las terminaciones. Se diseñan las *serifas* llamadas también romanas, para facilitar la lectura. Los diseños de palo seco o sin *serifas*, son menos adecuadas para textos largos, ofrecen una sensación de verticalidad más que de horizontalidad. Cada tipo de letra tiene una utilidad y adecuación.

El calígrafo inglés Edgard Johnston en 1916, diseñó y creó el tipo de Palo Seco, fue un encargo para el Metro de Londres, siendo a partir de entonces un referente tipográfico.

*Helvética*.- (también conocida como *Neue Haas Grotesk*, *Helvética* y últimamente expandida a *Neue Helvética*) es una tipografía desarrollada por Max Miedinger en 1957 para la fundición de tipografías Haas'sche Schriftgießerei (también conocida como "Haas") de Basilea, Suiza. Su diseño está basado en una anterior tipografía llamada *Berthold Akzidenz Grotesk* que data de 1896. La tipografía, originalmente titulada *Neue Haas Grotesk*, es de estilo sencillo y del tipo Sans serif o sin remates (Clasif. Vox: Lineale B Neo-Grotesque).



Fig. 144 Ejemplo de una tipografía Helvética

*Baskerville*.- Fue el resultado de mejorar una tipografía diseñada por William Caslon. Aumentó el contraste entre los palos finos y anchos, haciendo los serif más afilados, los palos curvos más redondeados y los caracteres más regulares. Estos cambios le dieron una gran consistencia en tamaño y forma. El resultado fue una mayor legibilidad, siendo los más característicos el palo inferior de la Q mayúscula y los serif de las cursivas.



Mylord Schwejk quizt  
 Expreß ab Ravigsfen. -  
 1234567890+/=(!?\$\$&)

Fig. 145 Ejemplo de una tipografía Baskerville

*Garamond.*- En el año de 1530, hizo uso de la primera tipografía dibujada, grabada y fundida por él mismo en el libro *Paraphrasis in Elegantiarum Libros Laurentii Vallae* de Erasmo de Róterdam. Esta tipografía estaba basada en los tipos diseñados por los maestros Nicolás Jenson y Francesco Griffo para el libro *De Aetna* de Pietro Bembo publicada por el impresor italiano Aldus Manutius.

Humanist 777 Light ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789	Classical Garamond Roman ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789
Humanist 777 Light Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789	Classical Garamond Roman Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789
Humanist 777 Roman ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789	Classical Garamond Bold ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789
Humanist 777 Roman Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789	Classical Garamond Bold Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Humanist 777 Bold ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789	
Humanist 777 Bold Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789	

Tabla. 14 Modelo de distintas tipografías sobre las que se basaban para los índices y leyendas.

#### IV.13 Diseño de carteles versus diseño de naipes

La similitud en la estampación y ejecución de los carteles y de los naipes, llevan a pensar que si el diseño de los carteles de Cheret, o Tolous Loutrec, se redujera al tamaño de un naipe y se les pusiera índices, se comportarían como un naipe.

Dentro del mundo del diseño gráfico, los carteles pretenden promocionar y vender, reduciendo la imagen y el texto a lo esencial, con la única intención de impactar, y utilizando el diseño para:

- identificación: que es y de dónde procede,
- información: relación entre los objetivos,
- presentación-promoción: para llamar la atención a través del mensaje.

Los naipes en sus orígenes, no tienen las mismas pretensiones que los carteles, el diseñador aporta identificación e información pero no presentación-promoción. En el s. XVIII, la evolución del diseño y la aparición del naipе de fantasía, permitirán llegar al boom publicitario y comercial del s. XX. Como consecuencia, los naipes empiezan a convertirse en soportes reclamo para la publicidad, siendo participes del concepto presentación-promoción.

Actualmente son miles las marcas comerciales que utilizan los naipes para incluir su publicidad, convirtiéndose en el pequeño soporte de cartel publicitario. Las técnicas de impresión de los carteles han sido las mismas que las de impresión de naipes, pero con una dificultad añadida, el tamaño, al ser de tan reducidas proporciones, aumenta la dificultad a la hora de trabajar las matrices.

- *¿Porque hablamos de semejanzas entre países?*

Viendo la producción de otros países se puede apreciar que, los cambios que se pueden producir en las barajas son pocos, dado que la iconografía de los naipes está preestablecida y no los admite. Sin embargo, cosa distinta es si se trata de barajas especiales o específicas, con representaciones abstractas o para juegos de rol, o simplemente de fantasía decorativa. Pero si son naipes para el juego, los elementos iconográficos responderán a las directrices preestablecidas y del conocimiento popular.

Por ello, se observa que el bridge y el póker son muy semejantes, incluso con la baraja española; también las cartas numerales del Tarot, tanto en los elementos iconográficos como en la composición.

#### **IV.14 Experiencia creativa con alumnos de Institutos de Enseñanza Secundaria.**

Para un artista y diseñador o, aprendiz de ambas cosas, no basta hablar de naipes, es necesario pasar de la teoría a la práctica y esto es lo que se ha hecho en esta iniciativa. Se busca la colaboración de tres Institutos de la rama artística, para llevar a cabo el diseño de una baraja europea, a partir del conocimiento de los diferentes países y teniendo en cuenta los aspectos históricos, artísticos y socioculturales del naipе.

Este proyecto es una experiencia práctica que nace en el curso 2005 -2006, a partir de la oferta de unas subvenciones para colaboración artísticas entre Institutos

provenientes de la C.E.E. Participan en este diseño de naipes, tres institutos artísticos de enseñanza media de la comunidad económica europea:

- I.E.F.P.S. Mendizabala                      Vitoria (España)
- Istituto D'Arte                                      Pomezia (Italia)
- Gymnasium "Von Der Leyen"      Blieskaste (Germania)

El proyecto se denomina: *Cartas Europeas: Las Cartas en el Arte y en la Historia*. La pasión por los naipes: Proyecto comenius 1.1 – Escolar.

- Primera Fase:

En ella se motiva a los alumnos interesados en la investigación y estudio de la historia del naipe en cada uno de los países de los tres centro participantes en el proyecto.

Cada instituto elabora un plan de trabajo y recopilación de datos y material de utilidad común sobre la historia y el diseño de naipes, a partir de los medios que tienen cada uno a su alcance: expertos en la materia, Internet, publicaciones, catálogos, otras investigaciones, etc., con el fin de disponer de una documentación y experiencia lo más amplia posible, que abarque los aspectos de: diseño, históricos, artísticos, iconográficos, simbólicos, socio-culturales, etc.

En una primera toma de contacto, se contribuirá a ordenar los conceptos de diseño y enfocar las directrices del proyecto, así como la forma de distribución del trabajo entre los alumnos de cada centro, y de forma colateral, la modalidad y el contenido de los conceptos de diseño; la búsqueda de una temática alternativa a lo tradicionalmente conocida, como son: las cartas de juego, reglas, estrategias, lenguaje en el diseño a partir de los Principios Universales de Diseño<sup>270</sup>, tales como:

¿Cómo influir en la percepción del Diseño?      ¿Cómo instruir a través del Diseño?

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• La adecuación.</li> <li>• La alineación.</li> <li>• El cierre.</li> <li>• El color.</li> <li>• La constancia.</li> <li>• El destino común</li> <li>• El diagrama de Gutenberg.</li> <li>• La ley de Prägnanz.</li> <li>• La legibilidad.</li> <li>• El realce.</li> <li>• La representación icónica.</li> <li>• La relación figura – fondo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La absorción.</li> <li>• La comparación.</li> <li>• La jerarquía.</li> <li>• La legibilidad.</li> <li>• Los recursos mnemotécnicos.</li> </ul> |
|---|---|

¿Cómo realzar la utilidad de un Diseño?

- La limitación.
- La representación icónica.

¿Cómo incrementar el atractivo de un Diseño?

<sup>270</sup> LIDWELL, W. HOLDEN, K. BUTLER, J. (2005). *Principios universales de diseño*. Ed. Blume, Barcelona. pp. 3-199

¿Cómo mejorar el modo de diseñar?

- La convergencia.
- La iteración.
- La redundancia.
- Mancha, línea, plano.
- Los arquetipos.
- El color.
- La disonancia cognitiva.
- El encuadre.
- El espacio definible.
- La sección áurea.
- La simetría.

Tabla. 15 Principios Universales de Diseño.

- Segunda Fase:

Tras el trabajo de recopilación de datos y conocimientos y el estudio sobre los Principios Universales de Diseño, se acomete el diseño de los naipes. Para ello se programa un primer encuentro de los tres institutos colaboradores para planificar el trabajo en conjunto. En el encuentro de los tres componentes del proyecto, se eligieron una serie de temas y la misión de cada Instituto en el trabajo del segundo año. Se plantean propuestas para iniciar el estudio a partir de:

*El símbolo:* espiral, árbol, hojas, mariposa, flor, paloma, corazón, estrella, etc.

*El comodín:* instrumentos musicales, Don Quijote, el Modulor de Le Corbusier, el grito de Munch, etc.

*La técnica:* collage, dibujo, técnicas gráficas, fotografía, reprografía, medios informáticos....

*El estilo:* figuración, realismo, abstracción, suprematismo, etc.

*El formato:* DIN A 3 y DIN A 4 (hacer en tamaño grande y reducir los trabajos con la utilización de la reprografía, así los pequeños fallos desaparecerán).

El segundo encuentro, se hizo en Vitoria-Gasteiz, llegándose al acuerdo de concretar la simbología de las cuatro series de la baraja y su significado, que quedó del siguiente modo:

- *Hoja:* Naturaleza, ambiente, ecología
- *Estrella:* Europa, Justicia, luz, futuro
- *Mariposa:* Libertad, metamorfosis, evolución, intercultural
- *Espiral:* Continuidad, desarrollo, movimiento, integración.

A continuación se pasó a examinar las figuras de los naipes, según las indicaciones que se habían acordado en el encuentro anterior, donde se sugería tomar como punto de partida las obras de artistas europeos. Se llegó al acuerdo sobre el desarrollo técnico y formal de las figuras, pero no fue posible llegar a una solución para definir el comodín, dejando abiertas las propuestas para que cada participante tuviera la libertad de realizar su diseño particular, teniendo en cuenta los distintos ámbitos del arte (pintura, escultura, fotografía, arquitectura, etc.).

- Tercera Fase

En esta última fase, la propuesta es completar los diseños de *Los nuevos naipes europeos* a fin de poder llevar a cabo la maquetación, su posterior impresión y difundir el producto terminado. Durante todas las fases del proyecto, los tres centros participantes han estado en continuo contacto, a través del correo electrónico. También se ha creado un espacio web común.

Cada instituto aporta su página web para la difusión y el conocimiento del proyecto:

- El Istituto Statale d'Arte, Pomezia-Italia: [www.isapomezia.it](http://www.isapomezia.it) y [www.isapomezia.it/progetti](http://www.isapomezia.it/progetti)
- El I.E.S.F.P. Mendizabala GLHBI, Vitoria-Gasteiz-España: [www.mendizabala.com](http://www.mendizabala.com)
- El Von der Leyen Gymnasium, Blieskastel-Germania: [www.vdleyen.de](http://www.vdleyen.de)
- Sitio común del Proyecto Comenius 1.1 Escolar: [www.comenius.vdleyen.de](http://www.comenius.vdleyen.de)
- 



Fig. 146 Visita guiada al museo de naipes de Álava con los alumnos extranjeros

Los bocetos presentados por el instituto italiano, responden a los cuatro temas propuestos por el consejo rector del proyecto, que son: hoja, estrella, mariposa y espiral. Se observa que los alumnos utilizan los conceptos de: *punto*, *mancha*, *línea*, *forma* y *campo*, para construirlos, elementos estos necesarios en la expresión del diseño, y *según los principios de percepción de la Gestalt, el sistema de percepción humano separa los estímulos en figuras y fondos, las figuras constituyen el centro de atención y el fondo un contexto neutro.*<sup>271</sup>

<sup>271</sup> LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER H. (2005). Op. Cit. Barcelona. p. 38

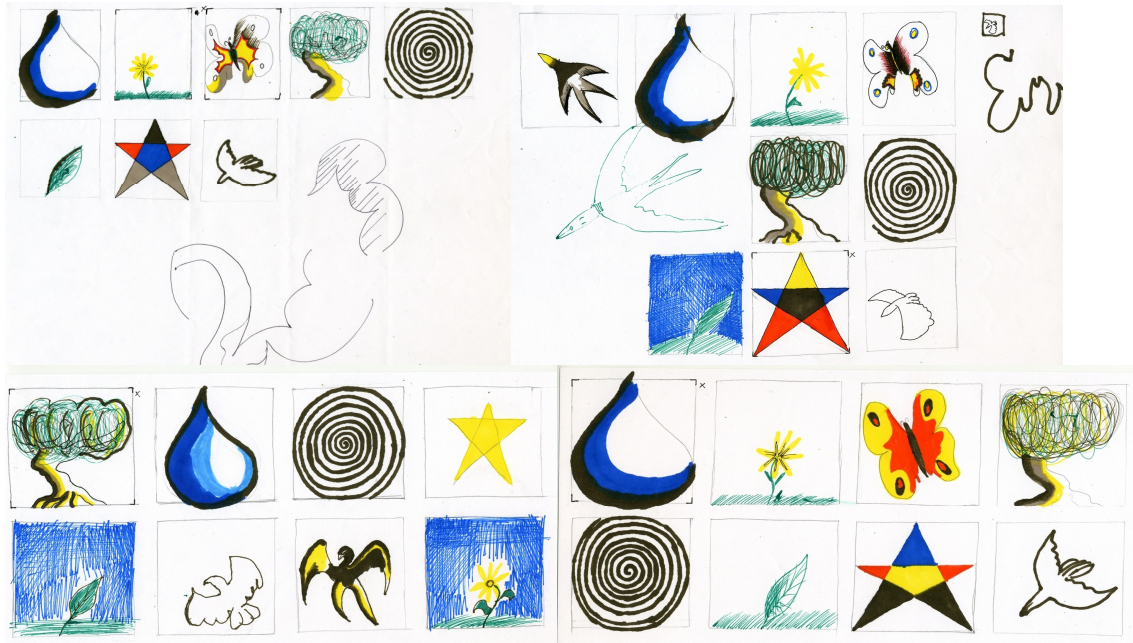


Fig. 147 Bocetos de diseños varios de los alumnos

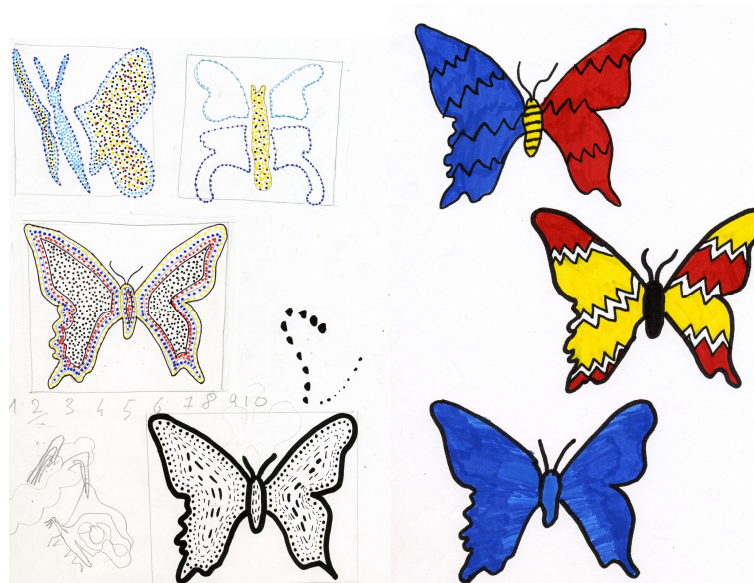


Fig. 148 Bocetos para diseños de mariposas de alumnos

El color al igual que la forma es un elemento organizativo. *El color se emplea en diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética*<sup>272</sup>. En las barajas esto tiene gran importancia, como también la tiene la ausencia del mismo, y según la función creatividad que le haya dado el diseñador.

**Rojo:** Simboliza transformación y sublimación. Significa cambiar de estado, transformarse y pertenecer al Orón cósmico.

<sup>272</sup> LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER H. (2005). Op. Cit. Barcelona p. 38

**Azul:** Es la postura del alquimista, del árbol de los planetas. Significa espiritualidad, paciencia, tranquilidad y remanso.

**Amarillo:** Simboliza la expresión de fuerza y de poder.

**Verde:** Es el color de la piedra filosofal, representa la vida vegetal, la transmutación entre la falta de la vida y el principio de la vida, sería imposible que el ser humano viviera como una planta; también es el color de la energía inerte, de los fosfatos, el hierro, el estroncio, el calcio, los minerales, etc. Los vegetales convierten a estos elementos en aminoácidos, que llegan hasta nosotros.

**Marrón:** Simboliza la tierra, lugar donde se desarrolla la actividad o donde va a representarse.

**Blanco:** Representa la síntesis de todos los colores.

La naturaleza es la poseedora del variado y abundante movimiento en espiral, conchas marinas, el movimiento de la caída de las hojas de los árboles, los tornados, etc...

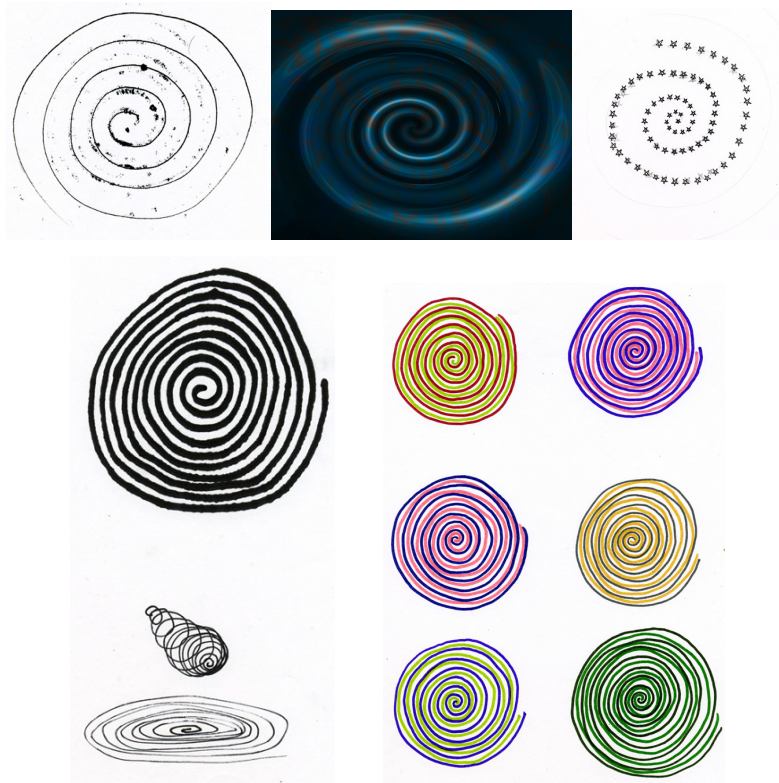


Fig. 149 Bocetos para diseños en espiral de alumnos

Es el más antiguo de los símbolos encontrados desde su aparición en el megalítico, representa un ciclo *nacimiento-muerte-renacimiento*, la vida en definitiva. Los elementos que forman la espiral son variados: línea, puntos, estrellas, incluso luz, utilizan el color para potenciar la forma. Se debe mencionar que la dirección seguida por la espiral, corresponde a una simbología distinta, aunque en los casos que se exponen, esa trayectoria es siempre la misma. También existen distintos tipos de

espirales. La espiral que inicia en sentido contrario al de las manecillas del reloj, representa los largos días del verano o al sol en esta época del año (Fig. 169).



Fig. 150 Boceto de espirales en distintas direcciones

La espiral sencilla<sup>273</sup> es una de las más viejas y recordadas figuras de la cultura celta. Suele simbolizar el concepto de crecimiento, expansión y energía cósmica dependiendo del pueblo que se trate. Para los antiguos habitantes de Irlanda, la espiral era usada para representar al Sol.

La doble espiral (Fig. 150) aparece con gran frecuencia en cuevas de Irlanda, simboliza la dualidad y el equilibrio entre la naturaleza y el balance de las cosas. En culturas orientales, su equivalente es el símbolo del Yin y el Yan.

Los medios gráficos utilizados han sido varios, desde el lápiz, plumilla, etc., hasta la infografía y como no podía ser de otra manera los sistemas de impresión con técnicas gráficas como xilografía, colage. Las barajas (Fig. 151) son los bocetos previos para su elección, a partir del cual se completarían las barajas seleccionadas, así como el diseño y creación de envoltorio o caja.



Fig. 151 Boceto para diseño de las figuras de la baraja

Estos naipes (Fig. 152) que se representan están realizados con sistemas informáticos, de ampliación, reducción, con elementos del mismo tamaño, excepto los ases, las figuras están representadas por elementos arquitectónicos diseñados de forma especular.

<sup>273</sup> <http://groups.msn.com/WICCAMEXICO/simbologacelta.msnw>





Fig. 152 Diseño de una baraja con sistemas informáticos. Diseño de Teodoro (Pomezia)

La misma baraja con retoque del color, utilizan una doble imagen para construir un fondo velado, en la que se han añadido los numerales.

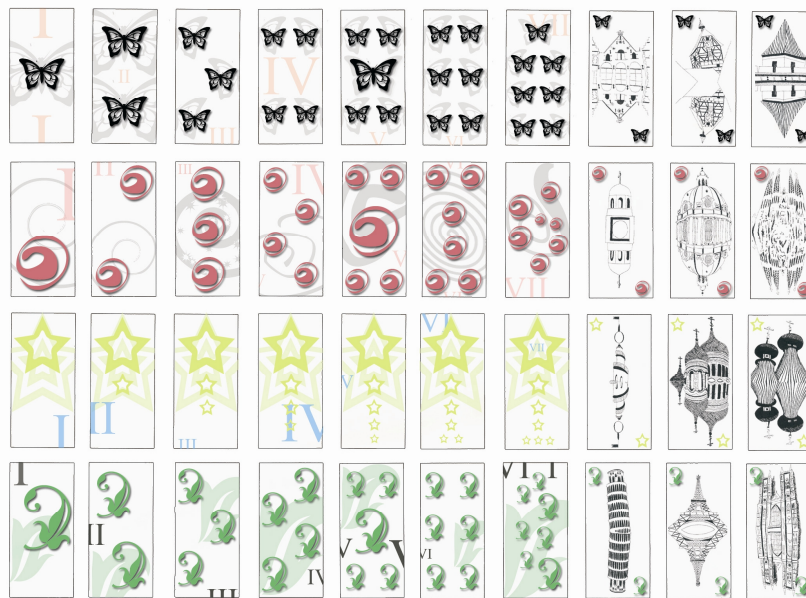


Fig. 153 Acabado del Diseño de la baraja. Diseño de Teodoro (Pomezia)

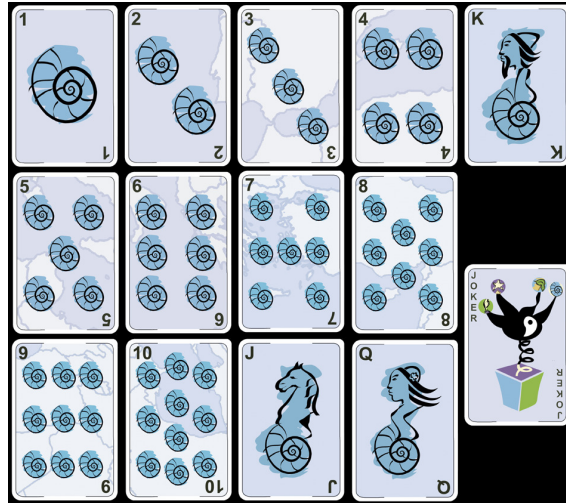


Fig. 154 Baraja espiral, realizada en el I.B. Mendizabala, técnica informática.



Fig. 155 Baraja hojas, I.B. Mendizabala, dibujo.



Fig. 156 Baraja plumas, I.B. Mendizabala, dibujo.

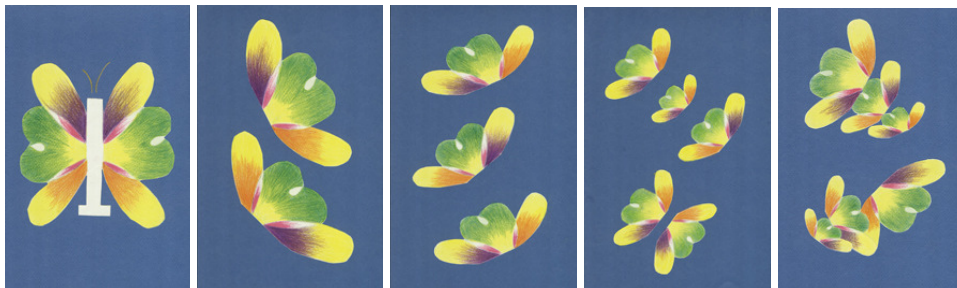


Fig. 157 Mariposas, I.B. Mendizabala, dibujo.



Fig. 158 Inspiración china con espiral, I.B. Mendizabala, xilografía y collage.



Fig. 159 Espiral, I.B. Mendizabala, dibujo y collage.



Fig. 160 Hojas, I.B. Mendizabala, dibujo

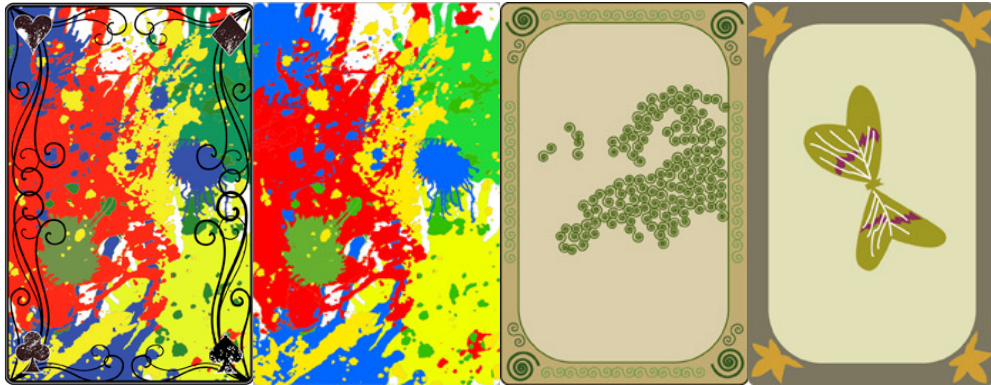


Fig. 161 Bocetos varios, infografía.

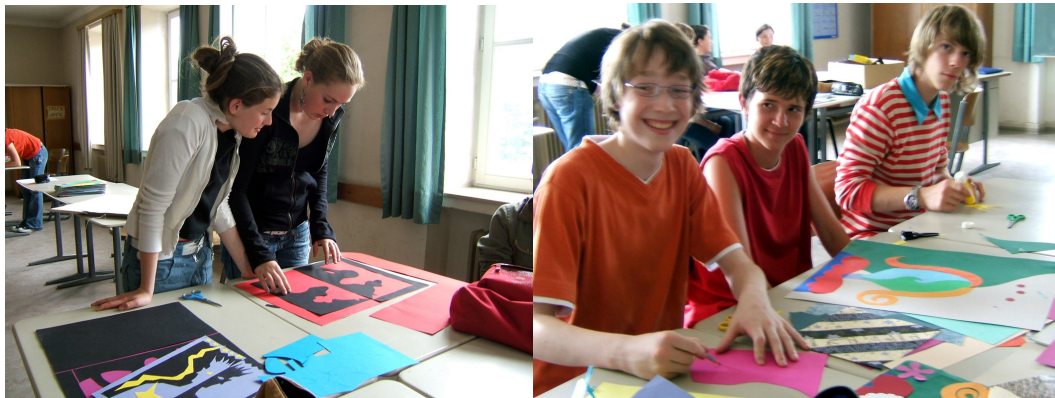


Fig. 162 Alumnos trabajando en el Instituto Von der Leyen Gymnasium, Blieskastel-Germania

En la última fase del proceso de diseño de bocetos, se selecciona, entre los tres centros, las barajas se considera reúnen las mejores cualidades en cuanto a los *Principios Universales del Diseño* e impacto social. Esta fase se llevará a cabo a finales del tercer trimestre del curso 2007-08, procediendo a su impresión y publicación en la empresa Fournier S.A. de Vitoria, convirtiéndose en: las *Cartas Europeas: las cartas en el Arte y en la Historia*.





Fig. 163 Collage para naipes del instituto Von der Leyen Gymnasium, Blieskastel-Germania.



Fig.- 164 Diseños infográficos del instituto Von der Leyen Gymnasium, Blieskastel-Germania

#### IV.15 Los naipes y su evolución temática

El florecimiento de naipes especiales en los obradores de los naiperos españoles aparece a partir del siglo XVIII, se caracterizaban por ser imágenes distintas a las habituales de los mazos tradicionales. Se hace referencia<sup>274</sup> a los naipes

<sup>274</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. p. 78

temáticos, o naipes relacionados con temas como: los alfabéticos, políticos, históricos, satíricos, taurinos, turísticos, pedagógicos, etc. Su origen lo encontramos en la ilustración de los reversos, que a partir del siglo XVI, los protestantes neerlandeses, imprimían en los reversos textos de protesta que denigraban al papado. En los años de la Revolución francesa esta moda cobra un auge importante, convirtiendo los reversos en panfletos políticos. Esta moda de propaganda política en los naipes se da hasta la Segunda Guerra Mundial, los aviones alemanes echan cientos de barajas sobre Inglaterra con consignas políticas, (actualmente son cartas muy cotizadas entre los coleccionistas), contenían *slogans* y consignas políticas de propaganda del doctor Goebbels<sup>275</sup>. Esta práctica convertida en reclamo publicitario y comercial de los reversos, se difundió de un modo espectacular a principios del siglo XX.

En el siglo XVIII los anversos cobran protagonismo al representar esos mensajes satíricos y grotescos provenientes de la moda neerlandesa del siglo XVI. Pues ya en la revolución inglesa de 1688 aparecen nuevos juegos que ridiculizan a la Armada española y a la reina Isabel. En los anversos, incluso en los de fantasía obtendrían su propia personalidad, con la evolución de las técnicas gráficas. En esa época en España ya existía una baraja heráldica, grabada en acero y de gran calidad plástica.

Fernando VII, por consejo del Marqués de la Ensenada, ayudó a los artistas a aprender las técnicas de grabado en París, estos fueron Manuel Salvador Carmona, Tomás López y Juan de la Cruz. Crearon alta escuela, y dieron un gran prestigio al grabado español a través de las ediciones de Ibarra y Sacha, lo que influyó en el obraje de los maestros naiperos. Así, en Madrid, los naipes tradicionales alternan con temáticas populares, históricas, costumbristas, satíricas, etc., lo que produjo un importante repertorio de naipes temáticos. Eran los acontecimientos quienes daban lugar a la impresión de los distintos temas, como la implantación del Sistema Métrico Decimal en 1875 que dio lugar a la impresión de una baraja didáctica para divulgar el sistema y para que los españoles aprendieran jugando los nuevos pesos y medidas, fue impresa por el obrador de Fonseca en la calle Gorguera de Madrid.

También el maestro Jaime Margarit de Palamós (Gerona), imprimió naipes instructivos de barajas gremiales para divulgar los diseños cerámicos de la zona. Sobre el tema histórico España contaba con muchas e importantes barajas, entre ellas destaca la creada en Madrid por Ruiz, diseñada por Altarriba grabada por Fonseca y tirada por Felipe Ocejo en 1810, cuyas temáticas son: romanos, árabes, españoles y americanos.

Ya en 1811 existen naipes geográficos como los grabados de Manuel Alegre e impreso por Castellanos en Madrid, con series dedicadas a Europa, Asia, África y América, como también hizo versiones infantiles.

En 1815 se imprimieron algunas adaptaciones madrileñas de barajas mitológicas. El artista Manuel Salvador Carmona elevó el grabado español a lo más

---

<sup>275</sup> Ibidem. pp. 78-87

alto, creando escuela, cuyos discípulos llegaron a Cádiz, donde también se realizaron naipes mitológicos fabricados por el naipero Diego García y Campoy.

En la segunda mitad del siglo XIX, R. Puiggarí imprime en Barcelona barajas mitológica; Fulladosa y Compañía, también en Barcelona, hacen barajas satíricas de gran interés contra los privilegios de la casa real. En la misma época, en Madrid se editan barajas anticlericales, en las que el clero y la monarquía se ven salpicados por la sátira naipera, que no deja indiferentes a los distintos estratos sociales.

Las barajas taurinas del siglo XIX, también merecen una mención especial, es la época de Lagartijo, Frascuelo, el Gordito y Costillares. La desmesurada afición a la tauromaquia motiva la aparición de barajas taurinas. Las figuras del momento son representadas en los cuatro ases de la baraja que Julio García manda imprimir a González de Madrid, y diseñada por Pedro Maldonado. Otras figuras del toreo quedan en la reserva para otras ediciones. Se representan los Oros con hierros de ganaderías, las Copas con picadores famosos del momento, los Bastos con banderilleros y las Espadas con los mejores espadas. En los albores de 1906, con el pretexto de la conmemoración del centenario de la publicación del Quijote, aparecieron algunas barajas con este tema. También con temas de publicidad comercial en los reversos, que han seguido una evolución masiva hasta nuestros días.

- *La evolución temática en los naipes de Fournier*

En la fábrica de Heraclio Fournier la evolución temática queda patente en las divisiones que se han hecho para el análisis y las fichas. El tema y la cronología resultan del siguiente modo:

1. *Baraja española*: es la baraja tradicional que Fournier imprimía en Burgos y sigue haciéndolo en Vitoria, hasta la aparición de las barajas de fantasía, que imprime la primera en el año 1914 con la representación de una baraja tradicional en un tamaño reducido de fantasía denominado de Lliput.

2. *Baraja de fantasía*: a partir del siglo XVIII surge la moda en España importada de Inglaterra de crear naipes de fantasía en anversos y reversos.

3. *Las barajas publicitarias*: desde 1917 comienza a aparecer la publicidad en el reverso.

4. *Las temáticas*: inician su singladura en 1929 con una baraja relacionada con el descubrimiento de América.

5. *El Tarot*: aparece en el año 1973 basado en la película de James Bond, 007 titulada *Vive pero deja morir*.

6. *Naipes extranjeros*: aparecen en 1895 con una baraja de Bridge, llamada de *tipo M*.

Actualmente Fournier con dirección americana, edita barajas de todo tipo, a excepción de las de colección, ello debido a que cuando le fueron encargados estos modelos, no era competitivo en precio. Se llevó el encargo una modesta imprenta al

borde de la quiebra, la empresa Wizards of the COSAT, que actualmente es una de los referentes en la impresión de cartas de colección (J.C.C. ó C.C.G. en inglés).

#### IV.16 Relación de coincidencia con diseños de otros fabricantes

En este apartado se intenta analizar los diseños fabricados por H. Fournier en relación con otros fabricantes españoles como la marca Naipes Comas, debido a la importancia y capacidad de fabricación de ambas empresas. También se tendrá presente a otros fabricantes, buscando una relación cronológica y con criterio de paridad técnica.

Es el año 1864, cuando Heraclio Fournier está instalado en Burgos con su hermano Braulio, mientras que Pedro Comas Sumilla, ya había iniciado su andadura en el año 1797, 67 años antes que Heraclio.



Fig. 165 Baraja de Naipes comas, 1867

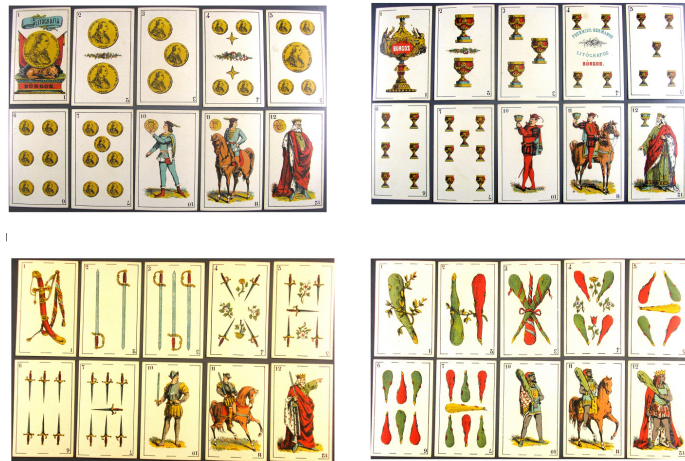


Fig. 166 Baraja de Fournier, 1864

Se puede observar en las imágenes de las (Fig. 165-166), las diferencias de diseño entre los Naipes Comas y los de Fournier. Éstos últimos tienen un cuidado diseño aun utilizando los mismos procedimientos técnicos. Son diferencias en cuanto a factura, color, forma, proporción, etc.. En la baraja de Comas se representan las figuras de forma estática, son de tosca ejecución y en colores planos; mientras en las de Fournier se observa la cuidada hechura de las figuras, su volumen, el movimiento y las proporciones.

Heraclio Fournier puso empeño en la selección de su personal con miras a sacar diseños adecuados al mercado, como producto novedoso y cuidando la ejecución de los mismos. Buscó artistas y diseñadores creativos y no artesanos, cuando otros fabricantes se limitaban a reproducir diseños que formaban parte de la historia del naipé en su entorno. A pesar de que el término *Diseño Gráfico* fue acuñado en 1922, Heraclio ya fue un pionero en 1866, encajando para el diseño de sus naipes



la definición de Richard Hollins y que cita Quentin Newark<sup>276</sup>, *El Diseño gráfico es el oficio de construir y seleccionar signos y colocarlos adecuadamente en una superficie con el fin de transmitir una idea.*

El fabricante Juan José Maciá<sup>277</sup>, destaca por la realización de diseños de corte infantil. En Cataluña, Ramírez y Cia. edita diseños de corte geográfico; R. Puiggarí y Fulladosa y Cia., diseñan mitología y caracterizaciones grotescas y satíricas; Juan Roura de Barcelona, es un fabricante polifacético, dado que con su nombre crea varias marcas de naipes, como *Dos Mundos*, *Naipes la Herradura*, *El Lobo* ó naipes *Tirol*... El artista Julio García, en la fábrica de González de la calle Princesa de Madrid y con diseños de Pedro Maldonado. También en Valencia, Simeón Durá edita en 1916, barajas para la alta aristocracia sobre diseños taurinos.



Fig. 167 Imagen corporativa de Juan Roura

<sup>276</sup> NEWARK QUENTIN (2002). *¿Qué es el diseño gráfico?*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona. p.12

<sup>277</sup> LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). Op. Cit. pp. 85-87.



Fig. 168 Estuches de distintas marcas y del mismo fabricante, Juan Roura



Fig. 169 Estuches de distintas marcas y del mismo fabricante, Juan Roura

En la (Fig. 169) se pueden apreciar las diferencias de diseño en tres de los fabricantes más importantes. Se presentan los tres Ases de Oros, que corresponden a la misma época, se observa la diferencia de calidad de diseño, de impresión, así como del color. En el de Naipes Comas, se aprecia la pobreza en cuanto a línea del dibujo y la utilización de colores planos y apagados, con contrastes de negros poco equilibrados. En cambio, Juan Roura, parte de un diseño más sencillo pero mejor elaborado, de línea en el dibujo más segura, pero se aprecia cierto desencaje en la aplicación de los colores rojos de las banderas y de la copa; los colores siguen siendo planos aunque ofrecen más contrastes que los anteriores. Sin embargo el naipe de Fournier, tiene un el dibujo preciso y cuidado, aporta volumen al dibujo tanto en el pelo de la efigie, así como en el color y el medallón. En definitiva aporta mayor calidad visual, producto de la técnica utilizada.



Naipes Comas

Juan Roura,

H.Fournier

Fig. 170 As de Oros de tres fabricantes en la misma época.

#### IV.17 La Diputación Foral de Álava en la gestión del Museo Fournier de Naipes

Una iniciativa de Heraclio, continuada por su nieto Félix es la preocupación por la investigación, conservación y custodia de naipes propios y extranjeros. Este afán coleccionista de naipes de fabricación propia y ajena, hace con el paso del tiempo y la ayuda del Estado Español, aumente los fondos del museo, al sumar al propio inventario, las adquisiciones realizadas por todo el mundo (1930-1940) y las donaciones de fabricantes, particulares y almacenistas de las empresas naiperas.

El Museo Fournier de Naipes de Vitoria, estaba ubicado en la fábrica de naipes de la calle que lleva el nombre del fundador, C/ Heraclio Fournier, en el barrio de San Cristóbal de Vitoria. Posteriormente, pasó a manos de la Diputación Foral de Álava, que lo integró en el Museo Provincial de Bellas Artes (Palacio Augusti). Tras la rehabilitación del Palacio de Bendaña en la calle de la Cuchillería de Vitoria, se trasladó el Museo Fournier de Naipes al emplazamiento actualidad y ubicación definitiva. La Excma. Diputación Foral de Álava, actualmente lo gestiona y continúa aumentando sus fondos.

En el Museo se exhiben las colecciones que posee de sus archivos, así como la colección adquirida en subasta de Thomas De La Rue. Pero existe una contrastada<sup>278</sup> discrepancia entre la realidad y lo que cuenta el propio Félix Alfaro y los eruditos sobre el tema Alberto Suárez Alba, Manuel Llano Gorostiza y otros.... Existe una aparente contradicción con respecto a la donación o venta del museo Fournier a la Diputación Foral de Álava, que se expone más con el ánimo del resultado de investigación que con espíritu analítico. Pues al empresario correspondió la paternidad y a la Diputación la adopción.

<sup>278</sup> BRITISH Museum, Correspondencia inédita via mail con Mr. Mc. Donald, responsable del departamento curatorial.

En una escala de valores comparativos, ambos obtienen gloria y satisfacción: el primero como creador de la obra y la segunda en su conservación, mantenimiento y actualización. Imprescindible para que cumpla con la función didáctica que le corresponde, al ser uno de los mejores museos de barajas del mundo. Afirma Félix que, él mismo confeccionó el catálogo, con interesantes aportaciones históricas, que fue donado<sup>279</sup> y que, posteriormente, pasó a la Diputación Foral de Álava<sup>280</sup>. Pero sin embargo la Diputación<sup>281</sup> manifiesta que: *con el tiempo, el otrora reconocido empuje de la industria vitoriana entró en fase de recesión; también de esperanza renovada. Ello significó la venta de la Colección Fournier de naipes a la Excma. Diputación foral de Álava en el año 1984<sup>282</sup>. En efecto, el día 11 de Septiembre de ese año la mentada primera Institución del Territorio Histórico de Álava, a propuesta de Don Peli Martín, a la sazón Diputado Foral de Cultura, acordó la adquisición de sus fondos, que en número de dos mil quinientos ejemplares de barajas diversas y otras ochocientas cincuenta y una repetidas de variada procedencia, junto con planchas xilográficas, litográficas, utensilios de la época, envolturas, etc., más una biblioteca especializada pasan a ser fondo del, instituido en tal ocasión, como Museo Fournier de Naipes de Álava.*

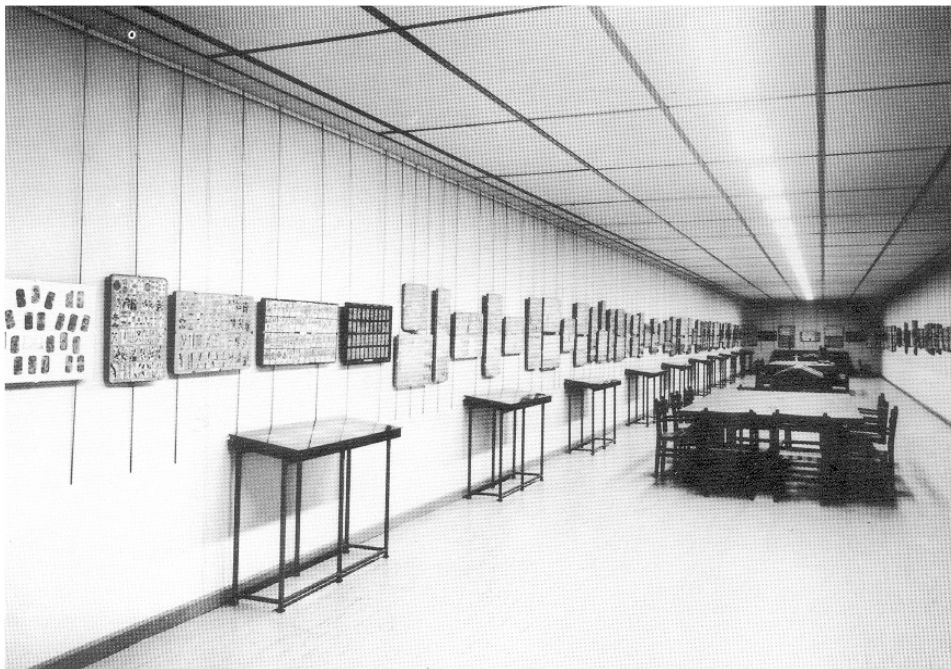


Fig. 171 Interior del Museo, cuando estaba instalado en la fábrica de la c/ Heraclio Fournier

<sup>279</sup> ALFARO FOURNIER, Félix Escritos inéditos mecanografiados por

<sup>280</sup> Diputación Foral de Álava y Fundación Natwest (1993). *Naipes británicos y su influencia internacional*. Ed. Diputación Foral de Álava. Vitoria.

<sup>281</sup> Diputación Foral de Álava. Catálogo del museo "Fournier" de naipes de Álava. Tomo III.

<sup>282</sup> CATALOGO, *Museo Fournier de Naipes de Álava* (1994). Tomo III. Vitoria: Ed. Diputación Foral de Álava. pp. 15-16

El 20 de Junio de 1986<sup>283</sup>, se reabrió el museo Fournier de Naipes en el Palacio de Augusti (Fig. 172), donde está ubicado el Museo de Bellas Artes de Álava. La familia Alfaro, está orgullosa de la nueva ubicación de la colección y considera es donde mejor cuidada y protegida puede estar, a pesar del apego sentimental.

Se incrementan los fondos de una forma constante, pues en menos de un año y medio, enero de 1989 y Junio de 1990, se adquieren y se recibieron en donación exactamente dos mil cuatrocientas cuarenta y nueve barajas.



Fig. 172 Palacio Augusti, lugar de se ubicó la colección Fournier hasta 1994

A partir de 1994 el Museo Fournier de Naipes de Álava, ocupa en exclusiva, una nueva y digna sede: el Palacio de los López de Arrieta, actualmente conocido como Palacio de Bendaña.

<sup>283</sup> SUAREZ Alba, Alberto (1991). *A Vitoria barajas*. Ed. Diputación Foral de Álava, Vitoria. pp. 48-58



Fig. 173 Interior del Palacio de Bendaña, actual sede del Museo Fournier de naipes.

#### IV.18 La colección de Thomas De La Rue.

La empresa Thomas De La Rue and Company, fundada en 1832, también obtuvo el Gran Sello de Guillermo IV en Gran Bretaña, por su aportación en la fabricación de naipes. Sustituye el coloreado con trepas por nuevos sistemas de impresión tipográfica, reduciendo costes. Por ello, es considerado el padre de los naipes modernos; también inventó el sistema de barnizado de naipes, lo que causó un giro revolucionario en el mundo de la fabricación.

Por falta de espacio, para una colección que aumentaba día a día, la empresa decidió desprenderse de su particular Museo, en 1965. Hasta que en 1970 fueron depositados sus fondos, en el British Museum de Londres, cuando sorprendentemente la fábrica de Thomas De La Rue cesa en la fabricación de naipes, orientando sus trabajos a otro tipo de producción dentro del mundo de las Artes Gráficas.

Fue a petición de la compañía Thomas De La Rue, que se llevó a cabo la gran subasta de sus fondos, la mayor y más importante en toda la historia del mundo del naipes<sup>284</sup>. A las once en punto de la mañana del lunes 30 de Noviembre de 1970, se inició la puja de la colección de *Thomas De La Rue Company Ltd.* por la Casa de Subastas *Sotheby's*, en su sede de Barcelona. Se trataba de una colección completa y *Sotheby's* (Fig. 174), la subastaba entera no permitiendo la separación por lotes. El precio de salida de la colección fue de doce mil libras esterlinas, más el diez por ciento de la casa de subastas. A pesar de las dificultades del momento para poder pagar en

<sup>284</sup> SUAREZ Alba, Alberto (1991). Op. Cit. p. 61.

divisas dentro del territorio nacional, Félix Alfaro Fournier se adjudicó la tan preciada colección, que pasó a engrosar las vitrinas de su museo en Vitoria. El importe pagado por la colección, doce mil libras esterlinas, equivalían a la cuantiosa cantidad de dos millones de pesetas de los años 70.

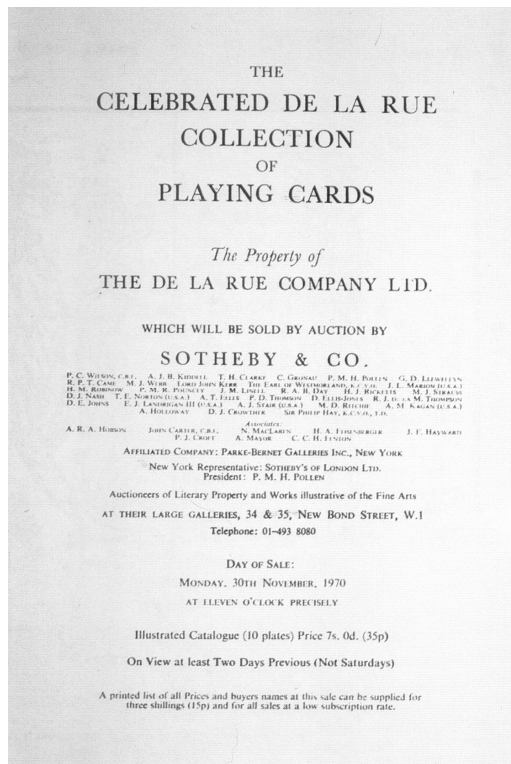


Fig. 174 Portada del catálogo de Sotheby's, anuncio la decolección Thomas De La Rue<sup>285</sup>.

Alberto Suárez Alba<sup>286</sup> en su libro *A Vitoria barajas* narra la situación contada por Luís Monreal y Tejada, el que comenta que después de la subasta, ya en el despacho de Marshall Spink, quién actuó de pujador para Félix Alfaro Fournier, recibieron llamadas y visitas de los medios de comunicación para conocer la identidad del comprador. Agrega que: *inmediatamente se presentaron responsables del Museo Británico, lógicamente quejosos por lo que había sucedido. Tras cinco años de disfrutar de aquellos portentosos naipes los veían volatizarse para siempre. Nos pidieron que, al menos, fuéramos tan amables de cederles el pliego xilográfico del Alto Rhin, del s. XV.* Sin embargo, hechas averiguaciones y contactado con el British Museum<sup>287</sup>, afirman que esta colección fue dejada en calidad de depósito durante cinco años y se siguió la voluntad del propietario, nunca hubo otro interés.

<sup>285</sup> SUAREZ Alba, Alberto (1991). Op. Cit. p. 57.

<sup>286</sup> Ibidem, pp. 69-73.

<sup>287</sup> Correspondencia inédita via mail con Mr. Mc. Donald, responsable del departamento curatorial del Museo Británico.

- *El lote de Thomas De La Rue*<sup>288</sup>.

Extraordinario y completo lote de barajas, subastado en Sotheby's, y que estaba ordenado por países, del siguiente modo:

Alemania, Austria, Italia, Inglaterra, Francia, Holanda, España (naipes producidos por Torras y Lleó, en Barcelona; por la Real Fábrica, en Madrid; por José Martínez de Castro, en Madrid; por De Macía, en Barcelona; por Acuaviva en Cádiz; por Muñoz, en Málaga; por González, en Madrid; por Ramírez, en Barcelona; por Felipe Ocejo, en Madrid...., y, naturalmente, por Heraclio Fournier, en Vitoria); Suiza, Bélgica, Rusia, América del Norte, México, China, Portugal, Suecia, Checoslovaquia, Persia, Sudáfrica, Hungría, Letonia, Japón, Irlanda, Canadá, Bulgaria, Cuba, Egipto, Australia, Polonia, Noruega, Dinamarca y Brasil.

#### **IV.19 Composición del Museo Fournier de Naipes de Alava.**

El museo Fournier, a través de sus variopintas imágenes, nos ofrece todo un mundo de fantasía hecho realidad, con la contemplación del pasado, la observación del presente y la intuición del futuro, por lo mucho que conlleva de oficios, costumbres, tradiciones,... El Arte, la Ciencia, la Tecnología, la Historia, la Política, la Economía, la Geografía y la Mitología, junto con la Flora, la Fauna, el Misterio, los Deportes, la Adivinación, se dan cita fusionándose con la imagen en un estallido sin igual de sensaciones y coloridos, comunicándonos su mensaje didáctico a la vez que nos alegra la voluntad, enriquecen el entendimiento cultural y ennoblecen el alma a través de la percepción de la belleza que cada cual concibe, gesta, alumbró y manifiesta desde su particular visión contemplativa.

Se dice que *a través de sus obras los conoceréis*. Y es que el espíritu Fournier está presente en esta descomunal fantasía socio-cultural. A través de la fragancia evaporada de su inquietud creativa, se palpa y respira su belleza expresiva que para él deja de ser un misterio perteneciente al enigma del universo porque la percibe, gesta y alumbró como nadie, resaltándose, en su mensaje, su gran parte espiritual y artística.

Y si, a cuanto decimos, se añade que en el museo se conservan los procedimientos de impresión, y nos sirven de punto de partida el siglo XIV como inicio histórico en imágenes impresas de los acontecimientos más importantes y el siglo XV.

Con respecto a la existencia de manuales industriales y utilización de planchas xilográficas, podemos deducir el hueco histórico cubierto por el museo Fournier a la Ciencia, la Tecnología, la Imagen y compararlo y contrastarlo con las últimas novedades de la imprenta actual más moderna, porque también tiene hueco expositivo para deleite del visitante que podrá verificar la evolución de los naipes a través de la Historia Universal.

<sup>288</sup> SUAREZ Alba, Alberto (1991). *A Vitoria barajas*. Ed. Diputación Foral de Álava, Vitoria. pp. 66-67.



Con carácter general, la del naípe español, con tratamiento y dedicación especial, en asuntos tan variados como la Historia, la Política, las Guerras, la Sátira, los Toros, la Parapsicología,... con la derivada comprobación de temas, procesos fabriles y épocas (siglos XIV al XX). Todo un elenco de individualidades y colectividades imposibles de mencionar y, aun más detallar por ser vastas las diversas facetas que exigen su desarrollo histórico y cultural.

Un asombroso patrimonio, de continuo valor, estima o consideración en alza que, en el año 1970, con la adquisición de la importante colección de Thomas De La Rue, conservada hasta entonces en el British Museum. Adquirió relevancia muy distinguida y categórica dentro del orbe. De nuestras palabras dan fe notarial las 3.150 barajas existentes en el año 1986 y los 20.200 ejemplares actuales, muchos únicos, que el curioso lector puede hallar (desde el 20 de septiembre de 1994, en la calle Cuchillería pleno corazón de la Vitoria-Gasteiz medieval, Palacio de Bendaña, erigido por Juan López de Arrieta el año 1525).

De aquello que fuera el incipiente museo de naipes coleccionados por Félix, en una sala anexa a la fábrica conocida como Heraclio Fournier, en el año 1966, con un millar de ejemplares diferentes y que incluía barajas del siglo XV. La colección de naipes españoles era la mejor surtida. Entre las existencias curiosas, destaca la adquisición de una baraja francesa época de Luís XIV, cuyas figuras iban ataviadas en tela de seda natural y fue ofrecida al museo por los descendientes de Carlos VII, residentes en París. Otro ejemplar curioso, es el de una baraja grabada y esmaltada sobre hojas de plata, del siglo XVII y procedente del Perú que se adquirió al descendiente de un virrey.

También al demoler la cárcel de Granada, se halló una baraja del siglo XVII, lo mismo que se encontró otra en un palacio de Toledo. Y al derribar un palacio de los duques de Alba en Palencia, se halló una incompleta de los siglos XVI y XVII. Hallazgos como los descritos fueron tan frecuentes que podrían constituir todo un anecdotario informativo. Por razones obvias, toda baraja que pasa a formar parte del museo, es registrada con los datos de la adquisición, fecha y procedencia, en definitiva se le cataloga<sup>289</sup>.

La trascendencia, importancia y consideración que merecía el Museo quedó evidenciada en las Navidades del año 1961, cuando el Ateneo de Madrid solicitó el envío de una selección de naipes que deseaba exponer en sus salas de visita. En 1966, se mandó otra representación a la exposición de Artes Gráficas, de Barcelona "Graphispack-66". También había expuestos libros, desde incunables hasta nuestros días. En estas fechas, el precio que podía pagarse por una baraja para el museo oscilaba entre las 100 y las 50.000 pesetas, o incluso más, según la época, calidad y conservación. Todas las ofertas eran tratadas con la mayor consideración, agradeciéndose, la deferencia recibida.

---

<sup>289</sup> CATALOGO, *Museo Fournier de Naipes de Álava* (1994). Tomo III. Ed. Diputación Foral de Álava. pp. 16-18.

Los naipes se emplearon también como elemento instructivo y conmemorativo. En el museo puede verse una baraja Imperial editada en las Cortes de Cádiz y diversos naipes de heráldica, históricos, geográficos, representativos del traje de diferentes países, mitológicos y uno alegórico a la implantación en España del sistema métrico decimal.



# ANÁLISIS





## IV.20 Aplicación de los elementos de Diseño para el Análisis de las barajas

En este apartado se pretende analizar las barajas que se han seleccionado, a través de los *Principios Universales de Diseño* formulados por LIDWELL, William, HOLDEN, Kritina y BUTLER, Hill<sup>290</sup>, que constituyen reglas, consideraciones y percepciones sobre el diseño, así como por otros principios que se han incluido por entender son esenciales en el análisis y la valoración del Diseño Gráfico. Responden a los contenidos de: ¿Cómo influir en la percepción de un diseño?, ¿Cómo instruir a través del diseño?, ¿cómo realzar la utilidad de un diseño?, cómo incrementar el atractivo de un diseño?, ¿cómo mejorar el modo de diseñar?. Fomentarán la forma de utilización, así como la percepción, para conseguir un mejor diseño funcional y cognitivamente más ergonómico, acertado y aceptado por el usuario.

Se han ordenado alfabéticamente los principios a los que hacemos alusión, por comodidad y para facilitar su búsqueda, ya que se cree son todos ellos relevantes para el análisis y la comprensión de los elementos gráficos de diseño.

Es por ello que se han organizado las barajas con arreglo a sus propias características, bien sea por temas, funcionalidad o en su caso el diseño utilizado, con el fin de agruparlas, dando uniformidad de criterio y simplificando las variantes para hacer un proceso más efectivo. Para ello se han considerado seis modelos diferentes que abarcan las barajas de referencia, producidas en la fábrica Fournier.

ESPAÑOLA	FANTASÍA	TEMÁTICAS	PUBLICITARIAS	TAROT	EXTRANJERAS
			1.- anversos 2.- reversos		1.- bridge 2.- póker

Tabla. 16 Clasificación de los seis modelos de barajas

<sup>290</sup> LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER H. (2005). *Principios universales de diseño*. Ed. Blume, Barcelona. p. 20.

IV.20.1 Análisis de la baraja española tradicionales

- Selección de las barajas

Se han seleccionado tres barajas para hacer el análisis de sus diseños, de cada uno de los modelos en los que han sido clasificadas. Han sido elegidas por considerarse las más representativas de cada modelo fabricado por Fournier.

En cuanto a las tradicionales españolas se han seleccionado:

*Baraja 1.* Esta baraja se eligió por la complejidad técnica e iconográfica que comporta la estampación a doce colores.



Fig.- 175. Baraja 1. Modelo tradicional española

*Baraja 2.* La selección de esta emblemática baraja se hace por ser el prototipo estándar, por su popularidad y más reproducida por Heraclio Fournier.





Fig. 176 Baraja 2. Modelo tradicional española

*Baraja 3.* Esta baraja denominada catalana, se ha elegido por la peculiaridad de su diseño y ser representativa de una cultura.



Fig. 177 Baraja 3. Modelo tradicional española

Una vez seleccionadas las barajas que se han considerado más representativas de este modelo tradicional de baraja española, se procede como anteriormente se ha expuesto a su análisis y valoración desde los Principios Universales del Diseño:



- **1.- Absorción:**

*“Estado de concentración mental tan intensa que se pierde la conciencia del mundo <<real>>, con el resultado de una mayor alegría y satisfacción<sup>291</sup>.”*

Es la capacidad del diseño para captar la atención, provocando desinhibición de otras preocupaciones. El término absorción, se refiere al estado mental al que llega el cerebro humano, que puede alcanzar la pérdida de la conciencia de la realidad.

Existen varios conceptos sobre la absorción:

- *Desafíos que se pueden superar.*
- *Contextos en que una persona puede concentrarse sin distracciones significativas.*
- *Objetos claramente definidos.*
- *Reacción inmediata con respecto a las acciones y a los resultados globales.*
- *Pérdida de conciencia de las preocupaciones y las frustraciones de la vida cotidiana.*
- *Sensación de control sobre las acciones, las actividades y el entorno.*
- *Pérdida de preocupación por el “yo” (hambre, sed).*
- *Percepción errónea del tiempo.*

Estos conceptos son aplicables a cualquier juego, pero de un modo particular a la magia de los naipes, y si además añadimos la propiedad que aportan los diseños, se incrementa el atractivo que de por sí los naipes poseen.

**Baraja 1.-** Este término, es aplicable a prácticamente todos los juegos, aunque en los naipes, hemos observado que hay cartas más o menos útiles para jugar, dependiendo si el diseño pretende atraer la atención o es un mero instrumento de juego. En el caso de esta baraja, se halla una polivalencia donde se articulan varios elementos: la ergonomía, el interés por la imagen, y un diseño adecuado para el juego. Puede ser utilizado como desafío en el curso de una concentración relajada. Los naipes están compuestos por elementos específicos capaces de producir una transformación global en las personas que utilizan estas cartulinas. Son capaces de apartar preocupaciones habituales, posibilitando un control equivocado del espacio temporal, ya que un jugador de naipes puede dedicar horas al juego y tener la sensación de que el tiempo transcurrido ha sido de minutos.

No hay regla matemática que permita saber cual de los elementos mencionados anteriormente es necesario, ni en qué grado, ni como ordenarlos para llegar a la absorción. En el caso de los naipes dependerá del tipo de baraja, del tipo de juego y de la predisposición personal al juego.

---

<sup>291</sup> LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER H. (2005). Op. Cit. Barcelona. p. 112.

**Baraja 2.-** En esta baraja se cumplen todos los elementos de la absorción, llegados al punto del inicio del juego, ésta es la baraja que más ediciones ha realizado Fournier y por lo tanto, la más aceptada socialmente para la práctica del juego y como elemento lúdico. Incorpora elementos como contrastes de claroscuro, mancha sobre fondos blancos, así como el diseño atractivo, equilibrado y de rica factura de los numerales como de las figuras. La iconografía clara y fácilmente legible, hace que el jugador no se distraiga con el dibujo, sino que éste es sólo una herramienta de juego.

**Baraja 3.-** Con diseños de tipo catalán, forman parte de una iconografía de una región española determinada. Esto hace que el hábito del manejo de estas representaciones plásticas medie en la interrelación del objeto y la persona. Cumple los conceptos específicos que favorecen la integración y absorción en el momento del juego.

- **2.- Adecuación:**

La adecuación es la *“propiedad por la que las características físicas de un objeto o un entorno influyen en su función”*.<sup>292</sup> También, la capacidad que tiene un objeto para adecuarse a la función específica que se espera de él.

La predisposición de la persona que las utilice estará directamente relacionada con las características de los diseños representados.

**Baraja 1.-** La adecuación se refiere sólo a las propiedades del objeto matérico en su entorno físico, esto lleva a pensar que los naipes con el formato que aquí representamos tienen las características más apropiadas para el uso al que están destinadas, el juego. Así los naipes redondos no son tan adecuados al no responder a una ergonomía funcional, aunque no significa que con esas cartas no se pueda jugar, sino que sus características físicas son menos apropiadas para el juego.

Por lo tanto, se observa que esta baraja es adecuada en cuanto a la relación forma-función. La función también puede aplicarse al color, a la calidad del diseño. Los diseños y los dibujos, se presentan como frecuentes y se hacen adecuados y ergonómicos visualmente, tal vez debido a la rutina y la tradición de acatar una iconografía popular.

**Baraja 2.-** Analizada la baraja nº1, se observa que se repiten las mismas premisas en esta baraja. La adecuación del formato sigue las mismas pautas, aunque varía en cuanto al redondeado de las esquinas o el grosor de la cartulina. Estos no influyen de un modo considerable en el ajuste más o menos adecuado, si bien es cierto que una de las preocupaciones más importantes para los fabricantes de naipes es la adecuación del soporte. Por lo tanto, esta baraja también cumple el principio universal de la adecuación en cuanto al grosor, calidad y textura de la cartulina o soporte. Las

---

<sup>292</sup> LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER H. (2005). Op. Cit. Barcelona. p. 14

esquinas redondeadas responden a principios ergonómicos de funcionalidad y el de no estropearse con el barajado.

**Baraja 3.-** En esta baraja se repite el esquema que se ha desarrollado en las precedentes, en cuanto a grosor, calidad y textura del soporte. Únicamente se podría decir que interviene el objeto físicamente, a pesar de que la imagen tiene gran influencia sobre nuestro conocimiento y hábitos.

- **3.- Alineación:**

*“Se trata de la colocación de elementos de manera que los bordes queden alineados en filas o columnas, o bien siguiendo un centro común.”<sup>293</sup>*

Este principio, hace referencia a la forma de colocar los elementos de un diseño, siguiendo un orden o lógica coherente que parta de los fundamentos por los que se rige el diseñador.

**Baraja 1.-** La colocación u organización de los elementos que constituyen el diseño de cada naipe tiene tanta importancia como los demás componentes que lo integran. La disposición de elementos alineados es una constante de la composición de la baraja española. En las tres barajas seleccionadas para hacer el análisis, se observa que la distribución de los diferentes elementos gráficos, deja en algún numeral como el cuatro, espacios que permiten insertar la leyendas. Estas cambian en cada baraja, y así se observa que en esta no tiene las mismas leyendas que las otras dos.

En cada palo se repite la forma de distribuir las unidades elementales de cada uno. El As de Oros es siempre más ornamentado que los otros, adaptándose mejor al espacio por el hecho de ser un solo elemento el que compone el naipe. El dos, lo compone una columna y dos filas; el tres, dos columnas y tres filas, alterándose en el tres de bastos donde se cruzan las clavas en forma de aspa de las que cuelgan dos mazas situadas a la misma altura estableciendo una línea horizontal; el cuatro, dos columnas y dos filas, dejando espacio para colocar una leyenda: el cinco, dispone los elementos en tres columnas y tres filas; el seis, en dos columnas y tres filas; el siete, lo hacen tres columnas y cuatro filas. El reverso de esta baraja está compuesto por un jaspeado de forma aleatoria, que no responde a alineación alguna.

Esta distribución se repite en todos los palos sea cual sea el elemento gráfico que lo represente, únicamente sufrirán variaciones los naipes de fantasía, que por el hecho lúdico se permite licencias que las barajas tradicionales no se las pueden otorgar.

**Baraja 2.-** Esta baraja cumple exactamente las mismas pautas compositivas de alineación que la nº 1, cambian las leyendas en los espacios libres con respecto a la

---

<sup>293</sup> Ibidem. p.16

anterior. El reverso está formado por una imagen en forma de orla en la que se repinten los elementos en dos columnas y dos filas

**Baraja 3.-** La diferencia con las anteriores radica en la incorporación de ochos y nueves que las anteriores no poseen. El ocho de Oros está formado por dos columnas y cuatro filas y el nueve por tres columnas y cinco filas. Esta composición se repite en las copas. En cambio, en las espadas y bastos cambia el esquema, el ocho de Espadas lo forman cuatro columnas y dos filas, mientras que el nueve son cuatro columnas y tres filas. Una de las espadas está atravesada separando los dos cuerpos de la composición. El reverso es de un solo cuerpo formado por una cuadrícula regular.

- **4.- Arquetipos:**

*“Patrones universales de temas y formas que surgen de tendencias o disposiciones de nuestro subconsciente”.*<sup>294</sup>

*Arquetipo, definición*<sup>295</sup>: *Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo.*

Concepto que el diseñador utiliza para su representación, que a pesar de las modificaciones conceptuales, mantiene el patrón temático de la baraja clásica.

**Baraja 1.-** Se debe tener en cuenta que los arquetipos de un objeto no están relacionados directamente con el diseño, aunque sí está implícito. Si partimos de la base que los arquetipos influyen en la percepción a través del subconsciente, se observará que esta baraja guarnecida con trajes y elementos de gran ornamentación y suntuosidad, forma parte de uno de los arquetipos del ser humano. Son útiles cuando el modo de comunicación no es verbal, y algunos arquetipos pueden variar de una cultura a otra.

Esta baraja representa la opulencia, no sólo en cuanto a las galas iconográficas, pues en este caso, también se articula un elemento que el usuario percibe pero desconoce, es el hecho de haber impreso esta baraja en cromolitografía a doce colores, lo cual se convierte en un arquetipo para el fabricante, y evidentemente el buen hacer del creador será transmitido al jugador o usuario.

Otro hecho que hace pensar en el arquetipo de la opulencia y bienestar, lo encierra la circunstancia de tener las esquinas doradas. En principio es dar mayor resistencia a los naipes, pero también para dar la sensación de tener algo valioso en las manos al portador.

Los símbolos de cada palo de la baraja, representan arquetipos de la sociedad Medieval, colocados por orden jerárquico.

<sup>294</sup> LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER H. (2005) Op. Cit. Barcelona. p. 24

<sup>295</sup> Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua.

**Baraja 2.-** Esta baraja prescinde de arquetipos pretenciosos, pero aporta otros no menos importantes, como son los diseños de tipo popular, donde la simbología forma parte del arquetipo del juego, e incluso en épocas determinadas de lo prohibido. Algunos casinos utilizan símbolos de ésta baraja para sus promociones.

La baraja en sí es un arquetipo de las barajas españolas, es la más divulgada y más conocida, se ha convertido en un símbolo del juego de cartas, por ello se ha usado su simbología como patrón de los naipes en nuestra cultura. Es algo que se repite en cada país que tiene su arquetipo dependiendo de los naipes más divulgados y con los que nos identificamos.

**Baraja 3.-** Cumple los mismos arquetipos que las anteriores, pero tiene una peculiaridad, es una baraja típicamente catalana, por los arquetipos referenciales que se centran en hechos y circunstancias de una zona determinada. Si esto sucede a nivel regional, con mayor motivo ocurrirá de un país a otro, máxime cuanto se trate de países alejados.

- **5.- Cierre:**

*“Tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales”.*

Referido a la composición y colocación de los elementos que componen una baraja, utilizando un patrón identificativo sobre una parte del todo.

El cierre responde a uno de los principios de la percepción de la Gestalt, en el que se afirma que las personas perciben los elementos de conjunto como un patrón.

**Baraja 1.-** Los diseños de los numerales responden al principio de cierre porque sus diferentes elementos responden perceptualmente a una unidad, a excepción del tres de Espadas que sus elementos son verticales y el de Bastos, que forma una unidad basado en intersección de las clavas.

El As de Oros está representado por una moneda central, con elementos de cierre envolvente, bandas con leyendas en la parte superior y monedas alineadas con inclinación ascendente de izquierda a derecha, en la inferior. El dos lo forman dos monedas alineadas en el centro y de forma vertical, creando una columna y dos filas; el tres, formado por dos columnas y tres filas con distribución triangular; el cuatro, forma un rectángulo, en cuyos ángulos están distribuidas las monedas, dejando el centro para colocar la marca de la casa; en el cinco las monedas forman un rectángulo en cuyo centro se coloca otra de mayor tamaño dando importancia al centro que unifica el sentido de cierre; el seis forma un rectángulo dividido en dos columnas y tres filas; el siete lo componen dos columnas y tres filas, insertando una moneda entre las de la parte superior; en el caso de las figuras, los atributos están situados a la altura de la cabeza, en horizontal.

El As de Copas está formado por una copa muy ornamentada con asas adornadas, de forma que aún siendo un elemento único, visualmente crea tres conceptos lineales en la vertical respondiendo al cierre, así como en su parte superior e inferior en su línea envolvente con una abertura. El resto de numerales se comportan de la misma forma que los oros, y también las figuras.

El As de Espadas compone una unidad visual formando un aspa posicionada en las diagonales; el dos está formado por dos elementos verticales contrapuestos; el tres, por tres elementos verticales con uno contrapuesto; en el cuatro se forma cierre por la dirección dada a espadas, también por el rectángulo formado por sus empuñaduras, así como en su parte superior e inferior en su línea de encuadre con dos aberturas o pintas;

El As de Bastos compuesto por una clava posicionada en diagonal de izquierda a derecha descendente, y formando una unidad visual con la ornamentación en la diagonal contraria; el dos está formado por dos elementos verticales contrapuestos; el tres, por tres elementos uno vertical y dos en diagonal que forman un aspa, de las que cuelgan dos mazas en línea horizontal; en el cuatro no hay un claro sentido del cierre y de unidad por la dirección dada a las clavas, si se produce unidad por el rectángulo formado por las cabezas de las clavas, así como en su parte superior e inferior en su línea de encuadre con tres pintas.

**Baraja 2.-** Esta baraja responde a los mismos principios de cierre que la baraja anterior, cambia el diseño de los elementos que la componen pero no su distribución. Las barajas de corte clásico, siguen unos cánones estructurales donde el diseñador se ve limitado y, únicamente puede aportar elementos formales de tipo creativo, es decir la factura de los dibujos de las figuras que componen esos naipes.

**Baraja 3.-** La diferencia de ésta baraja en cuanto al concepto de diseño a las precedentes, radica en que se trata de un diseño claramente catalán, pero no varía el principio de cierre.

En el cuatro de Espadas y el de Bastos el principio de cierre viene determinado por un aspa formada por las espadas y las clavas y una cruz conformada por elementos ornamentales.

En esta baraja se añaden los ochos y nueves. Los oros componen el ocho con dos columnas formando el cierre como un rectángulo; el nueve está compuesto por tres columnas y cinco filas con un elemento central del mismo tamaño unificando el sentido de cierre, la línea envolvente es continua.

En las copas, el ocho lo forman tres columnas y cinco filas, las columnas exteriores llevan tres copas, mientras la central sólo dos, distribuidas en simetría vertical; el nueve está compuesto por tres columnas y tres filas formando un rectángulo. En todas ellas en su parte superior e inferior en su línea envolvente se produce la sensación de cierre.

Las espadas están compuestas por cuatro columnas y dos filas con las espadas intercaladas con la empuñadura en la parte superior e inferior respectivamente; el nueve se representa con la misma composición que el ocho, pero este incluye una espada atravesada en forma horizontal, la línea de cierre en este caso tiene dos aberturas.

En los bastos se sigue el mismo criterio compositivo que en las espadas, la línea de cierre del contorno se representa con tres aberturas o pintas.

- **6.- Color:**

*“El color se emplea en diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética.”*

En el caso de las barajas el color tiene gran importancia desde esos puntos de vista, como también la puede tener la ausencia del mismo, en función al concepto creativo del diseñador. El color al igual que la forma es un elemento organizativo.

**Baraja 1** El color hace que los objetos tengan mayor interés y aceptación en lo perceptivo, refuerza la organización y el significado de los elementos gráficos que componen la baraja. Por otra parte un mal uso del color puede arruinar la forma y función del diseño.

Esta baraja cumple la función de dar apariencia de alta calidad plástica a través del color que con la técnica litográfica se multiplica la dificultad de realización.

Se observa por sus características que fueron realizadas por pintores, no por diseñadores (Soubrier y Olano). Todos los elementos que la componen están sobre un fondo de color gris verdoso, un color neutro que con el blanco de la cartulina alrededor hace que resalte el contenido. El gris se adecua para la agrupación de elementos y además no ejerce competencia con los otros colores. Se utiliza el color para resaltar los contrastes, fundamentalmente de las figuras, imprimiéndose con la técnica litográfica y a doce colores, lo que implica una gran dificultad técnica.

En los oros predomina el color ocre amarillo, con sensación de tridimensionalidad por el remarque de las sombras. En el As además del amarillo, también lleva rojos en las bandas y verdes en la ornamentación; el cuatro incorpora además del amarillo, rojos y azules en la imagen corporativa; las figuras con atributos en amarillo, vestimentas en granates y azules, y el caballo es negro, sombras y matices de claroscuro

En las copas, predomina el color azul, el ocre amarillo más saturado para las luces y más rojo en los planos. En el As además del amarillo, también lleva rojos intercalados, azul en el cuerpo de la copa y verdes en la ornamentación; el cuatro incorpora en el centro una superficie color salmón y tipografía en rojo. Las figuras con atributos azules y dorados, los personajes con rojos, azules, blancos y dorados, el caballo en tonos ocres matizados,

Las espadas con amarillos y rojos en las empuñaduras, y azules claros y oscuros para las hojas dando sensación de tridimensionalidad. El cuatro y el cinco incluyen dibujos ornamentales en blanco; las figuras en rojos, amarillos, azules y verde en la capa real.

Se perciben la complementariedad de los colores que dan mayor vigor al conjunto plástico, donde destacan los colores cálidos. La función que cumple el color en cualquier objeto de juego es importante desde el punto de vista perceptivo y de cognición. En otros casos la ausencia de color es una forma de realce para alcanzar un propósito de misterio, seriedad, ausencia de tiempo, etc.

**Baraja 2.-** El color en esta baraja responde a un planteamiento más luminoso por lo que llama más la atención. Es una baraja práctica, funcional y atractiva, que permite una mejor visualización de los elementos que la componen convirtiéndola en la más editada y conocida. Realizada en cuatricromía, por lo que consigue un resultado cromático simple pero con una gran carga expresiva.

En el As de Oros se utilizan colores saturados, amarillos, rojos, azules y verdes para convertir los dibujos en elementos gráficos que llamen la atención, son colores percibidos como más impactantes y dinámicos; en los numerales predominan los amarillos y ocre, portando el cuatro en el centro leyenda en rojo y azul; las figuras, en rojos, amarillos, azules y los negros para contrastar.

En las Copas predomina el rojo, aunque también porta amarillos y azules; en el cuatro, leyenda central en rojo y azul; en las figuras destaca el rojo, aunque también lleva azul, amarillo y verde.

En las Espadas predomina el azul en claro y oscuro para dar volumen a la espada, las empuñaduras en amarillo y en el cinco aparece el Timbre del Estado en color rosa; las figuras son portadoras de los tres colores primarios más el negro.

En los Bastos el rojo, verde y amarillo son los predominantes, con el negro para contrastes. Las clavav, portan una banda central con tonalidad amarillenta más clara a lo largo de toda ella.

**Baraja 3.-** Así como en las barajas anteriores se aprecia interacción cromática, en ésta las imágenes están construidos por planos de color. Crea funcionalidad e impacto por la forma de distribuir los colores.

En el As de Oros, círculo azul potenciado con amarillo y negro, en los numerales predomina el amarillo y llama la atención la forma gráfica, se cambia la iconografía que la compone, y resalta de un modo especial el negro; el cuatro en la ornamentación central lleva amarillos, azules y rojos. Las figuras con predominio de azules y rojos y amarillos para los remates de las vestimentas y atributos.

En las Copas con colores primarios azules, rojos y amarillos, proporcionando equilibrio visual; el cuatro es portador de figura central en ocre y verdes; las figuras



con predominio en rojo y azules y amarillos para remates y algunas partes de la vestimenta.

En las Espadas se observa un predominio del azul, con empuñaduras portadoras de amarillo y rojo, así como también el cuatro en su ornamentación; las figuras con predominio en rojo y azules, verdes y amarillos para remates y algunas partes de la vestimenta, el caballo en color ocre.

En los Bastos predominan los colores rojos y verdes, en los numerales el color amarillo y azul se utiliza en ramas y ornamentación; en las figuras también son el amarillo y azul los que forman parte de los remates y algunas vestimentas.

- **7.- Comparación:**

*“Método para ilustrar las relaciones y los patrones en los sistemas de comportamiento mediante la representación de dos o más variables de un modo controlado”*

La comparación se refiere a la forma de relacionar los elementos que componen los palos de la baraja. Analizar la composición que el diseñador ha dispuesto, observando las variables que utiliza y de que forma las controla.

**Baraja 1.-** La baraja tradicional española, cumple la teoría universal de la comparación, utilizando contextos únicos para cada patrón, esto es: utiliza cuatro patrones que son los palos que la componen, y en cada uno aparece contextualizado el tema único. En cuanto a la distribución de los elementos, los oros repiten el mismo esquema compositivo que las copas y las espadas lo siguen con respecto a los bastos, con pequeñas variantes que derivan de la forma de los dibujos. Se observa no obstante que la composición de los numerales sigue el mismo esquema cambiando la forma, con dos excepciones, el tres y el cuatro de espadas y bastos, tienen distinta composición. Esto es una constante en todas las barajas del mismo corte tradicional sea del país que sea. Los caballos de oros y bastos miran hacia la derecha y el de copas y espadas lo hacen a la izquierda, esta excepción compositiva no se da en las barajas más antiguas.

**Baraja 2.-** El esquema comparativo de esta baraja se repite en todas las barajas de corte clásico. Se observa que las dos primeras barajas propuestas tienen una efigie dentro de los oros, en la baraja nº 1, el dos y el tres miran hacia lados opuestos y el resto no la contienen. Sin embargo, en esta baraja, todas lo hacen en la misma dirección. Por lo que se observa que todas repiten el mismo contexto con distinto patrón. Las copas sigue el mismo esquema compositivo que los oros. Los caballos de oros y copas dirigen la mirada a la izquierda, los de espadas y bastos a la derecha. Las espadas y los bastos siguen un esquema diferente a los oros y copas con pequeñas excepciones como sucede en el tres de Bastos.

**Baraja 3.-** La repetición compositiva del patrón, sigue el mismo esquema que las barajas anteriores. La diferencia de esta baraja radica en la inclusión de los ochos y nueves, lo que añade más elementos de comparación con respecto a las precedentes. A partir del seis de bastos utiliza la verticalidad como elemento compositivo e incluso el color en rojos, amarillos y verdes está intercalado entre las clavas de un mismo palo. Las espadas siguen el mismo esquema compositivo que los bastos y son diferentes en color, predominan los azules y rojos.

- **8.- Constancia:**

*“Tendencia a percibir los objetos como inalterables a pesar de los cambios de los mensajes sensoriales”*

Una vez que conocemos los elementos que componen un objeto, las variaciones sobre el mismo son imperceptibles para el subconsciente.

**Baraja 1.-** Se observan las cartas como constantes invariables e inmutables, tanto por su iconografía como por su formato. Cada palo repite los mismos elementos variando el tamaño a medida que contiene más numerales. La baraja nº 1 mantiene esas constantes desde el punto de vista iconográfico y de formato, pero es precisamente esa iconografía la que la hace diferente. Si se observa otra baraja con distintos colores e incluso tamaño, se sigue reconociendo una baraja para el juego, pues aunque las variaciones son mínimas a nivel conceptual, no lo son de un modo general. Esto sucede a pesar del formato, incluso del soporte. Ello indica que se puede cambiar el diseño y la iconografía pero no el mensaje.

**Baraja 2.-** Ésta es la baraja más popular, la que reúne todos los elementos de constancia. Se ha diseñado con la intención de mantener unos elementos constantes, fáciles de reconocer a pesar de los niveles de iconicidad. Estos conceptos están sujetos a los diferentes grados cognitivos de las personas, y teniendo presente que todos hemos visto naipes desde la infancia, por lo que resultan identificables e incluso familiares.

Los reyes pueden ser portadores de faldas largas o cortas, corona o gorro, capa o traje, pero siempre emergen constantes que les proporciona características que los identifican y diferencia. Esto mismo sucede con los demás elementos de la baraja, aportan variaciones de una a otra, pero permanecen constantes en sus elementos fundamentales, tanto en forma como en color.

**Baraja 3.-** Se hace referencia a la percepción constante de los elementos que componen cada palo de la baraja. Posiblemente ésta sea la que mayores diferencias presenta de las tres, pero, en cambio, mantiene las constantes iconográficas precisas para ser identificadas. Se cambia el estilo al ser de tipo catalán, pero mantiene la

constancia en elementos y figuras. Cambian las leyendas, pero esto no es un agravio que haga perder la percepción de constancia perceptual.

- **9.- Convergencias:**

*“Proceso por el cual las características similares evolucionan de forma independiente en diferentes sistemas de representación.”*

La repetición de los elementos evoluciona de forma independiente partiendo de unas características comunes similares.

**Baraja 1.-** La convergencia entre forma, función y tiempo, convergen en cualquier tipo de naipe, puesto que sus variaciones no hacen cambiar la función del juego.

Éste es el motivo por el cual se han tomado licencias en el diseño, unas veces radicales y otras más comunes, simples o más complejas, etc. En esta baraja se constata la convergencia, a pesar de variar los elementos de dibujo, color, etc. Los ases son siempre más ornamentados para realzar su importancia; la distribución de los numerales tiene características casi idénticas en los oros y copas; las figuras ataviadas con vistosas vestimentas también presentan características similares en las cuatro series; las Espadas y los Bastos siguen el mismo patrón de convergencia en la composición con pequeñas variantes, como por ejemplo, en el tres. Los reversos son convergentes a partir de la utilización de los reversos orleados.

**Baraja 2.-** La similitud de los elementos convergentes de las barajas, parten de una iconografía que cada cultura adopta y aplica a sus diseños, no es lo mismo un naipe egipcio o chino que uno español o incluso regional, como es el caso de los diseños catalanes, andaluces o vascos.

**Baraja 3.-** No se puede hablar de exactitud, pero sí de convergencia en el diseño de esta baraja. No presenta variaciones sustanciosas, aunque sí el As de Oros y las figuras, que cambian sustanciosamente pero no esencialmente.

Cualquier diseñador de cultura occidental, al que se le hiciera el encargo de diseñar una baraja, utilizaría los elementos convergentes como forma instintiva relacionada con su cultura.

- **10.- Destino común:**

*“Los elementos que se perciben como relacionados, tienen un destino común, mostrando un patrón y un ritmo obvio.”*

Busca la relación entre elementos de la misma familia que evolucionan en la misma dirección.

**Baraja 1.-** El destino común es aplicable a cualquier caso y tipo y diseño de baraja, ya sea española, extranjera o de fantasía. Este principio es una de las percepciones de la

Gestalt, en la que percibe como grupo los elementos del mismo patrón, Es evidente que las normas de juego generalmente proponen un destino común de las figuras y los numerales. Los elementos del mismo palo, se agrupan por similitud y destino común. En la baraja que se propone, se observa, incluso en la colocación que mantienen los naipes están agrupados por un mismo patrón y orden, siguiendo un ritmo obvio según el orden jerárquico que se le ha asignado dentro de cada palo, Oros, Copas, Espadas y Bastos.

También las figuras son portadoras del elemento que impone el palo al que corresponden, con una salvedad iconográfica, generalmente todos los reyes de la baraja son portadores de espada, indistintamente del palo que pertenezcan, estos elementos se perciben como relacionados, puesto que iconográficamente la espada forma parte del atuendo de defensa. Todas las figuras sean del palo que sean, tienen una relación o destino común.

**Baraja 2.-** Esta baraja con respecto a la anterior ofrece diferencias de diseño lo que serían patrones no relacionados y en direcciones opuestas. La primera pretende el realce con el color y la iconografía y en ésta se busca la simplicidad, a pesar de seguir el mismo patrón y ritmo. La variante no es de concepto, sino de diseño, por lo que el destino común mantiene las constantes conceptuales sea cual sea el propósito del diseñador.

En diseño sí es posible agrupar elementos cuando las variables son distintas, el inconveniente es la finalidad de los naipes, el juego, que requiere una relación del patrón de los elementos, incluso en los reversos. Es decir, en el juego, no se puede ni deben mezclarse varios modelos de diseños para un mismo juego.

**Baraja 3.-** Esta baraja requiere la misma interpretación y definición que las dos anteriores, con la salvedad que en ésta, se añaden a las figuras numerales los ochos y nueves de cada palo que se representan con la misma iconografía que las anteriores, variando los gradientes de tamaño de los elementos que componen el naipe, con el fin de dar cabida a todos y distribuirlos de forma ordenada y simétrica.

- **11.- Diagrama de Gutenberg:**

*“Diagrama que describe el patrón general seguido por la vista cuando observamos una información homogénea distribuida de manera regular”.* “También conocido como regla de Gutenberg y patrón Z de procesado”.

Esta presentación refuerza la comprensión y facilita la lectura y describe la forma de hacer una lectura ordenada de los elementos gráficos de la baraja. Divide el medio expositivo en cuatro cuadrantes: zona óptica primaria, parte superior izquierda; zona de barbecho fuerte, superior derecho; zona de barbecho débil, inferior izquierda; zona terminal, inferior derecha. La dirección de lectura de todo elemento gráfico,

cambia dependiendo del área cultural a la que se pertenece. En occidente se inicia por la zona óptica primaria y va descendiendo hasta la zona terminal.

**Baraja 1.-** La aplicación de esta teoría en los naipes, viene dada por la división del espacio de representación en cuatro cuadrantes. La zona óptica primaria, parte superior izquierda, reservada para la colocación de los índices, que son los que sin necesidad de destapar toda la carta nos delatan al palo que corresponden. Se observa que todos los naipes son portadores de los índices en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho o zona terminal, de modo que sea cual sea la posición que se mire, la numeración siempre estará en el mismo sitio. En cambio, en los ángulos opuestos no aparece elemento alguno, dado que son zonas de barbecho fuerte el ángulo superior derecho y de barbecho débil el inferior izquierdo.

Los occidentales inician la lectura por la zona óptica primaria, descendiendo por el centro hasta llegar a la zona terminal. De este modo el centro del naipe se convierte en lugar privilegiado de encuentro, donde los naipes aportan sus leyendas, además de aprovechar los espacios dejados por la composición. La disposición de los componentes está concebida para representar elementos alineados de forma vertical y horizontal.

Todos los naipes de corte tradicional, siguen el mismo eje lógico de orientación colocando los elementos de más importancia en la zona óptica primaria, por ejemplo, en el As de Oros, el índice numeral y el nombre del fabricante.

**Baraja 2.-** En esta baraja se cumple la regla de Gutenberg incluso en el dos de Espadas, en la que sitúa las empuñaduras en las zonas óptica primaria y terminal. Sigue el sentido de lectura occidental y coloca la leyenda en el centro aunque de forma vertical. Se adapta el movimiento de la vista a un espacio informativo denso en consonancia con la densidad de información. También la dirección compositiva de los elementos y figuras, forman una diagonal de izquierda a derecha, algunas veces en forma de aspa, con leyenda central, como sucede en el cuatro de bastos.

**Baraja 3.-** Prácticamente carece de leyendas, únicamente aparecen en el As de Oros, cuatro de Copas y cinco de Espadas, son de poca importancia por lo que están representadas con tipografía de pequeño formato. La organización y distribución de los elementos que componen el naipe es directamente proporcional a las barajas de corte clásico. La zona óptica primaria, se reserva para la colocación de los índices. Se observa que todos los naipes son portadores de los índices en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho o zona terminal, en cambio en los ángulos opuestos no aparece elemento alguno dado que son zonas de barbecho. Los naipes aportan sus leyendas en la parte central, además de estar concebida para representar elementos alineados de forma vertical y horizontal.

- **12.- Dimensiones del espacio:**

Se puede situar cualquier punto en el espacio al combinar las direcciones arriba/abajo, izquierda/derecha, delante/detrás. La situación de un punto en un papel podría hacerse especificando un punto a cinco centímetros del costado derecho u siete del borde superior, independientemente de la posición del papel, el punto siempre será el mismo.

**Baraja 1.-** Si se observan los elementos de los oros y de las copas de las tres barajas propuestas, se aprecia que en todas los medallones y las copas que lo representan están situados en el mismo punto dentro de la superficie de la cartulina. Las dimensiones son las que realmente varían, no tiene la misma dimensión el dos de oros que el siete, y no tienen el mismo tamaño las espadas del dos con respecto a las del seis. En el caso de los bastos, cambia incluso la forma, al ser más pequeñas el diseñador cambia el registro gráfico.

En el espacio bidimensional, el ojo humano capta lo que el diseñador ha pretendido. En el caso de los naipes de esta baraja, el autor consigue la sensación de tridimensionalidad, aunque no realidad tridimensional. Si se compara esta baraja con la nº 2, se observa que la primera representa mejor el volumen en un espacio bidimensional.

“El espacio es un receptáculo pasivo”<sup>296</sup> que el diseñador utiliza para hacer una representación activa, y conseguir su propósito, forma, volumen, dirección, agrupamiento, dispersión, etc...

Nunca se da la misma importancia a la figura que al fondo, cuando en realidad si la tiene. No es posible una figura sin fondo. En ésta baraja, el autor utiliza ese fondo para resaltar las figuras, y se ayuda del borde blanco que encuadra la imagen total del naipe. Además las figuras tienen un doble fondo, en primer lugar el fondo espacial resuelto con un gris verdoso neutro, y en segundo la sombra que proyectan éstas y la hierba que las rodea, ofreciendo sensación de apoyo y estabilidad de todas ellas, situándolas espacialmente en un punto concreto.

En cuanto a los reversos, cabe hacer mención al diminuto craquelado en forma jaspeada que, a cierta distancia no se aprecia creando una sensación visual de fondo de color.

Se observa que en ésta baraja ni las figuras ni los numerales están contruidos con línea de contorno, lo que hace que el diseño de todos los elementos tenga una apariencia más cercana al dibujo artístico de academia clásica.

**Baraja 2.-** Esta baraja aporta un color de fondo blanco, por lo que el contraste de los elementos gráficos es mayor y donde el color crea dimensión de espacio. El diseñador pretende conseguir dibujos espaciales, con volumen, que llamen la atención, y que sean atractivos al ojo del jugador.

---

<sup>296</sup> MARIS DANTZIC, Cynthia. (1994). *Diseño visual*. Ed. Trillas. Mexico. pp 85-96

Se observa de modo claro la utilización del espacio central para colocar las leyendas, de esta forma se resuelven las zonas vacías y crear un vínculo informativo entre el fabricante y el usuario.

Los contornos resuelven la problemática estructural en cuanto a la dimensión espacial, todos los elementos gráficos representados en esta baraja, tienen una línea de contorno que define el espacio de la figura con respecto al fondo.

Las dimensiones de los elementos que componen esta baraja tienen mucha importancia. Las diferencias de tamaño de los numerales en las espadas o el de las Copas, así como en las demás cartas.

La línea de contorno ayuda al dibujante a construir de un modo más concreto los elementos a dibujar, a la vez que les dan más contraste y efectismo, la concepción espacial se reduce aquí a una trayectoria lineal.

**Baraja 3.-** Esta baraja, con referencia plástica diferente a las dos precedentes, (estilo catalán) utiliza los espacios en blanco o fondos con un propósito distinto, donde las anteriores barajas lo utilizan para colocar las leyendas, ésta lo ocupa con dibujos ornamentales, y en cambio poco texto.

La línea y el contorno es más evidente, y se utiliza incluso para sombrear algunas partes. Las figuras bordeadas gozan de mayor densidad gráfica.

Una variable considerable en ésta baraja, son los ochos y nueves. Hay barajas que no los aportan. En este caso, se utiliza el espacio de forma más abigarrada, manteniendo el tamaño de los elementos, si se comparan el siete, ocho y nueve de copas, con respecto a los otros numerales.

- **13.- Disonancias cognitivas:**

*“Tendencia a buscar consistencia en actitudes, pensamientos y creencias”.*

Se refiere a los elementos que no son habituales en el contenido de los naipes. Estas tres barajas aportan las disonancias en la parte gráfica de sus diseños, en cambio en lo que respecta a la forma física no existen disonancias cognitivas.

**Baraja 1.-** Toda persona responde a un esquema de elementos cognitivos, así que cuando se presenta uno no cognitivo se establece una disonancia. Es por ello que, se dice que es novedoso, raro o diferente con respecto a lo que se está habituado a ver. Es el caso de esta baraja, se ha pasado de la sencillez de las barajas de épocas anteriores a lo complejo de ésta; desde los fondos hasta la factura y los acabados de los elementos que se representan creando disonancias. Se puede decir que ofrece disonancia cognitiva, y sucederá hasta que se adquiera el hábito de ver este tipo de barajas. Los reversos no crean disonancia, se han utilizado los mismos que en barajas que mentalmente tenemos catalogadas.

**Baraja 2.-** Esta baraja no crea disonancias, sino todo lo contrario. Es la más habitual actualmente, es la que se suele usar para el juego en familia o en los bares. Precisamente por este motivo, por el hábito, no crea disonancias, o tal vez, por el hecho de que sea la baraja más popular. En cambio, en los reversos si las crea, al introducir los fabricantes distintos reversos utilizando forma y color. La evolución lleva a reversos tan complejos como seamos capaces de imaginar, publicitarios, fotográficos, lisos, con dibujos, el abanico de diseños es tan amplio como se pueda imaginar.

**Baraja 3.-** Las disonancias cognitivas se producen por el desconocimiento de los diseños que vemos. En esta baraja se puede comprobar esta situación, ya que puede crear disonancias en cualquier región española, excepto donde se han creado los diseños, Cataluña. Esto mismo sucede con los naipes de otros países al observarse desde otra cultura; la disonancia es todo lo que se sale del esquema al que estamos habituados o del que tenemos conocimiento. La no comprensión de lo representado crea el conflicto cognitivo.

La mayor disonancia se observa en el diseño de los oros. .Antes eran representados por monedas o soles, y ahora lo hacen con estrellas dentro de círculos, todo ello con contornos en negro muy vistosos.

Los reversos de esta baraja aunque son novedosos, crean poca disonancia por la similitud con los conocidos anteriormente.

- **14.- Encuadre o enfoque :**

*“Consiste en el empleo de imágenes, palabras y contextos para manipular el pensamiento de las personas.” “Técnica que influye en la toma de decisiones y en los juicios mediante la manipulación del modo de presentar la información.”*

**Baraja 1.-** En todos los reclamos gráficos es importante la forma de enfocar la información, para así, llamar la atención y manipular el pensamiento de la persona que juega. La importancia del As de Oros es evidente, por ello aparece más ornamentado y ocupando toda la superficie del naipe, así como las figuras. En el resto de los numerales el gradiente de tamaño de los componentes de los diferentes palos se reduce, dependiendo del número a colocar en cada naipe. La importancia de las figuras viene dada por varios de los conceptos de los que se ha hablado, pero también por el encuadre o enfoque, además de los elementos plásticos que se han usado, que en este caso son abundantes. El utilización del color, también es una forma de manipulación del pensamiento de las personas, los tonos rojos y amarillos tienen mayor poder de atracción que los verdes y azules, por ello se aplican los colores de forma intencionada en cada elemento dependiendo de la importancia que éste tenga.



Las leyendas ocupan un espacio privilegiado en el centro de los naipes dándoles de este modo la máxima importancia. La utilización para el juego de los naipes permite que el encuadre tenga un sentido lúdico. Se observa que la ornamentación de los ases es un tanto exagerada y a veces con elementos que, poco tienen que ver con el tema.

El fondo de esta baraja, forma parte del encuadre en el sentido que realiza el contenido de los dibujos que componen los naipes, resaltando más al tener el borde blanco. Los reversos carecen de encuadre por el hecho de ser una superficie homogénea que no transmite mensaje alguno.

**Baraja 2.-** Se consigue un diseño más funcional e impactante colocando las figuras y elementos directamente sobre un fondo blanco. La dirección de las leyendas tiene mucha importancia en el encuadre además del color y el gradiente tipográfico.

El encuadre en esta baraja tiene pretensiones más funcionales que ornamentales. Su diseño es más simple que la anterior, la lectura iconográfica es la misma, al igual que el mensaje que nos transmite. Pero el lenguaje utilizado en el diseño, cambia el enfoque de una baraja a otra al utilizar una forma de expresión diferente.

Los reversos tienen un encuadre o enfoque distinto tanto en color como en forma, en este caso el diseñador pretende llamar la atención a través del color.

**Baraja 3.-** En diseño, la forma de distribuir y organizar la información permite una mayor persuasión o se utiliza para manipular pensamientos.

Esta baraja de cuarenta y ocho cartas ¿es más completa que la de cuarenta?, se despeja esta incógnita dependiendo del enfoque que se le quiera dar. La baraja de cuarenta cartas es completa para determinados juegos, en cambio, no lo es para otros, pero no podemos decir que sea más completa una que otra. La tipología catalana utilizada, hará que en Cataluña el nivel de apreciación y cognitividad sea mayor.

El reverso por su composición es poco llamativo en cuanto a encuadre y color, forma parte del concepto de diseño de su creador, pasar desapercibido con el simple propósito de eliminar el blanco.

- **15.- Espacio definible:**

Es el utilizado para delimitar e identificar un espacio concreto y crear barreras a invasiones externas. Acotar el espacio para definir una situación es la misión de todo diseño, y en el caso de los naipes, con más motivo, dado el reducido tamaño del soporte en que se representa. En algunas ocasiones, el espacio está definido por los propios límites del soporte.

**Baraja 1.-** Esta definición es de gran importancia en la baraja española tradicional, en general goza de espacios definibles claros, se observa que la imagen que representa cada naipe, está delimitada por una línea generalmente de color negro, que la encuadra. En la parte superior e inferior esta línea se interrumpe una, dos o tres veces en función del palo al que corresponde. Obsérvese que los oros son portadores de la línea continua; las copas, tienen una interrupción; las espadas, tienen dos; y los bastos, tienen tres intervalos. Su función, además de definir un espacio, es permitir al jugador conocer el palo al que corresponden los naipes, evitando la intrusión de posibles mirones. Además de este espacio definido por la línea, existe otro que corresponde al fondo y definido por el blanco que lo rodea.

Las leyendas de esta baraja se representan en un espacio definido dentro de otro, y portan un fondo especial. Este espacio se repite en todas las barajas españolas tradicionales y en algunas de fantasía donde el juego es de tipo español, en cambio no sucede así en las de Póker ni en el tarot.

Los reversos de ésta baraja no aporta espacio definible gráfico, participan de ese espacio los límites físicos de la carta

**Baraja 2.-** Todas las barajas del corte español tradicional o clásico son portadoras del espacio definible, incluso los índices están representados en el interior de este espacio. Los hay que son portadores de los índices fuera de ese espacio, como es el caso del Póker, el Tarot y algunos de fantasía o temáticos. Las leyendas en este caso, no tienen fondo especial y por lo tanto, están integradas dentro del espacio general del naipe.

El reverso de esta baraja aporta un espacio definible claro, tiene el fondo azul y el diseño del reverso está superpuesto en negro dejando un margen en todo el perímetro, aunque no tiene el mismo significado gráfico que los anversos.

**Baraja 3.-** Esta baraja cumple la misma trayectoria que las barajas anteriores, tiene espacio definible en todos sus anversos, carece de fondo y aporta los índices en el interior del área definible. El As de Oros, generalmente en todas las barajas está arropado por otros elementos que hacen las veces de barreras simbólicas, o espacio definible simbólico, por el hecho de representar una efigie como elemento principal dentro de una moneda y todo ello ornamentado. En el caso de ésta baraja, el As de Oros está más protegido por el color oscuro que circunda la efigie central, además de ser portador de bandas superior e inferior formando un cierre simbólico. El resto de naipes juega con los espacios definibles de las barajas tradicionales, aporta espacios con el color, haciendo predominar verdes, rojos, amarillos o azules dependiendo del palo.

El reverso está diseñado de forma que no define espacio alguno excepto por los límites físicos del soporte.

- **16.- Forma:**

*“La forma es la información visual que recibimos acerca de la naturaleza de las cosas a través del aspecto exterior”<sup>297</sup>*

La forma imprime carácter y permite el reconocimiento de los objetos. Son las formas simples como el cuadrado, el triángulo o el círculo las que mejor se definen y reconocen por parte del hombre. El cuadrado, aparece en todas las culturas ya sea en representaciones religiosas, mitológicas, astronómicas, estéticas, etc.. Se interpreta como un número mágico o representativo de los cuatro puntos cardinales, las cuatro estaciones del año, las cuatro clases sociales de la Edad Media que han sido el origen de la representación de los distintos palos en los naipes.

**Baraja 1.-** Se deben mencionar las cualidades visuales que componen la forma y sobre las que se profundizará: redondez, agudeza, fuerza o fragilidad, armonía o discordia, traslapo, profundidad, etc.

La identidad de un montón de papeles o cartulinas puede confundirse con un mazo de naipes por la disposición formal exterior. Pero, ésta queda identificada cuando observamos la representación formal del contenido, no importará la orientación espacial del naipe, el ojo humano las identificará independientemente del marco de referencia en que se encuentre.

Los numerales de los oros y copas, representan objetos circulares (redondez), creando tensiones visuales en cuanto a su forma y distribución espacial. En cambio en las espadas y bastos, la agudeza de las espadas y su colocación dentro del espacio físico del naipe hacen que se cree armonía. Generalmente las personas son capaces de identificar un naipe independientemente de su posición, las figuras aunque identificables en cualquier punto de vista, tienen forma definida. Se han creado naipes con figuras reversibles para que sea indiferente la posición con la que se observa, fundamentalmente en el Póker.

Se observa que algunos naipes superponen los elementos, como es el caso del As de oros, donde la moneda central lo hace con todos los elementos ornamentales del fondo, y las monedas que representan los premios también. El As de bastos traslapa la clava sobre la rama de olivo, o el tres que las clavas lo hacen entre sí.

También las figuras ofrecen elementos que se traslapan, necesariamente al haber más de un objeto representado, por ejemplo: el caballero, el caballo y el escudo en las espadas. Una referencia clara de esta baraja es la representación de realismo tridimensional de las figuras, enriqueciendo la calidad plástica con respecto a las más tradicionales, que dan una apariencia más de fantasía y acartonamiento.

El fondo también forma parte de la forma, es el que crea una visión homogénea y compacta de la forma del contenido y del continente, y no menos importante es la forma de las esquinas, que al ser redondeadas proporcionan armonía al conjunto del continente.

---

<sup>297</sup> ARNHEIM, Rudolf. (1979). *Arte y percepción visual*. Alianza ed. Madrid . pp 115-180

**Baraja 2.-** En cuanto a la forma, de esta baraja, también se parte de la apariencia exterior, esquinas curvas, fondo blanco y reverso azul con forma de orla simétrica en cuatro cuartos. El As de oros, con elemento principal redondeado y traslapado sobre elementos ornamentales, cuya orientación espacial es la vertical, no reversible, lo que determina los ejes básicos del objeto.

La estructura que se crea para la realización de los elementos definirá los objetos que representan, modo de identificar el tipo y modelo sobre las diferencias de las barajas propuestas, así como la iconografía representada. Las leyendas forman parte de la forma general de cada naipе, conforman una estructura de conjunto del naipе.

En cuanto a la competencia de los elementos, en este tipo de baraja cabe mencionar que a medida que aumenta el número de unidades de cada palo, estos entran en conflicto. El diseñador hace una distribución formal coherente situándolos de modo ordenado. La distribución del cuatro de bastos responde a la misma composición que la anterior y estructuras formales simétricas, pero con distinta concepción.

**Baraja 3.-** Ésta baraja mantiene la estructura formal de las reglas establecidas, aunque cambian los diseños. La estructura formal del continente, es decir, la cartulina, esquinas curvas, en cuanto a la forma del As de oros, no presenta traslapo como sucede en las barajas anteriores, el medallón central con contorno azul oscuro hace que la forma que lo contiene tenga más importancia.

La forma va más allá que la función, en el caso de las figuras corresponde a un diseño de Cataluña. Se observa también que los numerales de esta baraja, contienen ochos y nueves, lo que produce un nuevo conflicto a la hora de hallar una composición ordenada acorde con la anterior.

Utilizada tipografía helvética y de palo seco, los índices están representados en el interior del encuadre, lo que hace que la forma interior de los naipes proporcione una imagen formal compacta.

- **17.- Iconografía:**

*“(Del lat. iconographia, y este del gr. εικονογραφία). f. Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos<sup>298</sup>”.*

En las cartas de juego, como se ha visto, los elementos formales, forman parte de una iconografía medieval, que representa los estratos sociales del momento, y esto no cambia en las estructuras formales de los naipes actuales.

**Baraja 1.-** En la iconografía en los naipes existen normas que incluso en los diseños más creativos se siguen escrupulosamente.

<sup>298</sup> Microsoft® Encarta© 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation.

En las barajas que vamos a describir, no se alteran los elementos iconográficos, pero sí varían los conceptos de diseño. Obsérvese que un oro es una forma que en las tres barajas propuestas varía la estructura formal, pero no la esencia del significado iconográfico, lo mismo sucede en el resto de palos de las barajas. En esta baraja, con respecto a las otras dos, varía la parte creativa de representar la iconografía, como es el color, la forma, la técnica e incluso en las figuras varía la ornamentación, las posturas de las mismas, pero simbólicamente o iconográficamente no cambia absolutamente nada.

**Baraja 2.-** La poca permisividad de cambios iconográficos hace que esta baraja llamada Standard, siga los patrones más estrictos de representación, desde el color hasta la composición de los elementos y la estructura formal de los mismos. Se pueden acortar las faldas del rey de bastos, cambiar las túnicas de los reyes de los demás palos, transformar el color de las vestimentas, proveerlas de mayor boato, pero esencialmente la figura debe de tener la apariencia de un rey, de pié o sentado con el atributo del palo que corresponda.

Esta baraja cumple todos los cánones de la iconografía clásica a pesar de los cambios producidos con respecto a las clásicas.

**Baraja 3.-** Catalana, española o asiática, iconográficamente mantiene la misma estructura que las anteriores, esta baraja cumple todos los requisitos establecidos por las normas que componen el tipo de baraja española, tanto en iconografía, forma, color etc.

- **18.- Iteración:**

*“Proceso que consiste en repetir un conjunto de operaciones hasta lograr un resultado concreto. (...) La iteración permite que se formen estructuras complejas mediante la acumulación progresiva de estructuras más sencillas.”*

La iteración en los naipes se encuentra en todo lo referente a la repetición de los elementos que componen una baraja.

**Baraja 1.-** Aplicando esta definición a los diseños de los naipes, en cuanto a su contenido, se observa que la progresión de los elementos que representan cada uno de los palos forma una estructura compleja a partir de una simple. Si se hace del continente, es decir de cada una de las cartulinas, sucede lo mismo, partimos de la unidad para agrupar cuarenta y ocho y formar una baraja. La iteración sucede cuando se repite varias veces un elemento o forma, bien sea, para formar el mazo de cartas, para formar cada uno de los palos que la componen, o para la composición de las figuras.

**Baraja 2.-** Si un problema habitual de la iteración en el diseño es la ausencia de una referencia final, en esta baraja se ha encontrado el equilibrio ya que los resultados han sido comprobados durante décadas con plena satisfacción.

**Baraja 3.-** La diferencia de esta baraja con las anteriores, es el hecho de que ésta tiene ochos y nueves, por lo que la iteración de esta comporta unas estructuras ligeramente más complejas en esos numerales.

- **19.- Jerarquía:**

*“La organización jerárquica constituye la estructura más sencilla para visualizar y entender la complejidad.”*

Se refiere a la forma de organizar y construir el diseño. También existe otra forma jerárquica, derivada de la representación simbólica de cada uno de los palos que la componen.

**Baraja 1.-** Se observa que a medida que aumenta el número de elementos que componen los numerales, se reduce su tamaño. La importancia del As como elemento único no la tiene el siete, lo que permite diferenciarse por su grado jerárquico.

Dentro de la estructura jerárquica existen distintos modos de representación, estructuras en escalera, en nido o árbol. Se considera que en los naipes estas se representan como una disposición en escalera, por su forma de distribución y relación secuencial. La distribución jerárquica se repite en los numerales de cada palo de la baraja. Se parte de que el As es el elemento de más valor, y todos los demás numerales están por debajo. El uno es la carta más alta y el siete la más baja, un proceso que se invierte en cuanto a valores.

Desde el punto de vista Jerárquico de posición social. El orden de colocación de los palos: oros, copas, espadas y bastos, corresponde a un orden perteneciente a la sociedad medieval. Se repite en todas las barajas, los oros pertenecen al capital y a los grandes señores; las copas al poder de la iglesia; las espadas al ejército y la defensa de los poderes anteriores; y los bastos a la plebe o pueblo llano.

Asimismo tenemos en la jerarquía de las figuras, los oros y copas, están representados por personajes con apariencia de grandes señores, las espadas por grandes guerreros y los bastos por figuras de color, a modo discriminatorio.

Esta baraja se caracteriza por la alta calidad plástica y de diseño. Tiene orden jerárquico en cuanto al costo, no estaba al alcance de cualquiera. Era una baraja costosa y lujosa, característica apreciada y representada por el dorado de las esquinas.

**Baraja 2.-** Los elementos jerárquicos se repiten desde el punto de vista de diseño. El As es el elemento principal que pierde importancia y valor a medida que se acerca al siete. Esta progresión gradual de los símbolos se repite en cada palo.

En todas las barajas, se sigue el orden de rango social medieval, pero las figuras no son portadoras de tanto boato indumentario. Se acerca más a un tipo de sociedad actual, de hecho los diseños están creados a principios del siglo XX por Soubrier, Rius y Olano. Esta es la razón por la cual las figuras del palo de bastos no son de color, por lo tanto se entienden más tolerantes.

Es la baraja más popular, de la que más ediciones se han hecho, y por lo tanto la más conocida y usada en todos los ámbitos, no es portadora de lujos superfluos como esquinas doradas ni grandes lujos. Destaca por su coherencia en cuanto a: diseño, color, forma, textura y soporte resistente para favorecer su uso.

**Baraja 3.-** Esta baraja, aporta los mismos elementos jerárquicos que las anteriores con la salvedad que incluye ochos y nueves, dependiendo del tipo de juego al que está destinada.

Se debe observar que, en ésta se prescinde de todo lucimiento gráfico. El As de Oros, diseñado con formas simples, sin pretensiones, lo mismo que el de Copas, Espadas y Bastos.

El añadir ochos y nueves, hace que la importancia jerárquica de cada elemento no sea el mismo en el As que en el nueve, debido al gradiente de tamaño.

Las figuras son poco suntuosas, y ofrecen igualdad en cuanto a estrato social, el único elemento jerárquico que las hace distintas es el atributo del palo al que corresponden.

- **20.- Legibilidad:**

*“Claridad visual de un texto, por lo general basada en el tamaño, el tipo de letra, el contraste, los bloques de texto y el espaciado de los caracteres utilizados.”*

Importancia que tiene la legibilidad o claridad en la representación de los elementos de los naipes para facilitar el juego, cuanto más sencillo sea el mensaje iconográfico, más legible y fácil de leer para el usuario.

**Baraja 1.-** En los inicios de la litografía, los textos eran representados por tipografía manual, los índices generalmente en este tipo de baraja corresponden a una tipografía tipo helvética. El tamaño del texto aporta la cuota de interés que se le pretende dar; el cuatro de Copas tiene leyenda central, de letra más pequeña y menos contrastada. En cambio, la leyenda que está dentro de una banda central y en diagonal, es la de más relevancia, aparecen en rojo los lugares donde se han recibido los premios y la ciudad de origen de los naipes. Por lo tanto, con menos importancia que la leyenda *medalla de oro*, pero con más relevancia que el resto de la leyenda.

En cuanto a contraste, en el As de Oros, la importancia la tiene *Heraclio Fournier*, parte de texto más contrastado en negro sobre fondo rosa, en cambio Vitoria, queda más confundido con el fondo de la banda. El texto de fuera de la banda, se considera menos destacable, es información básica. Es de destacar, que esta baraja

es parca en leyendas, en comparación con otras. El color es otra de las aportaciones para la legibilidad.

**Baraja 2.-** En esta baraja, Heraclio Fournier utiliza las leyendas como un elemento de comunicación aplicando los conocimientos más profundos de diseño. En el primer original de esta baraja se realizaron las leyendas con la técnica litográfica, y representaba la tipografía de palo seco de modo manual. El As de Oros, con tipografía helvética, donde aparecen leyendas muy contrastadas, blanco sobre rojo, lo que las hace más legibles. En cambio, en el cuatro de Oros, utiliza el color para dar más o menos importancia al texto, personalizando la baraja, al estampar su rúbrica algo inclinada en el centro. El Cuatro de Copas también es portador de leyendas, utiliza el mismo concepto de colores para resaltar las que cree de más interés.

**Baraja 3.-** Es parca en leyendas. El autor da importancia a los elementos compositivos. Las leyendas del As de Oros en tipografía helvética manual negra, sobre fondo amarillo, lo que crea contraste y además resalta la importancia de las leyendas al colocarlas sobre bandas. La leyenda del cinco de Espadas de poca importancia, con tipografía de palo seco en negro sobre fondo blanco con un cuerpo pequeño. Todos los naipes tienen contorno negro en sus dibujos, lo que hace sean más definidos, por lo tanto más legibles,

- **21.- Ley de prägnanz:**

*“Tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.”*

*“Este es otro de los principios de percepción de la Gestalt, afirma que cuando las personas encuentran un grupo de elementos ambiguos, tienden a una interpretación sencilla.”*

La interpretación de los símbolos, figuras, etc., es complicada hasta el punto de poderse convertir en un tratado si se estudia como iconografía. Se comenzará analizando la representación exterior o física, para hacerlo después de la forma gráfica desde el diseño. En cuanto a la forma física de esta baraja es rectangular. Parte del cuadrado y de su diagonal, que al utilizarla como medida de base se obtiene un rectángulo. Si esto se repite se llega a la proporción áurea.

**Baraja 1.-** Se hallan varios modos de ser interpretada, se parte de una percepción simple, como es algo tan básico como un mazo de cartas para jugar, esto es lo que aprecian la mayoría de las personas que tienen en sus manos una baraja de cartas. Pero éstas ofrecen lecturas más complejas, precisamente lo contrario que propone Prägnanz, *“la tendencia a percibir y recordar imágenes con la mayor sencillez posible indica la aplicación de recursos cognitivos para traducir o codificar imágenes de la forma más simple”*. Con esta definición se llega a la conclusión que si nuestra mente



está habituada a ver determinados objetos o elementos, los codifica de un modo más sencillo que los que ve por primera vez.

Éste puede ser uno de los motivos por los cual determinadas barajas resultan más familiares que otras, y este podría ser el caso del mazo que se está analizando. Por este motivo, se puede asegurar que en 1889, año de creación de esta baraja, las personas en general no estaban acostumbradas a ver naipes de esa calidad, solían ser a dos o tres colores y de formas muy simples. Su aparición fue un hallazgo novedoso, tenía carga iconográfica, técnica e incluso informativa (leyendas). Pero la mayoría de personas que podían ver esta baraja, les costaba utilizarla, lo codificaban como un grupo de elementos ambiguos que los podían interpretar de diversas formas, aunque la tendencia era interpretarlos de la forma más simple (una baraja de cartas para jugar al Mus).

**Baraja 2.-** Cuanto más básico es el diseño que se ha desarrollado en una baraja, más compleja será la interpretación. Esta baraja es la que mejor y más clara información nos ofrece, además, es la que los jugadores habituales están acostumbrados a manejar, por lo tanto, las referencias cognitivas de los diseños y elementos gráficos que representa, resultan tan familiares que un jugador habitual rechazaría cualquier mazo que no se ajustara al código al que está acostumbrado, sólo que se cambiara un color, sería razón suficiente para rechazarla, debido al código de referencia.

Los reversos responden y se identifican con los de la baraja tradicional, por lo que la lectura e interpretación de la imagen ambigua que representa es sencilla, respondiendo a la ley de iconicidad. En cambio el color de fondo que se ha utilizado no forma parte de esta condición, por lo tanto la interpretación también es ambigua.

**Baraja 3.-** Esta baraja ofrece una iconografía idéntica a las dos anteriores pero cambia la forma gráfica de representarla. Es un mazo de tipo catalán, por lo tanto, el nivel de iconicidad en este caso es de tipo regional, para unos puede tener una lectura ambigua, para otros simple, pero a pesar de ello la disonancia epistemológica, es mínima.

Posiblemente en los ochos y nueves es donde realmente se formen estructuras complejas o ambiguas, pero el observador las identifica de un modo sencillo porque iconográficamente está compuesto por elementos que el jugador identifica.

Los reversos están compuestos por formas sencillas, por lo tanto el espectador no necesita hacer cambios de registro para analizarlas.

- **22.- Limitaciones:**

*“Método para reducir las acciones que se pueden llevar a cabo en un sistema.”*

Son los signos que se utilizan para dirigir las acciones que limitan las reglas de juego como código deontológico, este puede venir dado desde la forma física de los naipes hasta la forma gráfica. Por ejemplo: en una baraja en la que todos los naipes

fueran de distinta forma, unos redondos, otros triangulares, alargados o de distintos tamaños, esto reduce la gama de acciones posibles obligando a redirigir el movimiento físico de forma determinada, en definitiva, limita la posibilidad de utilizar esa baraja para el juego. En toda baraja sea del tipo que sea, se representan signos que crean limitaciones,

Las limitaciones psicológicas reducen la gama de acciones posibles influyendo en el modo en que las personas percibimos y vemos el mundo. Existen tres tipos de limitaciones psicológicas, a través de: símbolo, convención y dirección. Los símbolos influyen en el comportamiento, advierten de la actitud que se debe adoptar; las convenciones lo hacen sobre las prácticas adquiridas por tradición, colores, formas, etc.; y las direcciones en la relación entre elementos.

Las limitaciones físicas afectan a la gama de acciones en los movimientos de un modo determinado. Los tres tipos son: trayecto, eje y barrera. El trayecto es la línea de juego que se propone cada uno teniendo en cuenta las limitaciones psicológicas que tiene en mano; el eje está basado en el naipe destapado alrededor del cual gira el juego; y la barrera se refiere a las limitaciones a partir de tener buen o mal juego.

Las limitaciones también pueden ser semánticas, culturales y lógicas.

**Baraja 1.-** Las limitaciones pueden ser físicas o psicológicas en el diseño de una baraja. Las limitaciones psicológicas reducen la gama de acciones influyendo en la ejecución gráfica, pueden ser de tres tipos, simbólicas, convencionales, y de dirección. La influencia de los signos y las normas del juego contribuyen de forma directa en los condicionamientos o limitaciones del diseño.

La creación de un modelo de naipe diferente y caprichoso como este, comporta varias limitaciones: las de la cantidad o número de naipes, (convencionales), debe mantener una iconografía (simbólicas) y tiene que tener una utilidad concreta (dirección).

Las convencionales, limitan al diseñador a crear diez elementos por los cuatro palos. Los inconvenientes principales estarían en el As, la Sota, el Caballo y el Rey, dado que son los que más carga iconográfica aportan. En esta baraja las figuras son con toda seguridad el elemento que crea mayores limitaciones, al intervenir en ellas, pero manteniendo los elementos iconográficos. La distribución de los elementos forma parte de la organización tradicional.

Las simbólicas, ubican al autor en un lugar donde tiene poco que escoger, lo que resulta una limitación. Cada palo ofrece una simbología distinta, la que puede transformar pero no puede modificar, y las figuras ofrecen una esencia que no puede variar aunque puede hacerlo cambiando la apariencia, la resolución gráfica, el color, la actitud, etc.. Un ejemplo de los condicionamientos que supone la creación de una nueva baraja, es que en ésta Heraclio Fournier utiliza los mismos modelos de numerales de los oros y bastos que los de la primera baraja de Vitoria.

Las de dirección ofrecen al dibujante una trayectoria incondicional totalmente limitada: oros, copas, espadas y bastos y una numeración del uno al siete y del diez al doce en unos casos y del uno al doce en otros, sin poder variarlos.

**Baraja 2.-** Las limitaciones en esta baraja fueron muchas al ser rediseñadas por: Rius, Soubrier y Olano. Lograron una baraja funcional homogénea y con las limitaciones propias del color, ya que tenía que ajustarse a los tres colores base más el negro. También los límites del papel es una limitación, cuando se trata de diseñar una baraja convencional.

**Baraja 3.-** La creación de todo objeto de diseño, siempre encierra limitaciones. En el caso de esta baraja, las limitaciones gráficas y conceptuales son las que se dan en la realización de toda baraja. Pero, en este caso el condicionamiento viene dado: primero, por tener que diseñar una baraja de tipo catalán, con diversidad de vestimentas, las posturas de las figuras y la limitación extraordinaria de la creación del As de Oros, ya que es la carta más representativa de la baraja. Y, segundo por el hecho de que tenga los ochos y nueves, es un condicionamiento o limitación a la hora de hacer una composición coherente sin perder la legibilidad.

- **23.- Mancha, línea, forma y campo**

*“Cualquier marca sobre un soporte debe tener longitud y anchura<sup>299</sup>.”*

Todo diseño tiene reglas formales basadas en conceptos, que son la base de la configuración y permiten diferenciar lo representado.

**Baraja 1.-** La definición de Maris<sup>300</sup>, en el momento que se hace una marca sobre un soporte, este asume el rol de fondo, se convierte en un ambiente para contener la figura, se puede transformar el área aplicándole un color para que adquiera importancia, como es el caso de ésta baraja. Se advierten ciertas equivalencias de formas que comparten un borde común, convirtiéndose algunas en formas adyacentes, como es el caso del As de Oros, y en formas colindantes otras, como las figuras, el resto de numerales se representan en dos áreas con una frontera.

El borde del elemento representado pictóricamente, actúa como recorte entre figura y fondo. La mancha es una forma en la que los límites de la imagen están representados por el cambio de color, convirtiéndose en figura y fondo. La mancha sobre un dibujo de línea hace desaparecer la línea de contorno, comúnmente es la forma que crea los bordes, las manchas con forma hechas sobre un fondo no necesitan quedar claramente encerradas, a menos que esto sea un propósito del diseñador. Maris, hace una referencia a la imagen impresa como elemento donde el concepto de mancha es más habitual.

<sup>299</sup> MARIS DANTZIC, Cynthia (1994). *Diseño visual*. Ed. Trillas. Mexico. pp 85-96

<sup>300</sup> Ibidem. pp. 88-93

Las figuras y elementos de esta baraja, están formados por campos, (manchas) sin bordes, lo que ofrece una calidad mayor, una imagen más ilustrativa que plástica.

**Baraja 2.-** La línea del linde del dibujo forma parte de la figura y del diseño, ha sido el propósito del dibujante que las figuras tengan un contorno negro u oscuro para que resalten. Así pues, las líneas de cierre se convierten en formas separando la figura (como sujeto) del fondo, considerado como sujeto para contener la figura, resultando equivalencias que comparten un borde común construyendo una forma que encaja en otra forma común, creando una interacción de formas contiguas o dos espacios, (figura y fondo) con una frontera o linde, el contorno.

Aquí el diseñador enfatiza el contorno para eliminar algún tratamiento plástico de la figura, ya que su propósito, es conseguir figuras efectistas e impactantes más que realistas y con calidades plásticas.

**Baraja 3.-** En esta, la línea de contorno se convierte en protagonista de los diseños, cambia el estilo pero no la técnica, los elementos están definidos por una línea perimetral para distinguir la figura del fondo. El fondo es blanco, para dar importancia al tema principal, la figura.

Si se elimina la línea de contorno, se perdería la referencia de muchos elementos, como las caras de las figuras, o los relieves de las copas etc. Si se observan los brotes de los bastos se ve que los construye la línea, sin ella se quedaría en simple mancha, en contraposición a la baraja nº 1, que está formada por mancha definida como figura y fondo sin contornos.

- **24.- Organización de la información:**

*“Proceso de organización de la información en grupos relacionados con el fin de controlar la complejidad y reforzar las relaciones en la información.”*

Todos los naipes siguen un orden en la información que ofrecen, bien sea por la numeración si la incluyen o por el número de iconos que representan. Ello en base a niveles de lectura y buscando la mejor forma de informar al usuario.

**Baraja 1.-** Este principio aborda el cómo organizar información por palos o grupos relacionados entre sí para poder elegir con facilidad algunos de ellos a la hora del juego. Consiste en la combinación de las unidades de información en un número limitado de fragmentos de forma que la información resulte más fácil de recordar.

La repetición o fragmentación de los elementos de cada palo es una forma de simplificar los diseños y recordarlos con facilidad. Fragmentación y organización, es lo que se ha hecho en este elenco para analizar las barajas, se ha fragmentado la información por temas y organizado por orden alfabético, lo mismo sucede con los naipes se fragmenta la información con respecto al número del índice y se ordena de forma descendente, es decir del uno al doce.

La información por capas se distribuye de forma que se puedan ver de una vez múltiples informaciones. Los naipes están diseñados a partir de este principio, en cualquiera de los conceptos clásicos.

**Baraja 2.-** La organización e información de esta baraja es la misma que en la anterior, dado que no varía aunque varíe el concepto de diseño, La estructura también es la misma, debido a la reglamentación establecida para el diseño de naipes.

**Baraja 3.-** Aquí se demuestra que la tendencia plástica de los diseños no influye en las asonancias o disonancias simétricas de la composición de los elementos. El esquema de la disposición es análoga a otras bajaras, incluso de otros países, mantienen una afinidad estructural independientemente del concepto plástico de su diseño. La diferencia física con respecto a las barajas anteriores es la aparición de ochos y nueves, organizándose las formas complejas para dar una información simple.

- **25.- Proporciones:**

*“Del mismo modo que la simetría, la proporción se ocupa de la estructura de la naturaleza o del diseño, esto es la medición de la relación mutua entre diferentes elementos.”*

**Baraja 1.-** La correcta proporción entre los límites del soporte y los elementos gráficos que lo componen, hacen evidente la habilidad del dibujante, éste se permite jugar con la reducción a escala para transformar el elemento principal del palo, utilizando la teoría de reducción, en unidades de tamaño más pequeño para poder colocar proporcionalmente todas sin que interfieran en importancia unas sobre otras.

También las figuras gozan de proporciones adecuadas. Este motivo y los que ya se han comentado son los que hacen que esta baraja sea una de las más destacadas dentro de la historia del naipe.

**Baraja 2.-** Los diseñadores que la hicieron se esforzaron por actualizar tanto los numerales como las figuras, en éstas se acortando o alargaron las faldas del rey de bastos, entre otras muchas transformaciones para hacer una baraja actual y que perdurase a través de los tiempos. Se observa que las normas de proporcionalidad se cumplen, incluso en los caballos de todos los palos donde hasta este momento, el jinete era mayor que el caballo.

**Baraja 3.-** En esta, la proporción de los numerales es correcta y además está ajustada a la aparición de los ochos y nueves, sigue la progresión de reducción establecida en las barajas de otros fabricantes, en cuanto a las figuras si que se puede observar que los jinetes están desproporcionados con el caballo, aparece un jinete con la cabeza más grande que la del equino, como también el cuerpo.

- **26.- Realce:**

*“Técnica para llamar la atención sobre un área de un texto o imagen.”*

Es la forma de utilizar la imagen para resaltar el mensaje y contenido que aporta. Las formas de realce pueden ser de seis tipos:

- *General: Cuando intervienen todos los tipos.*
- *Negrita, cursiva y subrayado: Modo de diferenciar elementos sutilmente.*
- *Tipo de letra: Forma de destacar pequeños textos fácilmente legibles.*
- *Color: Técnica de realce potencialmente eficaz, se deben utilizar colores claramente distintos.*
- *Inversión: Eficaz para llamar la atención, alterando considerablemente el diseño.*
- *Intermitencia: Utilizado para atraer la atención en diferentes estados, realza información importante que requiera respuesta inmediata.*

**Baraja 1.-** El realce es una técnica efectiva para llamar la atención de los elementos del diseño. En esta baraja se ha utilizado el fondo de color gris azulado para que actúe como realce. Se utiliza fundamentalmente el realce por color en las leyendas, tanto en el fondo como en la propia letra. Es decir, el cambio de tipografía o de cuerpo de ésta es una forma de realzar más o menos la información que se pretende divulgar. Este principio se hace patente en toda la baraja, por la calidad plástica del dibujo y de la técnica.

**Baraja 2.-** La importancia cromática y de dibujo que se hace en el diseño del As de Oros es una forma de realce, obsérvese la leyenda de éste naipe, utiliza la técnica de la *inversión* para destacar de un modo especial tanto el nombre del fabricante como la ciudad donde está fabricado. La técnica de inversión funciona adecuadamente en textos pero no obtiene el mismo resultado en formas o iconos, comenta Lidwel que *“altera considerablemente el diseño y, por tanto, no conviene abusar de ella”*. Efectivamente el fabricante en esta baraja no abusa en absoluto, la utiliza únicamente en el As de Oros, el resto de leyendas las hace con la técnica general, sobre el fondo directamente y cambiando el color, cuerpo y tipografía, el resto de los naipes que componen la baraja no necesitan la aplicación del realce, aunque las figuras, por su ornamentación también cumplen esta regla.

**Baraja 3.-** El As de Oros representa el realce por intermitencia, atrayendo la atención en diferentes estados, colocando las leyendas para diferenciar los elementos que componen el naipe sutilmente. En la banda superior, en el círculo central y en la banda inferior, se utiliza un color distinto entre los elementos que componen leyendas y figuras con el fondo, se repite en los numerales, de forma que lo hace más legible. El resto de los naipes adolecen de leyendas y las pocas que aparecen lo hacen con tipografía de cuerpo pequeño y en negro, lo que indica que es una mera información sin prosopopeya. Las copas destacan por la característica de realce de colores

saturados, por lo que también resultan más llamativos los elementos que las componen, también las figuras son realizadas fundamentalmente por el color, así como sus dimensiones, que ocupan la mayoría de la superficie del naipes. Las espadas se realzan por contraste, color y composición. El As de Espadas se representa en diagonal de izquierda a derecha ocupando toda la superficie interior del naipes, ornamentado con banda o cinto que llena los espacios y realza la importancia del símbolo del palo. Los numerales están realizados por los colores azules y rojos saturados, contrastando con el fondo, el realce de las figuras, lo hace también con el color, con predominio de rojos, aunque el tamaño es otro elemento de realce. Los bastos siguen la misma composición que las espadas, aporta el realce en el color. Utiliza los rojos, amarillos y verdes, colores saturados, que colocados de forma alterna evita la reiteración. Las figuras alternan los mismos colores que los numerales consiguiendo el realce por tamaño color y contraste.

- **27.- Recursos mnemotécnicos:**

(Del gr. *μνήμη*, memoria, y *-tecnia*). f. Procedimiento de asociación mental para facilitar el recuerdo de algo.<sup>301</sup>

*“Métodos de reorganización de la información que se utilizan con el fin de que ésta resulte más fácil de recordar.”*

Gyorgy Kepes, definió el lenguaje de la visión desde un punto de vista virtual, sugiere en relación a la comprensión, almacenar la mayor cantidad de información: forma, línea, punto, color, valor, textura, al mezclarlas se observa que las variaciones son infinitas, a pesar de que los signos elementales del lenguaje son ventiseis Es aplicable al orden numérico que siguen los naipes para que la información sea más adecuada y fácil de recordar.

**Baraja 1.-** Todos los naipes conocidos utilizan los recursos mnemotécnicos en sus diseños, aunque estos principios se apliquen de un modo más habitual a textos que a imágenes. El primer propósito que se persigue es que el naipes sea impactante y sus componentes se recuerden fácilmente, para ello se utiliza la composición de los elementos, se parte de la simetría como forma legible y fácil de recordar por asociación, excepto en las figuras que se representan de forma que ocupan toda la superficie del naipes y cada una es portadora del atributo, excepto el Caballo y el Rey de Oros que se representa en el ángulo superior izquierdo, pero no lo llevan en la mano. La habilidad del diseñador o del dibujante está en que una vez conseguido este propósito, los dibujos sean más o menos atractivos para cada usuario, lo que está en función de los gustos personales. La composición de esta baraja será la que sirva de pauta para los sucesivos diseños.

<sup>301</sup> Diccionario de la Real Academia Española de la lengua. (1925). ed. Espasa Calpe: Madrid. Decimo quinta edición,

**Baraja 2.-** La configuración de la composición de esta baraja llamada estándar, sigue las mismas pautas que la baraja anterior siendo esta composición un modelo para las sucesivas e incluso para otros fabricantes. Tanto en ésta como en otras barajas, por raros, distintos y creativos que sean los elementos que contengan, los recursos mnemotécnicos afloran en toda ella, ya que es uno de los propósitos del juego. Se utilizan para organizar la información, crean el equilibrio de los elementos que componen los naipes, situándolos de forma que los pesos visuales queden equilibrados partiendo de los principios de simetría. También las pintas de la línea de encuadre forman parte de los recursos mnemotécnicos, asociando cada una de las pintas a un palo determinado, de forma que los oros no tienen pintas, el encuadre es continuo, las copas tienen una pinta, las espadas dos y los bastos tres.

**Baraja 3.-** Se observa también la aportación de recursos mnemotécnicos, como en las dos anteriores, con la única salvedad del aporte de diseño que se hace atribuido a un proyecto gráfico que define a una región, Cataluña. Influye únicamente al diseño pero no afecta a los recursos mnemotécnicos, puesto que éstos están establecidos para todo tipo de diseños para la baraja española, sea cual sea su clase, tradicional, temática, de fantasía etc.

- **28.- Redundancia:**

*“Uso de más elementos de los necesarios a fin de mantener el rendimiento de un sistema en caso de fallo de uno o más elementos del mismo.”*

Referida a recalcar lo dicho volviéndolo a decir una y otra vez. Este no es el caso de los naipes, la redundancia en las cartas de juego, se refiere a la repetición de los elementos iconográficos que las componen.

**Baraja 1.-** La redundancia en esta baraja como en todas las de su clase, viene dada por la repetición de los iconos para conseguir el número del naipe al que corresponde, indicado en el índice. Obsérvese como cada motivo se repite para reproducir tantos elementos como corresponden al número del naipe. Esto sucede sólo en las cartas numerales, las figuras están compuestas por elementos únicos, así como los Ases.

Existen varios tipos de redundancia: *Diversa*, es la utilización de múltiples elementos. En las barajas se aprecia en los cuatro palos, en la repetición numérica.

La redundancia *homogénea*, que parte de la utilización de múltiples elementos del mismo tipo. En los palos se repite el mismo icono tantas veces como sea necesario para completar el número al que corresponde.

La *activa*, es la que repite los elementos para justificar un fin, que en los naipes el fin queda justificado siempre que el número del índice coincida con el número de piezas representadas.



La redundancia *pasiva*, es un objeto repetitivo de repuesto. En las barajas sería el comodín, que se utiliza para sustituir a otro cuando haga falta. En el caso de ésta no se da este tipo de redundancia ya que no tiene comodines, por el tipo de juego.

**Baraja 2.-** En esta baraja se repiten las mismas constantes que los de la baraja anterior en cuanto a la forma de distribuir los iconos, y las figuras. Cambian los diseños, el color y la forma ornamental, se puede llamar al fondo redundancia por la repetición del mismo utilizado cuarenta veces. También en esta podríamos aplicarlo si partimos que la presencia o ausencia de fondo siempre conforman un fondo, en el caso de representarlo es evidente, pero si no se hace, partimos de un soporte blanco.

La utilización de redundancias diversas es la generalidad en los naipes, los elementos se repiten tantas veces como indica su numeral en cada palo, a excepción de las figuras que se representan como elementos únicos en cada naipe.

**Baraja 3.-** Esta baraja es la que más redundancia ofrece con respecto a las anteriores, al poseer ochos y nueves, utilizando por ello la redundancia activa, tanto en forma como en número de naipes. Repite el mismo esquema compositivo que la baraja estándar e incluso de color, también el encuadre es una condición representarlo con las pintas para ser identificados los palos o series.

- **29.- Relación figura fondo:**

*“Los elementos se perciben como figura (objetos de atención) o como fondo (el resto del campo de percepción).”*

*“Según los principios de percepción de la Gestalt, el sistema de percepción humano separa los estímulos en figuras y fondos las figuras constituyen el centro de atención y el fondo un contexto neutro.”*

**Baraja 1.-** Las figuras y los elementos representados parten de una forma definida, en cambio, el fondo tiene una forma confusa detrás de la figura, ésta ocupa un primer plano ofreciendo una clara ubicación en el espacio, al fondo le ocurre lo contrario. En la división psicológica de figura y fondo, la figura, suele estar por debajo de la línea de horizonte, considerándose fondo lo que está por encima.

En el caso de los naipes numerales, los elementos ocupan toda la superficie del naipe por lo que en este caso definiremos como figura al objeto concreto y fondo a lo inconcreto. Esta teoría cambia en los naipes portadores de figuras como la Sota, el Caballo o el Rey, que queda perfectamente definida la figura del fondo. El diseñador aporta sombras, hierbas y otros componentes que hacen que la figura adquiera protagonismo, apoyo y ubicación en el espacio.

**Baraja 2.-** Este principio, aquí se hace más evidente por contraste entre figura de color y fondo blanco. El contraste es el elemento destacable de estos naipes, aunque

también el color, puesto que se utilizan colores primarios de gran saturación, lo que hace que el contraste sea mayor, y la representación de figura sobre el fondo quede más evidenciada.

**Baraja 3.-** Esta baraja de diseños catalanes no hace diferencias formales en cuanto a normas de diseño, aporta los mismos principios que las anteriores, pero aun poseyendo los mismos colores base, hace aporte de los colores saturados como la baraja anterior. La diferencia está en el diseño, que ofrece una peculiaridad regional determinada, la línea de contorno más gruesa hace que el contraste de figura y fondo sea mayor

- **30.- Representación icónica:**

*“Es el uso de imágenes para facilitar la identificación y el recuerdo de señales, signos y controles.”*

El uso de imágenes en los naipes, es un requisito fundamental, tanto para su identificación como para los arquetipos iconográficos. Los iconos de la baraja española, están representados por símbolos: en los oros, son monedas, soles, o simplemente manchas de color amarillo; en las copas por cálices de diferente ornamentación; en las espadas por aceros de distintas clases; y en los bastos por clavos, que pueden variar sus modelos, pero siempre serán aquellas porras o trancas tradicionales. En las barajas de Póker, se verán representados por: rombos, picas, corazones y tréboles. Según el país o cultura pueden ser sustituidos por: hojas de roble, bellotas, campanas etc...

**Baraja 1.-** La iconografía de los naipes es siempre constante, aunque cambia la forma de representarla cada baraja es diferente, obsérvese que se repite en las españolas clásicas la misma iconografía, esto no sucede con las de fantasía o temáticas.

Los oros y las espadas son similares, las clavos de los bastos varía su representación icónica, utiliza otro diseño de mazo. En esta baraja cambia el modelo de las clavos tradicionales, con respecto a las otras barajas, También las copas aportan otro diseño, pero se definen como tales, y así sucede en todas las series de esta baraja, la variación del diseño no hace variar el contexto iconográfico.

**Baraja 2.-** La representación icónica de esta baraja, viene dada por normas iconográficas antiguas, sobre la ordenación jerárquica de la época medieval. Pero se han utilizado las herramientas necesarias para modernizar los elementos que la componen, de forma que la esencia contextual se mantenga, a pesar de los cambios formales los oros siguen siendo oros; las copas cambian su apariencia pero no su contexto; y lo mismo sucede con las espadas y los bastos. También las figuras sufren un cambio importante con respecto a la baraja anterior pero esencialmente su lectura es la misma.

**Baraja 3.-** En esta baraja es en la que se ofrecen mayores cambios formales, pero no iconográficos, mantiene la iconografía medieval utilizando un punto de vista local a la hora de llevar a cabo los diseños fundamentalmente de los oros y las figuras, a pesar de que las copas también tienen cambios.

- **31.- Sección áurea:**

*“Proporción entre los elementos de una forma, como la altura y la anchura, de aproximadamente 0,618. Proporción entre dos segmentos, de manera que el más pequeño (BC) es al más grande (AB) lo que el más grande (AB) es a la suma de los dos segmentos (AC), es decir:  $bc/ab=ab/ac=0,618$ .”*

$$\begin{array}{c}
 a / \text{-----} b / \text{-----} c / \\
 \qquad \qquad \qquad a \qquad \qquad \qquad b \\
 \\
 a/b=1,618 \\
 b/a=0,618
 \end{array}$$

En general todo el contenido de los naipes se corresponde a un tratado simbólico, desde las medidas de cada carta, hasta el contenido gráfico que aportan. Las medidas están alrededor de 93,9 x 58 milímetro.

**Baraja 1.-** Se parte de unas medidas generales establecidas en el diseño de naipes de corte clásico o tradicional, cuyas medidas están alrededor de 93 x 58 milímetro. Se comprueba que la proporción de la anchura con la altura es aproximadamente una proporción áurea. Si se divide 58 entre 93,9, se obtiene un resultado de 0,618, lo que es la proporción áurea. Si se hace la operación a la inversa, 93,9 entre 58 se obtiene 1,618, ambas formas representan la sección áurea.

**Baraja 2.-** *“La sección áurea es un número irracional (un decimal infinito).”* Y también estos naipes se acercan a este principio fundamental.

**Baraja 3.-** Esta baraja cumple aproximadamente el principio fundamental que corresponder a la sección áurea, es muy raro el naipe español de corte clásico que no cumpla o se aproxime a este principio.

- **32.- Simetría:**

*“Es la propiedad de equivalencia visual entre elementos de una forma.”*

En los naipes afecta al sistema de organización de los iconos que se representa en cada naipе.

**Baraja 1.-** La simetría es uno de los elementos más importantes en la composición de las piezas que forman los naipes numerales de esta baraja. Existen tres tipos de

simetría: de reflejo o especular, de rotación y de traslación, el utilizado en los naipes es una combinación de ellos dependiendo el lugar donde se aplica. En los numerales, la simetría es de rotación y/o traslación, obsérvese como del tres y del siete se desprende una simetría diferente a la de los demás numerales, la simetría de reflejo o especular no se da en este mazo, pero se vera en naipes de otras clasificaciones o clases, donde es la propiedad fundamental de su diseño, principalmente en las figuras.

La simetría de rotación, hace referencia al giro de los elementos alrededor de un eje, siempre que las piezas que lo componen compartan un centro común.

La simetría de traslación, se refiere a la ubicación de elementos en diferentes zonas, en cualquier dirección y a cualquier distancia, manteniendo la orientación básica de los elementos.

En líneas generales, la simetría en los naipes tiene varias utilidades, sirve para ser vistas como figuras y no como imágenes de fondo, lo que permite que los elementos se recuerden mejor.

**Baraja 2.-** La organización de los objetos que componen cada naipe, forma parte de un orden preestablecido que difícilmente se puede cambiar desde un punto de vista clásico de composición de éstos.

El motivo: son los módulos que componen el naipe cubriendo ordenadamente la superficie.

Balance: *“es un estado de equilibrio que se siente al observar una distribución armoniosa de partes”*. Lo que da sensación de orden y la posibilidad de recordar mejor el contenido. En las estructuras simétricas se perciben mejor los módulos, facilitando la lectura.

**Baraja 3.-** Los oros de esta baraja están formados por simetrías de rotación, radial o rotatoria, repite elementos equivalentes alrededor de un centro común. Las copas están representadas por una simetría de traslación, ubicando los elementos en diferentes zonas, cada copa individualmente ofrece una simetría bilateral. En cambio las espadas lo hacen con una simetría de reflejo o especular, algunas veces invertida.

Esta propiedad no se da en las figuras de los naipes clásicos, pues estas son elementos independientes y no ofrecen simetría alguna exceptuando la propia de la naturaleza del cuerpo de los animales o personas.

- **33.- Técnica:**

En este apartado se hace una descripción de las técnicas utilizadas para la realización de estas barajas.

**Baraja 1.-** Esta baraja editada en 1888, está impresa en cromo litografía, utiliza doce colores para conseguir la riqueza cromática que aporta. La cromo litografía es un sistema de impresión sobre piedra, la cual es dibujada a mano, con una previa

selección de color. Para tener en cuenta los colores que pueden resultar de las transparencias, se debe utilizar una piedra para cada color, con registros en cada piedra, y teniendo en cuenta que se deben imprimir los colores de claro a oscuro para conseguir la transparencia.

El fondo de los naipes de esta baraja, eran impresos con la silueta de los elementos que iban dentro en blanco, es decir, que las figuras eran en el fondo una silueta recortada sin color, para que el color del fondo no influyera en ellas.

**Baraja 2.-** En esta baraja el procedimiento es el mismo que en la baraja anterior, pero teniendo en cuenta que está compuesta por cuatro colores, lo que supone mayor facilidad de registro que la precedente. Actualmente el proceso de impresión o estampación de esta baraja, se ha transformado, sigue siendo el procedimiento de principios litográficos, pero la impresión en lito-offset, incluso con los sistemas actuales que imprime los cuatro colores a la vez. Esta baraja, proviene de diseños antiguos, pero remasterizados con procedimientos fotográficos, de forma que se ha llegado a unos altos niveles de perfección.

**Baraja 3.-** Esta baraja sigue los mismos procesos que las anteriores, los diseños de procedencia antigua están retocados y remasterizados fotográficamente e impresos con sistemas de rotativa offset acordes a la época actual.

- **34.- Unificación de elementos:**

“Todos los términos que denotan relación de elementos, implican la relación en sí de los elementos integrados dentro de la estructura total.”

*“Los ritmos pulsantes de los detallados módulos de Escher, con sus aumentos y reducciones de tamaño, proporcionan tanto su atractivo casi hipnótico como de la inexorable regularidad y precisión.”*

**Baraja 1.-** Toda representación plástica pretende atraer la atención a través de un recorrido sobre su superficie, el autor de esta baraja parte de este principio, para lo cual crea diversos elementos para interesar al espectador o usuario. La utilización del fondo es el primero, pues la calidad plástica representada sin línea de contorno hacen más cálidos los diseños. La complejidad plástica de las figuras favorece los resultados.

La lectura de una superficie bidimensional como los naipes, es la misma que sigue el ojo sobre un plano pictórico, haciendo pausas para descansar sobre puntos determinados. En el caso del As de Oros, la lectura en cambio parte del centro, el resto de numerales tienen sus propios puntos de reposo establecidos por el diseñador como es el caso del cuatro, en el que coloca en el centro una densa leyenda, o el cinco que sitúa una moneda central de mayor tamaño para hacer esa pausa. También es el caso del siete, que sitúa un punto de interferencia en la parte central superior. Este esquema se repite en las copas, las espadas y los bastos que siguen otro

esquema partiendo de las líneas, y colocan los elementos invertidos e intercalados, en aspa o formando cuerpos y formas, utiliza en definitiva la distribución formal del punto y la línea sobre el plano de representación.

Los reversos son el ejemplo más simple y más completo de la unificación de elementos. Se utiliza una variedad de craquelado de reducido tamaño, lo que hace la unificación de este elemento.

**Baraja 2.-** Esta baraja, creada para ser la más utilizada y la más popular parte de los mismos principios clásicos que la baraja anterior, pero cambia el concepto del color, y figura fondo, utiliza colores primarios con algunas transparencias, aprovecha la línea de contorno de los diseños para enfatizar y conseguir mayor efectismo, y de este modo, hacer que el ojo humano retenga de un modo más eficaz los diseños, significados e iconografía. Utiliza las leyendas para crear pausas en la lectura, y sigue el mismo esquema de punto y línea. Los diseños y la proporción pueden ser alterados para lograr efectos gráficos especiales. Esto es lo que se observa entre las barajas que aquí se analizan, se pasa de la abundancia de colores de la primera a la austeridad de las otras dos. Cada una pretende conseguir efectos distintos ante los ojos del espectador.

La repetición de los elementos tiene un papel importante en la unificación del concepto del palo al que corresponden, a medida que aumentan las formas repetidas, ofrecen la sensación de ritmo y unidad que forma parte de un todo.

El reverso siempre pretende unificar criterios, imágenes, conceptos, ideas, etc. ya sean imágenes aleatorias o formas geométricas o publicidad etc. ello es debido a que en los naipes tradicionales los reversos tienen que carecer de importancia, esto no sucede en los publicitarios, que pretenden todo lo contrario.

**Baraja 3.-** Los diseños de esta baraja tienen rasgos culturales catalanes, ofrecen unas peculiaridades de unificación de los elementos que se repiten en las anteriores pero con diferencias por la inclusión de un diseño particular. La forma de representar los oros, las copas, es diferente en relación a las tradicionales españolas; las espadas también son distintas y las clavos tienen su origen en las que se representaban en la Alta Edad Media.

El principio de formatos multi-unitarios, define de una forma precisa el concepto que el diseñador naipero pretende en sus fundamentos creativos. Si se observa la baraja como un todo y no como una parte, se percibe un concepto distinto que si se analizan los naipes de forma individual.

*Robert Gwathmey*, afirma que la calidad no proviene de efectos decorativos, sino de coherencia estructural, pero como siempre, estos conceptos son condicionamientos culturales, no es lo mismo conceptualmente la baraja catalana que la gallega, como tampoco los diseños europeos que los asiáticos, estos por su

naturaleza siempre parecen más decorativos si los juzgamos desde el punto de vista de una cultura occidental.

IV.20.2 Análisis de las barajas de fantasía:

- Selección de las barajas

Esta baraja se ha seleccionado por la complejidad técnica e iconográfica que comporta la creación de sus diseños.

*Baraja 1.* Baraja conmemorativa con caricaturas de personajes de la España Medieval, diseñada por Carmen Guzmán en el año 1964, Fabricante Heraclio Fournier (España).

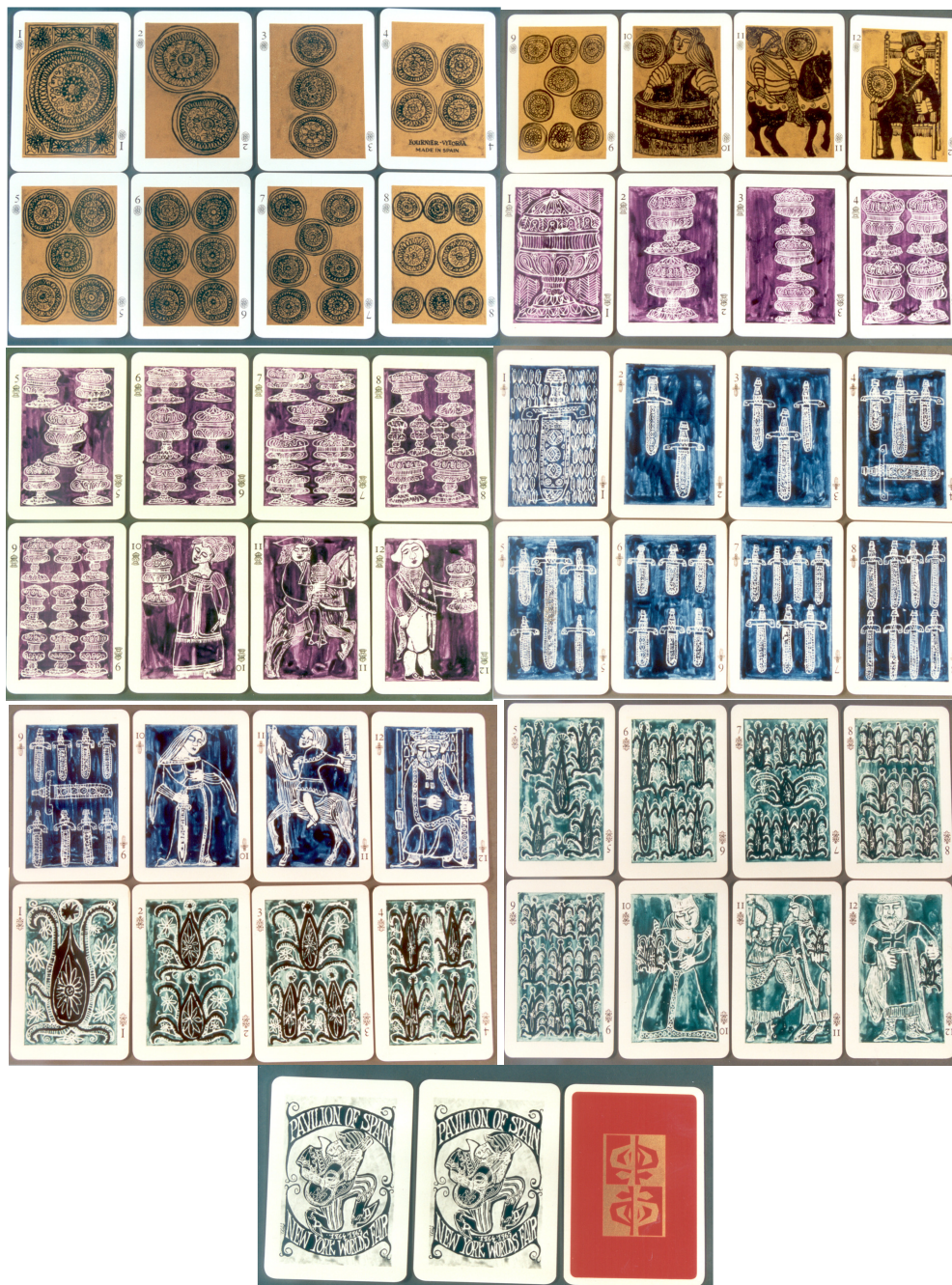


Fig. 178 Baraja 1 de Heraclio Fournier, diseñada por Carmen Guzmán.



La selección de esta baraja se hace por ser de las más complejas gráficamente.

*Baraja 2.* Baraja caricaturesca diseñada por Mingote, en el año 1979. Fabricante Heraclio Fournier (España).



Fig. 179 Baraja 2 de Heraclio Fournier diseñada por Mingote.

Esta baraja denominada clásica se ha elegido por la peculiaridad de su diseño y por no pertenecer a la temática clásica española.

*Baraja 3.* Baraja americana de fantasía diseñada por Teodoro N. Miciano, en el año 1960 cuyo tema está basado en las artes de las américas pre-colombinas. Fabricante Heraclio Fournier (España).

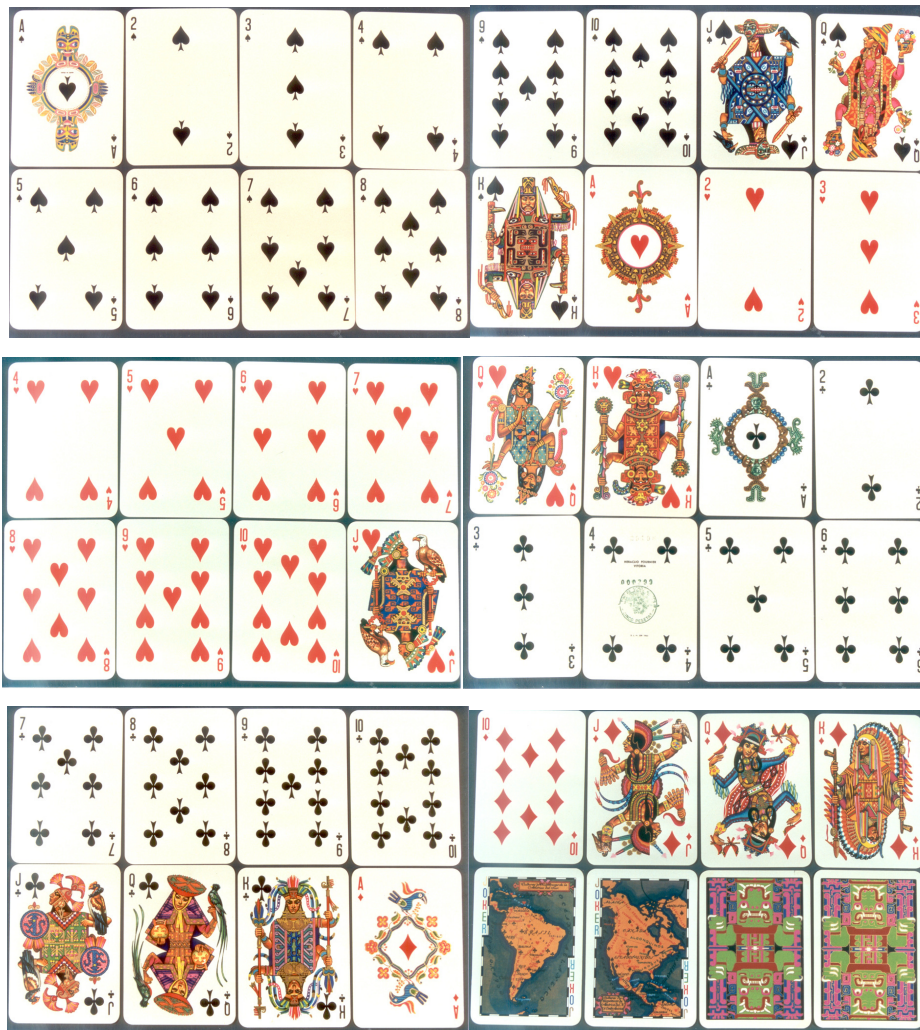


Fig. 180 Baraja 3 de Heraclio Fournier diseñada por Teodoro N. Miciano.

- **1.- Absorción:**

*“Estado de concentración mental tan intensa que se pierde la conciencia del mundo <<real>>, con el resultado de una mayor alegría y satisfacción.”*

**Baraja 1.-** Se observa que la baraja 1 conserva al 100% los elementos iconográficos de la baraja tradicional, incluso la posición de los elementos están estructurados de la forma habitual de las más clásicas. La autora de estos diseños, logra la absorción a través de la estimulación perceptual más que cognitiva, e incorpora elementos de absorción a través de un diseño definido por su carácter lúdico.

La diseñadora de esta baraja, Carmen Guzmán, aporta un esquema de diseño personal en todos los elementos, respetando los iconográficos. La elegancia de estos diseños es la ironía con que ha tratado los dibujos, que de modo personal y creativo consigue el propósito de absorción utilizando recursos que permiten evadirse del mundo real y el día a día.

Los oros están representados por círculos ribeteados, decorados, etc., todos ellos distintos entre sí, haciendo una creación individual de cada una de las monedas que representa. Las figuras son también representadas de forma caprichosa y creativa. La sota tiene forma de una menina, con tratamiento técnico casi caricaturesco que se repite en todas las figuras de todos los palos. Podrían muy bien tratarse de diseños de ilustración de cuentos infantiles.

La diseñadora representa las copas de forma que parece ridiculizar la realidad. Pero es parte del proceso de diseño que le permite crear una unidad conceptual en toda la baraja. Las figuras de las copas recuerdan los dibujos infantiles, casi picasianos.

Las espadas son de tosca pero intencionada factura. Se representa el As con una espada que casi se confunde con la ornamentación del fondo. La distribución en las demás cartas es arbitraria si tomamos como referencia la baraja clásica, cambia los gradientes de tamaño a su antojo para poder dar cabida a todas.

De los bastos hace una representación personal, prácticamente no tiene nada que ver con una clava. Las figuras siguen la misma línea de las anteriores, en este palo representa la sota con aspecto monacal y el caballo y el rey con apariencia de guerreros cruzados.

Los comodines comparten la misma factura de representación de la baraja, simboliza un Pierrot tocando la guitarra con una rodilla en tierra.

Los reversos no forman parte de la factura de los anversos, están compuestos por un fondo rojo con un rectángulo central en colores dorados y donde se representa una doble granada en positivo/negativo de forma especular y color dorado.

**Baraja 2.-** Esta baraja, diseñada por Mingote, tiene las características propias de un dibujante de cómic. Representa figuras de etnia árabe, con los símbolos de los oros formados por círculos amarillos sin volumen, cambiando el gradiente de tamaño a

medida que aumenta el número de ellos. Las figuras parecen contar una historia desinhibida y de satisfacción, que viene dada por la condición social que representa a los oros.

Las copas muestran una actitud de bacanal, borrachera y lujuria, pero visto e interpretado desde un punto de vista cómico.

Las espadas siguen el mismo registro gráfico que los anteriores palos. Intercala las espadas como elemento iconográfico con guerreros caricaturizados en actitud juguetona. La distribución de las piezas, vuelve a ser anárquica con respecto a las barajas tradicionales. Las figuras con actitud burlona representan a un caballero enamorado de la sota, mientras el rey observa la situación, con aspecto abatido e impaciente.

En los bastos como en los anteriores palos, mezcla las figuras con las clavav que forman el numeral al que corresponden.

**Baraja 3.-** La representación gráfica de esta baraja parte de la iconografía tradicional en los numerales. Las figuras aportan la parte creativa del diseñador, esto hace que los sistemas cognitivos del jugador o usuario, pierda la percepción de sus problemas y preste su atención al juego. Sobre los conceptos de absorción podemos aplicar varios de ellos respecto al diseño de esta baraja. Por ejemplo, *objetivos claramente definidos*, el sujeto tiene en sus manos un objeto lúdico, que está representado por unos diseños atractivos y donde se aportan los conceptos de fantasía, además de aportar elementos de carácter simbólico.

El As de Picas está representado por un Tótem reversible. La jota de Picas tocada por la cabeza de un Tótem, porta una espada<sup>302</sup> en una mano. En la otra exhibe un cuervo negro, asociado a la tierra fecundante, y también al poder creador por su carácter aéreo<sup>303</sup>.

Los símbolos y el color son lo más importante de esta baraja de la América Precolombina.

Los Jokers están representados por los mapas de América del Norte, Central y del Sur, de la época que representa.

Folleto: Sobrecubierta: lleva la imagen de una deidad, sacada de un monolito de las ruinas de Quirigua en Guatemala.

- **2.- Adecuación:**

*“Propiedad según la cual las características físicas de un objeto o un entorno influyen en su función.”*

<sup>302</sup> CIRLOT, J.E. (1985). *Diccionario de símbolos*. Ed. Labor. Barcelona. pp. 192-194.

<sup>303</sup> *Ibidem*. p. 161.

**Baraja 1.-** En base a la definición de este principio, se deduce que el formato se ajusta a los principios de adecuación. La función de los naipes es la de ser manipulados en el juego, por lo que deben también cumplir principios de ergonomía.

Los dibujos utilizados responden a una figuración expresionista, es decir, representan elementos iconográficos de visión personal, simplificadora y clara. Cuanto más explícita sea la imagen representada, más influirá en los conocimientos y la sus funciones.

Si nos proponemos buscar los elementos que no cumplen los principios de adecuación, podríamos apelar al abigarramiento gráfico que observamos al ver la baraja en conjunto. Da la sensación de confusión, aunque si lo vemos los naipes de forma individual esta apreciación desaparece, produciendo el efecto contrario.

Se percibe un detalle que la diseñadora ha tenido en cuenta apelando al razonamiento que acabamos de hacer referente a lo recargado de los naipes. Ha colocado el número y el símbolo del palo al que corresponde fuera del contexto del dibujo, en el margen del naipe.

**Baraja 2.-** Esta baraja procede del mundo del comic, por lo tanto, está dirigida al público infantil, lo que hace que la representación gráfica esté hecha de forma muy explícita. Por ello visualmente cumple el principio de adecuación, responde a contenidos ergonómicos y la mayoría de naipes se basan de un modo, si no exacto, muy próximo, a la proporción Áurea. Esto hace más adecuado el manejo del mazo completo cuando se manipula para el juego.

El hecho de que estas tres barajas sean de esquinas curvas hacen efectivo el principio de adecuación al barajar, dado que ello, alarga la vida del naipe al no doblarse los cantos, ni permite el deterioro al golpearlos entre sí.

**Baraja 3.-** En esta baraja de póker el contexto de sus diseños, permite una adecuada visión de los numerales, dado que utiliza los elementos de fantasía en las figuras, dejando los numerales como una baraja tradicional. Se adornan los ases, aunque dejando ver de forma clara el icono al que corresponde. Los dibujos son alusivos a América precolombina, representa las figuras de forma especular, lo que también la hace adecuada para poder ser vista en cualquiera de sus posiciones verticales.

- **3.-Alineación:**

*“Se trata de la colocación de elementos de manera que los bordes queden alineados en filas o columnas, por ejemplo, o bien siguiendo un centro común.”*

**Baraja 1.-** En esta baraja elegida como referente se observa que los elementos están alineados en filas y columnas. Los dibujos parecen tener una apariencia desordenada, pero es sólo en apariencia. La diseñadora en base a los principios del diseño ha realizando de forma concreta las formas elementales de cada naipe y su alineación,

puediéndose observar, como en los palos oros, copas y bastos aparece un orden casi idéntico mientras en el de las espadas, cambia el orden pero no pierde la alineación.

Si se observan los bordes, podemos ver que están perfectamente alineados dejando un margen blanco alrededor, prescinde de la línea con interrupciones en las partes alta y baja que por sus aberturas define el palo al que corresponde el naipé.

**Baraja 2.-** Mingote pretende diseñar una baraja desenfadada y por ello rompe las reglas de alineación, dígame que la sugiere pero no la plasma, este hecho forma parte de la intencionalidad gráfica a la hora de hacer la representación de los elementos iconográficos. No solamente crea una anarquía intencionada en cuanto a la alineación se refiere, sino que, a pesar de colocar la línea de cierre, hace que el dibujo se salga de ella invadiendo el margen blanco creando un conflicto visual deliberadamente. Incluso los reversos son confusos, incluye un ingente número de formas que no tienen sentido entre sí, de lo que se deduce, que también existe intencionalidad.

Dada la confusión creada en el diseño de toda la baraja, el autor pretende no confundir con los numerales, resaltándolos en cuanto a color y tamaño.

**Baraja 3.-** Esta baraja cumple todos los cánones de alineación, en filas y columnas, puesto que en este aspecto es exactamente de las mismas características que las barajas tradicionales más clásicas. Lo único que hace que esta baraja tenga tintes de fantasía son los ases y las figuras, que rompen el esquema habitual de los naipes de Póker.

El sentido en que se colocan los elementos, generalmente es de forma que se puedan ver con el mismo orden de cualquier lado que se miren, lo mismo sucede con las figuras.

- **4.- Arquetipos:**

*“Son los patrones universales de temas y formas que surgen de tendencias o disposiciones de nuestro subconsciente.”*

**Baraja 1.-** Las probabilidades de éxito de un diseño, están directamente relacionadas a los patrones culturales y étnicos. En definitiva, los arquetipos del contenido son los que definen el continente, si no se pudiera identificar el contenido, la apariencia sería la de una baraja tradicional. Desde el momento que identificamos los diseños como naipes de fantasía la ubicamos en un estrado más lúdico si cabe, por lo tanto el arquetipo es precisamente el concepto creativo e ilusorio.

También el color forma parte de esos arquetipos que se adaptan o no a formas clásicas. Aquí el propósito del diseñador está en romper el esquema tradicional, por eso utiliza colores distintos para cada palo y, además no son colores planos, lo que crea mayor confusión en la lectura gráfica de los diseños, absolutamente intencionados.

Se llega a la conclusión que en las barajas de fantasía, en general, el autor utiliza este registro precisamente para romper arquetipos gráficos, aunque para permitir la posibilidad de ser utilizadas las barajas, se ciñe a otros arquetipos de tipo formal.

**Baraja 2.-** Se puede afirmar que esta baraja rompe con todos los arquetipos gráficos posibles aunque iconográficamente sigue todas las reglas. Utiliza los puntos amarillos para los oros, y los mismos elementos que las barajas tradicionales en el resto de palos, con connotaciones medievales y burlonas.

Cambia sustanciosamente figuras y numerales. Incluye figuras en los numerales, cosa poco frecuente en la baraja tradicional. En esas figuras, el diseñador utiliza los arquetipos que le vienen dados por cada uno de los elementos que componen los palos. Los oros los representa por jekes árabes acaudalados disfrutando de la danza de las odaliscas. Las copas simbolizan una bacanal, vino y borrachera. Las espadas se representan por guerreros que pelean por salvar a una hermosa princesa. Y los bastos, por el manejo de las clavas en una tribu de trogloditas. Se rompe el arquetipo en las figuras representándolas jugando a golf, polo y béisbol respectivamente.

**Baraja 3.-** Esta baraja de numerales austeros y tradicionales, cambia de registro en las figuras haciendo una representación fantástica de los personajes de la América Precolombina.

El adorno del As, es siempre una forma de llenar el espacio vacío que comporta la condición de ser portador de una sola pieza. En esta baraja, el diseñador reafirma de forma clara la posibilidad de que un mazo de cartas sea funcional, con todos los arquetipos establecidos por las normas y embellecerlos, aunque sea con el pretexto étnico y rompiendo todos los arquetipos y referentes de representación.

- **5.- Cierre:**

*“Tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales”.*

**Baraja 1.-** Se puede afirmar que en esta baraja el diseñador sigue fielmente los principios perceptivos de la Gestalt, representando un conjunto de elementos a partir del patrón de los clásicos. Parte de un registro de representación personal donde hace prevalecer su concepto, que parte de formas sencillas e identificables.

*“Este principio permite a los diseñadores reducir la complejidad mediante la disminución del número de elementos necesarios para organizar y comunicar la información”.*

En este caso, el número de elementos que componen cada naipe es irreducible. Los motivos en ellos representados sufren una simplificación

personalizada, como también la organización. En los numerales se aprecia como el diseñador reduce la complejidad de sus dibujos para aumentar su interés, así como la simplificación de cierre que utiliza.

**Baraja 2.-** En esta baraja Mingote pasa por alto el principio del cierre, no utiliza formas sencillas, ni minimiza nada, como tampoco recurre al orden para simplificar lo complejo que puede ser el diseño de una baraja. La confusión es el auténtico cierre de esta baraja. Los elementos no se aproximan a patrones sencillos, llegando a un revuelto de elementos de los que es difícil saber en que naipes del palo de bastos nos encontramos, si no fuera porque deja muy remarcado y a gran tamaño el número del índice.

Se puede afirmar que esta baraja y sus reversos, en casi todos sus aspectos están fuera del principio del cierre. Tal vez este sea su atractivo, aunque también, la dificultad para el juego y su mayor inconveniente.

**Baraja 3.-** Teodoro Miciano, da la apariencia de diseñador metódico y calculador, no intercala ni siquiera leyendas, dejando limpios los numerales incluso de ellas. En este caso, sí se pone de manifiesto el principio universal referido al cierre, pues se consigue una percepción de conjunto con ese patrón único al que se hace referencia. Casi sigue al pie de la letra la teoría de cierre, cuando especifica que *“primero se percibe como un círculo, y después como elementos múltiples e independientes.”*

Pero es en las figuras donde el diseñador hace gala de sus conocimientos, utilizando recursos de forma, color, comparación, cierre, arquetipos, etc.

- **6.- Color**

*“El color se emplea en diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética.”*

**Baraja 1.-** Se observa en esta baraja que el color del fondo tiene gran importancia, los elementos de los numerales y las figuras son blancas o son negras en función del color del fondo. Se ha utilizando una técnica que en dicho apartado se desarrollará con detalle. Al utilizar el color sólo en el fondo, lo utiliza de contraste entre el blanco y el negro. A pesar de todo no es el color el único protagonista del diseño de estos naipes. Se puede observar que utiliza el color del fondo de cálido a frío si se colocan los naipes por el orden jerárquico habitual. En cambio, no utiliza colores saturados como proponen los principios en los que nos basamos.

La utilización del color en cualquiera de los campos, forma parte de un esquema cultural y dependiendo del país, ese significado o valor es susceptible de cambiar. Los comodines, en cambio, no tienen fondo, utiliza la misma técnica que el resto de la baraja, pero lo hace sólo con el negro sobre blanco.



En el reverso se usa el rojo y el dorado, son colores que no tienen nada que ver con los que utiliza en el contenido de la baraja.

**Baraja 2.-** En esta baraja el color es uno de los elementos fundamentales. Como se ha comentado en el análisis de los principios anteriores, el diseñador utiliza el color en los elementos de forma anárquica. Representa los dibujos de la misma forma que lo hace en sus viñetas, sin tener en cuenta que está diseñando una baraja. De todas formas existe un orden dentro del caos, usa el amarillo para los oros, marrones y ocre para los bastos y colores fríos para las espadas. Es en las figuras donde hace uso del color con toda su riqueza, utilizando el contraste bien armonizado.

**Baraja 3.-** Teodoro N. Miciano, utiliza para esta baraja los colores tradicionales, rojo y negro para los numerales, reforzando la organización y el significado de los elementos de los diseños. En cambio, en las figuras utiliza el color y la forma de manera explícita y clara, aplica colores adyacentes del círculo cromático, bien armonizados y en alguna ocasión complementarios.

En cuanto a los simbolismos del color, se observa que el diseñador maneja colores habituales de las culturas americanas de la época que representa. Ya se ha comentado que no existe una representación simbólica universal del color, ésta pertenece a cuestiones culturales y étnicas, en las que el significado difiere de unas culturas a otras.

- **7.- Comparación:**

*“Método para ilustrar las relaciones y los patrones en los sistemas de comportamiento mediante la representación de dos o más variables de un modo controlado”.*

**Baraja 1.-** En esta baraja, se observa que la composición es igual de creativa que los dibujos. Coloca los elementos de los oros jugando con la vertical y la diagonal, incluso utiliza la simetría. Los datos de comparación quedan representados por un contexto único (la baraja), con diferencias en cuanto a número de iconos y de los propios elementos iconográficos que representa cada palo, y que son claramente diferentes.

Los elementos comparativos se basan en los gradientes de tamaño de los dibujos, disminuyendo el tamaño a medida que aumenta el número de ellos. Esto sucede sólo en los numerales y en todos los palos, las figuras aportan otro concepto al ser un único elemento. *William Lidwell*, ofrece el ejemplo de comparar manzanas con manzanas, este es el método que se utiliza en los naipes, separando los palos por iconos iguales en cada uno.

**Baraja 2.-** Ésta aporta gran cantidad de elementos comparativos, está realizada en forma de secuencia, lo que ofrece la posibilidad de que aunque todos los naipes son

diferentes, tienen una relación entre sí. Igualmente aporta los elementos destinados a identificar al conjunto al que corresponde.

El contexto único se cumple al unificar los elementos iconográficos. En cambio, rompe ese esquema al incluir figuras en todos los naipes, lo que identifica los palos y permiten las variables para hacer comparaciones claras y sustanciales.

**Baraja 3.-** Baraja de corte tradicional y metódica, que utiliza todos los patrones de los sistemas comparativos. Los numerales de gran limpieza, fáciles de identificar y de comparar entre sí. Figuras reversibles, también claras y concisas, utiliza doce figuras, cuatro valets, cuatro damas y cuatro reyes, todas distintas incluso los colores no son comparativos los de unas con otras. En lo único que si son comparativas, es por su origen y la época que pertenecen.

- **8.- Constancia:**

*“Es la tendencia a percibir los objetos como inalterables a pesar de los cambios de los mensajes sensoriales.”*

**Baraja 1.-** *“Las personas tendemos a percibir los objetos como elementos constantes, a la vez que inmutables”.* La baraja nº 1, es una fiel representación del concepto que abordamos, mantiene la constante en cuanto a iconos, aunque cambie el tamaño. Por ejemplo, las copas del nueve siguen siendo copas igual que el resto de naipes de ese palo, sigue las pautas de la constancia en cuanto a la luz, forma, equilibrio, volumen, etc. El tamaño no cambia el concepto, a esto se refiere el principio constancia. Los cambios de dimensión no varía la referencia sobre el tamaño real de lo que se representa. El color del fondo, en este caso, ayuda a resaltar las figuras. Esta constante se repite en todos los palos, aunque cambie el registro del color de los elementos.

**Baraja 2.-** En esta baraja, el diseñador utiliza la constante de repetir las figuras incluso en los numerales, creando una visión de conjunto con una misma tendencia, utiliza figuras y objetos reconocibles, los gradientes de tamaño de ellas hacen referencia a la constante de la realidad. La constancia en el color es una evidencia, utiliza colores poco saturados y bien ambientados.

**Baraja 3.-** El mensaje sensorial de esta baraja es radicalmente opuesto al de las barajas anteriores. Conserva la constancia de tamaño en todos los numerales y de los fondos, en cuanto a la forma de las figuras, utiliza la representación étnica como constante. En cuanto al volumen, esas figuras no lo representan ya que son planas, pero utiliza el color como referencia de la civilización a la que alude.

- **9.- Convergencias:**

*“Proceso en el cual una serie de características similares evolucionan de forma independiente en diferentes sistemas.”*

**Baraja 1.-** Esta definición referida aquí a la forma que converge la repetición de los elementos de cada palo, indica una analogía con los de su palo correspondiente. Es de destacar la convergencia del color, que también tiene su aproximación a través de la unificación por palos. (cada palo corresponde a un color). En este caso la convergencia viene dada por los elementos iconográficos y por la modificación de los fondos con respecto a las barajas tradicionales. Estos elevados niveles de convergencia indican un entorno estable, sin grandes cambios con respecto a las barajas clásicas españolas.

**Baraja 2.-** Las características de los diseños de esta baraja evolucionan sujetas a una historia que Mingote relata en cada naipe. También utiliza la convergencia para representar los elementos que componen los palos, otra cosa distinta es como los articula para conseguir su propósito, aunque no convergente. Rompe con la propuesta de orden a la que alude la convergencia, coloca los elementos de forma arbitraria, sin importarle ni siquiera los límites del recuadro del naipe. La falta de estabilidad favorece la innovación, en este caso el autor consigue su propósito incluso en los reversos, donde hace apología de la misma confusión que los anversos.

**Baraja 3.-** En cambio en esta baraja, se cumplen todas las reglas de la convergencia de la forma más literal. La organización de los palos utilizando pautas clásicas, deja para las figuras los elementos de fantasía. La relación y las características de similar apariencia evolucionan de forma independiente cambiando los registros gráficos en cada palo, para poder representar de esta forma los cuatro puntos cardinales de las dos Américas.

- **10.- Destino común:**

*“Basado en los elementos que se mueven en la misma dirección se perciben como más relacionados entre sí que los que se mueven en direcciones distintas o se encuentran inmóviles.”*

**Baraja 1.-** Obsérvese en esta primera baraja, que todos los elementos de un mismo palo, evoluciona de forma descendente, del uno al doce. Si colocamos cada palo uno junto a otro, observaremos que todos ellos tienen el mismo destino, por ello se observa que hay cuatro reyes, cuatro caballos y cuatro sotas, lo mismo sucede con los numerales.

**Baraja 2.-** Esta baraja seguramente sea la que tiene el destino común más claro, cuenta una historia y crea una relación de dirección, por lo que los elementos se perciben como figuras sobre fondo blanco. Coloca los elementos que conforman las series integrados en las viñetas y formando parte interactiva de cada dibujo; los iconos los utiliza como objeto central del dibujo historiado que representa en cada naipe, es decir como figura central. Los elementos comunes de cada serie cambian los gradientes de tamaño, posición y forma para dar sensación de dinamismo con un mismo destino.

**Baraja 3.-** Parte de elementos formales en los numerales prediseñados y con un *sentido común* obvio, numeración descendente y correlación de los elementos, no cambia aquí los gradientes de tamaño para colocarlos en los numerales más altos. Utiliza en las figuras una iconografía que es fiel reflejo de la representación del lugar en la época Precolombina, mostrando un patrón y un ritmo común. El estilo también persigue un destino común, hace una representación estilística de las indumentarias propias de lugar, autóctonas tanto en su diseño como en el color utilizado. Sigue los cánones clásicos de representación de las barajas clásicas colocando las figuras en forma especular, lo que sólo tiene un sentido, el destino común.

- **11.- Diagrama de Gutenberg:**

*“Diagrama que describe el patrón general seguido por la vista cuando observamos una información homogénea distribuida de manera regular”.*

**Baraja 1.-** Esta regla la siguen todas las barajas tradicionales sean del juego que sean, con la excepción de las nuevas generaciones, que aportan otras formas de juego y otra concepción de sus diseños. En el caso de esta baraja observamos que, por la numeración cumple la regla de Gutenberg, sigue una progresión descendente del uno al doce. En cuanto al color, también sigue un orden, aplica el color de fondo igual para todos los naipes de la misma serie.

Los símbolos se representan tantas veces como el número al que corresponde, dejando la posibilidad de ordenarlos de menor a mayor. Una vez ordenados los naipes, es posible seguir un orden siguiendo las zonas ópticas que la regla nos propone.

**Baraja 2.-** Esta baraja sigue las mismas pautas que las tradicionales de su género: cambia el registro de los diseños, distribución de los iconos, cuenta una historia y, también cumple la regla siguiendo el orden de zonas ópticas propuestas.

Los índices al igual que en las barajas convencionales están situados en la zona óptica primaria en cualquier posición que se mire el naipe, es decir en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho.

El diagrama de Gutenberg, se adapta mejor al movimiento de la vista cuanto más densa sea la información gráfica, es decir, cuanto más densidad tenga el diseño más se puede aplicar esta teoría. Este es el caso de la baraja de Mingote, son diseños de mucha densidad gráfica, por lo que el autor recurre a los símbolos de cada palo para crear un orden visual. También utiliza el tamaño de los índices para que éstos ayuden a establecer una composición de orden lógico. Los reversos siguen este principio, colocando el símbolo Omega en las mismas zonas ópticas y dejando un espacio central en blanco como eje de su propuesta gráfica.

**Baraja 3.-** El diseño de esta baraja, sigue todos los órdenes, principios y cánones establecidos por el diagrama de Gutenberg. Representado por una progresión descendente de numerales y figuras, el patrón seguido es simple, en cuanto a densidad de elementos.

- **12.- Dimensiones del espacio:**

Podemos situar cualquier punto en el espacio al combinar las direcciones arriba/abajo, izquierda/derecha, delante/detrás. La situación de un punto en un papel podría hacerse especificando un punto a cinco centímetros del costado derecho u siete del borde superior, independientemente de la posición del papel, el punto siempre será el mismo.

**Baraja 1.-** La ordenación de los elementos en el espacio que conforma un naipe, estará siempre limitado por los bordes del soporte. Además en el caso de esta baraja el diseñador enmarca con fondo de color, dejando un espacio blanco, para dejar más claro la situación de cada uno de los elementos. Se observa que éstos invaden prácticamente todo el espacio del que dispone el dibujante, sobre todo los ases y las figuras. Incluso los comodines son diseños invasores, están ocupando toda la superficie destinada al dibujo. En cambio el reverso, muestra el dibujo centrado dando casi tanta importancia al fondo como al motivo central.

**Baraja 2.-** Esta baraja como en casi todas las definiciones hechas hasta ahora, rompe las normas o propuestas clásicas de ordenación del espacio. Coloca las figuras intencionadamente, de forma que da la sensación de que algunas no le caben y sobrepasan los límites impuestos por las líneas de cierre. Se apropia de todo el espacio colocando los iconos, a veces traslapados por las figuras. Resulta obvio pensar que la concepción de diseño de naipes es para Mingote una forma de romper esquemas tradicionales sin salirse de los comprensivos.

**Baraja 3.-** La propuesta de Miciano, es la representación de un determinado tipo de figuras en un espacio donde no está condicionado por líneas de cierre, limitado únicamente por los confines de las cartulinas. En los numerales utiliza el espacio de

una forma cauta además de austera y habitual en los diseños más clásicos. Los reversos también invaden el espacio, pero dejan un marco blanco, lo que hace que el interés por el tema que representan sea mayor.

- **13.- Disonancias cognitivas:**

*“Tendencia a buscar consistencia en actitudes, pensamientos y creencias”.*

**Baraja 1.-** Todos los elementos que en esta baraja se representan son habituales, sólo cambia el registro de diseño en relación a las barajas tradicionales. Se representan losoros con formas redondas como si de botones se tratara, se sustituye el color habitual por el negro y se coloca un fondo de color ocre o sepia. Las copas mantienen el registro figurativo con cambios de interpretación, transforma las figuras desde un punto de vista de diseño personal, pero mantiene la iconografía de las tres figuras tradicionales. En los bastos es donde la disonancia cognitiva es mayor al reemplazar el aspecto de éstos transformándolos en elementos de forma orgánica indefinida, pero mantiene la correlación numérica y las figuras. Los fondos que incorpora a cada palo son el elemento fundamental para alcanzar el propósito técnico que acomete. (Véase técnica).

**Baraja 2.-** Como en todas las definiciones que se han hecho, en esta también el autor rompe los esquemas cognitivos, creando disonancias de forma generalizada. Mantiene los iconos de los palos, pero ni el orden ni la composición ni los márgenes, no pretende diseñar en base a los principios clásicos. Los elementos formales los mantiene a su manera, resultando ser los únicos que no crean disonancias cognitivas, cambia el registro clásico de las figuras. En los numerales integra figuras, elementos poco habituales en los diseños de naipes.

**Baraja 3.-** En esta baraja los únicos elementos por los que la calificamos de fantasía, es por las figuras, puesto que los numerales son de corte tradicional sin cambios cognitivos. Adorna el As con motivos simétricos de centro circular en el que coloca el símbolo del palo que corresponde. La alteración cognitiva en el diseño de las figuras corresponde a cambio de los personajes, pasando de ser rojos y negros en la baraja de Póker tradicional a multicolores en esta de Teodoro Miciano.

- **14.- Encuadre o enfoque:**

*“Consiste en el empleo de imágenes, palabras y contextos para manipular el pensamiento de las personas”* también se puede interpretar como la *“Técnica que influye en la toma de decisiones y en los juicios mediante la manipulación del modo de presentar la información.”*

**Baraja 1.-** Este concepto, hace alusión a la representación de los dibujos. En esta baraja el diseñador exagera de forma intencionada los iconos que utiliza para el diseño. Obsérvense los ases de cada serie, se puede advertir como crea confusión gráfica en ellos para dar importancia iconográfica a la hora del juego, la información influye en la toma de decisiones de las personas. El enfoque lo utiliza para provocar sentimientos positivos o negativos a través del color, para diferenciar e influir en los comportamientos y toma de decisiones en el juego. La distribución de los elementos está concebida de forma que quepan todos ellos en el espacio físico del naipe. El encuadre que ofrecen los comodines transmite sensaciones positivas, el Pierrot, la mandolina, los adornos de tipo festivo donde aparecen las leyendas, etc. es un modo de transmitir emociones positivas.

**Baraja 2.-** Esta baraja utiliza un registro de enfoque desenfadado, jocosos y lúdicos. En los numerales se nos ofrece una pequeña historia en cada naipe, pero en su conjunto cada palo tiene un enfoque temático que aporta emociones positivas con los mismos registros que utiliza el autor. El palo de oros, referido al mundo árabe; la sota, representada por una odalisca danzando con movimientos sensuales; el caballero, mostrando con orgullo el atributo en la mano derecha; el rey, con los pozos de petróleo de fondo, barrigón, barbudo y tocado con turbante. El palo de copas, está representado por una bacanal, sensualidad y vino. Se reproducen las figuras en actitud de borrachera y un rey recostado en su trono con vestidos desaliñados. Las espadas están en actitud guerrera en la vida cortesana y los bastos son personajes prehistóricos en posturas diversas. Todo este conglomerado de historias jocosas, alegres etc. forma un conjunto en el que la información influye de manera espectacular a la hora del juego.

**Baraja 3.-** Sin ánimo de manipular el pensamiento del jugador, esta baraja muestra casi a título informativo las vestimentas y costumbres de la América Precolombina. Porta una iconografía clara de esas culturas y que son utilizadas únicamente en las figuras. El color se utiliza para conseguir un enfoque creíble de la época que representa. Los numerales son de tipo tradicional, siendo de color rojo los corazones y rombos, mientras que son de color negro las picas y tréboles. Lo que proporciona al usuario una sensación de seriedad, dentro del desenfadado fantasioso que representa.

- **15.- Espacio definible:**

Es el utilizado para delimitar e identificar un espacio concreto y crear barreras a invasiones externas. Acotar el espacio para definir una situación es la misión de todo diseño, y en el caso de los naipes con más motivo, dado el reducido tamaño del soporte que se representa. En algunas ocasiones, el espacio está definido por los propios límites del soporte.

**Baraja 1.-** En el caso de la primera baraja, podemos observar que el espacio queda acotado por el color que el diseñador aplica al fondo de cada naipe, hay otras formas de corte clásico y tradicional de acotar el espacio, que en este caso el diseñador obvia. Se observa que prescinde de las líneas de contorno (interrumpidas en la parte superior e inferior para identificar el palo). Posiblemente por imposición de la técnica que utiliza, y por la configuración de la idea del diseño. Llena toda el área del naipe con el dibujo que representa, lo que le obliga a colocar fuera del fondo, en el marco blanco que rodea la imagen, el índice y lo completa con el icono que lo identifica.

**Baraja 2.-** En esta segunda baraja, el autor define el espacio con la línea de contorno, y coloca las interrupciones en cada palo según le corresponden. La frescura y la despreocupación aparente, hace que las figuras sobresalgan por encima de la línea de contorno, a modo de traslazo. También se traslapan los símbolos de cada serie o palo, aunque de forma intencionada. El autor hace aparentar que las figuras que representa en todos los naipes, no caben en el espacio interior del contorno. Sin embargo coloca los índices en el interior del espacio representativo, se ve obligado a utilizar un cuerpo más grande de lo normal para hacerlos visibles.

**Baraja 3.-** Los naipes de Póker, no gozan de línea de contorno, es el propio límite de la cartulina. Es por ello, que este tipo de naipes tienen la apariencia de ser más grandes, siendo más o menos del tamaño de las barajas tradicionales españolas. Pero, si se ven todos los naipes en su conjunto, (como lo presentamos aquí para ser analizados), se observa que el diseño de los iconos representados y la composición utilizada para los numerales dejan apreciar el margen blanco que envuelve a los naipes de corte español.

- **16.- Forma:**

*“La forma es la información visual que recibimos acerca de la naturaleza de las cosas a través del aspecto exterior”<sup>304</sup>*

**Baraja 1.-** Se puede observar que en todas las barajas que analizamos aparece una constante, el formato. Todas son de forma rectangular (de cuatro lados) aunque también las hay de forma circular, como los de origen indio. Las formas de los objetos, nos dan una veraz información práctica de las cosas a través de su aspecto exterior, la imagen de la forma. Todo en diseño está representado por formas. Se observa en esta baraja que las formas creadas por el autor, son diseños propios representados a partir de su creatividad. Juega con el color del plano del fondo y el objeto, no pretende hacer una representación tridimensional en los numerales. En cambio sí lo hace en las figuras, representa el volumen desde un punto de vista concreto.

---

<sup>304</sup> ARNHEIM, Rudolf (1979). Op. Cit. pp 115-180



Las formas de los iconos de esta baraja, se repiten en cada serie cambiando el tamaño. Por ejemplo, los oros están representados de forma muy similar, pero cambia el formato para poder incluir en el espacio limitado del naipe el número requerido de elementos, este concepto se repite en cada palo.

Los psicólogos de la Gestalt definen la ley de percepción visual como: *“todo esquema estimulador tiende a ser visto de manera tal que la estructura resultante sea tan sencilla como lo permitan las condiciones dadas<sup>305</sup>”*. Si se aplica esta definición o calificación a los naipes de esta baraja se observará que el autor parte de estructuras sencillas que nos permite verlo como una forma completa y compleja.

**Baraja 2.-** En esta baraja, el autor utiliza estructuras complejas y nos permite apreciarlas como formas estructurales sencillas. Es una de las cualidades que aporta Mingote en sus diseños. La complejidad o la sencillez son elementos formales relativos, lo que para unos es complicado para otro no lo es y viceversa, por este motivo las tres barajas seleccionadas para analizar son tan dispares en concepto y forma.

Dibujos sencillos de formas complejas, es como podemos definir los dibujos de esta baraja. El diseñador simplifica los elementos formales dando una apariencia de estructura compleja debido al abigarramiento que se representa en ella. Utiliza una gama extensa de color con coherencia y equilibrio de los fríos y cálidos armonizándolos con buen sentido cromático. Utiliza la simetría tanto vertical como horizontal y distribuye los pesos visuales de la forma, así como del color, dando más intensidad a los elementos que componen los iconos de cada palo.

**Baraja 3.-** Los elementos formales de esta baraja responden a la concepción que tiene el diseñador sobre la América Precolombina. Integra en una baraja tradicional de Póker los elementos iconográficos del tema que trata. Adorna el As de todos los palos y los índices con el símbolo que le corresponde; representa las figuras en la época y lugar que incorpora en forma especular; aplica las reglas de simetría en todos los diseños que aporta. No utiliza color de fondo, acepta el color y forma del soporte haciendo gala de unos diseños coloristas y de original factura.

- **17.- Iconografía:**

*“(Del lat. iconographia, y este del gr. εικονογραφία). f. Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos<sup>306</sup>”*.

---

<sup>305</sup> ARNHEIM, Rudolf (1979). Op. Cit. p. 70

<sup>306</sup> Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation.

**Baraja 1.-** Se empieza por la iconografía de los números de los naipes, pues tienen una doble importancia, por una parte el poder ordenarlos y por otra su significado. Cada número tiene una acepción distinta<sup>307</sup>.

La iconografía de los elementos que forman la baraja tiene su origen en la sociedad Medieval. Por este motivo, todos los naipes de esta clase aportan una iconografía similar, cambiando los diseños, el punto de vista creativo o los colores, pero esencialmente no se cambia nada más. En esta baraja el autor hace una representación personal de los elementos iconográficos que se representan haciendo aportación de diseño y de técnica destacables.

**Baraja 2.-** La segunda baraja, compuesta por figuras de corte humorístico, también hace su aportación iconográfica, puesto que el autor aquí también respeta los elementos que componen esa sociedad Medieval.

**Baraja 3.-** Del mismo modo que la baraja española responde a una iconografía, la de Póker también responde a una simbología determinada. Las copas de la baraja española en Francia, Alemania e Inglaterra, fueron interpretados por corazones; los bastos por tréboles; las picas sustituirían el símbolo militar de las espadas; los diamantes o rombos representan la riqueza al igual que los oros en la española. La transformación de las figuras responde a distintos signos políticos de cada país, como es el caso de la española que perdió a la reina, cuando en otros países no la pierde.

Durante la época revolucionaria las figuras se sustituyeron por cartas simbólicas ley, libertad, providencia e igualdad. Por las cuatro estaciones del año o por los cuatro elementos de los griegos, agua, fuego, aire y tierra. De esta forma cada país aporta una iconografía específica dependiendo de la situación política que se haya desarrollado, aunque esta puede variar en el momento que cambien las situaciones. En cuanto a las figuras de esta baraja, observamos que responden a una iconografía que pertenece a una época y a una zona determinada.

- **18.- Iteración:**

*“Proceso que consiste en repetir un conjunto de operaciones hasta lograr un resultado concreto. Ello permite que se formen estructuras complejas mediante la acumulación progresiva de estructuras más sencillas.”*

**Baraja 1.-** la complejidad con orden no se puede producir sin repetición. En esta baraja la repetición es evidente en varios cometidos, por un lado la iteración del tamaño y de la forma de cada uno de los naipes, y por otro la repetición de los elementos formales de los iconos que forman cada serie, oros, copas, espadas y bastos. No cambia el elemento representado, pero si cambia el tamaño y el número de elementos, acorde al numeral que corresponde a cada uno. En el caso de las figuras,

---

<sup>307</sup> ESTABAN LORENTE, J. F. (1990). *Tratado de Iconografía*: Ed. Istmo Madrid pp. 66-72

se produce la iteración en las cuatro sotas, los cuatro caballos y los cuatro reyes respecto a su denominación, pero no se repiten iconográficamente, cada figura es diferente a la de los otros palos. Observamos una iteración en los índices, cada numeral es portador en la parte inferior del símbolo al que corresponde, esto se repite en las diez cartas de cada serie.

**Baraja 2.-** En esta baraja la iteración no es el elemento principal, es evidente en el tamaño y forma de los soportes, pero no en la concepción de los dibujos contenidos en ellos. Apreciamos este principio en los símbolos de los palos que representa, pero aquí el autor no les da protagonismo, lo son las figuras que representa de forma cómica en los numerales, y estos no son iterativos, sino que cuenta una historia naipes a naipes, concluyendo con las figuras.

**Baraja 3.-** Los ases de esta baraja, aunque no son de igual forma, tienen el mismo cometido, resultando ser de apariencia reiterativa, como también lo son los numerales que repiten la misma forma y el mismo tamaño, aunque no el número de elementos que componen cada naipes. Las figuras también tienen una apariencia reiterativa, pero si se observan con atención los detalles, se verá que todas son diferentes tanto de forma como de color, representan una cultura determinada con características similares.

- **19.- Jerarquía:**

*“La organización jerárquica constituye la estructura más sencilla para visualizar y entender la complejidad.”*

**Baraja 1.-** En esta baraja observamos varios tipos de jerarquía: en cuanto a los gradientes de tamaño de los elementos que componen cada palo, de mayor a menor y en número también de mayor a menor. En cuanto al orden de los palos o series, también hay una jerarquía clara, el orden jerárquico de la sociedad medieval: el poder con los oros, la iglesia con las copas, el ejército con las espadas y el pueblo llano con los bastos. En cada palo también se observa una jerarquía: la del orden numérico y la del orden de las figuras que van de menor al mayor rango en su escala.

**Baraja 2.-** Esta es una baraja particularmente atípica. Por una parte, sigue el mismo orden jerárquico que todas las barajas de corte español tradicional, pero por otra, el diseñador ofrece la importancia a las figuras de las viñetas de la historia que cuenta en ellas. Se observa una jerarquía numérica en los índices de cada naipes, como en las figuras sota, caballo y rey, que sigue el rango igual que las barajas tradicionales. La aportación en el diseño de esta baraja estriba en la creación de personajes relacionados con el palo al que pertenecen, teniendo tanta o más importancia que los iconos de cada palo.

**Baraja 3.-** Sencillez, es la característica de esta baraja. El orden jerárquico viene dado por los numerales, siendo también las figuras ordenadas por esa categoría. Los reversos siempre carecen de jerarquía, dado que tienen que parecer todos iguales, para que el jugador contrario no pueda saber el juego que lleva cada participante de la timba.

**20.- Legibilidad:**

*“Claridad visual de un texto, por lo general basada en el tamaño, el tipo de letra, el contraste, los bloques de texto y el espaciado de los caracteres utilizados.”*

**Baraja 1.-** El contraste de color y el claroscuro utilizado en esta baraja hace legible el mensaje que transmiten al usuario. La aportación gráfica de estos naipes está en la transformación de los iconos, no en la sustitución de los mismos, por lo que mantiene las constantes tradicionales con diseños creativos a partir de una técnica personal (véase técnica). Dado que cada naipе cuenta con un fondo, existía el problema de no identificar bien los numerales, pero el diseñador lo ha solucionado con la aportación de los mismos fuera del fondo, en el margen blanco del exterior. Tal vez en la serie de los bastos, aparezcan los elementos menos legibles, al sustituir por figuras vegetales no habituales las clavos tradicionales. Los comodines son de fácil identificación al eliminar el color de fondo y utilizando el negro sobre blanco, lo que provoca un gran contraste.

**Baraja 2.-** En esta baraja es de complicada legibilidad, el autor la ha organizado como un caos gráfico. Si se observa el cuatro de espadas, vemos que es preciso hacer un esfuerzo para saber de cuantas espadas consta el naipе, si bien es cierto, que el número del índice ayuda a reconocerlo. El caballo parece anulado por el caballero espada en ristre. El más claro, por lo exagerado, es el Rey, representado por una espada más grande que él. El siete de bastos ofrece un caos prácticamente ilegible por lo exagerado de sus clavos, sólo podemos saberlo por el número del índice. En definitiva, ésta parece ser es una baraja cargada de intencionalidad para romper el esquema usual en las barajas tradicionales.

**Baraja 3.-** En cambio esta baraja es de gran limpieza visual y no ofrece barreras cuando intentamos identificar de un vistazo toda la información que porta. Las figuras son representadas legiblemente por personajes masculinos y femeninos, siendo el color es el concepto que da identidad a esta baraja. Se utiliza atendiendo al contexto, al tipo de figura y a la cultura que representan.

• **21.- Ley de Prägnanz:**

*“Tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.”*

*“Este es otro de los principios de percepción de la Gestalt, afirma que cuando las personas encuentran un grupo de elementos ambiguos, tienden a una interpretación sencilla.”*

**Baraja 1.-** El análisis de las formas gráficas de esta baraja según la ley de Prägnanz, parte de las formas complejas como es el desarrollo de las formas que componen los iconos, en los que el diseñador hace una interpretación sencilla de formas que pueden llegar a ser todo lo ambiguas y complejas, como compleja pueda ser la mente humana. Aquí el diseñador hace una simplificación de formas desde su concepto creativo personal, cambiando registros, formas y colores para conseguir su propósito. Es el caso de los bastos, la utilización de formas aunque simples, poco convencionales, hacen que se identifique esta serie por eliminación en lugar de hacerlo por el conocimiento iconográfico de las clavas tradicionales. El diseñador ofrece una imagen sencilla y completa a partir de una forma compleja.

**Baraja 2.-** En esta baraja se hace una representación sencilla, partiendo de viñetas de cómic para representar formas complicadas y cognitivamente complejas. Representa los elementos de los palos como medio para narrar su propia historia; relaciona los oros con riqueza y buena vida; las copas con fiesta, vino y alegría; las espadas con guerreros y damas medievales; y los bastos con personajes de las cavernas que utilizaban las clavas para la caza o para su defensa personal. Si se observa la baraja en su conjunto, se crea una ligera confusión para identificar los elementos iconográficos de cada baraja.

**Baraja 3.-** Las formas sencillas de esta baraja no crean conflictos de identificación, sobre todo en los numerales, representado estos de forma clara y de fácil interpretación. Es en las figuras donde el diseñador hace su aportación creativa, complicando el entendimiento gráfico por el hecho de representar figuras con objetos y animales pertenecientes a culturas distintas a la nuestra. Crea imágenes ambiguas como si fuesen sencillas debido a hábitos culturales, de identificación, más que de confusión de imágenes. El uso y la aplicación de colores poco habituales en la cultura occidental, es lo que contribuye también a crear la ambigüedad.

- **22.- Limitaciones:**

*“Método para reducir las acciones que se pueden llevar a cabo en un sistema.”*

**Baraja 1.-** Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente sobre las limitaciones, en esta baraja, el diseñador hace una representación simple de cada serie de iconos facilitando el uso para lo que está concebida una baraja. Para eliminar limitaciones a la hora del juego, el autor coloca los índices fuera del margen del dibujo, dado que en su interior, las figuras y el fondo dificultan su capacidad y legibilidad.

**Baraja 2.-** En esta baraja las limitaciones se hacen más evidentes por la confusión visual de la forma gráfica que se representa en cada naipe. Consciente de esto, el diseñador aumenta el cuerpo de los números. Aunque utiliza el color para compensar esas limitaciones. Por otra parte, quedan compensadas por la dosis de fantasía que acumulan todos los naipes de esta baraja, dado que ilustra con figuras incluso los naipes numerales.

**Baraja 3.-** En el Póker, se siguen de alguna forma las limitaciones comentadas en la definición de principio que analizamos, dependiendo de la mano que se tenga a la hora del juego se adoptará una actitud que dependerá del grado de satisfacción, del estado emocional, mental y psicológico del momento. También las figuras afectarán a nivel físico dependiendo del grado de visualización que se tenga del naipe.

Otra peculiaridad que se manifiesta en esta baraja es la denominación de los símbolos de las figuras. La utilización en el Póker de las siglas J,Q,K, no habitual en el Póker español, crea limitaciones de identificación, por tanto, genera confusión. Los Poker limita su imagen a las dos Américas, lo que no se entiende como una limitación sino como una identificación limitada.

- **23.- Punto, línea, mancha, forma y campo:**

*“Cualquier marca sobre un soporte debe tener longitud y anchura.”<sup>308</sup>*

**Baraja 1.-** Estos conceptos de análisis que se proponen se cumplen en esta baraja. El punto como lugar de encuentro, de la mirada, de la articulación de las imágenes. La mancha como expresión, para resaltar o definir los espacios de color que se han utilizado. Se aplica en todos los fondos y en las figuras. En la serie de los oros la mancha se utiliza en el vestido de la sota, en la figura del caballo y en la vestimenta del rey, el resto de numerales y figuras usa la línea como forma expresiva. El campo entendido como la extensión o superficie donde se representan los elementos compositivos, lo ocupa casi en su totalidad, adaptando los iconos al número de los que tiene que representar y a la conveniente proporción del soporte.

**Baraja 2.-** Esta baraja utiliza el punto como conexión y relación entre imágenes. La línea para dar valor a los contornos y delimitar el campo de acción de la mancha en todo el diseño. Adquiere carácter de símbolo cuando se utiliza en los oros como mancha gráfica y al ser colocada en forma de punto amarillo, siendo de distinto tamaño dependiendo del número que corresponda. Una vez hecho el recuadro que comprende los límites del dibujo, define los confines del campo que va a utilizar, traslapando las figuras sobre esa línea marginal. Los reversos también son utilizados como mancha y de una forma general utiliza pequeñas manchas para conseguir un efecto de gran mácula.

---

<sup>308</sup> MARIS DANTZIC, Cythia (1994). Op. Cit. p. 19

**Baraja 3.-** Esta baraja se basa en la concepción del punto para definir los lugares en que se encuentran las imágenes e interrelacionarlas con líneas imaginarias, proporcionando una imagen de conjunto de defina convenientemente el naipe de que se trate. Las propias figuras son puntos referenciales para la eficacia en el juego. En cuanto a la parte representativa los numerales son manchas en forma de los elementos propios de la iconografía del Póker. Es en las figuras donde realmente el diseñador expone sus dotes de dibujante y utiliza sus recursos de diseño, dibujo, composición, forma, etc., utiliza la mancha para construir otra mancha mayor dando la apariencia de que toda la imagen es una mácula, matizada y rica cromáticamente, contrasta por el hecho de utilizar el blanco como fondo de esas imágenes.

- **24.- Organización de la información:**

*“Proceso de organización de la información en grupos relacionados con el fin de controlar la complejidad y reforzar las relaciones en la información.”*

**Baraja 1.-** Esta baraja organiza sus elementos a partir de la concepción de su creador. La colocación de iconos según el número de orden que tiene asignado es una práctica habitual. La aportación del diseñador en este caso es la utilización del espacio para conseguir una determinada composición, véase el ocho de copas, usa distintos gradientes de tamaño para ofrecer la información organizada. También organiza los palos por colores en el fondo y en las figuras lo hace de forma jerárquica.

**Baraja 2.-** Sigue la misma pauta que la baraja tradicional, cambia el registro del diseño utilizando figuras alegóricas al tema que le corresponde a cada serie. Organiza la información de la forma más tradicional, coloca la línea de contorno que delimita las lindes del dibujo, interrumpida ésta en la parte superior e inferior según el palo que correspondan. Sitúa los índices en el interior del recuadro agrandando el cuerpo de esa tipografía para resaltarlos, dado que la distribución de los elementos queda bastante confusa.

**Baraja 3.-** Esta baraja aporta pocos cambios formales en cuanto a organización e información, utiliza el orden numérico y la disposición de los iconos del mismo modo que lo hacen las barajas tradicionales. Las figuras aportan una organización jerárquica representadas por figuras de distintas iconografías, en los índices como otra forma de organización J,Q,H, con el símbolo de la serie correspondiente.

- **25.- Proporciones:**

*“Del mismo modo que la simetría, la proporción se ocupa de la estructura de la naturaleza o del diseño, esto es la medición de la relación mutua entre diferentes elementos.”*

**Baraja 1.-** Las proporciones de las imágenes a representar están directamente relacionadas con el número de las que se tienen que incluir en cada naipe, así como por la forma. Son las figuras las que de forma intencionada, sufren mayor desproporción, fundamentalmente los caballos con respecto a sus caballeros, también los reyes con respecto a sus tronos. Los comodines en cambio aparecen perfectamente proporcionados en su entorno, pues la proporción es sinónimo de comparación, por lo que toda proporción debe ser en relación a algo, ya sea con otros elementos similares o con el tamaño disponible para el diseño.

**Baraja 2.-** En este caso, las figuras parecen querer salirse de los límites del espacio dibujado. Guarda las proporciones propias del dibujo humorístico, es decir, pocas pero intencionadas. Los iconos que representan el símbolo del palo al que corresponden, se proporcionan con el fin de que puedan adecuarse al espacio de representación.

**Baraja 3.-** Esta baraja ha sido cuidada con esmero en cuanto a la utilización de proporciones se refiere. No aparecen disonancias en las imágenes. El tamaño de los iconos es siempre el mismo, por lo que no puede haber desproporción, incluso el de las figuras tiene el mismo tamaño.

- **26.- Realce:**

*“Técnica para llamar la atención sobre un área de un texto o imagen.”*

**Baraja 1.-** En esta baraja el diseñador utiliza como realce principal el color del fondo, que además lo usa también para identificar las series. El realce por inversión es uno de los apartados fundamentales y precisamente el autor de estos naipes utiliza este procedimiento para dibujar las copas y las espadas. Técnicamente al proceso de inversión se le llama sustracción, en cambio en los oros utiliza el proceso de adición y en los bastos combina los dos, llamado de intermitencia. En cambio en los comodines ha utilizado el método sustractivo o de inversión, (véase técnica).

**Baraja 2.-** Aquí se observa como la forma de realzar está ejecutada en clave de humor. Se convierten los símbolos de los palos en elementos interactivos con las figuras que componen cada naipe. La caricatura de cada naipe, juntamente con los elementos iconográficos que lo componen, forma parte del realce desde el punto de vista y concepción de esta baraja.

**Baraja 3.-** El realce en esta baraja consiste en hacer una aportación gráfica distinta y creativa en las figuras y los ases, el resto del mazo responde a la baraja tradicional con los realces que corresponden a todos los naipes de este tipo.



- **27.- Recursos mnemotécnicos:**

*“Métodos de reorganización de la información que se utilizan con el fin de que ésta resulte más fácil de recordar.”*

**Mnemotécnica.** (Del gr. *μνήμη*, memoria, y *-tecnia*). f. Procedimiento de asociación mental para facilitar el recuerdo de algo.<sup>309</sup>

**Baraja 1.-** Este procedimiento también es uno de los que se da en todos los naipes, en el caso de estos, además de proceder a la asociación numérica, también lo hace con la asociación de los colores que utiliza en cada serie. La utilización de las imágenes y elementos iconográficos hacen más fácil la identificación del juego que se posee. Hay naipes que son más confusos dado que se utiliza el anverso para otros cometidos, como por ejemplo los naipes temáticos, que representan escenas de un tema concreto y no dejan casi espacio para la representación de la iconografía naipera.

**Baraja 2.-** Esta segunda baraja deja muy claros los ases, pero en cambio confunde la identificación del resto de numerales por el abigarramiento que utiliza el autor para representar las viñetas de corte cómico. Se pueden observar los cuatro ases en la imagen que presentamos en la parte superior de los reversos y si se hace la comparación con el resto de naipes, numerales y figuras. La numerología es en definitiva el elemento más recurrido para recordar y organizar los componentes de esta baraja.

**Baraja 3.-** No tiene complicaciones para ser recordada, ni de organización, utiliza la fantasía exclusivamente en los ases, las figuras, los comodines y los reveros. Como sucede en las anteriores, esta baraja también recurre a la numerología para designar y ordenar, varían los índices de las figuras que en lugar de utilizar números, usa letras, que en el caso de los naipes son elementos cognitivos y que no aportan dificultad alguna.

- **28.- Redundancia:**

*“Uso de más elementos de los necesarios a fin de mantener el rendimiento de un sistema en caso de fallo de uno o más elementos del mismo.”*

**Baraja 1.-** Se observa que la redundancia se aplica en el color del fondo de los diez naipes de cada serie. También es redundante la representación de los elementos iconográficos de cada palo, así como la repetición cuatro veces de la relación numérica y la representación de cuatro veces de las figuras, cuatro sotas, cuatro caballos y cuatro reyes, que se repiten a pesar de cambiar de atributos en cada palo.

---

<sup>309</sup> Diccionario de la Real Academia Española de la lengua (1925). ed. Espasa Calpe: Madrid. Decimo quinta edición.

Redundante también es el formato, pero de no ser así no sería posible jugar con ellos, a pesar de que podría ser más creativo.

**Baraja 2.-** En esta la redundancia tiene poca relevancia, a pesar de repetir los atributos de cada palo, lo hace de forma integrada con las figuras. Aporta una numerología clara en compensación de la densa iconografía. En los reversos es donde no crea redundancias, dado que el reverso es sólo uno y cuanto más aséptico mucho mejor.

**Baraja 3.-** En los numerales excepto el As, se crean redundancias en cuanto a los símbolos atribuidos a cada palo de la baraja. En cambio es en las figuras donde la variedad aflora para recrearse en figuras que en ningún caso crean redundancia, esta es creada por los índices. Las figuras representadas de forma especular, pueden crear una redundancia, aunque no para recordar nada, sino para poder colocar el naipe en cualquier posición y siempre sea visto del mismo modo.

- **29.- Relación figura fondo:**

*“Los elementos se perciben como figura (objetos de atención) o como fondo (el resto del campo de percepción).”*

**Baraja 1.-** Esta relación de figura y fondo, tiene su parte destacable en esta primera baraja, dado que técnicamente era la única forma posible para conseguir el resultado obtenido. La utilización clara de la figura con respecto al fondo, es la forma de conseguir el resultado deseado, queda perfectamente integrada la figura con el fondo, e incluso en los comodines la figura forma parte del fondo. El fondo es una parte protagonista en la técnica utilizada por el simple hecho de estar sobre un soporte blanco y dejar el marco del blanco. Parece como si el fondo y la figura fueran un solo cuerpo y ambos fueran figura y el fondo se adjudicara al blanco.

**Baraja 2.-** Baraja de fondo blanco, utilizado para conseguir mayor realce en las figuras y atributos representados en esta baraja. El hecho de carecer de un color en el fondo hace que lo que se representa sobre el blanco de la cartulina tenga más importancia. Figuras con movimiento, utilización del color para resaltar las figuras, composición de los atributos traslapados con las figuras, representación de apoyo de las figuras en el fondo, son algunos de los principios que utiliza el diseñador para crear esta singular baraja.

**Baraja 3.-** Representa un aporte claro en base al concepto de figura-fondo. Los numerales de gran potencia cromática, en negros y rojos, con distribución de elementos de forma que queda claro el orden que para la aplicación de los recursos mnemotécnicos comentados anteriormente. Figuras bien contrastadas, de gran riqueza cromática sobre fondo blanco, lo que hace que destaque aun más.

- **30.- Representación icónica:**

*“Es el uso de imágenes para facilitar la identificación y el recuerdo de señales, signos y controles.”*

**Baraja 1.-** Esta baraja tiene su punto de partida en una representación clásica de los elementos iconográficos, desarrollándolos de forma creativa, consigue una interpretación conceptual a partir de los clásicos. Aporta una técnica curiosa, además de unos elementos icónicos transformados y creativos en todas las series. Los numerales de los bastos son los únicos que difieren de lo más tradicional, en cambio las figuras forman parte de aquella concepción con la aportación creativa del diseñador.

**Baraja 2.-** La representación icónica de esta baraja, se ve transformada por las figuras con respecto a las barajas tradicionales, pero observamos que los elementos claves de identificación no han variado. Ejemplo, la línea de cierre de cada naipé, esa línea que enmarca el dibujo que contiene cada carta, con las interrupciones en la parte superior e inferior para identificar la serie a la que corresponde cada una. Tampoco cambia la iconografía, únicamente se ve transformada. Las copas siguen siendo copas y las espadas, así como los bastos siguen representados por espadas y clavos como lo hacían en las barajas más tradicionales. La interpretación personal y creativa del diseñador es lo que hace cambiar la fisonomía de esta baraja.

**Baraja 3.-** A partir de la representación icónica tradicional de las barajas de Póker, se observa en esta baraja que de los numerales únicamente se ha modificado el As, añadiéndole un adorno alegórico a la iconografía local de la zona que representan. En cambio, las figuras sí ofrecen cambios icónicos sustanciales, representan personajes pertenecientes a América Precolombina, con trajes y adornos de llamativos colores, representados de forma especular, al modo de las clásicas.

- **31.- Sección áurea:**

*“Proporción entre los elementos de una forma, como la altura y la anchura, de aproximadamente 0,618. Proporción entre dos segmentos, de manera que el más pequeño (BC) es al más grande (AB) lo que el más grande (AB) es a la suma de los dos segmentos (AC), es decir:  $bc/ab=ab/ac=0,618$ .”*

$$a / \text{-----} b / \text{-----} c /$$

$$a/b=1,618$$

$$b/a=0,618$$

**Baraja 1.-** Se parte de unas medidas generales establecidas en el diseño de naipes de corte clásico o tradicional, cuyas medidas están alrededor de 93 x 58 milímetro, que la proporción de la anchura con la altura es aproximadamente una proporción áurea. Si hacemos la operación de la sección áurea, el resultado es 1,618, esto es la sección áurea añadiendo la unidad, (1).

**Baraja 2.-** También estos naipes se acercan a este principio fundamental como es la sección áurea.

**Baraja 3.-** Esta baraja cumple aproximadamente el principio fundamental para corresponder a la sección áurea, es muy raro el naipe español de corte clásico que no cumpla o se aproxime a este principio.

- **32.- Simetría:**

*“Es la propiedad de equivalencia visual entre elementos de una forma.”*

**Baraja 1.-** Existen varios tipos de simetría: de reflejo, rotación y traslación. Estos tres tipos de simetría se utilizan para el diseño de naipes, sea cual sea el concepto gráfico que se aplique. En esta baraja, se observa que el tipo de simetría se ha utilizado desde el criterio de repetición, para dar cabida a todos los iconos que se deben colocar en cada naip. No se utiliza la simetría de reflejos, ni tampoco la de rotación, se utiliza la de traslación. Se debe tener en cuenta que la propia cartulina o soporte, por ser un rectángulo es un elemento simétrico.

**Baraja 2.-** Esta baraja, no guarda ningún tipo de simetría, responde a la intención del diseñador y su forma de hacer. La única simetría es la propia del soporte, la cartulina. Los reversos, en cambio, son un claro ejemplo de simetría de rotación, se repite la misma imagen en los cuatro cuartos del soporte.

**Baraja 3.-** Las diferentes simetrías de reflejo, rotación y traslación quedan representadas en esta baraja. En los numerales se utilizan las de traslación y rotación, mientras que en las figuras la especular. Los dibujos de los comodines no ofrecen ningún tipo de simetría. En los reversos, en cambio, se utiliza la simetría especular y de rotación repitiéndose la misma forma en los cuatro cuadrantes.

- **33.- Técnica:**

En este apartado haremos una descripción de las técnicas utilizadas para la realización de estas barajas.

**Baraja 1.-** Técnicamente se trata de una baraja de gran interés plástico. En la realización de los originales: utiliza planchas de escayola pulidas (se usan para los

cielorrastos), tiñe las diez chapas de cada serie de un color distinto para identificar cada palo. Una vez seca la superficie, realiza los dibujos con un punzón, rascando sobre ese fondo de color y sacando el blanco que éste tiene debajo. Es una técnica en base a procedimiento sustractivo. En los oros la técnica es por adición de color negro sobre el ocre del fondo, en los bastos utiliza los dos procedimientos. En los comodines cubre la superficie de color negro y con el rascador elimina lo necesario para crear una imagen en blanco y negro, incluso con texto. El tamaño de los originales es mucho mayor que el que se utilizará para la impresión de los naipes. Una vez acabados los originales, se procede a la reducción de esos originales con técnicas fotográficas para ser impresas con los modernos sistemas de offset.

**Baraja 2.-** La técnica utilizada en esta baraja, procede de los dibujos de cómic tradicionales, que los dibujantes realizan en sus mesas de trabajo. El tamaño de los originales no suele corresponder al tamaño final de los naipes. Una vez terminados los dibujos preparatorios, se procede a los definitivos, que a través de las técnicas fotomecánicas y de impresión actual se consiguen resultados óptimos, incluso con variaciones de color.

**Baraja 3.-** En esta tercera baraja, la técnica utilizada es similar a la anterior. Se parte de los bocetos donde se plasma la idea, se pasa a los dibujos preparatorios, para que con unos pequeños retoques hacer los definitivos. Las técnicas empleadas en estas tres barajas, no es lo que encierra dificultad alguna, el problema real de estas es la concepción creativa de qué y cómo representar la idea de cada diseñador.

- **34.- Unificación de elementos:**

*“Todos los términos que denotan relación de elementos, implican la relación en sí de los elementos integrados dentro de la estructura total.”*

**Baraja 1.-** El autor de esta baraja utiliza este principio. Crea diversos elementos interesantes para el usuario que bien contrastados y organizados hacen que se realcen sobre el fondo. La línea utilizada en los contornos ayudan a la expresión y hacen más cálidos los dibujos. La lectura de una superficie bidimensional como los naipes, es la misma que sigue el ojo sobre un plano pictórico, donde se van haciendo pausas en los puntos más sobresalientes o determinados por alguna peculiaridad de diseño. En el caso del As de Oros, la lectura en cambio parte del centro. El resto de numerales tienen sus propios puntos de atracción establecidos por el diseñador. En el caso del cuatro, se coloca en la parte inferior una leyenda o el cinco donde sitúa una moneda central como punto de atracción y equilibrio visual. Esto mismo sucede con el siete, que tiene situado un punto de interferencia en la parte central superior. Este esquema se repite también en las copas y las espadas, mientras en los bastos se sigue otro esquema partiendo de las líneas y colocando los elementos invertidos e

intercalados. Se utiliza, en definitiva, la distribución formal del punto y la línea sobre el plano de representación. Los reversos son el ejemplo más simple y más completo de la unificación de elementos. Se utiliza una imagen central de reducido tamaño con fondo rojo, lo que permite la unificación de este elemento.

**Baraja 2.-** Esta baraja, parte de los principios clásicos de la baraja tradicional. Pero cambia el concepto del color; el de figura fondo; utiliza colores primarios con algunas transparencias; aprovecha la línea de contorno de los diseños para enfatizar y conseguir mayor efectismo. En definitiva, hacer que el ojo humano retenga de un modo más eficaz, los diseños, significados e iconografía. No utiliza leyendas para crear pausas en la lectura, y sigue el esquema de punto y línea. Los diseños y la proporción pueden ser alterados para lograr efectos gráficos especiales. Esto es lo que se observa entre las barajas que aquí se analizan, se pasa de la abundancia de colores a la austeridad de la anterior. Cada una pretende conseguir efectos distintos ante los ojos del espectador. Para ello, la repetición de los elementos tiene un papel importante en la unificación del concepto del palo al que corresponden, a medida que aumentan las formas repetidas, ofrecen la sensación de ritmo y unidad que forma parte de un todo. El reverso siempre pretende unificar criterios, imágenes, conceptos, ideas, etc. ya sean imágenes aleatorias, formas geométricas o publicidad, etc., ello es debido a que en los naipes tradicionales los reversos carecer de importancia. Esto no sucede en los publicitarios, que pretenden todo lo contrario.

**Baraja 3.-** Esta baraja cuyos diseños tienen un referente Precolombino, ofrece unas peculiaridades de unificación de los elementos, que varían en la forma y el color. El principio de formatos multi-unitarios, que el diseñador naipero pretende en sus aportaciones creativas, viene a destacar que la unificación mejora la visualización y por ende, también la baraja como un todo y no como una parte. *Robert Gwathmey*<sup>310</sup>, afirma que la calidad no proviene de efectos decorativos, sino de coherencia estructural. Pero como siempre, estos conceptos son condicionamientos culturales, no es lo mismo conceptualmente la baraja española que la de Póker, como tampoco los diseños europeos que los asiáticos. Estos por su naturaleza siempre parecen más decorativos si los juzgamos desde una cultura occidental.

---

<sup>310</sup> MARIS DANTZIC, Cynthia (1994). op. Cit. p. 145



IV.20.3 Análisis de las barajas temáticas:

- Selección de las barajas.

Se ha seleccionado esta baraja por lo complejo de la iconografía y de su técnica dado que está impresa a doce colores y en cromo-litografía, como por ser una baraja emblemática de las que fabricó Heraclio Fournier, dedicada al descubrimiento de América, fabricada exclusivamente para las exposiciones de Sevilla y Barcelona del año 1929.

*Baraja 1.-* Baraja del descubrimiento de América: Fabricante Heraclio Fournier. aporta gran información sobre el tema del descubrimiento y por su complejidad en cuanto a diseño, técnica e iconografía.



Fig. 181 Baraja nº 1 del descubrimiento, impresa por Heraclio Fournier



Esta baraja se ha seleccionado por ser un monotema compuesto por fotografías de momentos y pases taurinos, diferente a los demás en cuanto a temática.

*Baraja 2.-* Baraja taurina. Fabricante Heraclio Fournier impresa en offset a partir de procedimientos fotográficos.



Fig. 182 Baraja 2 taurina.

Se ha elegido esta baraja por las peculiaridades del diseño y el contenido irónico que el diseñador atribuye a los políticos universales.

Baraja 3.- Baraja política. Fabricante Heraclio Fournier.



Fig. 183 Baraja 3 política.

- **1.- Absorción:**

*“Estado de concentración mental tan intensa que se pierde la conciencia del mundo <<real>>, con el resultado de una mayor alegría y satisfacción.”*

**Baraja 1.-** El tema que ocupa esta baraja está referido al descubrimiento de América, conserva los elementos iconográficos de la baraja tradicional, incluso, la posición de los elementos están estructurados de la forma habitual de las más clásicas. Si se tiene en cuenta la amplia gama de capacidades cognitivas en proporción a las preceptuales, el autor de estos diseños, logra la absorción a través de la estimulación perceptual más que cognitiva. Incorpora elementos de absorción, intercalando en los numerales paisajes referidos a escenas del proceso del descubrimiento de América, así como retratos de Almagro, Reina Isabel etc. Las figuras se representan por el retrato de los navegantes y conquistadores históricos como Hernán Cortés, Magallanes, Legazpi, etc. Esta baraja cuenta una densa historia con gran carga iconográfica y mucha condensación de detalles y símbolos referidos al tema del descubrimiento de América.

**Baraja 2.-** Esta baraja, tiene un registro totalmente distinto a la baraja anterior. Se aprecia la absorción a través de la iconografía que representa. El tema ocupa la totalidad del anverso dejando un pequeño espacio en los índices para identificar el numeral y la serie. Las cartas temáticas están enfocadas más al coleccionismo que al propio juego. Por ello, el hecho de tener un tema de interés para determinadas personas, hace que lo que denominamos como absorción sea más latente. Los reversos están representados por una imagen impresa a sangre de un fragmento de una chorrera del traje de luces.

**Baraja 3.-** Representa a la clase política de la época, en forma de caricatura. diseñada por Ortuño en 1973, es una baraja apta para el juego de Póker, donde el tema principal son las imágenes en clave irónica de los personajes políticos que se representan. Es esta forma de representación la que da respuesta desde la absorción.

- **2.-Adecuación:**

*“Propiedad según la cual las características físicas de un objeto o un entorno influyen en su función.”*

**Baraja 1.-** Atendiendo a la observación del término adecuación, se hará referencia a las propiedades físicas del naipe más que a la imagen. El tamaño y el formato responden a códigos ergonómicos. La forma rectangular adecuada al tamaño de la mano; las esquinas curvas que facilitan la conservación y el barajado; la cartulina utilizada, su acabado y peso, son elementos a tener presentes para que el usuario encuentre una mayor adecuación y satisfacción en la utilización del naipe. En esta baraja las imágenes están diseñadas de forma que ofrece la claridad necesaria para el

juego e incorpora todos los elementos de la baraja tradicional con la aportación temática.

**Baraja 2.-** Tiene las mismas características físicas que la baraja precedente, se compone de fotografías. Se diferencia en cuanto a las imágenes, que por su contenido y forma de representación de los diseños, presenta dificultades visuales y de entendimiento al ocupar la imagen toda la superficie del naipe, dejando únicamente un pequeño espacio para los índices. Se trata de una baraja poco adecuada para el juego, al tener únicamente la referencia de los palos en los ángulos superior izquierdo e inferior derecho, es una baraja pensada más para coleccionistas que para jugadores.

**Baraja 3.-** Esta tercera baraja, en cuanto a las formas físicas ofrece todas las características para una buena adecuación. Las imágenes aunque ocupan toda la superficie del naipe están diseñadas de forma que no obstaculizan la posibilidad del juego como ocurre en la baraja anterior, además de tener los índices de mayor tamaño, para que tengan el protagonismo necesario para la práctica del juego. Por lo tanto adecuados visualmente para el jugador. Los dibujos están realizados sobre fondo blanco, dejando espacio suficiente para que los índices.

### **3.-Alineación:**

*“Se trata de la colocación de elementos de manera que los bordes queden alineados en filas o columnas, por ejemplo, o bien siguiendo un centro común.”*

**Baraja 1.-** La disposición de los elementos es una constante en la composición de la baraja española. Se distribuyen los elementos de forma similar a las tradicionales, La alineación de los bordes se representa por una línea de cierre, con aberturas en la parte superior e inferior, (para distinguir el palo), al tener el fondo color, ayuda a concluir el cierre y a alinearlos, reforzado por el perfil blanco concluyendo la operación. Los elementos de los numerales y las figuras, están alineadas por filas y columnas, con la excepción de las diagonales, es aspa o en forma de rombo, manteniendo el concepto iconográfico de figuras y numerales, aplicando figuras y elementos correspondiente al tema elegido. Es de mencionar la carga de elementos que componen cada naipe, producto de ser concebido tanto el dibujo como el diseño por parte del diseñador.

**Baraja 2.-** Las cartas se representan con fotografías de escenas taurinas, bien sean de plaza, corrales o toros en el campo. Cumple con el principio de alineación en cuanto a los bordes, están representados por un perfil blanco que delimita la imagen con el límite del soporte. Con la peculiaridad de que en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho, tiene unos pequeños entrantes donde se inscribe el símbolo del palo y el número al que corresponde. Los símbolos y números están alineados con la línea

que produce la fotografía al delimitar con el perfil blanco. En la parte superior tiene el número o letra del numeral, en el que la intención del diseñador era alinearlos con ese perfil pero la imprecisión ha hecho que el número o letra esté un milímetro más alto o más bajo. Lo mismo sucede con los símbolos, los que la base debería estar perfectamente alineada con el perfil de la fotografía y en cambio se observa que algunos están desplazados hacia adentro o hacia fuera, dependiendo del tamaño del numeral, como es el caso del diez de Trébol, donde se observa que el hecho de que la cifra se componga de dos números hace que todo el conjunto se desplace. También se observa que la composición de las fotografías es vertical, excepto cuatro horizontales. Las imágenes en cambio se representan en composiciones distintas, vertical, diagonal, o partidas, mitad cielo mitad imagen.

**Baraja 3.-** La alineación en esta baraja, se representa en los índices, colocados en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho, creando una diagonal visual, las figuras que se representan, lo hacen en vertical en todos los naipes, con composiciones que varían en cada figura, creando un predominio de alineación en diagonal, vertical u horizontal. Aunque el tema que se representa, caricaturas de políticos, requiere una organización aleatoria en cuanto al espacio del naipé, las pautas de alineación las dan los índices, condicionan la alineación de las figuras, creando orden y posición.

- **4.-Arquetipos:**

*“Son los patrones universales de temas y formas que surgen de tendencias o disposiciones de nuestro subconsciente.”*

En los naipes temáticos precisamente lo que se pretende es romper todos los arquetipos posibles para enfatizar el tema que se está tratando.

**Baraja 1.-** Esta baraja con evocaciones al descubrimiento de América, se diferencia de las barajas tradicionales por el hecho de añadir elementos que representan tanto lo sucedido en el Descubrimiento como los objetos utilizados por los indígenas, cumpliendo los arquetipos del tema que desarrolla. Los elementos de los palos y los atributos de las figuras están compuestos por objetos tradicionales, (arquetipos), cambian las formas para representar los autóctonos indígenas. Un arquetipo clave en el Descubrimiento, se representa en los reversos, el escudo de España con corona real y águila bicéfala como elemento central y los escudos de los reinos españoles a su alrededor.

**Baraja 2.-** Desaparecen los arquetipos de esta baraja, con respecto a las tradicionales, las extranjeras. Se representan imágenes de los distintos momentos de la vida de un toro de lidia, la tauromaquia. por ello el diseñador lo representa en toda la superficie del naipé, en cuanto a los temas taurinos, representa distintos arquetipos, desde los toros en la dehesa, como en los corrales, los ensayos previos a la corrida, la

colocación de los atavíos del torero, los distintos pases clásicos en la corrida y la estocada. En cambio sólo los índices hacen referencia a los arquetipos de la baraja de Póker, aunque la importancia de estos elementos gráficos forman parte de los arquetipos que giran en torno al tema propuesto.

**Baraja 3.-** Los naipes no son sólo un objeto de juego, sino, también un elemento soporte de cuantos temas se quieran representar, por ello, en esta baraja el autor lo hace con caricaturas de personajes de la política internacional, como se ha visto en apartados anteriores, los naipes han servido incluso como panfletos políticos en la Segunda Guerra Mundial, y como protesta contra el clero y el papado en la Inglaterra de principios de siglo XX. En cambio esta baraja es un arquetipo de la imagen política internacional, poniendo cara, nombre y apellidos a los dirigentes de cada país que se representa. En cuanto a los arquetipos del juego, también aquí quedan reducidos a la mínima expresión, dejando los ángulos superior e inferior para identificarlos, el resto del naipe cumple otro cometido, que no tiene nada que ver con los arquetipos del Póker.

- **5.-Cierre:**

*“Tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales”.*

**Baraja 1.-** Físicamente esta baraja cumple el patrón de cierre, representa la imagen en el interior de un recuadro con fondo distinto en cada naipe, también representa la línea de cierre interrumpida en la parte superior e inferior para identificar a las series a las que corresponden, llamadas “pintas”. En cuanto a la imagen hace una representación de símbolos y personajes que tuvieron que ver con el descubrimiento de América, cerrando un ciclo específico de la historia. Se identifican tantos elementos como marca el numeral, las imágenes que se repiten, lo hacen formando un patrón único en el que se identifica el palo y el número al que corresponden. Individualmente cada naipe tiene una representación gráfica y simbólica con identidad propia, aunque es una parte de un todo, la baraja, que es lo que se identifica como el mencionado patrón único, y no como elementos individuales

**Baraja 2.-** Las condiciones físicas de los diseños de esta baraja también aparecen ajustadas a un patrón de cierre, se han utilizado cincuenta imágenes taurinas que ocupan toda la superficie del naipe dejando como cierre el margen blanco con un pequeño entrante o muesca en los ángulos superior izquierdo e inferior derecho para integrar los índices, que son en definitiva los que concluyen el cierre. También el color que se representa en las imágenes fotográficas crea un cierre de carácter gráfico. La forma compositiva es otro elemento de cierre, las vallas de la plaza de toros, los árboles de la dehesa, o simplemente la línea de horizonte del paisaje donde están

integradas las figuras. En definitiva los elementos compositivos y el encuadre de la imagen están pensados para crear un cierre.

En cuanto al conjunto, el tema se cierra con el tema, los toros, creando el patrón temático necesario para considerarlo cierre desde el punto de vista del diseño, aunque está compuesto por múltiples elementos individuales, tanto el monotema como la finalidad que es el juego, crean un patrón único, la baraja.

**Baraja 3.-** Esta baraja carece de “pintas” por lo que el cierre físico de esta baraja viene dado por los límites del soporte de cada naipé, integra los índices en la superficie blanca del fondo, en la que hace la representación de los políticos. En cambio el cierre desde el punto de vista del diseño, se percibe a partir del conjunto temático que representan, que aunque son distintos entre sí, crean el patrón único dando sentido al concepto de baraja. También el color es un elemento de cierre, como desarrollamos en el apartado siguiente.

- **6.-Color:**

*“El color se emplea en diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética.”*

**Baraja 1.-** En esta primera baraja, el color es uno de los protagonistas principales, los originales están realizados con técnicas mixtas, dibujo, acuarela, lápiz, cada naipé ofrece una gama de colores poco saturados, distinta en cada naipé, integra los objetos y los personajes con fondos adecuados, ya sean paisajes, o fondos de cortinas, símbolos etc. lo que hace que realce la estética de los dibujos, y sirvan para ordenar y agrupar los elementos e indicar el significado de los representados. Precisamente en esta baraja el color es, técnicamente un componente innovador, por ser una excepción entre las barajas más normales, al utilizar doce colores y por lo tanto doce piedras para su impresión.

**Baraja 2.-** El color y la técnica de esta baraja, por la época que se imprimió, responde a un proceso fotográfico, impreso en offset en cuatricromía, esta técnica aporta una calidad fotográfica perfecta. El predominio de rojos es uno de los principios integrados en la “fiesta” de los toros, lo que le da mayor vistosidad al tema. La mayoría de imágenes se caracterizan por los contrastes de color o de claroscuro. Todas las imágenes están rodeadas de un marco de color blanco, que además de albergar los índices, hace realzar la estética de la representación gráfica.

**Baraja 3.-** Esta baraja, se ha elegido por varios motivos, por ser un ejemplar curioso y carecer de color, cuando en realidad el atractivo de toda baraja es precisamente el color. lo que nace que forme una unidad, lo que da sentido al patrón de cierre, los índices en cambio siguen el patrón de color de las barajas de Póker tradicionales, con

los corazones y rombos rojos y las picas y tréboles negros. Todo ello hace que se cumplan los elementos definidos como “*atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética.*” Se debe señalar que en diseño, es tan importante el color como la ausencia del mismo.

- **7.-Comparación:**

*“Método para ilustrar las relaciones y los patrones en los sistemas de comportamiento mediante la representación de dos o más variables de un modo controlado”.*

**Baraja 1.-** Las múltiples variables de los elementos de esta baraja sobre un mismo tema, es lo que la caracteriza, se crea un comportamiento temático unificado. Los oros representados por monedas, adornando el fondo con figuras y alegorías del descubrimiento, banderas, coronas, cetros, retratos, etc. En las copas se incorporan vasos, poncheras, tazas, cálices, etc, lo que le da una gran versatilidad, y los hace diferentes con respecto a las barajas tradicionales, todo ello con la representación de fondos alegóricos. Las espadas representadas por un modelo de espada perteneciente a la época, formando panoplias en las de mayor número, ofreciendo también un muestrario de espadas, en cuanto que son todas distintas. El cinco, además del nombre del fabricante deja espacio para el Timbre del Estado. Los bastos en cambio no están representados por las clavav tradicionales, están formados por grandes cetros o bastones de mando, en los números más bajos, se convierten en porras, clavav o armas de defensa en los numerales más altos, que tampoco tienen relación con las de la baraja española tradicional. Las figuras representadas por descubridores o por nativos mantienen la iconografía de las barajas tradicionales, se añaden sugerentes fondos de paisajes del entorno que se describe, siendo diferente cada naipé, por lo que cumple con los principios de diseño que se abordan en este capítulo.

**Baraja 2.-** Esta baraja monográfica, con muchas variables y posibilidades de comparación desde el punto de vista temático, puede seguir un orden en cuanto a los pasos que sigue un astado desde su vida tranquila en la dehesa hasta su muerte en la plaza. Las variables que utiliza en diseñador son las de disponer las fotografías de modo que tengan una coherencia visual, colocando las imágenes por familias, los toros en libertad, en los corrales, los pases de pecho del ruedo, picadores, banderilleros y muerte del animal, el diseñador lo hace de un modo controlado dentro de las alteraciones lógicas del tema .

**Baraja 3.-** Generalmente las barajas temáticas son monográficas, el tema de esta gira en torno a los personajes de la política internacional, sigue una coherencia de dibujo en todas ellas, los índices, susceptible de análisis comparativo, se observa que tienen



todos el mismo tamaño variando los colores dependiendo del palo, rojos y negros. El sistema de comportamiento de la representación gráfica, muestra una factura variable y controlada en cada naipe, crea los dibujos de distintos personajes de la política internacional, controla las proporciones de las figuras con respecto al soporte, utiliza el contraste de toda la gama del gris al negro con el blanco del fondo del papel. El reverso es la única parte del naipe que aporta color, con dibujo simétrico de una forma circular de color ocre con ornamentos de estilo modernista, el centro ornamentado en verde, sobre barras verticales y horizontales rojas,

- **8.-Constancia:**

*“Es la tendencia a percibir los objetos como inalterables a pesar de los cambios de los mensajes sensoriales.”*

**Baraja 1.-** Los mensajes sensoriales de esta baraja están referidos a un tema determinado como sucede con todas las barajas de índole temática. En este caso el tema gira en torno al descubrimiento de América, pero se puede observar que el mensaje que transmiten los naipes, no impiden la percepción de los “objetos inalterables” como son los elementos entendidos como iconográficamente correctos, para formar una baraja, es decir: Oros, Copas, Espadas y Bastos, tampoco las figuras alteran esas representaciones, puesto que a pesar de ser sustituidas por personajes relacionados con la historia, hacen las funciones de Sota, Caballo y Rey. La composición de los elementos que forman los numerales y las figuras de esta baraja tienen una relación directa con los de las barajas más tradicionales españolas, varía el registro iconográfico cambiando la forma pero no el significado. La iconografía de la baraja española no varía, es una constante en ésta.

**Baraja 2.-** En esta baraja el mensaje sensorial también es monográfico, pero con otro punto de vista tanto gráfico, temático y de diseño. Sigue una constante temática, utiliza la técnica fotográfica como medio para pasar a la impresión offset, y la concepción de diseño está concebida como viñetas de una historia, la utilización del espacio completo de la superficie del naipe es la característica que hace esta baraja diferente i original. Los índices son un elemento que a pesar de la importancia que por sí poseen, en este caso el diseñador ha dado prioridad a la imagen fotográfica, dejando para ellos un pequeñísimo espacio, casi como excusa para justificar su cometido lúdico.

**Baraja 3.-** Las variaciones sobre el objeto del naipe, son evidentes y perceptibles, aunque en relación a la baraja anterior, esta es más nítida y clara para el juego, aunque la constante temática que ofrece es evidente. El carácter lúdico de esta baraja es también una excusa que justifica la representación gráfica de los diseños de caricaturas de políticos. Mantiene los índices de las barajas de Póker tradicionales, y más visibles, lo que permite mantener un juego sin dificultades, a pesar que se trata de

otra baraja enfocada al coleccionista más que al juego. La creatividad del artista crea una constancia en la factura de las caricaturas, a pesar de los cambios en los mensajes sensoriales.

- **9.-Convergencias:**

*“Proceso en el cual una serie de características similares evolucionan de forma independiente en diferentes sistemas.”*

**Baraja 1.-** La repetición de elementos en los naipes de cada serie es una constante, se repiten en cuanto a forma en el caso de los Oros, en cambio no lo hacen en los demás palos, ofreciendo variaciones de tamaño y composición.

Las cuatro series, oros, copas, espadas y bastos, siguen una evolución progresiva de similares características, cambian los símbolos pero no lo hace el número, es decir el cuatro de oros está representado por cuatro monedas doradas, el cuatro de espadas por cuatro espadas, el de copas por sendas copas, igual que el cuatro de bastos, evolucionan de forma independiente pero convergen en el número de iconos que incorporan en cada uno.

También las figuras son elementos convergentes, cada serie queda representada por Sota, Caballo y Rey, y esto se repite en las cuatro series, evidentemente cambiando la forma, adoptando características formales diferentes pero funciones adecuadas para el juego.

**Baraja 2.-** Esta baraja ofrece una convergencia temática particular, los toros, dado que del primero al último naipe, la representación está basada sobre el mismo tema, pero tiene la peculiaridad que no repite las imágenes en ninguno de sus naipes, parte de características comunes que hacen que todos los naipes cumplan el principio de convergencia, entre forma y función. La convergencia más evidente en esta baraja reside en los índices, estas numeraciones se repiten en cada serie, los iconos que representan cada palo, se repiten en cada uno de los trece naipes que componen cada serie. También ofrece convergencia el color y la iconografía de los índices repitiéndose de la forma que lo hacen las barajas de Póker.

**Baraja 3.-** Esta baraja rompe el esquema tradicional de las barajas de Póker, mantiene el concepto de convergencia en cuanto al tema que trata, caricaturas de políticos universales, también mantiene el concepto de afinidad en cuanto a la técnica y al color. Los índices vuelven a ser el elemento de convergencia, por los motivos de afinidad en las series, colocados en el ángulo superior derecho e inferior izquierdo, con buena visibilidad, tipografía (de tipo Caslón) y de considerable tamaño, por ello fáciles de identificar. La característica de la evolución de forma independiente es un hecho constatable desde el momento en que cada naipe representa un personaje distinto con un fin común, el juego. Las diferencias de cada naipe, no afectan a la función.

- **10.-Destino común:**

*“Basado en los elementos que se mueven en la misma dirección se perciben como más relacionados entre sí que los que se mueven en direcciones distintas o se encuentran inmóviles.”*

**Baraja 1.-** La Gestalt percibe como grupo los elementos del mismo patrón, es decir: los oros con los oros y las espadas con las espadas. Es evidente que las normas de juego (en las que no entraremos) generalmente proponen un destino común de las figuras y los numerales de la baraja. A cada serie le corresponde una iconografía con un destino común, en el caso de las copas, aunque están representadas en por distintos tipos de recipientes, el significado de destino es siempre el mismo, esto se repite en cada palo de la baraja, si se observan los bastos, representados por distintos tipos de porras trancas o carlancas, contribuyen a enriquecer la temática por su variedad, aunque la finalidad estribe en el destino común, esto sucede en todas las series.

Las figuras también forman parte de ese destino común, cada una es portadora de los atributos de la serie a la que pertenecen, aunque su representación iconográfica sea distinta.

**Baraja 2.-** Esta baraja evoluciona en una misma dirección temática, es una progresión gráfica sobre la tauromaquia cuya relación entre las imágenes, ofrece el mismo destino.

La numeración también persigue ese destino común, que juntamente con los símbolos de cada palo o serie, ofrecen la posibilidad de ordenarlas de distintos modos e incluso de poder jugar a diversos juegos. Por la temática que representan los naipes, tal como plantea la definición del destino común, dice: *“los elementos que se mueven en la misma dirección se perciben como más relacionados entre sí”* que los que lo hacen en direcciones gráficas distintas,

**Baraja 3.-** Baraja que persigue una unidad en cuanto a su destino, la representación temática, la cohesión del tema es otro elemento que persigue un destino común.

La coherencia en los dibujos ofrece una armonía en cuanto a factura, técnica, color, etc. dejando bien visibles los índices, los cuales es evidente que por su correlación e identificación de sus iconos, persiguen un destino común claro. La posibilidad del juego, esta posibilidad es una constante en todas las barajas, sean para el juego que sean.

- **11.-Diagrama de Gutenberg:**

*“Diagrama que describe el patrón general seguido por la vista cuando observamos una información homogénea distribuida de manera regular”.*

**Baraja 1.-** Todos los naipes de corte tradicional, siguen el mismo eje lógico de orientación colocando los elementos de más importancia en la zona óptica primaria, por ejemplo, en el As de Oros, el índice numeral y el nombre del fabricante.

Se aprecia en esta baraja que los atributos de las figuras aparecen representados en la zona óptica primaria, así como los índices de todos los naipes.

Si se trazan cuatro cuadrantes a cada naipе, se observa que el diagrama de Gutenberg se cumple, según la cultura occidental, puesto que como se ha mencionado, cada cultura tiene una dirección de lectura distinta.

**Baraja 2.-** Baraja que ofrece un tipo de imagen que no tiene el sentido gráfico como lo presenta el diagrama de Gutenberg, son imágenes fotográficas basadas en otros principios compositivos y de diseño. En cambio los índices si siguen rigurosamente el diagrama, están situados en la zona óptica primaria, es decir en el ángulo superior izquierdo y en la zona terminal, o ángulo inferior derecho. Los reversos en cambio ofrecen una composición aunque fotográfica adaptable al diagrama de Gutenberg, creando una diagonal compositiva de izquierda a derecha, colocando la superficie mayor en la zona óptica primaria.

**Baraja 3.-** Grandes caras caricaturizadas, son la representación gráfica del diseño de estos naipes, realmente no ofrecen una lectura que se ajuste al diagrama de Gutenberg, pero tampoco parece que el dibujante lo pretenda, proyecta las figuras como un todo en la superficie del naipе. Vuelven a ser aquí los índices los que cumplen estrictamente el diagrama de Gutenberg propuesto. Como se ha observado, la dirección de lectura puede cambiar dependiendo del área cultural, se debe precisar que el lenguaje de los naipes es global, lo que significa que no cambia su dirección, esté en el país que esté, se trata de un lenguaje universal.

- **12.-Dimensiones del espacio:**

*“Podemos situar cualquier punto en el espacio al combinar las direcciones arriba/abajo, izquierda/derecha, delante/detrás. La situación de un punto en un papel podría hacerse especificando un punto a cinco centímetros del costado derecho u siete del borde superior, independientemente de la posición del papel, el punto siempre será el mismo”.*

**Baraja 1.-** Las dimensiones de los elementos que componen las series de la baraja que se está analizando, y su relación con el espacio que deben ocupar, están rigurosamente proporcionados, como ejemplo, basta observar las dimensiones del as de copas o del dos y, compararlas con el seis o el siete para poder apreciar que la composición del diseño es directamente proporcional al espacio del naipе. No son las mismas dimensiones las utilizadas para el dos de oros que para el siete, como tampoco tiene el mismo formato el as de bastos que el siete, por lo tanto las

dimensiones de los iconos con relación al espacio están minuciosamente proporcionadas.

**Baraja 2.-** Aquí se rompen todos los esquemas de la definición que tratamos, el sistema fotográfico es una herramienta de diseño, con entidad propia para representar un instante de la realidad, por lo que las proporciones vienen dadas por sí, fieles a esa realidad.

En los reversos de esta baraja, observamos que el diseñador ha jugado con el espacio, agrandando las dimensiones del objeto fotografiado para integrarlo en un espacio proporcionalmente reducido, hecho que intencionadamente ofrece un diseño creativo y original, dando la apariencia que el recuadro de reducidas dimensiones alberga un objeto mucho mayor que él.

**Baraja 3.-** Aquí el diseñador tiene claro que debe ajustarse a los límites del soporte, para poder llevar a cabo su propósito, la representación gráfica de las caricaturas de políticos. Quedando perfectamente proporcionadas a pesar de la desproporción propia de la caricatura. Parece una contradicción pero la verdadera característica de la caricatura es justamente la desproporción, ello no significa que una vez hecha la caricatura no pueda o deba estar proporcionada la imagen con el soporte. Los reversos también cumplen el principio de dimensiones del espacio, está formado por unas figuras geométricas representadas de forma especular, lo que divide la imagen del reverso del naipe en dos mitades simétricas.

- **13.-Disonancias cognitivas:**

*“Tendencia a buscar consistencia en actitudes, pensamientos y creencias”.*

**Baraja 1.-** En esta baraja las disonancias cognitivas en cuanto a los elementos iconográficos que se utilizan para identificar los palos o series se mantienen constantes en cuanto a forma gráfica, aunque no las características específicas con respecto a las barajas más tradicionales, varían las copas, las espadas, los bastos. La constante la mantienen los oros, que aquí están representados por monedas como en las más tradicionales.

Al ser esta una baraja temática, añade a la estructura formal, elementos relativos al tema que trata, (el descubrimiento de América), pudiendo ser éstos elementos los que más novedosos resulten y provoquen algún tipo de disonancia cognitiva.

**Baraja 2.-** Baraja taurina que en cuanto al tema, no crea disonancias cognitivas, pero en cuanto al juego, puede crear confusión, dado que toda la superficie del naipe está dedicada al tema que se representa, dejando muy poco espacio para los índices, se podría aventurar a decir que la posibilidad de juego en esta baraja es una excusa para

poder diseñar unos naipes temáticos. Generalmente enfocados al coleccionismo más que al juego. En cuanto a los índices no se aprecian disonancias, representados de menor tamaño que los tradicionales, pero con la misma numeración e iconografía.

**Baraja 3.-** En esta baraja, no se aprecian disonancias cognitivas en cuanto a los elementos e iconografía para el juego, donde las disonancias cognitivas tienen mayor relevancia, es en los dibujos donde es preciso conocer la fisonomía de los políticos que aquí se representan, de lo contrario el mensaje del diseñador se limitaría a hacer una exposición de caricaturas. Si se observan los índices, ahí sí se cumplen todos los requisitos de cognitividad, tanto la parte numérica como la simbólica son elementos conocidos, de modo que por ellos es un elemento cognitivo que aporta esta baraja.

- **14.-Encuadre o enfoque:**

*“Consiste en el empleo de imágenes, palabras y contextos para manipular el pensamiento de las personas.”*

*“Técnica que influye en la toma de decisiones y en los juicios mediante la manipulación del modo de presentar la información.”*

También contemplaremos aquí la forma que utiliza cada uno de los autores para encajar en el espacio del naipe los elementos iconográficos que le corresponden.

**Baraja 1.-** Esta definición se refiere al enfoque que se pretende dar a la baraja que se representa. En el caso de las barajas temáticas, el encuadre o enfoque está más claro que en las barajas tradicionales, dado que éstas de alguna forma cuentan una historia, por lo tanto es preciso que cada naipe tenga una coherencia con respecto al anterior. El hecho de representar momentos y elementos relacionados con el descubrimiento, no influye en la toma de decisiones, ni lúdicas ni históricas. La representación de diferentes personajes sobre los conquistadores de otros mundos como: Colón, Pizarro, Hernán Cortés, Mendoza, etc., así como los distintos elementos, copas, espadas, bastones, etc. pertenecientes a un contexto histórico, forman parte de estos naipes de gran calidad tanto plástica como conceptual. Los reversos están diseñados con un enfoque cargado de intencionalidad representativa, conociendo mínimamente la historia es fácil deducir la causalidad de su imagen.

**Baraja 2.-** Se observa un claro enfoque, el diseñador pretende hacer una compilación temática sobre la tauromaquia, incluidos los reveros. La iconografía del juego y la de la imagen están claramente diferenciadas e incluso separadas, de forma que la una no influye en la otra, es decir que quién esté dispuesto a jugar, el hecho de que la temática sea taurina no le influye, y quién pretenda recrearse observando las fotografías representadas tampoco se ve influenciado por los índices, colocados de forma discreta en los ángulos habituales. La baraja está representada por imágenes fotográficas, en la que cuenta una historia concreta sobre este tema, la trayectoria de

un toro bravo, de la dehesa hasta su muerte en la plaza. Los reversos tampoco manipulan el juego, simplemente puede ser un elemento informativo sobre el tema de los anversos.

**Baraja 3.-** El móvil político es lo que determina la concepción del diseño de esta baraja, realizada en grafito sobre papel, con un registro gráfico especial; la caricatura, y dentro del tema de la política internacional. Parece que el hecho de ser naipes es una excusa más para poder hacer realidad el diseño deseado por su creador. En este caso tampoco el empleo de las imágenes que se han utilizado sirvan para manipular las decisiones del juego, se utilizan las caricaturas como un elemento lúdico desde el punto de vista gráfico, aunque puede hacer cambiar de opinión con respecto de algunos políticos que no se conocía su fisonomía y la representación gráfica puede hacerla variar con respecto a la idea creada.

- **15.-Espacio definible:**

Es el utilizado para delimitar e identificar un espacio concreto y crear barreras a invasiones externas.

Acotar el espacio para definir una situación es la misión de todo diseño, y en el caso de los naipes, con más motivo, dado el reducido tamaño del soporte que se representa. En algunas ocasiones, el espacio está definido por los propios límites del soporte.

**Baraja 1.-** En la baraja del descubrimiento, se observa que las barreras están creadas de varias formas, por una parte las propias del soporte, por otra las definidas por las líneas de contorno, con las pintas, consabidas interrupciones en la parte superior e inferior, que contienen las imágenes.

Incluso en estos naipes el hecho de aportar un color de fondo, hace que el espacio pictórico quede mucho más definido que en las que no lo poseen, se observa que en algunos naipes aparece un espacio definible para la colocación de leyendas, Timbre del Estado, o simplemente para agregar el retrato de algún personaje histórico. En cuanto al espacio utilizado para hacer la composición, se observa que en los oros y copas, se utiliza la distribución de las barajas tradicionales, en cambio en las espadas y bastos emplea una distribución novedosa en el momento de la realización de esta baraja.

**Baraja 2.-** Baraja con el espacio perfectamente definido por los límites de la propia fotografía, el diseñador respeta un margen blanco, el cual define todavía más el espacio que ocupa la imagen. En la zona óptica primaria, (ángulo superior izquierdo) y en la zona óptica terminal, (ángulo inferior izquierdo), el diseñador hace una pequeña muesca para integrar el índice compuesto por el número y el símbolo que corresponde a cada naipe. Los reversos en cambio, impresos a sangre, se limita a hacer una

representación en toda la superficie del naipe, siendo los límites físicos de la cartulina los que acotan el espacio definible.

**Baraja 3.-** Superficie sin límites gráficos, los espacios definibles de los naipes de esta baraja, son los propios límites del papel. El diseñador encaja las figuras de forma proporcionada en esa superficie e integra los índices, ofreciendo un espacio limpio de contornos. Al estar las figuras proporcionadas en el espacio que las contiene, es el formato del soporte el que crea los límites reales del espacio definible.

- **16.-Forma:**

*“La forma es la información visual que recibimos acerca de la naturaleza de las cosas a través del aspecto exterior”<sup>311</sup>*

**Baraja 1.-** El naipe cuadrangular, forma parte de uno de los símbolos más utilizados por el ser humano, es decir que si partimos de este perfil, entramos en un espacio con una gran carga simbólica. Los elementos o iconos de cada serie se representan por elementos formales parecidos a los más tradicionales.

En los oros varían poco las formas de los iconos, pero en cambio en las copas se observa que el diseñador utiliza gran variedad de vasos para representar este palo. Lo mismo sucede con las espadas y sobre todo con los bastos, cambiando de código iconográfico en cada naipe. Las figuras representadas a partir de elementos formales tradicionales, cambian el aspecto para convertirse la sota en M.A. Pinzón, el caballo en Hernán Cortés y el rey representado por Fernando V. El As copas con forma de gran cáliz, el dos, fruteros, copas y vasos el tres, cálices, el cuatro, copas doradas y el cinco frutero, y así sucesivamente cambiando de tipo de icono en cada naipe. También el modelo de espadas varía en cada naipe, como también los bastos. Es fundamental mencionar los fondos que utiliza el diseñador sobre todo en las figuras, aunque también en los numerales el autor intercala imágenes de carabelas, escudos etc.

**Baraja 2.-** También en esta baraja la forma rectangular es un elemento inmutable, tanto del soporte como del contenido fotográfico. En cuanto al resto de formas, cabe decir que la aportación iconográfica hace relevantes los modos y la actitud de los toreros en el modo de dar los pases a los astados. La forma del recuadro de la fotografía se ve interrumpido por unas muescas en la zona óptica primaria y en la zona óptica Terminal. Otra forma a tener en cuenta, es la forma tipográfica, correspondiente a un tipo muy similar a la News Gothic, *“que se encuentra entre las seguidoras de la Akzidenz, y fue diseñada por Morris Benton para la ATE. Apareció en 1908. Su ojo es más estrecho ya que, como su nombre indica, se pensó para la prensa”<sup>312</sup>*, Fournier echaba mano de la tipografía tradicional del momento y la reformaba para encajarla en

<sup>311</sup> ARNHEIM, Rudolf (1979). Op. Cit. pp 115-180

<sup>312</sup> MARTINEZ-VAL, Juan (2002). *Tipografía práctica*. Ed. Laberinto. Madrid. p. 118



un modelo que le conviniera para su propósito de diseño. La fuente tipográfica Janson es una tipografía clásica o serifada muy utilizada actualmente. Fue diseñada en la región de Transilvania por Nicolas Kis alrededor de 1690. Con el paso del tiempo, se comenzó a conocer como la tipografía *Janson* debido a la equivocada creencia de que había sido diseñada por un tipógrafo holandés llamado Anton Janson. Esta fuente ha sido una de las más populares de todos los tiempos, tan solo equiparable en frecuencia de uso con la Garamond.

**Baraja 3.-** Baraja rectangular con esquinas curvas. La forma va más allá que la función, esta baraja no pretende tanto ser una herramienta de juego, sino que obedece a la función representativa de los dibujos en clave irónica que se muestran. Los personajes que se representan con formas exageradas y atributos que les diferencian por el país al que corresponden, uniforme que les identifica, o por el carácter duro, como es el caso de Adenauer, en el nueve de rombos, representado con la cara de hierro remachada, o W.Brandt, representado como la paloma de la paz, con una rama de olivo en la boca.

La forma tipográfica, corresponde a una variante de Futura, es una tipografía *sans serif* diseñada por Paul Renner en 1927. La forma de los iconos que representan los palos o series, no cambian con respecto a las barajas de Póker tradicionales, contrastan de forma espectacular sobre el soporte blanco.

- **17.-Iconografía:**

*“(Del lat. iconographia, y este del gr. εἰκονογραφία). f. Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos<sup>313</sup>”.*

**Baraja 1.-** La iconografía de esta baraja mantiene la esencia, pero refleja una época y una zona determinada, por una parte representa los oros de forma definible como los conocemos de forma tradicional, también las copas, espadas y bastos, pero todos ellos con connotaciones referidas a la propia iconografía del descubrimiento de América.

Los elementos con mayor diferencia a los habituales, se representan en los bastos, haciéndolo con bastones de mando, lanzas y auténticas porras y clavos.

Las figuras representadas por conquistadores o por nativos ataviados con prendas relacionadas con la época que se representa. Se trata de una baraja con una gran carga iconográfica, en los objetos que representan los distintos paisajes y lugares de las zonas descubiertas por Colón.

**Baraja 2.-** Aunque de Póker, las imágenes principales de esta, rompen con todo esquema iconográficamente naipero, sin embargo ofrece otra iconografía, la taurina, nos ofrece un conjunto fotográfico con gran carga simbólica, trajes, color, métodos,

<sup>313</sup> Microsoft® Encarta© 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation.

utensilios, animales, etc. En cambio la iconografía de los índices y los símbolos que representan las series, corresponden a los tradicionales del juego de Póker. Los reversos también son todo un símbolo, el traje de luces es uno de los elementos que mejor identifica la fiesta nacional.

**Baraja 3.-** Si los elementos de tipo realista ofrecen cargas iconográficas densas, esta baraja de dibujos con registro de caricatura las manifiesta mucho más, si partimos que una caricatura está formada por unos elementos simbólicos de una persona, entendemos que la carga iconográfica es importante, en la que cada figura se representa exagerando los elementos simbólicos de la personalidad de cada personaje. La representación de los índices también forman parte de esa iconografía, símbolos y números forman una unidad.

- **18.-Iteración:**

*“Proceso que consiste en repetir un conjunto de operaciones hasta lograr un resultado concreto. Ello permite que se formen estructuras complejas mediante la acumulación progresiva de estructuras más sencillas.”*

**Baraja 1.-** En esta baraja se observan dos conceptos o vertientes distintos, por una parte, los elementos iconográficos tradicionales, como son las monedas de los oros, las copas, espadas y los bastos, pero por otro lado, se representa una historia concreta. El Descubrimiento de América, y la colonización. La baraja está compuesta por siete cartas numerales, con una numeración en progresión ascendente que se representa además de forma numérica, también con tantos objetos como indica el número del índice, es decir el dos de oros lo representa dos monedas y el siete repite la forma de las monedas cambiando el gradiente de tamaño, lo mismo sucede con el resto de series, con una salvedad, que ninguno de los elementos que forman un numeral son idénticos, las copas son copas y los bastos, bastos, pero cambia el formato y el diseño.

En el primero de los casos, la iteración o repetición, de los elementos tradicionales, en cambio no hay iteración en los elementos históricos, como tampoco en los ornamentos y leyendas. Los reversos debe ser por necesidad el patrón de iteración, por la delicada situación a la que se ve sometido en cada momento del juego, no debe poder diferenciarse en lo más mínimo uno con otro.

**Baraja 2.-** La iteración, en esta baraja se observa únicamente en los índices, que repiten numerales, símbolo y color, en cambio las imágenes fotográficas, son monotemáticas pero todas distintas, también se repite el formato de los naipes, condición indispensable para el juego, es que sean todos iguales, lo que repite el tamaño tantas veces como naipes componen la baraja. Los elementos compositivos de los naipes se repiten en cuanto a los márgenes blancos que enmarcan la imagen,

también las pequeñas muescas que albergan los índices se repiten en cada uno. Recrea la vida del toro de lidia, desde su hábitat natural en la dehesa pasando por varios escenarios, hasta llegar a su muerte en la plaza, completando así el ciclo vital del astado, estas secuencias de la vida del toro, no corresponden al patrón de la iteración. Los reversos es el elemento que cumple mejor el patrón de iteración, dado que es condición indispensable que sean todos iguales, o más bien idénticos.

**Baraja 3.-** Esta es otra baraja que en su contenido gráfico, no ofrece iteración, aunque al ser también monotemática, esta viene dada por la repetición de los sujetos diseñados, todos ellos políticos de ámbito internacional, con un común denominador, todos ellos son caricaturas, y todos están dibujados con la misma técnica, con el mismo color. El fondo también es un elemento de iteración, todos los fondos son blancos

Los índices cumplen en cierto modo esa definición, al responder los índices a una tipografía concreta reiterativa en cada serie de la baraja, como también los símbolos, que en lugar de representar tantos como número indica el índice, lo hace únicamente colocando uno en cada naipes. Utiliza toda la superficie restante del naipes para la representación del diseño de las caricaturas. En esta baraja también se re-itera las dimensiones de los naipes entre sí. Los reversos también forman parte de la iteración, por la necesidad que le confiere a la iteración.

- **19.-Jerarquía:**

*“La organización jerárquica constituye la estructura más sencilla para visualizar y entender la complejidad.”*

**Baraja 1.-** En los naipes la jerarquía es una condición, no una posibilidad. El orden que se les da a las barajas tradicionales españolas, corresponde a la jerarquía de la sociedad Medieval, y lo mismo sucede con las de Póker. El orden de las figuras también es jerárquico, la sota representa al criado, el caballo al guerrero o guardián del rey todopoderoso. Incluso las vestimentas de las tres figuras cambian también de categoría dependiendo de la figura.

Existe una forma de representar gráficamente estas jerarquías, para que el jugador no tenga que destapar todas las cartas que tiene en mano, y poder identificarlas, el diseño de los naipes incluyen en la baraja de tipo castellano, por las pintas, con la siguiente estructura: Los oros no tienen pintas, es decir el contorno está completamente cerrado. Las copas tienen una pinta, las espadas tienen dos y los bastos tres.

**Baraja 2.-** Las barajas de Póker, en realidad sustituye los oros por diamantes, con idéntico significado, los corazones representan las copas, las picas por espadas y los tréboles por los bastos. El orden numérico también está creando un orden.

En las imágenes también aparece ese orden, pero con otro sentido, más que orden le podemos llamar proceso que sigue el toro desde su libertad hasta la muerte. Además de seguir un orden en la vida del toro, también lo sigue en la del torero y, el proceso de “la fiesta Nacional”.

**Baraja 3.-** Desde el punto de vista del diseño, en esta baraja no aparece un orden jerárquico claro, por el hecho de que los personajes son presidentes o jefes de Gobierno de de distintos países, tal vez podría ser por los habitantes del país donde gobiernan o por la importancia del mismo, con respecto a... no tiene el mismo valor político el Presidente de Etiopía, que el de los Estados Unidos.

También se observa un orden en cuanto a los índices, tanto por los numerales como por los símbolos al que pertenecen.

- **20.-Legibilidad:**

*“Claridad visual de un texto, por lo general basada en el tamaño, el tipo de letra, el contraste, los bloques de texto y el espaciado de los caracteres utilizados.”*

**Baraja 1.-** Toda baraja sigue un orden jerárquico, lógico y numérico, estos elementos ofrecen al usuario la legibilidad necesaria para poder hacer uso de los naipes para los juegos pertinentes, las normas establecen el valor de las cartas, por ejemplo: el As es la carta de más valor y en cambio es el número más bajo. También la aportación de pintas ofrece el patrón de legibilidad. El mensaje iconográfico es el mismo que se representa en las barajas tradicionales españolas, con la salvedad de la utilización de personajes protagonistas del Descubrimiento de América, adaptados a las figuras. Se observa además que la iconografía de las series corresponde a la de la baraja española, pero el diseñador añade otra iconografía, la de los objetos y personajes de los viajes al Nuevo Mundo. Además ofrece unos elementos perfectamente legibles desde el punto de vista de quien conozca minimamente las normas del juego, la posible confusión podría darse en las figuras, aunque la sota si se diferencia del rey, y el caballo está representado siempre por un personaje montado a caballo.

**Baraja 2.-** En esta baraja el diseñador coloca los índices en un pequeño ángulo del naipe, como excusa para mostrar unas fotografías sobre momentos de la tauromaquia, aporta la legibilidad mínima para hacer apta la baraja para el juego. Las fotografías que se representan cumplen todos los registros de la legibilidad, cuenta la historia del toro de lidia en libertad, y el proceso que sigue hasta llegar a la plaza, con la finalidad del espectáculo taurino y su posterior muerte. La vida del torero como otro elemento legible desde el momento de vestirse de luces, los diferentes pases y estados de la corrida, hasta llegar al momento de entrar a matar y su posterior reconocimiento de la labor bien hecha, representada en la Q de corazones, donde el torero muestra al

público el trofeo de orejas y rabo. De todas formas, al ser fotografías las representaciones gráficas la legibilidad queda patente y clara.

**Baraja 3.-** Esta la creación del naipe es una excusa, a pesar de que los índices cobran algo más de importancia. En cuanto a los personajes representados, es necesario un poco de cultura política para reconocer la fisonomía de los políticos caricaturizados, ante la duda, el autor ofrece dos elementos de legibilidad, en primer lugar la iconografía que incluye en la caricatura, como es el cuatro de corazones, donde dibuja la bandera americana como parte del rostro. El nueve de rombos es otro personaje que se representa con una iconografía en la que se deduce la dureza de hierro del personaje. En el caso de Kissinger, en el seis de corazones representado sobre un avión para alegar sus múltiples viajes políticos. Estos elementos alegóricos o iconográficos, son un modo de ofrecer una legibilidad adecuada a cada personaje. En definitiva, La representación de las caricaturas, pertenecen a una tendencia figurativa cuya misión es poder identificarlas y por lo tanto el nivel de legibilidad es alto.

- **21.-Ley de prägnanz:**

*“Tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.”*

*“Este es otro de los principios de percepción de la Gestalt, afirma que cuando las personas encuentran un grupo de elementos ambiguos, tienden a una interpretación sencilla.”*

**Baraja 1.-** La forma física de las barajas que hemos seleccionado corresponden a un formato establecido como norma, el naipe rectangular es una constante en los naipes tradicionales. En este caso se completa esa forma física del naipe con el redondeado de las esquinas, elemento que además de ser de diseño, tiene su funcionalidad, mayor resistencia de las cartulinas en los barajados, y alarga la vida del naipe.

Los elementos gráficos que componen esta baraja conjuga los elementos iconográficos tradicionales con otros que lo son menos, y que pertenecen a la historia que el autor nos cuenta, sustituyéndolos por variaciones que se pueden identificar rápidamente con las más tradicionales, e intercala imágenes propias de los navegantes, así como costumbres y objetos autóctonos de cada zona para hacer la representación de los símbolos tradicionales y facilitar la interpretación de las imágenes. El caso más evidente en esta baraja lo encontramos en los bastos, representados por formas poco habituales, se tiende a interpretarlos como clavos, que son los elementos habituales que se representan en el palo de bastos.

**Baraja 2.-** La tauromaquia es un tema que identifica el país de realización de estos naipes, por su condición de “Fiesta Nacional”, basándose estrictamente en la ley de Prägnanz, podemos observar que la representación no se trata de imágenes ambiguas

en sí, pero en cambio representan una dificultad a la hora del juego, dado que la parte identificativa aparece sólo en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho. En un reducido espacio, lo que si no dificulta la comprensión, hace necesario una mayor atención en esos minúsculos espacios. En definitiva, la baraja para juego no es más que un pretexto para hacer una exhibición del contenido de la “fiesta taurina”. En cuanto a las imágenes del contenido del tema que se trata, tampoco son ambiguas para nuestra cultura, tal vez lo sean para otras que desconocen el contenido de la “Fiesta Nacional española”, por lo que se convierten en un tema de ambigüedad relativa, ya que depende de la cultura de unos países determinados.

**Baraja 3.-** Esta baraja de características similares a la anterior, en cuanto a la utilización espacial, ofrece mejor lectura para el juego al aportar mayor tamaño de los índices, los elementos identificativos están minimizados, pero al ser blanco el fondo adquiere mayor claridad y protagonismo. La representación gráfica de los diseños que en estos naipes se representa, en su mayoría son de relativa facilidad identificación, dependiendo también del bagaje cultural de quién las manipule. Los naipes temáticos, generalmente están concebidos para el coleccionismo más que para el juego, este es el motivo por el cual el diseñador concede más importancia al tema que al propio juego. Se debe mencionar el principio de percepción de la Gestalt, en el que se interpretan las distintas imágenes como una parte de un todo, en este caso es evidente que el tema se desarrolla naipe a naipe para concluir en un conjunto temático definido como baraja.

- **22.-Limitaciones:**

*“Método para reducir las acciones que se pueden llevar a cabo en un sistema.”*

**Baraja 1.-** La propia normativa de juego la podemos entender como una limitación, pero también como una forma de poder llevar a cabo un sistema para jugar. El material de soporte se puede entender como una limitación o una ventaja a la hora de manipularlo. Las limitaciones en esta baraja vienen dadas por el tema que el autor ha elegido para la representación. La creación de un modelo de naipe diferente y caprichoso como este, comporta varias limitaciones, en primer lugar las de la cantidad o número de naipes, (convencionales), debe mantener una iconografía (simbólicas) y tiene que tener una utilidad concreta (dirección).

Las convencionales: limitan al diseñador a tener que crear diez elementos por los cuatro palos, los inconvenientes aquí surgen a la hora de hacer una representación histórica sobre un tema concreto, lo que hace que con una iconografía fácil de identificar varía los iconos para adaptarlos al sujeto del tema. En esta baraja las figuras son con toda seguridad el elemento que crea mayores limitaciones, al intervenir en ellas pero manteniendo los elementos iconográficos. La distribución de los elementos forma parte de la organización tradicional.

Las simbólicas: ubican al lector en un lugar donde tiene mucho que escoger, lo que resulta una limitación, cada palo ofrece una simbología y ornamentación distintas, la que puede transformar, pero no la quiere modificar, las figuras ofrecen una esencia que varía con respecto a las barajas tradicionales, aunque no cambia la apariencia clásica, la resolución gráfica, el color y la actitud cambian por completo, la resolución gráfica tiene una alta precisión con respecto a barajas de años precedentes, utiliza gran gama de colores cambiando por completo la actitud de las barajas tradicionales. Un ejemplo de los condicionamientos que supone la creación de una nueva baraja, es que en ésta, Heraclio Fournier crea nuevos elementos sin perder la referencia iconográfica de las barajas tradicionales.

Las de dirección: ofrecen al dibujante una trayectoria incondicional totalmente limitada, los oros, copas, espadas y bastos y una numeración del uno al siete y del diez al doce, sin poder variarlos.

**Baraja 2.-** Las limitaciones según se definen en la introducción del patrón que se analiza, corresponden únicamente al juego, pero en esta baraja han sido muchas en cuanto a diseño, las propias fotografías, la colocación, el diseñador organiza por orden los momentos de la vida del toro de lidia, desde su libertad en la dehesa, su captura para ser llevado a la plaza, su estancia en los corrales, la corrida, y su muerte, también el torero sigue varios estados, desde el momento de vestirse con el traje de luces, los distintos pases y el momento de la estocada. También los límites del papel son una limitación, cuando se trata de diseñar una baraja convencional, a pesar del tema.

La limitación simbólica de esta baraja aparece en el momento de integrar los índices dentro de un espacio que por naturaleza no tenían cabida, ha tenido que recortar unas minúsculas esquinas para poderlos integrar, alineándolos por los extremos de la parte inferior de los símbolos y por la parte superior del numeral. Las de dirección ofrecen las dificultades o limitaciones propias de la horizontalidad o verticalidad de las fotografías que se deciden integrar en la baraja.

Las convencionales, limitan al diseñador ya que no pretende realizar un diseño convencional de baraja, sino ofrecer una visión temática, que en este caso es la tauromaquia.

**Baraja 3.-** La creación de todo objeto de diseño, siempre encierra limitaciones, en el caso de esta, las gráficas y conceptuales son las que se dan en la realización de toda baraja, en este caso el condicionamiento viene dado por dos sujetos, primero tener que diseñar una baraja de caricaturas de políticos, con diversidad de apariencias, las posturas de las figuras. En segundo lugar ocupar toda la superficie del naipé es un condicionamiento o limitación a la hora de hacer una composición coherente sin perder la legibilidad.

Las limitaciones físicas del juego, limitan la gama de acciones en los movimientos de un modo determinado. Los tres tipos de limitaciones psicológicas:

símbolo, en esta baraja corresponden a los tradicionales de Póker, lo que no influye en la actitud del jugador, las de convención, se mantiene en los índices representados con los colores de las barajas convencionales, en cambio las imágenes protagonistas se destacan por la ausencia de color aunque este no afecta la trayectoria del juego, las de dirección, tampoco afectan al juego, dado que no tienen relación entre sí los personajes representados.

- **23.-Mancha, línea, forma, punto y campo:**

*“Cualquier marca sobre un soporte debe tener longitud y anchura.”*

**Baraja 1.-** Si partimos de la definición de Maris,<sup>314</sup> en el momento que hacemos una marca sobre un soporte, este asume el rol de fondo, se convierte en un ambiente para contener la figura, se puede transformar el área aplicándole un color adquiriendo importancia, como es el caso de ésta baraja. Representada de forma plástica como figura y fondo sin líneas de contorno, las figuras y elementos están formados por campos, (manchas) sin bordes, lo que ofrece una mayor calidad y calidez. El diseño parte de auténticas obras de arte en tamaño aproximadamente de DIN-A-4, lo que permitía al diseñador mayor libertad y precisión en el dibujo, que incluso al ser reducidas al tamaño del naipe, los posibles pequeños fallos errores, o imperfecciones, desaparecerían. En cuanto a la mancha se debe mencionar la imagen dentro del rectángulo de cada naipe, esta mancha está formada por línea, forma y campo, las que transmiten el mensaje que el diseñador propone.

**Baraja 2.-** Esta baraja en cambio, al no intervenir la forma gráfica, es decir el dibujo, no participa de la línea desde el concepto que se expresa con ese medio, a pesar que se intuya la línea, esta está representada a través de otro registro gráfico, la fotografía. El concepto fotográfico ofrece mancha, campo y forma, pero como hemos mencionado desde una percepción distinta. También el exterior de la imagen crea los cuatro elementos del principio que analizamos, la fotografía está recortada por una línea, forman ángulos rectos en el superior derecho e inferior izquierdo, añade una muesca en las esquinas opuestas. Ofrecen una mancha en todo el contorno de la imagen y posicionan a ésta en un marco delimitado, lo que le da mayor protagonismo. Los índices crean además un campo específico fundamental a la hora del juego. Los reversos tienen otra concepción en cuanto a la composición, están concebidos como una mancha del naipe completo, representan un fragmento del traje de luces del torero impreso a sangre, crea una diagonal de derecha a izquierda, con el atractivo del barroquismo del traje tradicional.

**Baraja 3.-** Este si es un concepto donde la línea interviene como elemento principal de la forma, la mancha y el campo. Las figuras representadas ocupan gran parte del

---

<sup>314</sup> MARIS DANTZIC, Cynthia (1994). Op. Cit. pp 22-46



campo de la superficie del naipe, se crean manchas a partir de la línea, lo que hace que las formas adquieran volumen. La creatividad del artista para representar las caricaturas, hace que cada una además de simbolizar un personaje que, se identifica con un político concreto, además lo incorpora en un contexto afín a su actividad, o elemento destacable de su personalidad. Se puede entender como mancha también el fondo, que al carecer de color forma parte importante en la legibilidad tanto de los índices como de las figuras de los políticos. La ausencia de color de los anversos, queda compensada con el color de los reversos, que también con el fondo blanco utiliza el granate, ocre y verdes.

- **24.-Organización de la información:**

*“Proceso de organización de la información en grupos relacionados con el fin de controlar la complejidad y reforzar las relaciones en la información.”*

**Baraja 1.-** La información por capas se distribuye de forma que se puedan ver en una vez múltiples informaciones, aplicada esta información en los naipes observamos que éstos están diseñados a partir de este principio, en cualquiera de los conceptos clásicos. Toda la información que aporta esta baraja está organizada de la forma tradicional, numeración, iconografía, etc., lo que en ella añade el diseñador son los elementos históricos que la componen, los retratos de personajes, los elementos representativos de las distintas etnias, etc., se coloca la efigie de Cristóbal Colón en el medallón del As de oros como figura principal de la historia.

Los personajes principales de esta historia protagonizan las figuras de esta baraja, los reyes Isabel y Fernando, Hernán Cortes, Pizarro, Mendoza, Carlos I, etc. La baraja representa por orden la información de los cuatro viajes más importantes de la historia del Descubrimiento de América, colocando en los Oros el de Cristóbal Colón, en las Copas el de Pizarro, respaldado por Carlos I. En las Espadas el de Legazpi, sufragado por Felipe II, Los Bastos cuentan la relación de Hernán Cortes con Montezuma.

**Baraja 2.-** En esta baraja, la organización viene dada por la cronología que sigue la vida de un toro de lidia, desde su hábitat natural en la dehesa hasta la muerte en la plaza, los índices en cambio, pierden importancia en el conjunto del naipe pero son útiles para la organización e información a la hora del juego. También los índices siguen una organización útil para el juego, el orden de los numerales y de los atributos de cada serie, ofrecen una información para la organización del juego, aunque no tienen ninguna relación con las imágenes que se representan en el contenido del naipe.

**Baraja 3.-** Tampoco esta es una baraja tradicional, en cuanto a los diseños principales de los naipes, como se ha dicho en anteriores definiciones, el naipe es una excusa

para hacer una representación gráfica de caricaturas de políticos. Las caricaturas no están representadas con un orden que transmita una información adecuada al juego, o al rango de sus correspondientes países en el ámbito internacional. En cambio los índices siguen una información organizada en cuanto orden y reglas de juego.

- **25.-Proporciones:**

*“Del mismo modo que la simetría, la proporción se ocupa de la estructura de la naturaleza o del diseño, esto es la medición de la relación mutua entre diferentes elementos”<sup>315</sup>.*

**Baraja 1.-** Baraja de dibujos bien proporcionados y cuidado diseño, tanto en los numerales como en las figuras, el As de oros representa un gran medallón intencionadamente desproporcionado con respecto a las figuras que lo sujetan, con la intención de dar importancia al objetivo principal. Las monedas del resto de numerales siguen una progresión de reducción proporcionada al tamaño del naipe, el autor juega con los elementos alegóricos referentes al descubrimiento. La proporción de las figuras se ajusta a las dimensiones de los naipes, incluso los fondos están proporcionados a ellas.

**Baraja 2.-** Las imágenes que componen las fotografías, es evidente que siempre estarán proporcionadas, algo distinto es que el tamaño de la fotografía esté proporcionado con la superficie del naipe, eso está ajustado en numerales y figuras, donde no aparece esa proporción es en el reverso, donde de una fotografía se selecciona el detalle de una hombrera y se utiliza la desproporción para conseguir el equilibrio del fragmento para representar una imagen proporcionada en cuanto a su contenido. Se representa impresa a sangre en los reversos de esta baraja.

El gradiente de tamaño de los índices se observan algo desproporcionados con respecto a la superficie del naipe, al ser algo más pequeños que los tradicionales.

**Baraja 3.-** La desproporción intencionada de los dibujos de esta baraja es lo que le da el interés y el atractivo, pues de eso se trata, conseguir a través de la exageración y la desproporción un parecido de la fisonomía de quién se pretende retratar, en cambio todas las figuras aparecen proporcionadas en el espacio dibujístico. Diferentes son los índices, que desde un punto de vista circunspecto aparecen proporcionados en todos los naipes, ofrecen un tamaño proporcional a las barajas de Póker tradicionales, lo que requiere un tamaño legible para el jugador.

- **26.-Realce:**

*“Técnica para llamar la atención sobre un área de un texto o imagen.”*

---

<sup>315</sup> MARIS DANTZIC, Cynthia (1994). Op. Cit. p. 73.

**Baraja 1.-** El diseñador de esta baraja utiliza el realce agrandando los contenidos que tienen más interés, En el As de oros agranda la moneda con la efigie de Colón, para darle protagonismo, integra una inscripción dentro de un recuadro en la parte inferior, como modo de realzar un texto, lo repite en el cinco de espadas. Las figuras representadas corresponden a los personajes protagonistas del Descubrimiento, lo integra en un paisaje que tiene relación con el contexto paisajístico. En algunos numerales integra los retratos de otros personajes no menos importantes, aunque con otros cometidos, incluye el nombre del personaje, el cual también lo hace dentro de un recuadro. El palo de Bastos representa el Méjico de Montezuma y su época, lo hace con una representación de objetos relacionados con él y con los indígenas del lugar.

Incluir un fondo, que además de realzar da calidez al contexto general del diseño, es otro modo de realzar el contenido gráfico de algunos numerales.

**Baraja 2.-** El contraste de color en las fotografías de temas taurinos es lo que hace que esta baraja realce el mensaje que pretende, rojos, negros, dorados, amarillos, etc., otro modo de realce utilizado aquí es la utilización total del espacio del naipe, carece de leyendas, por lo que no se da el realce en este aspecto. Los índices cumplen las normas del realce, colocados de forma discreta en un pequeño espacio en los ángulos de cada naipe, en un espacio blanco que enmarca la imagen, lo que produce mayor realce y contraste de los índices. El reverso representado por un fragmento de una hombrera del traje de luces, impreso a sangre, tal vez sea ese modo de plantearlo lo que da realce a ese reverso.

**Baraja 3.-** Representada en blanco y negro, por lo que el realce del color aquí es inexistente, pero en cambio el interés y la curiosidad que representan las caricaturas de políticos es suficiente para que el realce sea evidente, también se debe observar el hecho de dibujar en negro sobre blanco, lo que hace que el dibujo se potencie y adquiera el interés que el realce le pueda dar. También los índices son protagonistas de a partir del contraste de color, negro y rojo sobre blanco.

- **27.-Recursos mnemotécnicos:**

*“Métodos de reorganización de la información que se utilizan con el fin de que ésta resulte más fácil de recordar.”*

**Mnemotécnica.** (Del gr. *μνήμη*, memoria, y *-tecnica*). f. Procedimiento de asociación mental para facilitar el recuerdo de algo.

**Baraja 1.-** Todos los naipes utilizan recursos mnemotécnicos en sus diseños, se observa que en esta baraja la imagen tiene más importancia que los índices, aunque el principio mnemotécnico se aplique de un modo más habitual a textos que a imágenes. El primer propósito que se persigue es que el naipe sea impactante y sus

componentes sean fáciles de recordar, por este motivo los numerales además de ser portadores de un número, se representa también con la imagen que representa cada baraja, colocando tantos elementos como marca su numeral, en el caso de los oros, el número del índice corresponde al número de medallones que porta cada naipe, lo mismo sucede con las espadas, las copas y los bastos.

**Baraja 2.-** Existen barajas que no portan índices, porque se puede deducir a través del número de elementos que componen cada naipe. En el caso de esta baraja es fundamental la colocación de los índices, pues sin ellos no sería posible reconocer sólo por la imagen de que naipe se trata. La numeración de los índices no tiene una correspondencia con las imágenes, que de forma independiente al juego, el diseñador organiza las fotografías según el ciclo vital de los toros de lidia, los índices siguen un orden que organizan la parte que corresponde al juego dando una información como en todas las barajas de su género fácil de recordar.

**Baraja 3.-** Los recursos mnemotécnicos de esta baraja están basados básicamente en los índices, dado que la toda superficie del naipe está ocupada por el dibujo del político que representa. En cuanto a la composición, el autor distribuye los pesos visuales en toda la superficie del naipe, incluso en el espacio que deja en blanco, lo aprovecha para equilibrarlo visualmente con el nombre que corresponde al político y su firma.

- **28.-Redundancia:**

*“Uso de más elementos de los necesarios a fin de mantener el rendimiento de un sistema en caso de fallo de uno o más elementos del mismo.”*

**Baraja 1.-** La redundancia en estas barajas como en todas de las de corte clásico, viene dada por la repetición de los iconos para conseguir el número del naipe al que corresponde, indicado en el índice. Obsérvese como cada motivo se repite para reproducir tantos elementos como corresponden al número del naipe. Esto sucede sólo en las cartas numerales, las figuras están compuestas por elementos únicos, así como los Ases.

Existen varios tipos de redundancia: *Diversa*, es la utilización de múltiples elementos, esto aplicado a las barajas, se referiría a los cuatro palos, con una repetición numérica aunque cambien los sujetos que los forman.

La redundancia *homogénea*: parte de la utilización de múltiples elementos del mismo tipo, esto sería cada uno de los palos que repite el mismo icono tantas veces como sean necesarias para completar el número al que corresponde.

La *activa*: es la que repite los elementos para justificar un fin, que en los naipes el fin queda justificado siempre que el número del índice coincida con el número de piezas representadas.

La redundancia *pasiva*: es un objeto repetitivo de repuesto, en las barajas sería el comodín, que se utiliza para sustituir a otro cuando haga falta. En el caso de ésta no se da este tipo de redundancia ya que no tiene comodines, por el tipo de juego.

Además de los tipos de redundancia expuestos en este análisis, se añaden los elementos propios de la historia que en ella se cuenta, referente al Descubrimiento de América.

**Baraja 2.-** La redundancia en esta baraja viene dada por la reiteración temática, más que por la repetición de elementos, compuesta por cuarenta y ocho naipes, no repite la misma imagen en ninguno de ellos, en cambio el tema se repite en toda la baraja. La redundancia *Diversa*, en esta baraja representa la variedad de imágenes que se representan sobre el tema de la tauromaquia, La *activa*, como se mencionaba anteriormente es la que repite elementos para justificar un fin, este es el caso de los símbolos de la baraja de Póker, estos se repiten trece veces en cada palo o serie, para justificar a la familia que corresponden. Por otro lado la numeración coloca en su sitio a cada uno de ellos. Incluso la redundancia pasiva, es decir la que se da en el comodín ofrece imágenes distintas, por lo que no existe tampoco en ellos redundancia alguna.

Los reversos si presentan redundancia homogénea, aunque esto sucede en todas las barajas, puesto que el reverso siempre debe de ser el mismo y repetirse tantas veces como naipes tenga la composición de la baraja.

**Baraja 3.-** La redundancia de esta baraja viene dada por el tema que trata, caricaturas de políticos. Comodines idénticos, lo que hace redundantes estos dos naipes, como también los reversos. La redundancia *activa* compuesta por los índices en cuanto al juego, es la única apreciable en este mazo, repite la numeración en cada palo, es decir habrá cuatro números iguales con iconos diferentes, aunque se aprecia otra redundancia, la *pasiva*, el nombre del político retratado y la firma del autor de las caricaturas. La redundancia *diversa*, es la que hace referencia a los personajes, por una parte el hecho de ser todos retratos de políticos, por otra que sean con la cabeza grande y el cuerpo pequeño y a la vez todos distintos. La redundancia *homogénea*, se puede aplicar a los símbolos de cada palo, los que repiten doce signos por cada uno de los cuatro palos.

- **29.-Relación figura fondo:**

*“Los elementos se perciben como figura (objetos de atención) o como fondo (el resto del campo de percepción).”*

**Baraja 1.-** Figura y fondo son elementos de gran importancia en esta baraja, desde el momento que con la iconografía tradicional, el autor integra elementos de fondo pertenecientes a la parte histórica que trata, en algunos naipes utiliza el fondo liso para

dar importancia a los iconos que lo componen, formando un todo a partir del conjunto de naipes, lo que parte de los principios de la Gestalt. En esta baraja el fondo se puede entender de dos formas, la primera el paisaje o cortinaje, etc., de la figura principal y en segundo lugar, el fondo es parte protagonista en cuanto al tema, también el dibujo de cada naipе adquiere protagonismo por el hecho de estar sobre un soporte blanco y dejar el marco, parece como si el fondo y la figura fueran un solo cuerpo y tuvieran el rol de figura, adjudicándose el blanco del borde del naipе, el papel de fondo.

**Baraja 2.-** Es una evidencia que cada fotografía de esta baraja está compuesta por figura y fondo, formando una mancha que, una parte de un todo es el resultado de figura y fondo, de procedimiento fotográfico, dejando como fondo real, el borde blanco donde también incluye el índice, podría decirse que éste forma parte del fondo.

Los reversos en cambio, por la forma en que están diseñados no tienen fondo, impresos a sangre hacen una representación sólo de la figura, el fragmento de una hombrera del traje de luces.

**Baraja 3.-** Figura y fondo claramente diferenciados, en esta baraja temática de caricaturas de políticos, se representa dibujado a lápiz la figura sobre un fondo blanco, lo que hace que la sensación de figura sobre fondo blanco sea más evidente que si tuviera un fondo dibujado, con el negro sobre fondo blanco, el tema adquiere mayor contraste y las figuras constituyen el centro de atención y el fondo un contexto neutro. Lo mismo sucede con los índices, rojos y negros, al tener el mismo fondo, tienen mayor realce.

- **30.-Representación icónica:**

*“Es el uso de imágenes para facilitar la identificación y el recuerdo de señales, signos y controles.”*

**Baraja 1.-** La representación icónica de esta baraja forma parte de los diseños tradicionales, en los que hace algunas variantes sobre todo en las copas espadas y bastos. La iconografía de los naipes es siempre reiterativa, aunque cambia la forma de representarla.

Toda la baraja tiene una carga iconográfica importante, incluso el conjunto de naipes que la forman es en sí iconográficamente importante, es el símbolo del descubrimiento de América. El As de Oros está representado con una gran carga iconográfica, moneda central con efigie de Cristóbal Colón en el centro, flanqueado por dos figuras sujetando una cruz católica en el centro sobre la moneda, en la parte inferior se representa el escudo de España sobre el águila imperial, todo ello sobre una peana en la que en la parte inferior, en un recuadro aparece la inscripción *exposición ibero americana MCMXXIX*. El dos está representado por dos monedas,

una sobre otra, en la de arriba, con las efigies de los Reyes Católicos y la de abajo el escudo de España, flanqueadas por dos ramas de laurel. El tres se representa con sendas monedas con escudo de Castilla, León y la tercera con el yugo y las flechas, utiliza un fondo con el escudo de Colón, con su firma en la parte inferior y la de la Reina Isabel I en la superior. Esta descripción aporta una gran carga iconográfica, dado que aparecen los escudos de la España real del siglo XV, el escudo del protagonista y el de la Reina Isabel I, que fue quién apoyó a Colón en todo lo posible. El cuatro lo representan cuatro monedas, y un conjunto de banderas con los escudos de Castilla, León, Asturias, etc.. El cinco con cetro y corona real y cinco monedas con la central donde los Reyes Católicos reciben a Colón después del viaje. De este modo, los oros cuentan la historia del Descubrimiento, mientras que los demás palos son anecdóticos, a pesar de ser portadores de infinidad de elementos iconográficos.

En el caso de esta baraja la representación icónica aunque basada en las clásicas varía sustancialmente la forma, pero no la acepción o significado.

**Baraja 2.-** La iconografía del juego en esta baraja, corresponde únicamente a los índices, al ser esta una baraja temática no hace otra referencia al juego, la imagen importante del naipe, está sujeta al tema que trata, en este caso la tauromaquia, es lógico pensar que se podía aplicar una representación icónica referida al tema y que tuviera relación con el Póker, juego por el que está diseñada la baraja, al no ser así el autor se ha limitado a reproducir momentos de la vida del toro, el torero y su entorno, sin ajustarse a la iconografía para lo que está concebida la baraja. Pero en cambio, el mundo que rodea la tauromaquia tiene una carga iconográfica importante, en lo que respecta al toro, él en sí es un símbolo, el de la “Fiesta Nacional”, las marcas de las distintas ganaderías que se graban a fuego en su piel, también es un elemento iconográfico, la música que se toca en las corridas, incluso los colores con que están decorados los cosos, son un elemento iconográfico, el traje de luces de los toreros, el capote, el estoque, etc.

**Baraja 3.-** La creación de esta baraja, compuesta por cincuenta y cuatro naipes con caricaturas de políticos de distintos países, es un pretexto para hacer una representación en clave de humor y crear una baraja de póker. Cada una de las caricaturas aporta una iconografía particular basada en la función que desempeñan o el tipo de política que ejecutan, por ejemplo, la Reina de Inglaterra se representa tocada de corona real, Willy Brandt, en forma de paloma de la paz, Truman, apoyado en un cohete, etc. estos son elementos iconográficos que representan a los personajes retratados, pero en cambio estos iconos dicen poco sobre el juego por el que está concebida la baraja, la única referencia de éste aparece en los índices, que son de gran vistosidad, tanto por el tamaño como por el contraste de color, negros y rojos sobre fondo blanco.

**31.-Sección áurea:**

“Proporción entre los elementos de una forma, como la altura y la anchura, de aproximadamente 0,618. Proporción entre dos segmentos, de manera que el más pequeño (BC) es al más grande (AB) lo que el más grande (AB) es a la suma de los dos segmentos (AC), es decir:  $bc/ab=ab/ac=0,618$ .”

$$a / \text{-----} b / \text{-----} c /$$

$$a/b=1,618$$

$$b/a=0,618$$

**Baraja 1.-** En general todo el contenido de los naipes se corresponde a un tratado simbólico, desde las medidas de cada carta, hasta el contenido gráfico que aportan. Las medidas están alrededor de 93,9 x 58 milímetro, si dividimos 93,9 entre 58, se obtiene un resultado de 1,618, lo que da la proporción áurea, que es 1,618, esto es la sección áurea añadiendo la unidad, (1). A partir de estas observaciones, las variaciones del tamaño están en función del interés del diseñador o del tema que representa, pero la naturaleza del formato, tamaño del naipes siempre tendrá la proporción áurea, observemos que si buscamos esa proporción en los naipes gigantes, también la obtendremos, puesto que la altura se multiplica por dos, 181,8 x 116, si hacemos la operación, el resultado es 1,567, lo que es prácticamente el resultado buscado.

**Baraja 2.-** 88 x 62 son las medidas de esta baraja taurina, que como se observa difieren de la baraja anterior, pero el resultado de dividir el alto entre el ancho, también da una cifra aproximada a la proporción áurea. Si observamos otro Principio Universal del Diseño, *la regla de los tercios*, se podrá observar que dividiendo la superficie del naipes en nueve cuadrantes y cuatro intersecciones, el elemento principal del motivo representado se coloca en una intersección de la cuadrícula, y el elemento principal se sitúa en el centro o en el cuadrante con más peso visual. Si bien es cierto que al dividir un espacio en tercios se obtiene una proporción distinta a la sección áurea, la sección 2/3 es igual a 0,666, mientras que la sección áurea es 0,618, a esto se le añade la unidad (1) que es el resultado que se obtiene haciendo la operación en los naipes.

**Baraja 3.-** Otro Principio Universal del Diseño relacionado con la sección áurea es *el efecto de la estética en la utilidad*. La estética desempeña un papel importante a la hora de desarrollar un diseño, aportan actitudes más positivas y hace más atractivo su uso. En el caso de esta baraja, de 88x57 mm, también se obtiene un resultado de 1,543, muy aproximado a la proporción áurea, relacionado con la estética para la utilización adecuada. Una proporción estética, siempre se obtiene un resultado positivo sobre el objeto que se maneja, por lo tanto aporta sentimientos de optimismo, que en el juego es muy importante.



- **32.-Simetría:**

*“Es la propiedad de equivalencia visual entre elementos de una forma.”*

**Baraja 1.-** La simetría es una constante en esta baraja, obsérvese el As de oros, es una simetría vertical de todos los elementos, el resto de numerales ofrecen una simetría que en muchos casos es vertical y horizontal, es apreciable que en el campo del diseño muchas de las definiciones tienen afinidad con otras, por ejemplo, la simetría es afín a los *arquetipos* y a la *similitud* de elementos. Las figuras en cambio no cumplen el principio de simetría, pero cumplen otros principios de diseño. Existen tres tipos básicos de simetría, de *reflejo*, de *rotación* y de *traslación*, en el caso de los oros, se observa que el tres está representado por una simetría de rotación en cambio el resto de numerales lo hacen con simetría de traslación. Las figuras carecen de simetrías.

**Baraja 2.-** La representación rectangular de esta baraja es una forma simétrica. En cambio las imágenes carecen de simetría, se limita a representar momentos puntuales de la vida taurina, pero en cambio, en los índices es donde se utiliza la simetría especular o de reflejo, pero en ángulos opuestos.

**Baraja 3.-** También esta baraja cumple la propiedad de la simetría en cuanto al soporte, es simétrica en su vertical y en su horizontal. Los retratos que en ella se representan son simétricos, pero el conjunto del dibujo carece de simetrías, en cambio los índices sí mantienen esa propiedad, lo hacen con el tipo simétrico de reflejo, como en casi todos los índices de los naipes, se dice “casi todos” porque existen naipes que los aportan en los cuatro ángulos o incluso algunos naipes carecen de ellos.

- **33.-Técnica:**

En este apartado haremos una descripción de las técnicas utilizadas para la realización de estas barajas.

**Baraja 1.-** Litografía indirecta movida a vapor, offset, esta técnica era una innovación importante, ya que en 1929, la litografía indirecta era un avance técnico de última generación, eran los inicios del offset.

Se debe tener en cuenta que cuando Fournier imprimió esta baraja, casi “todas” las imprentas imprimían con tipografía de caracteres móviles de plomo, con una Minerva, en el mejor de los casos movida a vapor, puesto que generalmente se movía a pedal.

En cuanto al color se observa la riqueza cromática que presenta esta baraja, fruto de los privilegios técnicos que gozaba la fábrica de Heraclio Fournier, consecuencia de la bonanza económica y de los favores recibidos por los Gobiernos de cada momento. Se observa que el procesado de las piedras pasadas a plancha con

reporte litográfico, le permitían poder dibujar al derecho, lo que facilitaba mucho la labor del dibujante, las dificultades de los registros, eran menos complejos hacerlos en planchas de cinc que sobre piedra, aunque se debía resolver la selección de color de forma manual, no había medios fotográficos todavía aptos para la selección del color e insolación de planchas, los medios manuales se complicaban a medida que se añadían colores, esta baraja está compuesta por doce colores.

**Baraja 2.-** 1975 es la fecha de creación de esta baraja, en este año la técnica había evolucionado hasta el punto que la fotografía era la protagonista de los trabajos de imprenta, como es el caso de esta edición, realizada con medios fotomecánicos y offset, desde la toma de las imágenes hasta la insolación de planchas. se utiliza la cuatricromía compuesta por cuatro colores transparentes, de los que se obtiene la gama cromática completa.

**Baraja 3.-** baraja creada en 1973, el dibujante realiza los dibujos en papel, cómodamente en su mesa de trabajo y posteriormente por medios fotográficos se pasa a las planchas para imprimir en offset.

- **34.-Unificación de elementos:**

*“Todos los términos que denotan relación de elementos, implican la relación en sí de los elementos integrados dentro de la estructura total.”*

**Baraja 1.-** En la baraja nº 1 se observa que, la unificación de elementos es una constante en todas las cartas y en todos los elementos que las forman, desde la forma del soporte, las formas que componen los iconos, la alineación, el cierre, arquetipos, etc., todos los puntos ya analizados.

Toda representación plástica pretende atraer la atención a través de un recorrido sobre su superficie, el autor de esta baraja parte de este principio, para lo cual crea diversos elementos que hagan interesar al espectador o usuario, la utilización del fondo es el primero, la calidad plástica representada sin línea de contorno hacen más cálidos los diseños, la complejidad plástica de las figuras, hacen superiores los resultados.

El recorrido visual de los diseños de los naipes de esta baraja cumple las pautas de los *puntos de pausa*, integrados en el recorrido visual de la lectura de las imágenes. La repetición de los elementos tiene un papel importante en la unificación del concepto del palo al que corresponden, a medida que aumentan las formas repetidas, ofrecen la sensación de ritmo y unidad que forma parte de un todo.

En el caso de los oros, el As ofrece una lectura que parte del centro, el resto de numerales tienen sus propios puntos de reposo establecidos por el diseñador como es el caso del cuatro, en el que coloca las tres carabelas y las banderas en la base, o el cinco donde sitúa una moneda central para hacer esa pausa, también es el caso del

siete, situando un punto de interferencia en la parte central superior colocando una moneda cuadrada de forma que hace más evidente la pausa.

Las espadas y los bastos siguen otro esquema partiendo de las *líneas*, coloca los elementos invertidos e intercalados, utiliza en definitiva la distribución formal del punto y la línea sobre el plano de representación.

**Baraja 2.-** Esta es una baraja en la que los elementos comprenden una unificación temática en la que todos ellos forman parte de un todo, la imagen temática comprende toda la superficie del naipe, por lo que el autor no da lugar a romper esa combinación. Los elementos que identifican los palos que corresponde cada naipe tienen los puntos de unificación en los índices, situados en la parte superior izquierda e inferior derecha. Los *puntos de pausa*, en cuanto a diseño gráfico podría ser el marco blanco que tienen los naipes a su alrededor donde incluyen los índices, en cuanto a las imágenes, cada una tiene un recorrido visual en el que se aportan los puntos de pausa, generalmente en el centro del naipe. Las *líneas* o ejes de las imágenes vienen dadas por la composición, en cada naipe se representa de forma distinta, unas lo hacen de forma vertical, otras horizontal, en diagonal, etc., en algunas ocasiones, el color también aporta a la composición una línea de dirección, por ejemplo, los burladeros y las vallas del coso taurino, el color negro del morlaco hace que se cree una línea de dirección visual. Los reversos también aportan puntos de pausa y líneas de dirección, vienen dadas por las formas de los elementos ornamentales del detalle de la hombrera que representan.

**Baraja 3.-** Clara y evidente la unificación de los elementos de diseño que componen esta baraja, las caricaturas de los políticos forman un conjunto que constituye un todo, aunque cada dibujo sea independiente, de un país distinto y con etnias y costumbres dispares el uno del otro. El elemento de unificación evidentemente es el tema que trata el diseñador, utiliza las herramientas de diseño necesarias para conseguir una mancha central en el naipe que forma un dibujo de rica factura plástica. Aporta evidentes líneas de dirección en los índices, al unirlos visualmente, también las figuras las tienen, y los puntos de pausa están representados por la diferencia entre la parte principal del dibujo y la parte secundaria, entre la figura y el fondo, la que lo tiene. El reverso siempre pretende unificar criterios, imágenes, conceptos, ideas, etc., en este caso se representa un elemento característico de la "Fiesta Nacional", como es el traje de luces, y aquí el autor hace una selección para incorporar un fragmento particular y descriptivo.

IV.20.4 Análisis de la baraja publicitaria

- Selección de las barajas

Existen dos tipos de barajas publicitarias, aquí se mencionan cada uno de los casos, el primero, cuando la publicidad se hace en el anverso, transformando toda la baraja, sustituyendo los iconos tradicionales por los publicitarios o añadiendo la publicidad a los iconos tradicionales.

El segundo caso, cuando se utilizan los reversos para colocar la publicidad, es el caso de la tercera baraja, que en este caso se han elegido tres distintas con un mismo propósito.

*Baraja 1.- Baraja publicitaria de Britapen:* Fabricante Heraclio Fournier en el año 1971. Esta baraja se ha seleccionado por aportar la publicidad en el anverso, ajustándose a la iconografía de las barajas tradicionales así como por su gran información sobre el tema que publicita y por su complejidad en cuanto a diseño, técnica e iconografía.

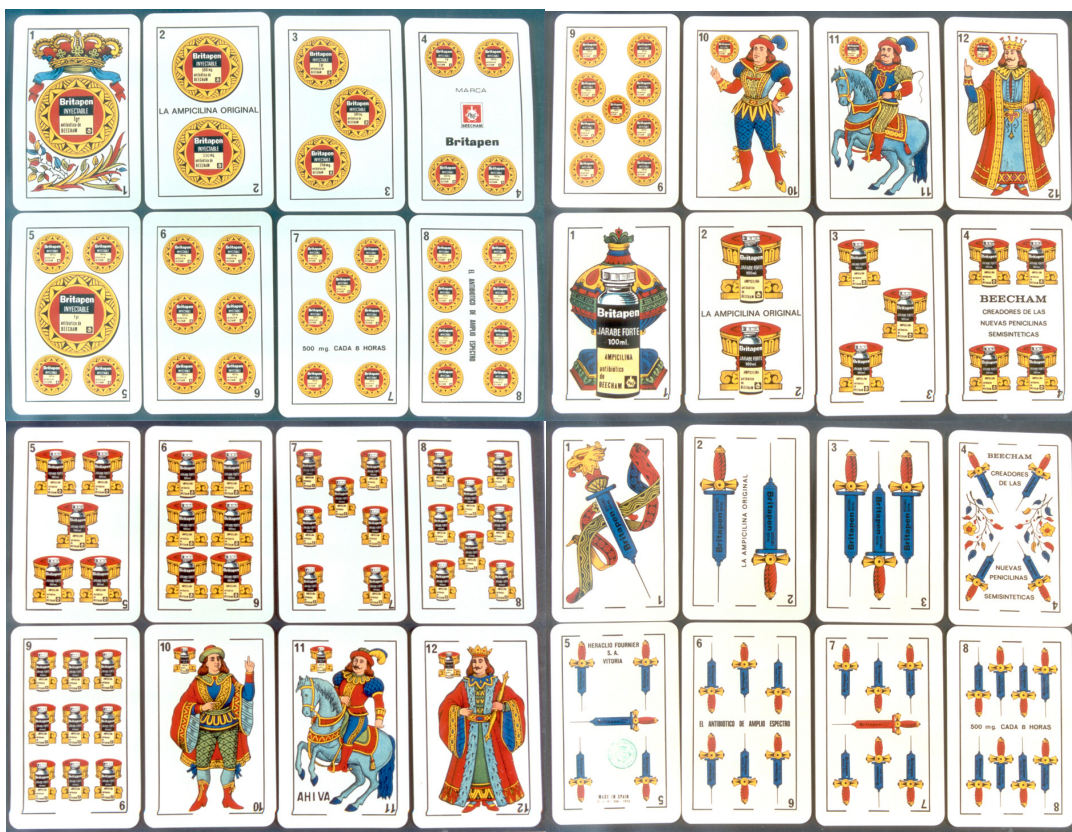




Fig. 184 Baraja 1 de Britapén impresa por Heraclio Fournier

*Baraja 2.- Baraja publicitaria de Berberana.* Fabricante Heraclio Fournier en el año 1979. Esta baraja se ha seleccionado por su aportación publicitaria en el anverso y en el reverso, así como el carácter cómico del diseño, forma, color y contenidos.

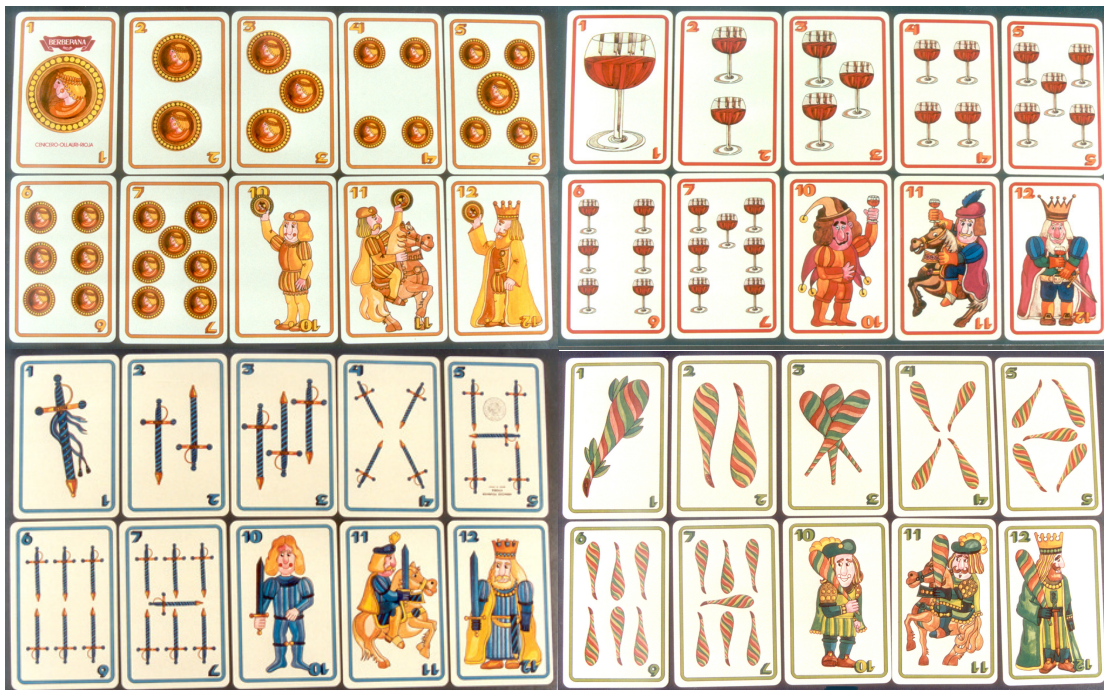




Fig. 185 Baraja 2 de Bodegas Berberana, impresa por Heraclio Fournier.

*Baraja 3.- Barajas de reverso publicitario.* Fabricante Heraclio Fournier en distintos años, 1975, 1982 y 1988. Se han elegido estas barajas por ofrecer distintos reclamos publicitarios sin variar el anverso y, con distintas utilización del espacio compositivo del diseño de los reversos.



1975

1982



1988

Fig. 186 Barajas 3 de reverso publicitario, impresas por Heraclio Fournier

- **1.- Absorción:**

*“Estado de concentración mental tan intensa que se pierde la conciencia del mundo <<real>>, con el resultado de una mayor alegría y satisfacción.”*

**Baraja 1.-** Esta baraja es un arreglo de la nº 53 de las fichas de barajas españolas, una de las tradicionales, llamada Fox-trot, utiliza los elementos originales de esa baraja para convertirlos en iconos publicitarios. Utiliza las monedas o símbolos de los oros para colocar dentro la etiqueta de los productos que publicita, en este caso un fármaco, la penicilina, con el nombre comercial Britapen del laboratorio Beecham. Las copas están diseñadas de forma que superpone el elemento publicitario sobre el símbolo propio de las copas.

En el caso de las espadas, el diseñador hace una representación alegórica al icono del símbolo, pero transformando este en jeringuillas dado que el medicamento que se publicita, se comercializa también en forma de inyectable.

En los bastos sustituye las clavav tradicionales por cápsulas de Ampicilina, lo que hace que el usuario fije su atención y se pongan en marcha los mecanismos de la absorción.

Las figuras idénticas a la de la baraja de referencia nº 53 de baraja española, sustituye los atributos tradicionales por los símbolos publicitarios usados en los numerales.

Este conjunto de transformaciones hace que la persona que utilice esta baraja para el juego, ponga mayor atención en el reclamo publicitario, tanto como en el juego, provocándole un doble estado de absorción.

Los reversos impresos en azul, blanco y negro, presentan una forma orgánica diseñada a cuatro cuartos en forma especular, en la que se incorporan varias figuras geométricas, romboide, círculo, cuadrado, triángulos, etc., todo ello basado en la simetría, coloca en el centro el sello de la imagen corporativa de la empresa que se publicita y el nombre completo de la misma.

**Baraja 2.-** Diseño en clave de humor, también cumple todos los elementos de la absorción, llegado el momento del juego no importa como se representa, sino lo que representa, pero si además de la representación tradicional el diseñador añade el registro del humor en el contexto del naipe, el jugador obtiene mayor sensación de optimismo y por lo tanto sensación de control sobre las acciones y la actividad de su entorno.

Los oros representados por medallones con efigie en todos ellos, cuando lo habitual es que esta aparezca únicamente en el As, dos y tres, el resto de medallas no suelen tener efigie alguna.

Las copas quedan representadas por copas de balón con vino, y las figuras por personajes con la nariz colorada y con apariencia ebria.

Las espadas las representa como bastones de mando a los que les da forma de espada.

Los bastos son porras o clavas con franjas de colores, lo que le da una apariencia lúdica, incluso las figuras las representa como personajes juguetones con cara de malos.

**Baraja 3.-** Aquí hemos elegido tres naipes de de distintas barajas y de distintos años, pero con un mismo fin. Con los anversos tradicionales sean del juego que sean, utilizan únicamente los reversos como soporte publicitario.

Las barajas de reversos publicitarios, solo influyen en la absorción del tema a los jugadores contrarios, puesto que eran los únicos que lo podían ver.

Generalmente eran barajas de mucha difusión puesto que las marcas que se publicitaban las obsequiaban para divulgar su reclamo. Otro interés suscitado por las barajas publicitarias es el coleccionismo, con el paso de los años se convertían en objetos de gran interés para caprichosos y coleccionistas.

- **2.- Adecuación:**

*“Propiedad según la cual las características físicas de un objeto o un entorno influyen en su función.”*

**Baraja 1.-** Si se parte de la definición que nos hacen los autores de los Principios Universales del Diseño, Lidwell, W., Holden, K., Butler H., se observa que por las características físicas de la baraja nº 1 se cumplen estas a pesar del carácter publicitario que ofrece este mazo.

Se debe observar que el tamaño y el formato responden a códigos ergonómicos, (como se menciona en el apartado de proporción áurea), la forma rectangular adecuada al tamaño de la mano, las esquinas curvas, son elementos a tener en cuenta a la hora del juego, no es lo mismo jugar con una baraja redonda, que se escapa de las manos que con una rectangular.

En cuanto a las esquinas; están pensadas para que la adecuación sea mejor a la hora de barajas, lo que evita el deterioro y facilita el barajado.

A lo que a las imágenes se refiere, esta baraja está diseñada de forma que ofrece la claridad necesaria para el juego, incorpora todos los elementos de la baraja tradicional con la aportación publicitaria.

**Baraja 2.-** Ofrece las cualidades formales de la baraja clásica, con la peculiaridad de las líneas de cierre, que en este caso no están interrumpidas para identificar el palo al que corresponden, incorporan un registro cómico fundamentalmente en las figuras, que se convierten en un elemento claramente de comic.

Iconográficamente correctas, aportan en cada palo una referencia a las Bodegas Berberana, motivo de la publicidad.



Reversos de fondo rojo granate (color de vino tinto) con anagrama blanco y marca de la bodega en el centro.

**Baraja 3.-** Estas barajas de corte tradicional, y por lo tanto analizados sus anversos en el apartado correspondiente, aportan en los reversos tres formas distintas de hacer publicidad, la de 1975, representa una imagen que caracteriza la época, con el más tradicional diseño, dejando un margen blanco en su alrededor, la segunda, de 1982 ofrece una imagen impresa a sangre sobre ese reverso, en cambio la de 1988, no aporta imagen alguna y en cambio se limita a imprimir su marca e imagen corporativa, impresa en diagonal y de forma especular, son tres visiones de reversos publicitarios.

- **3.- Alineación:**

*“Se trata de la colocación de elementos de manera que los bordes queden alineados en filas o columnas, por ejemplo, o bien siguiendo un centro común.”*

**Baraja 1.-** La colocación u organización de los elementos que forman el diseño de cada naipe tiene tanta importancia como los demás componentes que lo integran. Esta disposición de elementos es una constante en la composición de la baraja española.

La organización de los iconos sigue el mismo orden que las tradicionales, la colocación de las filas o columnas no cambia el hecho de agregar un componente publicitario, ello responde a una concepción clásica con una incorporación informativa y de reclamo.

**Baraja 2.-** Pocos objetos han dado tanto juego como la baraja, a la hora de diseñarlas, cambiando su apariencia pero sin modificar el significado y la iconografía, o por lo menos haciéndola de forma que sea de fácil identificación.

Si se ha analizado la baraja clásica en cuanto a los elementos formales, en este caso no es menos, ya que la composición y la forma varían poco de aquellas, en esta cambia el sentido del humor y la intención publicitaria.

**Baraja 3.-** Reversos en los que todos cumplen su cometido en cuanto a publicidad, pero también en cuanto a la alineación, en la composición del naipe del 1975, la figura y las cortinas forman una cruz en la que la cabeza de la figura queda en el cuadrante superior izquierdo, a la que el slogan roza ligeramente y coloca el anagrama de la marca en el ángulo inferior derecho en la zona más oscura.

La de 1982 coloca en el centro del diseño la marca de la publicidad, así como en la parte superior, en la inferior el fabricante y el slogan.

En cambio la de 1988, contrasta en blanco sobre fondo rojo alineado en diagonal y de forma especular la marca de su publicidad.

- **4.- Arquetipos:**

*“Son los patrones universales de temas y formas que surgen de tendencias o disposiciones de nuestro subconsciente.”*

*Arquetipo, definición<sup>316</sup>: Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo.*

**Baraja 1.-** El patrón temático de la baraja clásica en esta se mantiene, desde el momento que es una adecuación publicitaria en la baraja nº 53 llamada Fox – trot, los iconos de los oros y copas mantienen los mismos diseños, mientras que las espadas y bastos cambian el registro convirtiendo las espadas por jeringuillas y las clavav por cápsulas, se atribuyen éstos arquetipos a las figuras de forma casi irónica.

Los reversos no forman parte de arquetipo alguno, sino que hace una representación de distintas formas con interior publicitario.

**Baraja 2.-** Esta es otra baraja con elementos basados en los arquetipos de la baraja clásica aunque incluye un registro de humor fundamentalmente en las figuras.

Todos los iconos de cada palo responden a una iconografía arquetípica, buscando una forma con gracia de hacer publicidad, el autor rompe los moldes de la seriedad publicitaria para hacer una representación desenfadada y cómica.

**Baraja 3.-** Reversos poco habituales en la época, en cuanto a arquetipos se refiere. Los reversos publicitarios aparecen en los naipes a mediados de los años sesenta del siglo pasado. Las primeras incursiones se hicieron en los anversos como sucede en las barajas nº 1 y 2, siendo posterior el uso exclusivo para la publicidad en los reversos. Este hecho rompió todos los moldes establecidos por las normas tradicionales en los arquetipos de diseño de naipes.

- **5.- Cierre:**

*“Tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales”.*

**Baraja 1.-** La percepción general de esta baraja se identifica como una baraja tradicional, dado que responde a unos principios iconográficos de gran similitud con la española, de hecho el diseñador ha utilizado la baraja Fox – trot para hacer una transformación sin perder el registro clásico. La percepción de las espadas, efectivamente son espadas pero en realidad representan jeringuillas, en el caso del As de bastos incluso para dar mayor realismo le aplica a la cápsula unos brotes como si de una clava se tratara.

En las figuras sustituye los atributos tradicionales por los publicitarios, lo que hace que a primera vista incluso no se perciban.

<sup>316</sup> Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua.

En definitiva, en las barajas donde se incluye la publicidad en el anverso es en las que realmente el diseñador hace un esfuerzo para que sin perder el referente tradicional, consiga convertirla en publicitaria y que además sea iconográficamente correcta y apta para el juego.

**Baraja 2.-** En esta baraja los elementos identificativos del cierre permanecen, en cambio la justificación es publicitar vino de Bodegas Berberana.

El cierre de cada uno de los naipes de esta baraja está estructurado fielmente a las más tradicionales barajas españolas, sustituye los iconos tradicionales por otros que conjugan mejor con el cometido de la publicidad que se propone el dibujante.

Ordena los elementos de forma clásica y se recrea en las figuras, dándoles un carácter desenfadado con un diseño de comic.

Los bordes de los naipes permanecen completamente cerrados, de modo que por las interrupciones del cierre no es posible saber a que palo corresponden, en cambio el diseñador sustituye esta forma de cierre por una línea continua de distinto color en cada palo, de esta forma el jugador puede saber por el color del cierre en que palo está jugando.

**Baraja 3.-** En el caso de los reversos, es más complejo definir el concepto de cierre, en el caso del reverso de Coca-cola, el cierre exterior queda representado por un marco blanco sobre el que se imprime una imagen la que por su actitud representa una situación bucólica, que en definitiva es lo que pretende el publicista. Soberano en cambio apuesta por una representación realista de su publicidad ocupando toda la superficie del soporte, y por el contrario la de 1988, apuesta por imprimir el nombre de la marca en blanco sobre un fondo rojo, enmarcándolo de forma doble.

- **6.- Color:**

*“El color se emplea en diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética.”*

**Baraja 1.-** En el caso de esta baraja el diseñador opta por utilizar los colores originales de la baraja Fox – trot, en la que se han utilizado rojo, amarillo, azul y negro, con fondo blanco de la forma más tradicional. Por el año de fabricación, 1971, se entiende que está impresa en el sistema Offset, en cuatricromía, esto se demuestra en el naipe explicativo de lo que se publicita en la baraja, en el que representa una fotografía del edificio de la firma.

**Baraja 2.-** De nuevo una baraja impresa en Offset, a cuatro colores, sobre fondo blanco, en cambio los reversos imprimen en blanco la publicidad sobre fondo granate.

Utiliza por lo general colores saturados, dado que el tema lo requiere, para interpretar el registro de comic que busca el diseñador.

**Baraja 3.-** En el caso de estas barajas de referencia, es evidente que en las dos primeras, el autor utiliza los procedimientos fotográficos y la impresión en cuatricromía Offset, con la excepción de la tercera baraja que utiliza un solo color para imprimirlo. A pesar que el sistema de impresión sea el mismo que para las otras.

- **7.- Comparación:**

*“Método para ilustrar las relaciones y los patrones en los sistemas de comportamiento mediante la representación de dos o más variables de un modo controlado”.*

**Baraja 1.-** En esta baraja el diseñador dispone de una baraja ya diseñada, a la que integrará una serie de elementos que tienen que ver con lo que pretende publicitar.

En la comparación entre los elementos de los oros, se observa que todos los naipes utilizan el mismo tamaño, excepto el As, dos y tres, aunque es el mismo icono reducido de tamaño.

En las copas sucede exactamente lo mismo a excepción del As que cambia éste completamente de registro. También en las espadas y los bastos, siendo siempre el As el que ofrece otra apariencia.

**Baraja 2.-** La publicidad no hace que cambie la iconografía de esta baraja, el autor utiliza los mismos elementos cambiando el registro, e innovando en el cierre del rectángulo que contiene la imagen.

El ejercicio comparativo de cada uno de estos naipes con las barajas tradicionales, hace que tengamos como referencia estas como soporte referencial dado que mantiene todos los elementos cambiando el concepto.

**Baraja 3.-** Los reversos publicitarios, pertenecen a una época concreta, como hemos mencionado anteriormente, a mediados de los años sesenta del siglo pasado, por lo tanto la comparación en cuanto a grafismos de épocas anteriores, no procede.

Ahora bien, hemos representado este apartado con tres reversos distintos de sendas barajas para poder observar y comparar entre sí las diferencias de diseño establecidas, la primera por el recuadro blanco que enmarca la imagen, la segunda por estar impresa a sangre, y la tercera por no representar imagen alguna y publicitar únicamente con la marca del producto que se pretende promocionar.

- **8.- Constancia:**

*“Es la tendencia a percibir los objetos como inalterables a pesar de los cambios de los mensajes sensoriales.”*

**Baraja 1.-** El subconsciente humano reconoce la iconografía de los elementos que se representan, de ello se vale el diseñador, para integrar a hurtadillas las formas que aluden al objeto publicitario.

La constancia, en publicidad, y en este caso, hace referencia a la repetición de los elementos de cada naipe, dado que la formación y composición de la baraja la favorece, el hecho de que los oros repitan en sus numerales la etiqueta de Britapen tantas veces como número indica el numeral, lo mismo sucede en las copas, las espadas no anuncian nada, pero tienen forma de jeringuilla, y la constancia de la marca se vuelve a dar en los bastos que además de estar representados por cápsulas aparece la marca en casi todas ellas.

**Baraja 2.-** La repetición de los elementos que representan los palos de esta baraja, mantienen la constancia de las barajas tradicionales, cambia el registro gráfico para obtener otro carácter al que aplica el marbete o símbolo correspondiente, el que se repite según la numeración del índice. El dos y el seis de oros son dos cartas diferentes a todos los efectos, pero no cabe duda que son dos oros, esto sucede con los demás palos.

Las figuras mantienen las constantes en cada palo, cada uno representa una sota, un caballo y un rey, lo que supone que en cada baraja aparecen cuatro de cada una.

**Baraja 3.-** En el caso de las barajas en las cuales se aporta la publicidad sólo en los reversos la constancia es ten evidente como que se repita la imagen tantas veces como naipes consta la baraja.

Otro elemento de la constancia es la repetición del nombre del producto que se publicita, que suele ser reiterativo, para conseguir que esa publicidad quede grabada en el subconsciente humano.

- **9.- Convergencias:**

*“Proceso en el cual una serie de características similares evolucionan de forma independiente en diferentes sistemas.”*

**Baraja 1.-** La convergencia de forma y función, se cumple en las barajas que incluyen la publicidad en el anverso, dado que en cada naipe además de corresponder a la forma tradicional de diseño de la baraja cumplen la función por la que están concebidas las cartas de juego.

La integración de los elementos que conforman el palo de la baraja, con el marbete publicitario en espacios similares tiene más posibilidades de convergir con éxito tanto en la forma como en la función.

**Baraja 2.-** En esta baraja en cambio, no integra la marca o etiqueta en el contenido de los elementos de los naipes, representa estos con formas que sugieren pero no anuncian, por ejemplo, las copas, sustituye las tradicionales por copas de balón para servir vino, pero no intercala texto que lo identifique, lo hace únicamente en el As de oros y en el reverso.

Por lo tanto no existe una convergencia aparente entre los iconos y el artículo que se publicita, pero si hay una convergencia entre la forma y la función de esta baraja.

**Baraja 3.-** La unilateralidad del reclamo publicitario de estas barajas las convierte en uni- convergentes, es decir que cumplen el propósito de llenar un espacio el cual era intrascendente a nivel comunicativo, el que cumplía la misión de no poder marcar los naipes y adquirir formas para convertirlos en más opacos si cabe.

#### **10.- Destino común:**

*“Basado en los elementos que se mueven en la misma dirección se perciben como más relacionados entre sí que los que se mueven en direcciones distintas o se encuentran inmóviles.”*

**Baraja 1.-** En esta baraja del mismo modo que las barajas tradicionales, la relación entre elementos de la misma familia, evolucionan de igual manera a pesar de tener el marbete publicitario, no interrumpe la función tradicional del juego, por esta descripción podemos afirmar que cumple el destino común, por el hecho de evolucionar en la misma dirección, evoluciona en el orden jerárquico tradicional y en él la numeración ascendente del uno al siete, y del diez al doce.

**Baraja 2.-** Baraja de iconografía equivalente a la baraja clásica española, evoluciona en la misma dirección en cada palo, corrobora el destino común de la forma y de la función.

El registro gráfico de las figuras también tienen un destino común identificativo y equivalente a las barajas tradicionales.

Utiliza un color predominante en cada serie, lo que hace que el destino sea unir por colores cada uno de los numerales y figuras para ordenarlas.

**Baraja 3.-** Destino común es lo que se representa en cada una de estas barajas, utilizarlas de reclamo para un anuncio publicitario, todas las barajas con publicidad en el reverso, persiguen un destino común a la hora del juego: que el jugador preste su atención a lo largo de todo el tiempo que dure la partida, y no sólo él, también el jugador contrario y los espectadores o mirones.

- **11.- Diagrama de Gutenberg:**

“También conocido como regla de Gutenberg y patrón Z de procesado”.

*“Diagrama que describe el patrón general seguido por la vista cuando observamos una información homogénea distribuida de manera regular”.*

**Baraja 1.-** Todos los naipes de corte clásico o tradicional siguen un patrón de lectura idéntico, dado que esta baraja sigue ese modelo el Diagrama de Gutenberg es el mismo que en ese tipo de baraja.

Según esta teoría los observadores occidentales inician la lectura por la zona óptica primaria, descendiendo por el medio hasta llegar a la zona terminal, esta es otra justificación por la que los naipes aportan sus leyendas en la parte central, además de aprovechar los espacios dejados por la composición de los elementos, la disposición de los componentes está concebida para representar elementos alineados de forma vertical y horizontal.

Todos los naipes de corte tradicional, siguen el mismo eje lógico de orientación colocando los elementos de más importancia en la zona óptica primaria, por ejemplo, en el As de Oros, el índice numeral y el marbete o sello publicitario.

**Baraja 2.-** Prácticamente carece de leyendas, únicamente aparecen en el As de oros, cinco de espadas, donde aparece el Timbre del Estado y el nombre del fabricante, ya no encontramos más leyendas hasta el reverso, con la lógica excepción de los índices.

**Baraja 3.-** El Diagrama de Gutenberg evidentemente utilizado en las distintas formas publicitarias, también en estas se cumple esa organización de lectura desde el punto de vista occidental, la composición en cruz o en forma de ele, y los elementos más llamativos en el cuadrante de zona óptica primaria o de zona terminal, se puede observar que en estos reversos se cumplen de forma rigurosa.

En publicidad la organización según el Diagrama de Gutenberg se tiene muy en cuenta, dado que es una forma de organizar la lectura de la diversificación del mensaje.

- **12.- Dimensiones del espacio:**

Podemos situar cualquier punto en el espacio al combinar las direcciones arriba/abajo, izquierda/derecha, delante/detrás. La situación de un punto en un papel podría hacerse especificando un punto a cinco centímetros del costado derecho u siete del borde superior, independientemente de la posición del papel, el punto siempre será el mismo.

**Baraja 1.-** En el caso de esta baraja el espacio se distribuye a partir de las mismas pautas que en las barajas tradicionales, en las que partimos de una primera dimensión.

Si observamos el dos de oros y el dos de copas de las dos primeras barajas propuestas, observaremos que en las dos los medallones y las copas que lo representan están situados en el mismo punto dentro de la superficie de la cartulina, lo mismo sucede con los elementos de otros números. Las dimensiones son las que realmente varían, no tiene la misma dimensión el dos de oros que el siete, y no tienen el mismo tamaño las espadas del dos con respecto a las del seis, en el caso de los bastos, cambia incluso la forma, al ser capsulas el diseñador cambia el registro gráfico.

La publicidad en esta baraja hace variar poco el concepto de las dimensiones del espacio.

**Baraja 2.-** Observamos la problemática estructural creada por la unilateralidad de los contornos, todos los elementos gráficos representados en esta baraja, tienen una línea de contorno que define el espacio de la figura con respecto al fondo.

Esta baraja aporta línea de contorno, ésta ayuda al dibujante a construir de un modo más concreto los elementos a dibujar, a la vez que les dan más contraste y efectismo, la concepción espacial se reduce aquí a una trayectoria lineal.

**Baraja 3.-** En las barajas de reverso publicitario, se representan los anversos tradicionales y únicamente se utilizan los dorsos para contener el reclamo publicitario.

Estos tres reversos se han Diseñado desde tres puntos de vista distintos a la hora de distribuir el espacio para la publicidad, en la primera se utiliza una fotografía dejando marco blanco, con la idea de obtener mayor realce, en la segunda se pretende que el reclamo tenga más importancia tras ocupar toda la dimensión espacial de la cartulina, y el tercero, rompe el esquema de la fotografía e incluye exclusivamente texto, dejando también marco blanco, con la peculiaridad de que esta remarca por partida doble ese marco con una línea.

- **13.- Disonancias cognitivas:**

*“Tendencia a buscar consistencia en actitudes, pensamientos y creencias”.*

**Baraja 1.-** En cuanto a la forma, este mazo no presenta disonancia cognitiva alguna. Los elementos iconográficos que componen esta baraja, parten de iconos cognitivos, en algunos casos transformados, como es el palo de espadas y bastos, a primera vista son formas cognitivas pero al prestar atención, se observa que en ellos existen disonancias cognitivas importantes, cambia las espadas por pseudo – jeringuilla y las clavas de los bastos por cápsulas del medicamento publicitado.

Las figuras aparecen como las correspondientes a la baraja titulada Fox – trot, un clásico en naipes, pero en cambio el diseñador les cambia los atributos por los que utiliza en los numerales transformados, lo que hace propensa la disonancia cognitiva,



al cambiar los hábitos visuales de los jugadores habituados a utilizar este tipo de naipes.

**Baraja 2.-** Tampoco esta baraja presenta disonancias cognitivas en cuanto a la forma física, aunque sí lo hace en cuanto a los elementos que componen cada uno de los naipes, Diseñada en clave de humor, como se puede observar en las efigies de los oros, y fundamentalmente en las figuras, en las que las presenta de forma que tienen relación con el palo al que corresponden, las de los oros personajes opulentos e incluso vestidos de dorado, en las copas, lo hace con personajes ebrios con caras coloradas por la ingesta del caldo, las espadas con fornidos guerreros y los bastos por miserables mamporreros.

**Baraja 3.-** Los reversos que exponemos no presentan disonancia cognitiva alguna en la actualidad, es evidente que los primeros naipes que se editaron con publicidad tuvieron un impacto social a nivel cognitivo que sufrieron un rechazo de plano, pero la evolución y el hábito a convivir con la publicidad y el consumo, hizo que esos reversos se convirtieran en algo familiar, que incluso en muchas ocasiones los reclamos publicitarios pasan desapercibidos, lo que hace que actualmente no aporten disonancia cognitiva alguna.

- **14.- Encuadre o enfoque:**

*“Consiste en el empleo de imágenes, palabras y contextos para manipular el pensamiento de las personas.” “Técnica que influye en la toma de decisiones y en los juicios mediante la manipulación del modo de presentar la información.”*

**Baraja 1.-** En todos los reclamos gráficos es importante la forma de enfocarla para dar la importancia que se pretende a cada uno, manipulando el pensamiento de las personas a la hora del juego, influyendo en la toma de decisiones y los juicios de las personas.

De cualquier forma, esta baraja presenta un tipo de publicidad que es más informativa que publicitaria, pertenece a los inicios de la penicilina y esta era una forma más de divulgarla.

El enfoque de esta baraja corresponde a la de las barajas tradicionales con el señuelo publicitario añadido.

**Baraja 2.-** Esta es otra baraja con reclamo gráfico en el anverso, con la connotación añadida del registro de carácter cómico que el diseñador ha representado. El carácter lúdico y la representación iconográfica imprimen un carácter lúdico con evocación al vino, sin más leyendas de la marca del vino más que las que aparecen en el As de oros y en el reverso.

**Baraja 3.-** El encuadre o enfoque de estas barajas, cuya publicidad aparece únicamente en el reverso están pensados o enfocados, para que el grupo de jugadores tengan presente el artículo que se publicita en toda la partida. El poder de atracción de la publicidad, de una forma u otra manipula el pensamiento de las personas, esta información influye de forma espectacular en la toma de decisiones en lo que se puede consumir durante la partida.

- **15.- Espacio definible:**

Es el utilizado para delimitar e identificar un espacio concreto y crear barreras a invasiones externas.

**Baraja 1.-** De por sí las barajas acotan el espacio de forma reducida para representar su contenido, desde los límites físicos del soporte hasta los del recuadro interior que delimita el espacio gráfico, dentro del espacio definible, el diseñador ajusta la imagen de forma proporcional, aumentando o reduciendo el tamaño de los iconos para llegar a una composición proporcionada. En el caso de los oros, otro elemento que define el espacio del elemento publicitario es el medallón que lo contiene, esto sucede de distinta forma en las copas, donde el diseñador superpone el botellín del medicamento que publicita sobre el icono tradicional que es la copa, en las espadas les cambia la fisonomía transformándolas en jeringuillas, y sustituye las clavav de los bastos por capsulas de ese medicamento. Las figuras tradicionales de la baraja Fox – trot, están representadas con los atributos que incorpora en los palos correspondientes.

**Baraja 2.-** Basada en las normas de composición y configuración de las barajas clásicas o tradicionales, en cuanto a la forma física del propio naip e la incorporación de los elementos, esta cambia el registro de representación así como la línea de cierre, esta es continua en todas las series, cuando en los naipes tradicionales tiene unas interrupciones en la parte superior e inferior para identificar el palo al que corresponden.

Los reversos representan el motivo publicitario en el centro y en tamaño reducido dejando un importante espacio libre, esta es una forma de dar importancia al reclamo publicitario que el diseñador propone.

**Baraja 3.-** Se han propuestos estos tres reversos distintos para hacer el análisis, por sus variaciones en cuanto a espacio definible, la primera, representa la publicidad por medios fotográficos en un espacio definido por un contorno blanco en forma de marco, la segunda lo hace con la imagen a sangre, lo que hace que el anuncio aparente un mayor tamaño e incremente su importancia, la tercera cambia completamente el registro de representación, utilizando únicamente texto con un fuerte contraste de color, colocado en diagonal y en forma especular, deja el espacio o marco blanco para dar más importancia al contenido publicitario.

- **16.- Forma:**

*“La forma es la información visual que recibimos acerca de la naturaleza de las cosas a través del aspecto exterior”<sup>317</sup>*

**Baraja 1.-** El formato es uno de los elementos principales de la descripción de la forma de esta baraja, el aspecto formal es de cuatro lados en posición rectangular, con medidas que se ajustan o se aproximan mucho a la sección Áurea. El contenido gráfico de los naipes se encuentra cercado por una línea de cierre con pintas abiertas en la parte superior e inferior, lo que hace que dé forma al rectángulo que contiene los elementos iconográficos que conforman el diseño del naipe. En los oros y en las copas la forma compositiva es casi idéntica, donde el siete de oros está compuesto por dos columnas y cuatro filas, el siete de copas está distribuido exactamente igual, la situación es parecida entre las espadas y los bastos, esto sucede así debido a las características formales similares entre sí que representan dichas series.

**Baraja 2.-** Los elementos formales de la cartulina de estos naipes, cumplen las características de los tradicionales, rectángulo de proporciones áureas, con línea de cierre de colores diferentes y continua en este caso, se puede diferenciar la serie por el color de la línea. La coherencia de las formas de los iconos y de las figuras hace que esta baraja funcione físicamente como la más tradicional. La forma de los elementos de los numerales corresponde a los iconos populares con un registro especialmente humorístico, las figuras en cambio responden a una caricatura de aquellos, de formas exageradas.

**Baraja 3.-** Estas barajas corresponden a los mismos elementos formales físicos que las anteriores, dado que tienen la misma forma, en cambio los elementos formales gráficos cambian el registro, el primero corresponde a una acción de tiempo representada por una adolescente tocando la guitarra, se colocan los reclamos publicitarios en la “zona óptica primaria” parte superior izquierda, y “zona terminal” inferior derecha, “, lo mismo sucede en la baraja de 1982, en la forma de colocar esos apelativos. La baraja de 1988, utiliza todo el espacio posible dando sensación de que se trata de un fondo mayor el cual se ha acotado, quedando interrumpidos algunos de los nombres de la marca anunciadora.

- **17.- Iconografía:**

*“(Del lat. iconographia, y este del gr. εἰκονογραφία). f. Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos”<sup>318</sup>*

<sup>317</sup> ARNHEIM, Rudolf (1979). Op. Cit. pp 115-180

<sup>318</sup> Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation.

**Baraja 1.-** La iconografía de esta baraja, está basada en la de los naipes tradicionales de la española, concretamente de la Fox – trot, en la que propone la misma disposición espacial, el elemento que la hace diferente es la integración de los iconos publicitarios. En el As de oros están representados de forma que el diseñador los integra en el medallón. En cambio en las copas los superpone, las espadas las transforma, y en los bastos sustituye las clavav por cápsulas. En las figuras representadas iconográficamente del mismo modo que las de la baraja de la cual parte, sustituye los atributos por los que usa en los numerales.

**Baraja 2.-** En esta baraja el diseñador cambia el registro gráfico de los elementos que representan cada serie, pero mantiene la esencia iconográfica, mantiene las constantes de los medallones pero los transforma en algo cómico, cambia la efigie de su interior por una igualmente divertida y las figuras las transforma en personajes hilarantes, pero relacionados tanto en forma como en color con el símbolo de la serie que corresponden. Mantiene la iconografía de las copas, pero cambia el modelo de representación, las figuras las transforma en personajes azorados por el buen deleite etílico. Las espadas y los bastos también se ven transformados, pero no cambia la iconografía esencial de ninguna de ellas.

Los reversos están compuestos por una barrica de vino como símbolo de la marca que se publicita, utilizado como imagen corporativa, representado de forma que la imagen sea la misma sea cual sea el sentido que se mire.

**Baraja 3.-** Los reversos que representamos, utilizan cada uno la iconografía de lo que en él se publicita, en el caso de la primera, representa la melancólica alegría de la juventud de los años setenta. En la segunda aparece la botella y la copa reforzado por el slogan “!es cosa de hombres!” (Como si fuera un licor exclusivo para el género masculino). En cambio la tercera no utiliza imagen alguna, pero introduce una tipografía que iconográficamente se identifica con la marca, apoyado por el contraste de color y el marco blanco y rojo que lo rodea.

- **18.- Iteración:**

*“Proceso que consiste en repetir un conjunto de operaciones hasta lograr un resultado concreto. Ello permite que se formen estructuras complejas mediante la acumulación progresiva de estructuras más sencillas.”*

**Baraja 1.-** La iteración es un sinónimo de reiteración, por lo que se observa que los elementos de las barajas se repiten tantas veces como indica el numeral, no sucede esto en las figuras, este hecho es muy goloso para los publicistas, dado que pueden iterar la publicidad en cada icono representado, en esta baraja se observa de que forma el objeto publicitario se repite en todos los palos, lo que hace que se repita cuarenta veces en los anversos y otras cuarenta en los reversos, dado que éstos no

sólo repiten las imágenes que contienen combinándolas sino que estos dedican todo el espacio cuarenta veces para repetir el reclamo publicitario.

**Baraja 2.-** La baraja nº 2 la iteración de los elementos sigue las mismas pautas que en las barajas tradicionales, repite la efigie del As de oros en todos los medallones, también la copa se reproduce idéntica tantas veces como indica su numeral, las espadas en cambio tienen la misma apariencia del uno al tres, del cuatro al siete cambia el modelo, aunque en cada grupo son las mismas. En los bastos cambia el formato pero no la forma, redundando en la misma imagen tantas veces como indica su numeral. Las figuras son distintas en cada serie, pero cada una representa una Sota, un Caballo y un Rey, aunque cambia la forma, no cambia el significado.

Repite los números en cada naipes, en la “zona óptica primaria” parte superior izquierda, y “zona terminal” inferior derecha “y ello a su vez en cada serie.

Los reversos son los que iteran tantas veces como naipes contiene el mazo.

**Baraja 3.-** Los reversos son la parte publicitaria por antonomasia, donde se puede colocar cualquier diseño a condición que éste se produzca la iteración en cada naipes, es un espacio goloso para los comerciantes. Las posibilidades son infinitas, en las barajas que exponemos como ejemplo aparecen tres modos distintos de utilizar esos reversos.

- **19.- Jerarquía:**

*“La organización jerárquica constituye la estructura más sencilla para visualizar y entender la complejidad.”*

**Baraja 1.-** Como en casi todos los ámbitos de la vida, todo está jerarquizado, los naipes no sólo lo están sino que su estructura se basa en la jerarquía, obsérvese que los oros son los portadores de la etiqueta del producto que publicitan, como elemento de gran relevancia, las copas lo hacen con la representación del envase como forma, las espadas presentan el sistema de administrarlo como también los bastos.

También en publicidad se piensa en el sector de la sociedad a la que va dirigida, es decir al sector jerárquico al que se enfoca, en este caso se diseña la publicidad en una baraja de Fox – trot, de cuarenta y ocho naipes, generalmente utilizada para jugar al Tresillo, juego habitual de la sociedad de clase alta.

**Baraja 2.-** Esta baraja en cambio, al publicitar un producto de consumo masivo, como es el vino, lo hace en una baraja de cuarenta naipes, generalmente utilizada para jugar al Mus, juego habitual de una sociedad de clase media baja. Se puede observar que el tipo de publicidad va dirigida a un sector u otro de la sociedad dependiendo lo que se publicita.

En cuanto a los elementos formales de la baraja que aquí se analiza, sigue las pautas jerárquicas de la baraja tradicional, dado que no cambia la iconografía de la baraja, únicamente cambia el registro gráfico.

**Baraja 3.-** La jerarquización de la publicidad en los reversos es menos evidente, aunque también está en el punto de mira de los diseñadores. A pesar de que en éstos se estudia más el impacto visual que ofrece la imagen gráfica que se representa, aunque es lógico pensar que en una baraja española tradicional de cuarenta cartas, pensada para jugar al Mus, normalmente en bares y tabernas, el más viable anunciar un coñac o un refresco que un medicamento, un libro o cualquier elemento de formato intelectual.

- **20.- Legibilidad:**

*“Claridad visual de un texto, por lo general basada en el tamaño, el tipo de letra, el contraste, los bloques de texto y el espaciado de los caracteres utilizados.”*

**Baraja 1.-** La legibilidad forma parte del propósito de todo diseñador, sea cual sea el objeto o forma a representar gráficamente, su misión es integrar el elemento publicitario en el conjunto legible de la baraja. En el caso de la que nos ocupa, las variaciones con respecto a la original son pocas, la legibilidad de la baraja queda patente a pesar de haber añadido la figura publicitaria. En el caso de las figuras la legibilidad e identificación con la baraja Fox – trot es absoluta, aunque el diseñador les cambie los atributos.

**Baraja 2.-** La legibilidad en esta baraja está basada en la forma más que en el contenido, a pesar de los cambios de registro los oros se identifican como tales, así como el resto de palos, tanto en los numerales como en las figuras. Los reversos tal vez tengan que ser la parte más legible, por ello en este caso se representa de forma contrastada en cuanto a color y clara para poderse leer en cualquier posición.

**Baraja 3.-** Los reversos deben de ser la parte más legible desde el punto de vista publicitario, requiere claridad y que pueda asimilarse en el primer golpe de vista. Por ello los diseñadores y publicistas emplean todas sus herramientas para que el impacto visual sea eficaz.

- **21.- Ley de prägnanz:**

*“Tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.”*

*“Este es otro de los principios de percepción de la Gestalt, afirma que cuando las personas encuentran un grupo de elementos ambiguos, tienden a una interpretación sencilla.”*

**Baraja 1.-** Según la definición de la ley de Prägnanz, la interpretación de las imágenes implica a los recursos cognitivos, por complicadas o ambiguas que estas sean, se convierten en sencillas. La diferencia de ésta baraja a las no publicitaria, en este caso es poca, por el hecho de haber integrado los reclamos en una iconografía popular y conocida, de tal manera que el impacto publicitario se minimiza y los elementos se perciben como formas sencillas.

El diseñador se acoge a la composición tradicional simétrica de los naipes, precisamente por no romper con las formas cognitivas que ofrece ésta.

Sustituye la fisonomía de las espadas por jeringuillas, aunque sin perder el referente de la espada, como también sustituye las clavas por cápsulas, pero tampoco pierde el aspecto tradicional de los bastos.

**Baraja 2.-** Si de formas sencillas se trata, el diseñador en esta baraja trata de no salirse de los cánones establecidos en cuanto a recursos cognitivos, hace ligeras variaciones y cambia por completo el registro gráfico, representa los diseños en clave de humor, de forma casi sarcástica, aplicando en las figuras una fisonomía adecuada a los atributos de cada serie.

En el caso de la línea de cierre, utiliza el color de las líneas en lugar de las pintas, esto puede resultar más dificultoso, no por el color sino por la disonancia cognitiva que ello presenta, dado que el jugador está habituado a reconocer el naipe por las pintas, y cualquier cambio puede dificultar la conducta a la hora del juego.

**Baraja 3.-** Desde el punto de vista publicitario, el diseñador hace suya la ley de Prägnanz como una de las mejores herramientas para poder llegar al consumidor. Diseña su publicidad de forma que el espectador no tenga que hacer el más mínimo esfuerzo y tenga un gran impacto visual.

- **22.- Limitaciones:**

*“Método para reducir las acciones que se pueden llevar a cabo en un sistema.”*

**Baraja 1.-** Las limitaciones publicitarias de esta baraja, se le presentan al diseñador desde el momento que decide aplicarla a una baraja de corte clásico, en la que pretende conservar la iconografía original en la mayor medida posible. El autor esquivo por todos los medios las limitaciones que ofrece el diseño gráfico para rentabilizar su propósito, por ejemplo: mantiene la apariencia de los medallones de los oros, integrando la publicidad en su interior. En las copas, superpone la botella del artículo, pero respeta la copa original del diseño primitivo de la baraja, las espadas cumplen su función como tal, cambiando en parte su fisonomía, los bastos están representados por cápsulas bicolores que cambian poco la apariencia de las clavas.

Todo ello alude a esas evocaciones culturales y semánticas, dado que cada cultura aporta una iconografía distinta para las cartas de juego y como no también a la forma gráfica de representación publicitaria.

**Baraja 2.-** En el caso de esta baraja, el diseñador hace una interpretación de la tradicional, esquivando limitaciones desde el punto de vista gráfico, los cambios son sustanciales en cuanto a forma gráfica pero no en cuanto a resultado desde el punto de vista cognitivo, siendo apto para el juego.

En cuanto al color no hay limitaciones, en este caso éste ayuda precisamente a definir los palos o series al que corresponden, asignando un color para cada uno, el amarillo a los oros, el granate a las copas, azul a las espadas y asigna a los bastos la unión de todos ellos en forma de rayas multicolores. Las limitaciones culturales en este caso quedan restringidas a unas determinadas religiones, como la musulmana, que prohíbe el consumo de alcohol, por lo que en las zonas demarcadas por ese credo, se limita la posibilidad de hacer publicidad de ese producto.

Los reversos de esta baraja, carentes de toda limitación, precisamente lo que pretende un buen diseño publicitario es representar con claridad el tema que se pretende.

**Baraja 3.-** Barajas en las cuales no puede haber limitaciones en cuanto a lectura o interpretación, la mayoría de ellas enfocadas a la cultura occidental sin limitaciones semánticas ni lógicas.

El espacio tampoco ofrece limitación alguna, puesto que se dispone de todo el reverso sin límites más que los lógicos de los márgenes de la cartulina.

- **23.- Mancha, línea, forma, punto y campo:**

*“Cualquier marca sobre un soporte debe tener longitud y anchura.”*

**Baraja 1.-** Toda imagen parte de la mancha y de la línea, asumiendo el soporte el papel de fondo, del mismo modo que Iván Petróvich Pávlov experimentó sobre las glándulas salivares con animales, en este caso el diseñador experimenta con los hábitos del juego con una determinada baraja, en la que mantiene los mismos campos y formas que la tradicional o habitual, siendo el acto reflejo, en primer lugar la identificación de aquella baraja y posteriormente la percepción del elemento publicitario.

La formación de los elementos y figuras, parte de la mancha y de la línea creando formas de conjunto coherentes y legibles para los medios cognitivos del jugador.

Los reversos se representan en forma de manchas superpuestas, azul sobre fondo negro y blanco sobre negro, en la que se incluye la imagen del artículo publicitario.



**Baraja 2.-** Esta es otra baraja de características similares a la anterior, en la que la forma y campo parten de elementos cognitivos, basada en los más elementales formas construidas por línea y mancha constituye un efecto figurativo con registro de humor.

El reverso es lo que se aproxima más a la función que cumple la mancha blanca sobre fondo granate.

**Baraja 3.-** La novedad que supuso en los años 60 la aparición de la publicidad en los reversos de los naipes, hizo discurrir a los diseñadores para conseguir una mancha que pudiera transmitir el mensaje deseado, la construcción de esa mancha estaba a espensas de los elementos técnicos del momento, generalmente fotográficos, también este medio utiliza líneas o manchas para reproducir la imagen deseada el concepto fotográfico ofrece mancha, campo y forma, pero como hemos mencionado desde una percepción distinta.

Los efectos de esa publicidad se han visto disminuidos con el paso del tiempo por la masificación publicitaria que se recibe a diario

- **24.- Organización de la información:**

*“Proceso de organización de la información en grupos relacionados con el fin de controlar la complejidad y reforzar las relaciones en la información.”*

**Baraja 1.-** Nos ceñiremos estrictamente a la parte publicitaria de esta baraja, en la que se puede observar la forma como el diseñador organiza la información, en los oros integra la etiqueta del reclamo en los medallones de los oros, repitiéndose tantas veces como indica el numeral, únicamente cambia el gradiente de tamaño.

En las copas superpone el botellín del producto que se publicita a la copa tradicional, siguiendo el mismo orden y composición que los oros, en cambio esta cambia en las espadas y los bastos, aunque repite la composición entre sí. Se organiza la composición de la misma forma e iconografía de la baraja original, hace pequeñas alteraciones poco sustanciosas, que no cambian la fisonomía de la baraja con respecto a la original.

Las figuras colocadas y organizadas del mismo modo, se le cambian los atributos, manteniendo la apariencia.

**Baraja 2.-** La repetición o fragmentación de los elementos de cada palo es una forma de simplificar los diseños y recordarlos con facilidad. La información por capas se distribuye de forma que se puedan ver en una vez múltiples informaciones, aplicada esta información en los naipes observamos que éstos están Diseñados a partir de este principio, en cualquiera de los conceptos clásicos.

Los naipes fragmentan la información con respecto al número del índice y se ordena de forma descendente, es decir del uno al doce. De ello es de lo que se

aprovecha el diseñador para incluir la publicidad, la repetición organizada de la información.

**Baraja 3.-** En el caso de los reversos de los naipes la información es exclusiva para toda la superficie, pero además los publicistas saben que deben de colocar en la parte superior la marca o slogan, en la parte central la imagen que la represente, y en la parte inferior se puede repetir esa información o dar otra adicional. En el caso del reverso sin imagen se utiliza toda la superficie para organizar de forma especular la marca del producto que se publicita, en la que debe aparecer la tipografía utilizada en la marca, dado que ésta identifica el producto muchas veces sin necesidad de leerlo.

- **25.- Proporciones:**

*“Del mismo modo que la simetría, la proporción se ocupa de la estructura de la naturaleza o del diseño, esto es la medición de la relación mutua entre diferentes elementos.*

**Baraja 1.-** La publicidad que aparece en esta baraja responde a todas las leyes de proporciones establecidas, no se observan disonancias en el diseño, la publicidad está integrada en la iconografía tradicional, las figuras con los atributos adaptados al reclamo publicitario, son las tradicionales, los caballos se representan proporcionados.

En general tanto los iconos como las figuras ocupan todo el espacio hábil del naipe, los numerales siguen la proporción del espacio en relación al número de iconos se deben incluir en cada uno.

**Baraja 2.-** Numerales correctamente proporcionados y organizados, la publicidad aparece en forma de icono, siguiendo la misma línea de proporción, las figuras por otra parte cambian el registro, llegando a una desproporción intencionada.

**Baraja 3.-** En las barajas que presentamos de referencia, no se aprecia desproporción alguno, a lo sumo distintos gradientes de tamaño.

- **26.- Realce:**

*“Técnica para llamar la atención sobre un área de un texto o imagen.”*

**Baraja 1.-** En la publicidad que contiene esta baraja utiliza la técnica del realce en la etiqueta, usa el sistema de inversión en la mitad superior y la negrita en la inferior, esta técnica ofrece ambigüedad, puede alterar el diseño o reforzarlo, si se usa correctamente, el resultado es impactante, en este caso divide la etiqueta en dos partes una negra con letras blancas (inversión) y otra blanca con letras negras (negrita), ese mismo sistema utiliza el diseñador en los bastos donde incluye el texto en blanco sobre fondo negro. Las leyendas en cambio están realizadas en negrita.

**Baraja 2.-** Esta baraja prácticamente carece de leyendas, únicamente aparecen en el As de oros, con el nombre de la marca que se publicita, para ello se utiliza el sistema de inversión, el resto de leyendas se hacen por el de negrita, los índices en cambio usan la técnica del tipo de letra y el color, el resto de la baraja utiliza otras técnicas referido al registro de realce gráfico, utiliza dibujos de carácter cómico.

Los reversos se plantean como un realce de inversión, representados con un fondo granate e imagen blanca, el texto del interior de la imagen también está invertido.

**Baraja 3.-** Las técnicas de realce utilizadas en estas barajas de referencia, son: en la del año 1975, se utiliza para el texto y logotipos, la inversión, colocando el texto oscuro sobre fondo claro y el anagrama claro sobre fondo oscuro, la propia etiqueta de la marca utiliza el sistema de inversión, blanco sobre fondo rojo, también se usa el tipo de letra, como sistema identificativo, éste último es utilizado en las tres barajas de referencia.

En la baraja de 1982, se combinan varias técnicas de realce, en los textos el tipo de letra y la inversión, en su conjunto se observa que el contraste es el protagonista.

En la baraja de 1988, es usada la técnica de la inversión y la del tipo de letra, que esta es la que hace identificar el producto.

- **27.- Recursos mnemotécnicos:**

*“Métodos de reorganización de la información que se utilizan con el fin de que ésta resulte más fácil de recordar.”*

**Mnemotécnica.** (Del gr. *μνήμη*, memoria, y *-tecnica*). f. Procedimiento de asociación mental para facilitar el recuerdo de algo.<sup>319</sup>

**Baraja 1.-** Además de la numeración los naipes incluyen imágenes, a través de ellas resulta sencillo recordar los naipes que se poseen a la hora del juego, como también los atributos que se adjuntan a las figuras. Cuando la baraja es publicitaria como en este caso, estos recursos sustituyen los atributos y los iconos por elementos que identifiquen la marca que se publicita, el autor procura que estos elementos al ser transformados tengan una directa relación con los que mnemotécnicamente se acostumbra a identificar.

**Baraja 2.-** Los recursos mnemotécnicos de esta baraja están basados en los de las más tradicionales de las barajas tradicionales españolas, cambia el recurso de la línea de cierre, que al no tener las pintas para identificar la serie, lo hace a través del color,

<sup>319</sup> Diccionario de la Real Academia Española de la lengua. (1925). ed. Espasa Calpe: Madrid. Decimo quinta edición.

el resto de la baraja cumple el procedimiento de asociación mental cambiando el registro.

**Baraja 3.-** Estas barajas de tipo Standard, cambian los reversos tradicionales de tipo orla por los anuncios, por lo que su misión es estrictamente publicitaria, por lo que no influye en los recursos mnemotécnicos para el momento del juego.

- **28.- Redundancia:**

*“Uso de más elementos de los necesarios a fin de mantener el rendimiento de un sistema en caso de fallo de uno o más elementos del mismo.”*

Referida a recalcar lo dicho volviéndolo a decir una y otra vez. Este no es el caso de los naipes, la redundancia en las cartas de juego, se refiere a la repetición de los elementos iconográficos que las componen.

**Baraja 1.-** En publicidad la redundancia es una condición indispensable, por ese motivo al publicista le viene bien el hecho de que en cada naipе se repita el mismo elemento tantas veces como indica el índice de los numerales.

Los reversos son de por sí una redundancia, por obligación tienen que ser todos iguales, tantos como naipes componen el mazo.

**Baraja 2.-** Dadas las características de esta baraja se observa que no existe una redundancia clara sobre el elemento que publicita, podría ser en las copas que son sustituidas las tradicionales por otras de modelo balón para vino, el resto no se identifica con el vino. Los reversos, como en todos los naipes son una redundancia obligada.

**Baraja 3.-** La redundancia de estas barajas, es lógica desde el momento que únicamente aportan publicidad en los reversos, pero además la baraja de 1988 la integra en cada naipе, repite la marca tantas veces como le cabe en el espacio disponible en la cartulina, está este colocado de forma especular para poder ser legible correctamente en cualquier posición.

- **29.- Relación figura fondo:**

*“Los elementos se perciben como figura (objetos de atención) o como fondo (el resto del campo de percepción).”*

Estos conceptos se han visto en los apartados anteriores titulados el diagrama de Gutenberg y la ley de Prägnanz. Pues *“Según los principios de percepción de la Gestalt, el sistema de percepción humano separa los estímulos en figuras y fondos, las figuras constituyen el centro de atención y el fondo un contexto neutro.”*

**Baraja 1.-** Todos los elementos publicitarios que aparecen en esta baraja, están integrados en un fondo como contexto neutro y el anuncio como foco de atención, esto

sucede en los oros y las copas, las espadas y los bastos están compuestos por elementos distintos a los tradicionales, constituyéndose estos como figura utilizando el fondo blanco de la cartulina del propio naipe.

**Baraja 2.-** La relación figura fondo de esta baraja, queda contrastada por el blanco del soporte, el diseñador utiliza distintos colores para cada serie, las figuras forman el centro de atención mientras que los numerales dividen esa atención entre tantos iconos como se representan, (no es lo mismo el centro de atención de la figura del As de espadas que la del siete).

En el caso del reverso, el anuncio capta toda la atención por el contraste entre figura y fondo.

**Baraja 3.-** En el caso de las dos primeras barajas que usamos de referencia en este apartado, todo el anuncio es figura, aunque dentro de este aparecen textos que lógicamente están superpuestos sobre la imagen que podría considerarse fondo, la tercera baraja que incluye exclusivamente texto, es donde éste se puede considerar figura ocupando el centro de atención y el fondo quedaría relegado a un contexto neutro.

- **30.- Representación icónica:**

*“Es el uso de imágenes para facilitar la identificación y el recuerdo de señales, signos y controles.”*

El uso de imágenes en los naipes, es un requisito fundamental, tanto para su identificación como para los arquetipos iconográficos.

Los iconos de la baraja española, están representados por símbolos: en los oros, son monedas, soles, o simplemente manchas de color amarillo; en las copas por cálices de diferente ornamentación; en las espadas por aceros de distintas clases; y en los bastos por clavos, que pueden variar sus modelos, pero siempre serán aquellas porras o trancas tradicionales. En las barajas de Póker, se verán representados por: rombos, picas, corazones y tréboles. Según el país o cultura pueden ser sustituidos por: hojas de roble, bellotas, campanas etc...

**Baraja 1.-** La representación icónica en esta baraja, corresponde a la tradicional tipo Fox – trot, en la que se incluye la imagen gráfica publicitaria, en los oros corresponde a la etiqueta del producto, en las copas el botellín del medicamento, en las espadas lo representan por la transformación de éstas por jeringuillas, y los bastos quedan representados por cápsulas, todo ello cambiando lo mínimo posible la fisonomía de la baraja original.

Los reversos representados por una forma irregular de forma especular a cuatro cuartos con el icono de la imagen corporativa en el centro.

**Baraja 2.-** En esta baraja la representación icónica utiliza un registro distinto a lo acostumbrado, aunque no cambia el significado, sustituye la efigie de los oros, reemplaza las copas tradicionales por las de vino, las espadas sufren una transformación física pero no formal, lo mismo sucede con los bastos transforma las clavos pero no la forma.

En los reversos, representa el icono que identifica la bodega para la que se hace la publicidad, con un barril y bandas en la parte superior e inferior con texto especular.

**Baraja 3.-** Los elementos costumbristas son los que forman los iconos de la publicidad que se inserta en las dos primeras barajas de referencia, en una la juventud melancólica de la década de los setenta y en la segunda el placer de la sobremesa, en la tercera la representación icónica se resuelve a través de la tipografía, como elemento identificador del producto que se publicita.

- **31.- Sección áurea:**

*“Proporción entre los elementos de una forma, como la altura y la anchura, de aproximadamente 0,618. Proporción entre dos segmentos, de manera que el más pequeño (BC) es al más grande (AB) lo que el más grande (AB) es a la suma de los dos segmentos (AC), es decir:  $bc/ab=ab/ac=0,618$ .”*

$$a / \frac{\quad}{a} \quad b / \frac{\quad}{b} \quad c /$$

$$a/b=1,618$$

$$b/a=0,618$$

Se parte de unas medidas generales establecidas en el diseño de naipes de corte clásico o tradicional, cuyas medidas están alrededor de 93 x 58 milímetro, comprobaremos que la proporción de la anchura con la altura es aproximadamente una proporción áurea, si dividimos 58 entre 93,9, se obtiene un resultado de 0,618, lo que da la proporción áurea, si se hace la operación a la inversa, 93,9 entre 58 se obtiene 1,618, ambas formas representan la sección áurea.

Todos los naipes cumplen unas proporciones que siempre se aproximan a la sección áurea, es casi una condición implícita a ellos, Las tres barajas cumplen esas proporciones.

- **32.- Simetría:**

*“Es la propiedad de equivalencia visual entre elementos de una forma.”*

**Baraja 1.-** Si partimos de la apariencia física de esta baraja, podemos observar que la cartulina del naipe tiene una forma simétrica, pero también el contenido gráfico de los numerales responden a esas formas, tanto horizontal como vertical, se deben excluir

los ases, que excepto el de copas, los demás no cumplen esa norma, tampoco las figuras son simétricas.

Los reversos de esta baraja cumplen también la organización simétrica en su representación gráfica, de forma horizontal y vertical, está diseñado a cuatro cuartos, lo que cumple la simetría de cualquier ángulo se mire, incluso en las diagonales.

**Baraja 2.-** El sistema de organización de los contenidos gráficos de los numerales de esta baraja, cumple la propiedad de equivalencia visual, las espadas son en este caso la excepción, dado que el dos y el tres no cumplen de forma específica ese cometido.

**Baraja 3.-** La arbitrariedad en la creación de los diseños de los reversos hace que cada diseñador los diseñe según sus necesidades de comunicación, este es el caso de los tres ejemplos que presentamos, ninguno de ellos presenta paralelismo alguno, pero eso no descarta la posibilidad que en otras creaciones de diseño de reversos pueda existir.

- **33.- Técnica:**

En este apartado haremos una descripción de las técnicas utilizadas para la realización de estas barajas.

**Baraja 1.-** La técnica utilizada en esta baraja impresa en 1971, es offset en cuatricromía, aunque el original corresponde a unos dibujos hechos a mano por un artista, en este caso no se conoce el autor, pero está diseñada por el equipo de diseñadores de la fábrica de Heraclio Fournier, en Vitoria (Álava).

**Baraja 2.-** Baraja diseñada por Pablo Collantes, en 1979, por lo tanto los dibujos originales están realizados a mano sobre papel, pasados a plancha por métodos fotográficos de reducción y posteriormente impresos en offset en cuatricromía.

**Baraja 3.-** Barajas diseñadas por autores desconocidos, habitualmente son propuestas de las propias firmas, que Heraclio Fournier pasaba a plancha por medios fotográficos e impresos en offset en cuatricromía.

### **34.- Unificación de elementos:**

*“Todos los términos que denotan relación de elementos, implican la relación en sí de los elementos integrados dentro de la estructura total.”*

**Baraja 1.-** Se concluye este análisis con un resumen de la parte que corresponde a la publicidad en relación a su entorno gráfico.

Una vez que analizados treinta y tres conceptos, se está en disposición de afirmar o refutar las cuestiones que en el diseñador aplica en el campo de la publicidad.

No se puede negar la idoneidad de esta baraja para el juego, a pesar de la inclusión publicitaria, la que queda integrada en la iconografía tradicional sin grandes variaciones, adecuada para el juego, la representación icónica de la publicidad queda integrada en el contexto de la baraja clásica, sin variación de arquetipos ni jerarquías, no presenta grandes disonancias cognitivas y el espacio definible está distribuido de forma tradicional.

Varía la representación icónica de las espadas y los bastos, aplicando el sistema de realce para la integración publicitaria de forma iterativa.

En definitiva, la parte publicitaria de esta baraja respeta los elementos formales de la original a partir de la cual el diseñador la ha integrado, sin desvirtuar el contexto iconográfico, legibilidad y comparación con su baraja homónima.

**Baraja 2.-** Esta es otra baraja que también respeta todos los elementos iconográficos de las barajas españolas tradicionales, no utiliza una publicidad agresiva ni reiterativa, utiliza elementos simbólicos con un registro cómico para atraer la atención. Se basa en el color para identificar las series y representar las jerarquías. Representa un grafismo legible, ajustado a los clásicos con la misma representación icónica sin disonancias cognitivas graves, mantiene los arquetipos a pesar del cambio de registro.

En los reversos utiliza el sistema de realce con iteración para dejar clara la publicidad a la que hace referencia.

**Baraja 3.-** En estas barajas, al tratarse únicamente de los reversos, las herramientas gráficas quedan limitadas a una imagen única, el diseñador no tiene otra alternativa que utilizar el concepto de iteración dado que todos los reversos tienen que ser idénticos, juega con los intereses publicitarios para incluir imagen o texto, es importante que éstos sean claros y legibles y transmitan el mensaje de forma que ello no implique gran esfuerzo. Está claro que actualmente las técnicas publicitarias han evolucionado poco con respecto a las que exponemos.





IV.20.5 Análisis del Tarot

- Selección de las barajas

Se han seleccionado tres barajas distintas del tarot, en función de la complejidad o popularidad de sus diseños, las aportaciones gráficas, la originalidad en cuanto a la iconografía y las variaciones en cuanto a color.

*Tarot 1.-* El gran Tarot esotérico: Fabricante Heraclio Fournier. Diseñado en 1975 e impreso en 1977. Dibujante: Luis Peña. Idea del diseño: Maritxu Erlanz de Guler. Sus medidas son 106x60 mm.





Fig. 187 Baraja 1, el gran Tarot esotérico, impreso por Heraclio Fournier

Esta baraja se ha seleccionado por aportar los conocimientos de la vidente guipuzcoana de gran prestigio, ajustándose a la iconografía de los Tarot tradicionales, así como por su gran información sobre el tema y su complejidad en cuanto a diseño, técnica e iconografía.

*Tarot 2.- Tarot de Marsella:* Un ilustrador marsellés de mediados del XVIII llamado Fautrier, diseñó lo que se podría considerar como la última edición del Tarot, modificada sólo en pequeños detalles -sospechosos de fantásticos en buena medida- por Stanislas de Guaita y Oswald Wirth. Pero, es indudable que no es Fautrier el creador de esta vasta simbología, sino una suerte de codificador de lo que cuatrocientos años de artesanía colectiva pusieron entre sus manos. Impreso por Heraclio Fournier en el año 1983. Sus medidas son: 110x60 mm.

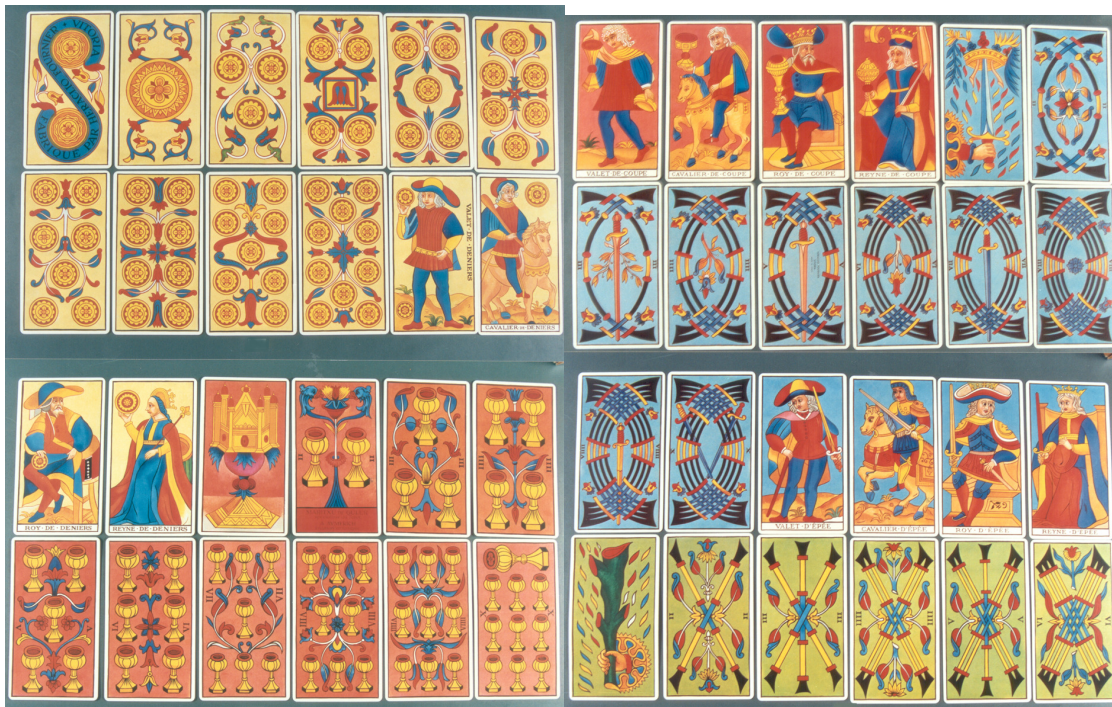




Fig. 188 Baraja 2, Tarot de Marsella, impreso por Heraclio Fournier

Este Tarot se ha seleccionado por ser uno de los más conocidos y prestigiosos de su género, aporta una iconografía particular, así como gran información sobre el tema, técnica e iconografía y su adecuación para el análisis de los Principios Universales del Diseño.

*Tarot 3.- Tarot hermetic.: Fabricante Heraclio Fournier en el año 1980. El dibujante y la idea del diseño de Godfrey Dowson, basado en el esotérico Wirkins y dedicado a Eric Hil,*





Fig. 189 baraja 3, Tarot hermetic, impreso por Heraclio Fournier

Esta baraja de Tarot se ha seleccionado por estar impreso en blanco y negro, característica poco habitual en este tipo de naipes, sus medidas 110x70 mm.

- **1.- Absorción:**

*“Estado de concentración mental tan intensa que se pierde la conciencia del mundo <<real>>, con el resultado de una mayor alegría y satisfacción.”*

**Baraja 1.-** La interpretación y el poder de absorción de los naipes es un asunto de cultura-étnica, creencia, etc. En este caso, la baraja que se utiliza como referencia evoca la cultura vasca, por lo que serán los vascos quienes más se verán identificados con la baraja y por lo tanto mayor absorción han de experimentar. La utilización de símbolos que identifican una zona geográfica determinada hace que la situación adquiera un contexto desinhibido. El dibujante: Luís Peña interpreta la idea del diseño de Maritxu Erlanz de Guler, como si Luís fuera la mano de Maritxu, representa los iconos ligados a elementos esotéricos relacionados con la tierra, el aire, el agua, y el fuego.

**Baraja 2.-** El Tarot de Marsella, uno de los más antiguos y más utilizados por los Tarotistas, se puede pensar que la absorción viene dada por la claridad con que está diseñado, las “vibraciones” positivas del color que posee, etc.. Pero lo cierto es que tal vez sea el que reúna las condiciones más favorables para llegar a una absorción alfa.

**Baraja 3.-** Este Tarot destaca por la ausencia de color, cuando este es uno de los atractivos frecuentes para conseguir una absorción más profunda. En este caso, el hecho de realizar el diseño de un Tarot sin color, aporta otros elementos que hacen

que los usuarios no lo echen en falta. Esta baraja ofrece una carga simbólica mucho mayor que las dos anteriores, lo que tal vez por ese motivo puede producir un estado de absorción igual o mayor que las barajas coloreadas.

Los elementos de absorción del Tarot y su entorno, proporcionan elementos claramente definidos sobre desafíos superables (la adivinación), lo que hace hincapié en estímulos que permiten evadirse del mundo real y suprime los que recuerdan el día a día. Se puede calificar el diseño del Tarot como un arte más que como una ciencia, y a través de él se consigue el equilibrio correcto de elementos para lograr la absorción.

- **2.- Adecuación:**

*“Propiedad según la cual las características físicas de un objeto o un entorno influyen en su función.”*

**Baraja 1.-** Como se ha observado el término adecuación se refiere a la forma física de la carta. Las del Tarot tienen unas medidas mayores que los naipes tradicionales, es decir, de la baraja española o la de Póker. La forma rectangular que ofrecen todas las barajas es adecuada para el manejo independientemente de las medidas que estas ofrezcan, 106x60 mm., es un tamaño adecuado y cómodo para hacer una tirada de Tarot. Esto no sería posible con cartas de distintas dimensiones, cartulinas de diferentes grosores, unas triangulares otras redondas, cada una de un tamaño diferente, sería un caos.

Por otra parte, debido a la cantidad de elementos iconográficos que se incluyen en los diseños de los Tarot, es preciso que el tamaño sea sensiblemente mayor que el de las barajas tradicionales, para de este modo evitar abigarramiento. No hay duda que se pueden encontrar Tarot de otras medidas, tantos como cree la fantasía del diseñador.

**Baraja 2.-** Esta baraja sensiblemente mayor que la anterior, tan sólo cuatro milímetros más, tiene adecuación en su manejo. En cambio, las proporciones 110x60 mm. son muy próximas a la proporción áurea, lo que las hace especiales. Se ajustan a su función y a su entorno. El diseño influirá en la forma óptima de su manejo. Las esquinas curvas hacen más duradero el mazo y más fácil de barajar. Representa a los Arcanos Mayores con una banda blanca en la parte superior e inferior, donde aparece el número al que corresponden representado en números romanos y abajo el nombre del arcano, lo que hace más adecuada su comprensión. La adecuación además de la forma, también viene dada por la forma gráfica y el color.

**Baraja 3.-** Es una baraja que por su formato se adecua al buen manejo, y tiene las esquinas curvas. En cuanto a la parte gráfica, se observa que cada naipе ofrece una información en la parte superior e inferior, haciendo más legible y cómoda su lectura. Por ser en blanco y negro no existen disonancias de color.

- **3.- Alineación:**

*“Se trata de la colocación de elementos de manera que los bordes queden alineados en filas o columnas, por ejemplo, o bien siguiendo un centro común.”*

**Baraja 1.-** La colocación de los elementos en las barajas del Tarot, rompen el concepto del esquema de las que se han analizado hasta ahora. El diseñador hace un despliegue de sus conocimientos para encajar en el reducido espacio tanta iconografía, los elementos están alineados y ordenados. Tiene 56 Arcanos Menores que se dividen en cuatro grupos de 14 cartas. Estas cuatro series son: los Bastos, las Copas, las Espadas y los Oros. Cada serie se compone de cuatro figuras: el Rey, la Reina, el Caballero y el paje o Sota; y de diez cartas numeradas desde el as al diez. La lectura de las cartas se recomienda hacerla en relación unas con otras, y no aisladamente. En la lectura del Tarot nada debe considerarse como "fijo". Una carta que en determinadas temas ofrece una lectura, en otros temas y otra circunstancia ofrecerá otra.

**Baraja 2.-** La alineación y el orden son cualidades que cumple este Tarot de Marsella que se analiza. Se observa como el As crea una simetría con los elementos florales que lo adornan, el dos alineado y adornado con una gran S; el tres forma un triángulo, pero también busca la simetría; el resto de numerales están alineados de forma regular y simétrica; sucede lo mismo en las copas, siguen el mismo orden que los oros, excepto el diez que en las copas coloca una copa más grande tumbada para completar el número de copas. Las espadas crean círculos también de forma regular y simétrica, lo mismo sucede en los bastos. Las figuras siguen otro orden pero no de alineación, sino jerárquico.

**Baraja 3.-** Los elementos de esta baraja, forman parte de un caos organizado, esto significa que a primera vista se aprecia un abigarramiento y confusión absoluta, pero cuando se analiza se observa que esto es falso, puesto que sigue el orden lógico que siguen todos los Tarot, con el mismo orden de alineación que la baraja anterior. Oros y copas alineados y simétricos, espadas y bastos cambian el esquema compositivo con respecto a la baraja anterior, sigue alineado pero a partir de otro orden. Pero el auténtico cambio en esta baraja es haber sido impresa en blanco y negro. Las figuras no siguen ninguna de las formas de alineación como sucede en todas las barajas, son elementos únicos.

- **4.- Arquetipos:**

*“Son los patrones universales de temas y formas que surgen de tendencias o disposiciones de nuestro subconsciente.”*

*Arquetipo, definición*<sup>320</sup>: *Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo.*

**Baraja 1.-** El As de oros está representado por un gran medallón en el que está inscrita la estrella de David, de él salen unas raíces, lo que representa que está enraizado en la tierra, su símbolo. El dos introduce imágenes del Sol y la Luna, el tres letras del alfabeto hebreo y el resto de oros también son monedas que forman círculos, cuadrados, triángulos etc. Las copas, tienen que ver con el agua, utiliza la estrella de cinco puntas como eje de la disposición del cinco; el cuatro se representa con dos copas verticales y dos tumbadas, con un cuervo en el centro y todo ello flanqueado por cuatro espigas de trigo; el ocho se representa por pies de copa cuyo cáliz son mariposas; el nueve con flores y mariposa central. Las espadas forman cruces, estrellas de cinco puntas, triángulos, círculos, cuadrados, también con Sol y Luna. Los bastones forman figuras geométricas de carácter esotérico, pero además incluye otros elementos como el fuego, uvas, lobos, etc., la representación gráfica de los bastones, lo hace por cetros con una cruz en su parte superior. En los Arcanos sustituye el alfabeto latino por el hebreo.

Los diseñadores de este Tarot recogen tradiciones esotéricas y de diseño de naipes centroeuropeos, que sintetizan muy bien, logrando una baraja de Tarot original bien documentada, que constituye una de las últimas y más geniales obras de la casa Fournier.

**Baraja 2.-** Los Tarot se componen de setenta y ocho cartas, divididas en dos series de forma independiente; cincuenta y seis corresponden a los cuatro palos tradicionales: oros, copas, espadas y bastos, las veintidós restantes forman los Arcanos Mayores, también llamados triunfos, sobre los que recae todo el valor simbólico y mágico.

El primer precedente de este modelo de Tarot se encuentra en el Norte de Italia en el año 1500, es una hoja impresa con cartas de Tarot aun sin cortar y en gran parte rota, pero que permite ver un Tarot muy parecido al Marsella actual. En 1499 Francia conquista el norte de Italia y probablemente las cartas de Tarot de este estilo fueran copiadas por los invasores franceses y llevadas a su país. En 1590, el italiano Garzoni<sup>321</sup>, escribe una minuciosa descripción del Tarot que encaja con el actual Tarot de Marsella.

Por fuentes escritas<sup>322</sup> se sabe que a lo largo del siglo XVII en España, Francia, Alemania, Flandes e Italia aparecen láminas de Tarot pintadas a mano, pues la impresión de barajas estaba prohibida. En 1631 se levanta la prohibición en Francia y las barajas serán producidas industrialmente y darán origen al Tarot Marsella. De entre las barajas que han llegado a nuestros días destacan las de Jacques Vieville 1650 (en algunas cartas, pues no todas encajan con el patrón Marsella) y sobre todo el Tarot

<sup>320</sup> Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua.

<sup>321</sup> MONREAL Y TEJADA, Luis (1966). *Los dichos del Taroco*, Ed. Planeta, Barcelona. pp. 3 -30

<sup>322</sup> FRANÇOIS, André (1974). *Histoire de la carte à coger*. Ed. Serg Freal, París. pp.137-180



Jean Noblet 1650 realizado por estampación industrial, en algunos aspectos muy avanzado aunque en otros primitivo.

Se han seleccionado estas cartas del Tarot de Marsella, versión actualizada (son relativamente modernas s. XVIII), de estilo medieval, pues acumula tradiciones y estilos anteriores; su similitud con las vidrieras de las catedrales es debida en parte a recoger la misma simbología y a causas técnicas.

**Baraja 3.-** Tarot diferente por la ausencia de color, reúne las mismas características que los tradicionales, está compuesto por setenta y ocho cartas que se usan para la adivinación y otros menesteres afines.

La baraja engloba tres grandes arquetipos de la psicología de Jung, y numerosos símbolos y alegorías de la magia y de la religión. En el párrafo 99 del tomo 9/I de las obras completas de C.G. Jung<sup>323</sup>. dice así: *"Hay tantos arquetipos como situaciones típicas en la vida. Una repetición interminable ha grabado esas experiencias en nuestra constitución psíquica, no en forma de imágenes llenas de contenido, sino al principio casi únicamente como formas sin contenido, que representan la mera posibilidad de un cierto tipo de percepción y de acción. Cuando surge una situación que corresponde a un arquetipo determinado, éste es activado y aparece una compulsión que, como una fuerza instintiva, sigue su camino contra toda razón o produce cualquier otro conflicto de dimensiones patológicas, o sea, una neurosis"*, descripción que encaja con el desarrollo gráfico de este Tarot,

#### **5.- Cierre:**

*"Tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales"*.

**Baraja 1.-** El concepto de cierre tiene varias lecturas, el físico, el diseño y lo psíquico. En el diseño se observa que la propia forma cierra su contenido gráfico, además se observa una línea de cierre clara en todo el perímetro de la cartulina, lo que evoca mayor intimidad de los dibujos de su interior. Los diseñadores recogen tradiciones esotéricas y de diseño de naipes centroeuropeos.

Los oros representa la riqueza, extendiéndola a todos los dominios de la tierra. Las copas, símbolo receptivo del hombre, riqueza espiritual. Las espadas, representan la actividad en el plano material y los bastos son el símbolo de la fuerza material, conceptos estos que ofrecen una visión para *"percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales"*.

---

<sup>323</sup> JUNG, Carl Gustav (2003). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Obras completas. Volumen 1/9: Edit. Trotta, Madrid. Párrafo 9.

La representación gráfica de los atributos de los Arcanos Menores crean formas sencillas de cierre, estrellas, triángulos, cuadrados, círculos, etc. pero también son grupos de formas que se identifican como un todo, cuando se observa el conjunto, no se dice una espada, se entiende como la serie de espadas. Los Arcanos Mayores sustituyen los índices numerales tradicionales por letras del alfabeto hebreo.

**Baraja 2.-** En la composición del Tarot de Marsella, queda clara la división de cierre compuesta por los Arcanos Menores y los Mayores, el conjunto de todas ellas (78 cartas) tienen una función de conjunto como un patrón único. Los 78 Arcanos del Tarot, se subdividen en 3 grupos: el primer grupo está formado por cuarentas cartas denominadas Arcanos Menores; el segundo está compuesto de dieciséis llamadas Cartas de la Corte; y el tercero por veintidós ilustraciones conocidas como Los Arcanos Mayores. Los 22 Arcanos Mayores y los 56 Arcanos Menores, cada uno de ellos es la representación de un personaje o una escena simbólica. En la parte superior de la carta, la cierra en un cuadro que contiene el número ordinal, en la parte inferior otro idéntico lleva el nombre del Arcano.

Hay que subrayar dos singularidades: a) La lámina trece, denominada la Muerte, no tiene ni cuadro de cierre inferior ni denominación escrita. b) La lámina del Loco no posee número, no obstante el cuadro de cierre superior indica su número ordinal. Algunos ocultistas le denominan como el Arcano XXII y otros el Arcano 0.

Los 56 Arcanos Menores se dividen en cuatro grupos de 14 cartas. Estas cuatro series son: los Bastos, las Copas, las Espadas y los Oros. Cada serie se compone de cuatro personajes: el Rey, la Reina, el Caballero y el paje o Sota; y de diez cartas numeradas desde el as al diez.

La lectura de las cartas se recomienda hacerla en relación unas con otras, y no aisladamente, de este modo se reduce la complejidad del diseño y hace que aumente el interés por el resultado.

**Baraja 3.-** Por estar impresa a un solo color, aporta unos elementos de cierre similar a las barajas anteriores, con la diferencia de que las figuras están más elaboradas que las anteriores, lo que ofrece al espectador un diseño más explícito aunque iconográficamente con el mismo significado.

Esta baraja no se caracteriza por utilizar patrones gráficos sencillos, sino todo lo contrario, pero el jugador o usuario de este tipo de naipes conoce la iconografía y no necesita hacer una lectura de cada uno de ellos. Pues, aunque se analicen las cartas una por una, el usuario lo hará con visión de conjunto y no como múltiples elementos individuales. En estos naipes, el espectador tiene poco que completar en su subconsciente, el diseñador se lo da identificado.

- **6.- Color:**

*“El color se emplea en Diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética.”*

Se hace un recorrido por los colores basado en el Tarot de Marsella<sup>324</sup>, aunque la simbología es siempre la misma para todos, con algunas excepciones como los realizados en blanco y negro.

*Rojo:* Simboliza transformación y la sublimación significa cambiar de estado, transformarse y permanecer al Orón cósmico, en el caso del Tarot de Marsella. En la alegría del alquimista se ve un horno que sube a las estrellas, que presenta el poder de transformar al hombre.

*Azul:* Es la postura del Alquimista, del árbol de los planetas donde aparecen Señor y Alfonso, dos iniciados que miraban este árbol. Significa espiritualidad, paciencia, tranquilidad y remanso.

*Amarillo:* Simboliza la expresión de fuerza y de poder. En los Arcanos Menores, aparece en los oros o pentáculos.

*Verde:* Es el color de la piedra filosofal, situado en el sombrero del mago. Representa la vida vegetal, la transmutación entre la falta de la vida y el principio de la vida, sería imposible que el ser humano viviera como una planta. También es un color de la energía inerte, de los fosfatos, el hierro, el estroncio, el calcio, los minerales, etc. Los vegetales convierten a estos elementos en aminoácidos, que llegan hasta nosotros. Otros colores que aparecen aunque de una forma menos concreta son el marrón, que simboliza la tierra, lugar donde se desarrolla la actividad o donde va a representarse.

*Blanco:* Representa la síntesis de todos los colores.

Debemos destacar que las zapatillas blancas que lleva el Mago indica el haberse dedicado al sacerdocio, la más noble de las profesiones.

**Baraja 1.-** En esta baraja los oros son portadores de los amarillos, las espadas de los azules, los bastos de los verdes, las copas como tales impresas en azul pero intercala rojos y amarillos, dependiendo de la composición. Los Arcanos Mayores están impresos con los colores base, más lo que se puedan conseguir con la superposición y transparencia. Los numerales están representados por distintos colores dependiendo a la serie que corresponden.

**Baraja 2.-** En este Tarot de Marsella actualizado, el color se representa de forma más precisa que en el primitivo impreso en Aviñón en 1743. Los diseños se representan sobre un fondo que cambia según cambia la serie a la que pertenecen. Los oros están diseñados sobre un rosa asalmonado, las copas sobre un rosa intenso, las espadas con un fondo azul celeste, y los bastos en un fondo verde oliva. Las figuras o Arcanos Menores están diseñadas sobre el mismo fondo que corresponde a sus numerales.

---

<sup>324</sup> FRANÇOIS, André (1974). Op Cit. pp. 146-165

Los Arcanos Mayores generalmente se representan sobre un fondo que forma parte del contexto de su tema.

Los Tarot generalmente tienen la cualidad del color y este es una buena prueba de ello, que unido al tamaño se convierten en piezas artísticas espectaculares.

**Baraja 3.-** Al contrario que la mayoría de los Tarot, en éste su cualidad radica precisamente en la ausencia de color. Está impreso únicamente en negro sobre fondo blanco, ofrece un importante conocimiento del dibujo y de la valoración de los matices, consigue transmitir lo mismo que los que aportan un gran despliegue cromático, sólo con la utilización del negro. La caja que lo contiene aporta rojo y amarillo aunque éste sea de fondo, la imagen está impresa en negro.

- **7.- Comparación:**

*“Método para ilustrar las relaciones y los patrones en los sistemas de comportamiento mediante la representación de dos o más variables de un modo controlado”.*

**Baraja 1.-** En la comparación de los elementos iconográficos que el diseñador utiliza para la realización de esta baraja, se observa que todos los elementos que componen los oros tienen la forma circular como constante. Pero no son iguales, ni en formato ni en contenido gráfico. En cambio, las copas sí son iguales con la excepción del ocho; las espadas corresponden al mismo registro gráfico, así como los bastos. En las figuras se puede hacer la comparación con respecto a las barajas tradicionales españolas, observando que el Tarot añade la figura de la reina que aquellas perdieron, en cambio las extranjeras todavía la aportan. Los Arcanos mayores no permiten comparación entre sí, aunque si se puede hacer una comparación entre barajas distintas, pero se observa que las variables son pocas y el significado iconográfico siempre es el mismo.

**Baraja 2.-** La regularidad en las formas es lo que destaca en el análisis comparativo de esta baraja. En los oros, con la excepción del As y el dos, todos los numerales tienen la misma forma y el mismo tamaño; en las copas el tamaño se reduce a medida que aumenta el número de integrantes; las espadas siguen una constante de tamaño y únicamente aumenta el número de ellas, sucediendo lo mismo en los bastos.

Los autores del libro de referencia para este análisis hacen alusión a tres formas de comparación: la técnica “manzanas con manzanas”, el contexto único y el parámetro. En la técnica aluden a la utilización de unidades comunes, aquí representadas por los atributos de cada serie. El contexto único en estas barajas, hace que las diferencias sutiles y los patrones de información sean detectables como un contexto único. Y, los parámetros permiten hacer comparaciones claras y sustanciosas.

**Baraja 3.-** La variedad es la constante en el diseño de esta baraja, y dado que los atributos son distintos para cada carta y en cada serie. No se puede hacer una comparación en cuanto al color ya que está impresa en negro sobre fondo blanco.

Con respecto a otras barajas, se observa que los dibujos están más acabados, y menos matizados, utiliza el negro para conseguir mayor contraste en las partes que le interesan al diseñador.

Los reversos realizados de la misma forma, presenta unas formas orgánicas en forma especular de cuatro cuartos.

- **8.- Constancia:**

*“Es la tendencia a percibir los objetos como inalterables a pesar de los cambios de los mensajes sensoriales.”*

**Baraja 1.-** Los diseños de las imágenes del Tarot, tienen mucha relación con la baraja española, o ésta con el Tarot. La iconografía que componen los Arcanos Menores es la misma, con la excepción de la reina, que la baraja española la ha perdido. Las series compuestas por oros, copas, espadas y bastos se corresponden, a pesar de que cambia su composición y diseño, lo que crea una constancia en los elementos que varían el tamaño y a veces la forma a medida que crece el número de ellos.

Donde no se crea la constancia es en los Arcanos Mayores, cada uno tiene un mensaje distinto y una función particular, incluso, dependiendo de si en la tirada aparecen al derecho o al revés. Tampoco se observa una constancia en los atributos complementarios a los palos, por ejemplo, las mariposas, los soles, cabezas de lobo, mitades de huevos, lámparas maravillosas, fuego, pájaros, peces, flores y otros iconos que forman parte de los símbolos esotéricos que en este tipo de barajas se representan.

Los reversos también forman parte de esos elementos esotéricos, el círculo con la estrella de siete puntas inscrita en él, sobre fondo negro y con ribete rojo en su perímetro. Es una representación de elementos y colores que forman parte de la cábala como elemento intrínseco. El círculo y la estrella de siete puntas son elementos con significado mágico.

**Baraja 2.-** Visto lo comentado en el primer párrafo de la baraja nº 1 sobre la constancia de los elementos del Tarot con respecto a la baraja española, se debe observar que todos los Tarot mantienen esa iconografía haciéndose iterativa, cambiando el diseño, las formas y la composición. En el Tarot de Marsella se observa la constante en todos los Arcanos Menores, se mantienen las constantes gráficas en cada serie, cambia la composición dependiendo del numeral al que corresponden, pero no cambia el diseño de los elementos que los componen.

Tampoco en esta baraja los Arcanos Mayores tienen una relación de constancia, en cuanto a diseño, aunque sí la tienen en cuanto a distribución de

espacios. Las cartas están representadas con una franja superior e inferior de color blanco, en la superior muestra el número al que corresponden, escrito en romanos, en la parte de abajo, el nombre del Arcano y este ejecutado con un dibujo proporcionado y colorista. Elementos estos últimos que sí mantienen una constancia.

**Baraja 3.-** Podemos calificar este tarot de original o simplemente distinto, pero con la iconografía reconocible, mantiene la constante iconográfica pero no la forma de composición del tarot, ni del color. Impreso únicamente en negro, como visión de conjunto se ajusta a unas constantes en cuanto a diseño, factura, color, etc.. No es un Tarot tradicional, rompe los esquemas de composición, aportando una visión distinta de la concepción de los elementos y figuras que lo componen.

- **9.- Convergencias:**

*“Proceso en el cual una serie de características similares evolucionan de forma independiente en diferentes sistemas.”*

**Baraja 1.-** La convergencia entre forma, diseño y función, son ecuanímes a su finalidad de uso, la adivinación. Los elementos evolucionan de modo independiente, convergen únicamente en la forma, pero no en la composición con respecto a los Tarot clásicos. A pesar de ello, la utilización de los elementos iconográficos son: oros, copas, espadas y bastos, así como los complementarios: aire, agua, fuego y tierra. Las figuras están concebidas desde un registro gráfico creativo y personal del autor. Los atributos de cada serie forman figuras que no tienen relación con otro tipo de barajas, pero sí entre ellas, la cruz la estrella de cinco puntas el triángulo, el cuadrado, el aspa, etc., se repiten en cada serie. Los Arcanos Mayores ofrecen convergencia desde el punto gráfico, con características similares que evolucionan de forma independiente, aunque el sistema sea diferente. El orden con que aparecen en las tiradas, la posición, y el número de ellos tiene concomitancias con los actos y comportamientos del presente, pasado y futuro de las personas a las que vaya dirigida la tirada.

**Baraja 2.-** La repetición de los elementos de este Tarot no evoluciona de forma independiente, todas las cartas tienen una relación convergente sobre la serie que se trate, a pesar que cada carta tiene una interpretación y un significado independiente. La forma gráfica de los numerales, responde a convergencias formales.

En cuanto a las figuras, aparentemente no hay orden ni concierto en su colocación, parecen dispuestas al azar. Los más autorizados arcanistas, dicen que no es así, pues cada figura está dispuesta debajo de un número que posee un valor mágico adecuado a su significado, por ejemplo: La Muerte es el 13, ya que este número es siempre de mal agüero según creencias orientales.

**Baraja 3.-** Todos los elementos formales que componen este Tarot, tienen convergencias gráficas e iconográficas. Se pueden identificar y diferenciar los oros de las copas y las espadas de los bastos. En cambio, no tiene convergencias formales con relación a otros Tarot conocidos, pero sí tiene convergencia entre las figuras que lo componen. Todas las cartas de los oros, están representadas con distinta forma, pero el significado es el mismo en cualquier Tarot, lo mismo sucede en el resto de series.

Las figuras siguen el mismo proceso que las barajas anteriores, presentan convergencias formales entre sí, a pesar de estar concebido en blanco y negro, también tiene convergencias en cuanto al color, proporciones y composición.

- **10.- Destino común:**

*“Basado en los elementos que se mueven en la misma dirección se perciben como más relacionados entre sí que los que se mueven en direcciones distintas o se encuentran inmóviles.”*

**Baraja 1.-** Todos los elementos de las barajas evolucionen en la misma dirección, aunque en este caso no es significativo. Cada carta ofrece un sentido o acepción distinta, dependiendo incluso del momento, circunstancia o individuo al que van referidos.

Los elementos de la misma serie evolucionan de forma ascendente y cada una en la misma dirección. La evolución en esta baraja está diseñada formando figuras geométricas en todos los palos, las figuras evolucionan a partir del alfabeto hebreo, los numerales con índices latinos, y los Arcanos Mayores se identifican con números romanos aunque tienen índices también hebreos.

Los numerales no siguen un ritmo gráfico lógico, desde el punto de vista numérico, pero sí lo hacen desde el esotérico, la simbología de las formas geométricas representa distintos significados para esa ciencia.

**Baraja 2.-** El destino común en el Tarot de Marsella, queda más patente desde la perspectiva de la composición gráfica. Cada carta de un Tarot cuenta con una ilustración que sirve como referencia memorística, en ésta es importante la selección de iconos y colores, ya que cada color tiene un valor simbólico (azul-espiritualidad).

Del modo que conocemos la numerología actualmente, como una serie sucesiva y homogénea. También tienen otras lecturas, como la cualitativa en relación a las proporciones y medidas tanto en arquitectura como en la armonía del hombre y del cosmos. También han sido un sinónimo de ideas como: la unidad, el binario, la tríada etc. como conceptos distintos entre sí.

La numerología es una forma de medición universal, (escuela pitagórica), como forma aritmética y armónica del Universo. Las nueve cifras más el cero es su

progresión indefinida (código decimal), clave simbólica para la comprensión de los Arcanos.

*“Por otra parte, el mismo Pitágoras nos dice que esta sucesión natural de la unidad - y su retorno a la misma - que simboliza el denario, está presente en forma potencial en los tres primeros números. Los símbolos numéricos se identifican exactamente con las figuras geométricas. El número uno corresponde a la unidad aritmética, y al punto en el plano geométrico. La recta, por sus dos puntos finales, al binario y al número dos. La unidad (sujeto) se refleja a sí misma, creando el binario (objeto). Y este conocimiento de sí, a través de su reflejo, está signado por el número tres que une a sujeto y objeto en el acto de conocer<sup>325</sup>”.*

**Baraja 3.-** Desde el punto de vista del diseño esta baraja radica fundamentalmente en el trabajo gráfico del dibujo a un solo color, donde el dibujante consigue una gran calidad plástica, de la forma, los matices, ritmos, composición, espacio, etc. Los palos están compuestos por series de naipes todos diferentes, con un significado y destino común. Los oros son todos distintos, pero todos son oros y evolucionan en progresión geométrica, creando un destino común en cuanto a la forma, lo mismo sucede con las otras series, donde el diseñador aporta gran variedad de formas gráficas para un destino común. La riqueza de matices en negro sobre blanco es lo que crea el interés gráfico de esta baraja.

Una forma de justificar la evolución y el destino común de las series del Tarot, es la aparición gráfica en los diseños de los diferentes signos y símbolos de los Arcanos Menores que componen los palos de la baraja: oros, copas, espadas y bastos, los que han sufrido una serie de cambios dependiendo de la época y de las situaciones sociales de cada momento. En sus inicios estaban asociados tradicionalmente a viejos símbolos astrológicos según el Viejo Testamento: el león, el toro, el águila y el hombre, como animales del Apocalipsis. En el Medioevo se cambiaron por los cuatro elementos: aire, agua, tierra y fuego y también como las cuatro estaciones: primavera, verano, otoño e invierno, como la asociación a las letras hebreas IHVH (Jehová), como energía consciente de la que se crea el universo, otras creencias estaban basadas en las leyendas del Santo Grial: espadas, árbol, lanzas y copas. Pero como se ha comentado estas interpretaciones dependían de la época y la situación social, la evolución termina a finales de la época medieval, en la que se interpretan tal y como los conocemos hoy. Los oros al capital, las copas a la iglesia, las espadas a los guerreros y los bastos a los campesinos y pueblo llano, que se aplican como destino común a todas las barajas tradicionales, incluido el Tarot. Los Arcanos Mayores proceden de otra simbología, se componen de 22 personajes en claves numerales del 0 al XXI, relacionados con las 22 letras del alfabeto hebreo postbabilónico, éstos no han sido conservados en las cartas tradicionales actuales.

---

<sup>325</sup> Mc. Cormack, Kathleen (1999). Op. Cit. p. 38



### **11.- Diagrama de Gutenberg:**

*“Diagrama que describe el patrón general seguido por la vista cuando observamos una información homogénea distribuida de manera regular”.*

El Tarot responde a una organización y forma de lectura, sea cual sea el modelo. No tiene una correspondencia con el Diagrama de Gutenberg, dado que la forma gráfica pertenece a otro tipo de organización e identificación semántica y la su lectura no sigue este diagrama que suscribe el patrón general seguido por la vista

Se expondrán algunas figuras y tipos de tiradas y lecturas, cuyo ceremonial es siempre el mismo, varía la forma de colocar las cartas, es decir, las distintas tiradas o tendidos. Hay muchas maneras de hacerlo, y todas tienen en su estructura, figuras geométricas. Cada carta es un *mandala*, (*según el vocabulario esotérico*) se debe mencionar que también cada forma de colocarlas en un tendido, también lo es.

**Baraja 1.-** Todas las cartas de este Tarot parten de un eje lógico de orientación. En los ases y las figuras es vertical y en los numerales es también horizontal. En algunos casos como el dos de espadas está dispuesto en diagonal. La lectura siempre parte de la zona óptica primaria, (superior izquierda) y finaliza en la zona terminal, (inferior derecha), aunque la zona central del naipe aporta la mayor parte de la información gráfica. Todas las barajas están organizadas por una numeración, lo que hace que se siga un orden, lo mismo sucede con los Arcanos Mayores cuya numeración aparece en números romanos.

**Baraja 2.-** En el Tarot de Marsella se observa una mayor organización, lo que hace pensar que parte de una concepción más clara, los elementos están distribuidos de forma regular y homogénea, donde el peso de los elementos del diseño en relación a su distribución y composición es el que dirige el movimiento de los ojos. En esta baraja los numerales carecen de índices, también las figuras, aunque éstas son portadoras de su nombre en franja blanca al pié. Los Arcanos mayores son portadores del número al que corresponden, escrito en números romanos en franja blanca en la parte superior y su nombre en la inferior. La Muerte carece de nombre y el Loco carece de número.

**Baraja 3.-** El eje lógico de lectura de los numerales de este Tarot tiene forma vertical y simétrica, aunque varíe la de los elementos a pesar de ser del mismo palo. Las figuras están formadas por pesos visuales, lo que hace que el eje no siempre forme una simetría. Cada naipe además de su carga simbólica aporta en la parte superior e inferior los nombre del palo al que corresponden y su significado en la parte inferior.

Los Arcanos Mayores siguen un orden lógico de lectura gráfica, pero no siempre son dibujos simétricos, y el punto de interés no siempre está situado en la parte superior izquierda o zona óptica superior, sino que la lectura puede ser también en el centro o incluso en la parte inferior, en zona terminal. Y, desde el punto de vista

gráfico también la intensidad del negro ofrece interés a la hora de la lectura.

- **12.- Dimensiones del espacio:**

Referido a la composición y distribución de los elementos así como las líneas de encuadre y soporte.

**Baraja 1.-** La dimensión del espacio de los naipes de este Tarot está delimitada, en primer lugar por los límites físicos de la cartulina y en segundo por una línea de encuadre cerrando el contenido gráfico, lo que hace más homogéneo el espacio, dando importancia también a la superficie en blanco o que no ha sido dibujada. La estructura espacial en los numerales está organizada de forma que crea los espacios de interés gráfico en forma de núcleo, no se representan dispersos, y forman distintos ejes de simetría, lo que facilita la lectura a golpe de vista. Las figuras, situadas en el centro de interés también forman un eje de simetría, se representan integradas en un paisaje que, es parte de la representación simbólica y las sitúa en un espacio tridimensional. La numeración latina está en la parte superior derecha; las figuras aportan únicamente numeración hebrea, como los Arcanos Mayores. Éstos son portadores, además, de la numeración romana en franja blanca superior y el nombre en la inferior.

**Baraja 2.-** Este Tarot ofrece una organización espacial basada en la simetría, delimita el espacio por una línea de encuadre continua y por un fondo de color distinto para cada palo. Carece de índices en los vértices pues los tiene colocados en el eje horizontal, en cada lateral y en números romanos. Los ases y las figuras carecen totalmente de índices, estas últimas son portadoras en franja blanca al pie del nombre que las identifica. Los Arcanos Mayores son portadores en la parte superior de numeración romana, y en la inferior el nombre de identificación de quién representan. Los reversos formados por figuras geométricas y detalles florales también forman ejes de simetría horizontal y vertical.

**Baraja 3.-** A primera vista la confusión es lo que define la dimensión del espacio de esta baraja. Cuando se presta atención a la representación gráfica, se observa que esa confusión es una apariencia que viene dada por la gran variedad de registros gráficos de interpretación del mismo elemento, lo que le da a esta baraja atractivo plástico y de diseño. Los focos visuales se representan con más intensidad de negro, valorando con el color las partes de mayor interés.

- **13.- Disonancias cognitivas:**

*“Tendencia a buscar consistencia en actitudes, pensamientos y creencias”.*

**Baraja 1.-** En general los símbolos que se utilizan para el diseño de un Tarot, suelen ser representados por imágenes que ofrecen muchas disonancias cognitivas. Los oros representados por círculos, algunos con símbolos en su interior, otros con raíces formando parte de la tierra. Las copas parecen representar símbolos de aire, están representadas algunas por mariposas, y siempre adornadas con flores. Las espadas que forman parte del agua, se representan en forma de figuras geométricas algunas dentro y otras fuera del líquido elemento. Los bastos parecen formar parte del fuego, también representan formas geométricas en las que en todas interviene fuego.

Los Arcanos Mayores no presentan grandes disonancias cognitivas para quién conoce de antemano los Tarot, representa la simbología tradicional con pequeñas variantes de aportaciones de su autora en el diseño.

**Baraja 2.-** Este Tarot presenta pocas disonancias cognitivas, desde el punto de vista del diseño, todos los numerales están soportados por un fondo de color, utilizando uno para cada palo; ocre para los oros, rosa para las copas, azul para las espadas y verde para los bastos; representa los oros y las copas, de forma que responde a los más tradicionales con pequeñas variantes de ornamentación más que de simbolismo, las espadas y los bastos son los que pueden presentar mayores disonancias cognitivas.

La factura simple pero bien proporcionada de las figuras, hace que se identifiquen más fácilmente, los colores base que se utilizan y cuya actitud es de fácil identificación, como también la simbología que representan. Se puede decir que es una baraja de pocas disonancias cognitivas.

**Baraja 3.-** Cuando por regla general el Tarot suele ser una explosión de color, se representa éste que carece totalmente de él. Diseñado desde el concepto monocromo, dibujado a plumilla, ofrece una iconografía variada pero fácilmente cognitiva, tal vez los elementos con más disonancias sean las relaciones numéricas, puesto que intervienen índices latinos, romanos y hebreos. Son elementos que forman parte del lenguaje esotérico, pero desde el punto de vista del profano las disonancias cognitivas son muchas.

- **14.- Encuadre o enfoque:**

*“Consiste en el empleo de imágenes, palabras y contextos para manipular el pensamiento de las personas.” “Técnica que influye en la toma de decisiones y en los juicios mediante la manipulación del modo de presentar la información.”*

**Baraja 1.-** Es evidente que el Tarot es una forma especial de presentar la información, influye de forma contundente tanto en el observador, como en el que las interpreta. La simbología de sus diseños influye en la toma de decisiones. Seguramente existirán pocas representaciones gráficas que ejerzan tanta influencia sobre la toma de decisiones y los juicios en el modo de presentar la información. Cada palo responde a

un significado que en este caso queda así: oros o pentáculos (naturaleza materia), copas (amor y sentimientos), espadas (pensamiento e inteligencia) y bastos (vida y fuego). El contraste de los elementos hace que la información influya en la toma de decisiones, así como los juicios de las personas que lo usan, lo que se convierte en una poderosa herramienta que influye en el comportamiento del ser humano.

**Baraja 2.-** Seguramente este Tarot de Marsella por ser el más conocido tradicionalmente sea el más influyente en el sector de la sociedad que utiliza esta herramienta como forma de predicción. El diseño de este Tarot desarrolla una serie de elementos gráficos claros, bien estructurados y organizados de forma que transmiten nitidez a la hora de tomar decisiones o de emitir juicios a partir de la manipulación de quién los interpreta. El color es otro elemento que ayuda a esa interpretación, el color del fondo de los numerales. Se representan con el punto de interés en el centro del naipe, donde convergen todos los ejes de simetría. También la armonía del color de los Arcanos Mayores, donde la forma contribuye a la fácil identificación y permiten la fácil lectura iconográfica.

**Baraja 3.-** Distinto y particular Tarot tanto en factura como en color y diseño. La variedad formal de los elementos que conforman cada palo de la baraja hacen que este Tarot tenga un especial interés, como también la ausencia de color, que es una de las cualidades casi intrínsecas del Tarot. Precisamente es lo que le hace diferente, se debe hacer referencia a la gran carga gráfica en todos los elementos iconográficos que la componen.

- **15.- Espacio definible:**

Es el utilizado para delimitar e identificar un espacio concreto y crear barreras a invasiones externas.

**Baraja 1.-** En esta baraja el espacio queda acotado además de por los límites físicos de cada cartulina, por una línea continua de color negro de contorno a modo de marco. La línea puede ser representada de tres formas: línea objetual, línea de sombreado y línea de contorno, la línea individualizada se entiende como un objeto unidimensional, cuando éstas se entrecruzan se convierten en mancha, que permite la construcción gráfica de las figuras.

Se observa que todos los dibujos de la baraja están formados por una línea de contorno como forma de definir el espacio, dentro del cual, se aplica la mancha de color para definir la figura y hacerla separada del fondo, como sucede en las figuras de este Tarot. Las espadas que se representan formando parte del agua, se resuelven por líneas onduladas, que una junto a otra ofrecen sensación de agua en movimiento. También el grosor de la línea de contorno puede crear volumen, pero en este caso el

dibujante utiliza la línea, la mancha y el contraste, para crear las formas y separarlas claramente del fondo.

Los reversos utilizan un gran espacio de fondo y un mínimo de forma, el oscuro es el fondo del claro y éste de la estrella, compuesta por líneas rectas y círculos.

**Baraja 2.-** Esta baraja define el espacio con una línea continua de contorno oscura, dejando un hilo blanco (el color del papel). En su interior el autor utiliza un fondo distinto para cada serie, los elementos y las figuras están contruidos a partir de la línea de contorno. Aparentemente están más integradas por el hecho de que estas no son oscuras, lo que hace que pasen más desapercibidas, en las figuras el diseñador utiliza la línea de contorno del mismo color que el relleno de la mancha, de esta forma quedan integradas y el dibujo es más armónico.

**Baraja 3.-** El espacio queda definido fundamentalmente por la línea, utilizada como contorno y como mancha. También definido por dos tipos de encuadre lineal, con una línea fina de contorno de toda la superficie del naipe, la que alberga en su interior en la parte superior e inferior, numeración y nombre del arcano correspondiente, el autor utiliza en algunos naipes la mancha negra como fondo y modo de delimitar la imagen de línea de su interior. El contraste del negro del dibujo con el blanco del fondo. “*Edgar Rubin*”<sup>326</sup>, descubrió que “*la superficie circundada tiende a ser vista como figura, y la circundante e ilimitada como fondo*”.

- **16.- Forma:**

“*La forma es la información visual que recibimos acerca de la naturaleza de las cosas a través del aspecto exterior*”<sup>327</sup>

**Baraja 1.-** Si el número cuatro se entiende como una forma universal en todas las culturas, se parte de éste para dar la forma a la mayoría de los naipes, así como del Tarot (cuatro lados). En los numerales se observa que el diseñador utiliza otras formas además del cuadrado: el triángulo, la estrella, la cruz, etc., símbolos con formas geométricas. Éstas se pueden entender como una forma individualizada o como un agujero que tiene la forma representada, de hecho en el nueve de bastos en el interior de las figuras aparecen elementos como el fuego o la lámpara de aceite, lo que corrobora esta teoría.

La forma es la parte visible del contenido y del continente, pero en el caso del Tarot se puede separar la forma de lo que representa, el significado de las formas en este tipo de naipes puede ser muy variado. En el as de oros donde se representa una forma circular amarilla, se puede interpretar como una moneda con raíces, en la que se inscribe una estrella de cinco puntas. Tiene distintos significados la copa de cristal

<sup>326</sup> ARNHEIM, Rudolf (1986). Op. Cit. p. 255

<sup>327</sup> Ibidem. pp 115-180

transparente, en cuya base se representan unos símbolos con una cesta en su interior y una mariposa que sale de ella. También la espada que atraviesa un cangrejo con el mar de fondo, la mano que sujeta un cetro dentro de las llamas. Son formas que además de tener la representación gráfica persiguen otros cometidos. Las figuras planteadas como: sota, caballero, reina y rey, dependen de la forma que se representa pues también cambian el significado.

**Baraja 2.-** Las formas de los elementos de esta baraja parten de una diferenciación clara entre figura y fondo. El autor aplica un color de fondo para cada serie, excepto para los Arcanos Mayores que cada uno es independiente.

En este Tarot las formas aparentemente están más organizadas, los elementos además de ofrecer una apariencia formal, construyen formas entre sí. El caso más claro se aprecia en las espadas y los bastos, estos además de tener una estructura formal clara, su conjunto está creando otra estructura en forma de círculos o de aspas.

Las figuras están construidas a partir de unas formas proporcionadas, en todos los sentidos, incluso con respecto a los límites del papel.

**Baraja 3.-** En este Tarot el autor construye la forma a partir de la línea, las verticales y horizontales determinan los ejes básicos, el diseñador hace que no sólo predomine el efecto deseado sino que la fuerza de las líneas que componen el dibujo tengan la intensidad deseada para dar más o menos importancia al sujeto, las variaciones de intensidad de la línea son las que construyen el objeto dándole más relevancia.

El artista consigue en esta baraja hacer una representación gráfica a través de la forma, convertir el dibujo bidimensional en visualmente tridimensional, la forma de construir la perspectiva, tanto la aérea como la lineal, hace que el observador sea capaz de definir visualmente esa tridimensionalidad.

- **17.- Iconografía:**

*“(Del lat. iconographía, y este del gr. εικονογραφία). f. Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos<sup>328</sup>”.*

**Baraja 1.-** El estilo del Gran Tarot Esotérico sugiere al Tarot de Marsella, pero con muchas diferencias. El artista Luís Peña Longa ha creado colores primarios sobre fondo blanco con contorno negro. Los Arcanos Mayores están numerados en romanos y tienen títulos en español (con excepción de la Muerte). Símbolos astrológicos y letras hebreas han sido asignados a las figuras. Los Arcanos Menores tienen números ordinales, pero no títulos. Los numerales representan símbolos, cada serie tiene un tema común: oros (la tierra y las plantas), copas (flores, pájaros, mariposas), espadas (el agua y la vida marina) y los bastos (fuego y animales).

<sup>328</sup> Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation.

En el mazo tradicional, los naipes se dividen en 22 Arcanos Mayores y 56 Arcanos Menores. Si se observa el tarot y las similitudes con la cultura hebrea y el conocimiento oculto de los judíos, denominado Cábala, se deduce que el alfabeto hebreo se compone de 22 letras, el mismo número de Arcanos Mayores del tarot, por ese motivo aparecen índices de éstos con letras de ese alfabeto. La interacción da como resultado el doce, número básico del sistema sexagesimal y símbolo de todo el ciclo en su plenitud.

**Baraja 2.-** La iconografía es el intermediario entre lo conocido y lo desconocido. Por las imágenes y los símbolos el hombre toma conciencia de su ser en el mundo, lo que hace posible el conocimiento. Los símbolos tradicionales de Ciencia y Arte Sagrados, han sido especialmente diseñados para comprender otras realidades que esos símbolos revelan. Usados como intermediarios, puede seguirse una vía ordenada y gradual del conocimiento. Este sendero, cargado de imágenes y experiencias, se le llama la Vía Simbólica. En todos los Tarot, existe la misma distribución de 22 Arcanos Mayores y 56 Menores, con características iconográficas idénticas, los cambios que se aprecian de un Tarot a otro son siempre desde la concepción del diseño.

La exposición iconográfica de algunos Arcanos Mayores a modo de ejemplo:

El Mago: Un joven mago o prestidigitador, que se encuentra de pie ante una mesa de cuatro patas, de la que sólo se ven tres y que pueden simbolizar los tres reinos de la naturaleza: el animal, el vegetal y el mineral. La pata que no se ve puede simbolizar el cuarto reino: el espiritual. Sobre la mesa aparecen varios instrumentos, los cuales nos recuerdan las láminas menores: espadas (cuchillos o puñales), copas y oros (monedas). Esos instrumentos están cargados de significado, pues el cuchillo lo podríamos representar como osadía, la copa como intuición y las monedas como las iniciativas con éxito. Además, aparecen unos dados que simbolizarían la suerte o las pasiones.

Sus manos sostienen una varita y una moneda. La varita recuerda a la lámina menor de bastos. Esta varita es conocida como la varita fálica, la cual simboliza la creatividad en las manos del Mago. Su brazo izquierdo apunta hacia arriba, invocando el poder de lo más alto; y el derecho a la altura de la cintura, formando así la letra hebrea ALEPH (alfa), la primera letra del alfabeto hebreo.

El Mago posee cabellos rubios, como el Dios Apolo, y sobre su cabeza sostiene un sombrero con forma de ocho tumbado, que simboliza el signo matemático del infinito, el símbolo de las energías cósmicas y la vida universal.

Sus piernas se encuentran separadas y sobre el suelo, lo que da sensación de estabilidad. Entre ellas hay una planta que nos indica el difícil camino hacia lo espiritual. Sus pies calzan unas zapatillas de distinto color: una de color azul y la otra de color rojo.

Viste los colores azul (espiritualidad), amarillo (voluntad) y verde (razón). Parece dirigir su mirada hacia atrás: reflexiona antes de actuar.

Palabras clave para definirlo: habilidad, espontaneidad, elocuencia, inicio de nuevos objetivos.

IX El Ermitaño: Representado por un anciano con barba y cabello blancos, que sostiene una linterna con su mano derecha para iluminar el camino. En su mano izquierda porta un bastón que le sostiene y le permite abrirse camino. Sus pies no se ven. Viste sencillamente, con un ropaje rojo cubierto por una gran capa azul, lo que significa que está vinculado con lo físico, pero la espiritualidad y lo mental son importantes.

Va hacia la izquierda, lo que significa que vuelve hacia atrás en busca de las verdades profundas del pasado. Para ello necesitará la linterna para buscarlas e iluminar su interior.

Palabras clave: Reflexión, búsqueda interior, prudencia.

XIII La Muerte: Representado por un esqueleto humano medio descarnado, el cual simboliza materialismo, avanza a grandes pasos sobre el negro suelo cubierto de restos humanos y plantas, restituyendo lo material y liberando el alma con su guadaña de hoja roja, la cual simboliza una acción física y consciente. Hay dos cabezas, una de ellas con corona, que indica que nada escapa a la guadaña. La hierba azul representa la renovación espiritual.

La Muerte no simboliza tragedia sino el fin de una cosa (los restos) y el comienzo o nacimiento de otra (plantas), aún más fuerte que la anterior. Lo viejo ha de morir para dar vida a lo nuevo, pues es el ciclo universal. La Muerte lleva número pero no lleva nombre en la parte inferior.

Palabras clave: Transformación, limpieza, pérdidas necesarias.

XXII El Loco: Un hombre joven vestido con ropajes parecidos a los de un bufón, que camina mientras un perro le rasga las vestiduras. Parece un peregrino o un vagabundo buscando un lugar donde poder encajar. Ante sus ojos ve nacer a la madre Naturaleza. A su espalda lleva una especie de saco que puede representar los pesares del pasado. En su mano derecha lleva una rama que actúa de bastón, como si le sirviera de apoyo no físico, sino emocional.

El Loco es joven y no le importa su destino, ya que tiene afán de aventura y no le importan los peligros que le puedan acechar.

Palabras clave: Libertad, independencia, desenfreno, viajes, entusiasmo.

El Loco no lleva número y sí porta nombre, este detalle forma parte de la superstición humana, referente al número trece en el caso de la muerte y la figura de un loco en el número XXII, en la época medieval considerado como persona peligrosa que debía de estar recluido y apartado de la sociedad.

**Baraja 3.-** Los veintidós Arcanos Mayores se crean de tres elementos, fuego, agua y aire, los siete planetas y doce signos. Se designa una carta del alfabeto hebreo a cada uno de los Arcanos Mayores y cada una representa uno de los veintidós senderos del Árbol de la vida, y puede ser utilizado como la imagen mágica de la meditación.



Diecinueve arcanos se utilizan para los planetas y los signos zodiacales, el cuarto elemento, la tierra, somos nosotros mismos.

Sin embargo, hay otros tres planetas que hasta ahora no han entrado en el sistema de Tarot porque no eran conocidos por los antiguos astrónomos: Urano fue descubierto en 1781, Neptuno en 1846 y Plutón en 1930.

El significado de los Arcanos Mayores es siempre el mismo, la diferencia de éste con respecto a otros Tarot, radica exclusivamente en los diseños y la factura que ofrecen sus dibujos.

- **18.- Iteración:**

*“Proceso que consiste en repetir un conjunto de operaciones hasta lograr un resultado concreto. Ello permite que se formen estructuras complejas mediante la acumulación progresiva de estructuras más sencillas.”*

**Baraja 1.-** En esta baraja se observa que la iteración no se produce en la forma de representación, aunque se repiten los numerales de cada serie, lo hacen construyendo formas geométricas, de modo que en cada uno varía el formato e incluso el diseño de los elementos que los componen. En las figuras se repiten los personajes en cada serie, con atributos distintos pero no se repite la forma, tampoco se repiten los veintidós Arcanos Mayores. Los reversos se repiten por necesidades del juego, aunque la representación gráfica de ellos conste de un elemento único, una estrella inscrita en un círculo.

**Baraja 2.-** En el Tarot de Marsella en cambio sí se repiten los numerales, del mismo modo que lo hacían los naipes tradicionales, ajustando el tamaño de los atributos a la cantidad de ellos que debían incluirse en el naipe, según el numeral correspondiente.

También se observa reiterativo el color del fondo de los Arcanos Menores. Las figuras representan los mismos personajes pero con cambios gráficos y expresivos en cada serie. Los Arcanos Mayores en cambio no se repiten nunca, cada uno es distinto y con diferente significado. Los reversos se representan por figuras florales y geométricas con gran índice de iteración.

**Baraja 3.-** Esta baraja de Tarot de rico diseño, muestra los elementos de cada serie con la misma representación iconográfica, pero no repite el mismo diseño en cada naipe de la misma serie, cada uno es diferente a pesar de portar los mismos atributos. En el caso de los oros la iteración se sucede en cada naipe de forma individual, el tres no es igual que el cuatro, ni éste igual que el cinco, y así sucesivamente, lo mismo sucede en el resto de palos. Repite la composición pero no la forma.

- **19.- Jerarquía:**

*“La organización jerárquica constituye la estructura más sencilla para visualizar y entender la complejidad.”*

**Baraja 1.-** En todas las barajas del Tarot como en los naipes tradicionales, los numerales siguen siempre el mismo orden, como también los distintos palos que lo componen, aunque en este Tarot, todos los numerales tienen la misma importancia dado que el diseñador construye figuras geométricas para dar una visión de conjunto y romper la jerarquía numeral. Las figuras de los Arcanos Menores si responden a un estrato jerárquico, el más inferior es la Sota, seguido por el Caballero, el Rey y la Reina, este rango sigue vigente en la sociedad actual, los Arcanos Mayores tienen su propia numeración lo que les da un orden numérico, pero también gozan de categoría, el Mago con el número I es el que está por encima de los demás, la Papasa, la Emperatriz, el Emperador, el Papa, etc., también tienen un abolengo jerárquico.

**Baraja 2.-** En este mazo la importancia de los elementos a partir del tamaño es evidente, el As de oros además de ser la pieza única en la superficie del naipe también es la más grande, el dos ya reparte esa importancia entre sí, y el resto de numerales reparten ese interés entre tantos miembros como forman el naipe. Este palo carece absolutamente de índices, las copas además de seguir el mismo proceso de jerarquización, se representa por una copa en forma de castillo con gran ornamentación, lo que le da más importancia todavía. El As de espadas no sólo tiene más importancia por representarse como único y adornado sino que también es distinto a los del resto de numerales, lo mismo sucede en los bastos. Esta baraja carece de índices en los vértices de los Arcanos Menores, pero las figuras todas llevan el nombre en franja blanca en la base. Los Arcanos Mayores siguen el mismo orden jerárquico que todas las barajas del Tarot, enumeradas en romanos en franja blanca superior y el nombre del Arcano en inferior.

**Baraja 3.-** El orden jerárquico de esta baraja es el mismo que en las anteriores, pero con una peculiaridad, por número evidentemente tiene más importancia el uno que el ocho, pero por diseño todos tienen la misma importancia, dado que cada naipe ofrece un modelo distinto de atributo. Los oros son todos distintos lo que hace que gráficamente tengan la misma importancia, esto sucede en todos los palos que componen este Tarot, lo que le hace poseedor de una calidad gráfica y de diseño excepcionales. Los índices están representados por letras del alfabeto hebreo y números romanos, cada naipe es portador de una leyenda en su base, donde define la representación gráfica de la carta.

- **20.- Legibilidad:**

*“Claridad visual de un texto, por lo general basada en el tamaño, el tipo de letra, el contraste, los bloques de texto y el espaciado de los caracteres utilizados.”*

**Baraja 1.-** Es preciso estar habituado a hacer lectura de un Tarot para tener esa claridad visual, generalmente los Tarot tienen diseños cargados de información y simbología. Si calificamos la legibilidad en tres estados: alto, medio y bajo, a éste lo podríamos clasificar en un estado medio. Representa claramente los elementos que corresponden a cada serie, pero utiliza los numerales para construir formas geométricas, lo que hace que se produzca alguna confusión. Los índices ofrecen poca claridad o duda al usar en algunas cartas además de numeración latina, la hebrea y en los Arcanos Mayores, además de hebrea, también romana. Son dibujos de gran potencia visual a la que generalmente si no se está habituado no es fácilmente legible, aparte de la carga simbólica que todo Tarot aporta, la que es preciso tener conocimiento tácito, para llegar a una legibilidad completa.

**Baraja 2.-** Gráficamente este Tarot de Marsella es de alta legibilidad, representa los elementos de los Arcanos Menores con un alto grado de cognitividad, sobre todo en los oros y copas, las espadas y bastos quedan más confusos, es el As el que mejor lectura ofrece. Los Arcanos Menores están representados con un orden correcto, incluso el diseñador ha buscado la forma de hacer unas composiciones que resulten inteligibles. Otro elemento que ayuda a que este Tarot sea claro viene dado por el color del fondo de cada palo. Los Arcanos Mayores también son de fácil legibilidad gráfica, la simbólica es otra cuestión, excepto en lo que concierne a la iconografía, que se hace analizado en su apartado correspondiente. Existen tantas interpretaciones simbólicas como interpretantes.

**Baraja 3.-** A este Tarot lo podemos calificar de legibilidad baja, puesto que es preciso prestar mucha atención en sus diseños para poder entender la riqueza de estos dibujos, gráficamente recargados, no dejan espacios sin que la pluma del artista no haya trabajado. Pero en cambio, son de gran riqueza gráfica, el autor valora con la intensidad de la línea, los planos y hace un estudio correcto de la perspectiva aérea. Otro elemento que puede distraer al espectador es la variedad de formas de diseñar un mismo objeto, por ejemplo los oros, representados de tantas formas como numerales aporta este Tarot. El recuadro del dibujo queda reservado para la representación gráfica, coloca los índices en la parte superior fuera de ese recuadro, en la parte inferior incorpora una explicación del diseño del naipe.

- **21.- Ley de prágnanz:**

*“Tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.”*

*“Este es otro de los principios de percepción de la Gestalt, afirma que cuando las personas encuentran un grupo de elementos ambiguos, tienden a una interpretación sencilla.”*

**Baraja 1.-** En cuanto a la apariencia física de este Tarot, se debe apuntar que este tipo de barajas ofrecen un tamaño ligeramente mayor que las tradicionales, el mazo como elemento de conjunto, compuesto por setenta y ocho cartas todas del mismo tamaño, ofrece una percepción de unidad, principio que postula la Bauhaus (interpretar los objetos múltiples como un todo).

El diseño gráfico de este Tarot representa los numerales de los Arcanos Mayores con gran carga de fantasía y simbolismo, juega con los elementos que los componen para construir formas geométricas e intercala objetos simbólicos para reforzar y facilitar la lectura e interpretación: soles, pájaros, mariposas, peces, flores, etc., forman un conglomerado de símbolos, que ofrecen unidad y variedad. Los índices del alfabeto hebreo están situados indistintamente en el ángulo superior izquierdo y derecho, formando parte de otro elemento simbólico. Los reversos formados por elementos también simbólicos, (círculo y estrella), forman parte de las insignias esotéricas, lo que refuerza la tendencia a interpretar las imágenes más ambiguas como sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.

**Baraja 2.-** También el Tarot de Marsella ofrece las formas externas rectangulares de la misma medida y formando un mazo de setenta y ocho cartas.

En cuanto al diseño gráfico, no es preciso hacer grandes esfuerzos de interpretación dado que el autor deja claros y ordenados todos los elementos que componen el mazo, forma grupos de series claramente identificables en los oros y las copas. No más complicados pero sí menos habituales son las espadas y los bastos, que con excepción del As son menos arquetípicos. Los Arcanos Mayores tampoco tienen la necesidad de hacer grandes esfuerzos para su interpretación comprensiva, diseñado con figuras de gran formato, en proporción a las dimensiones de la cartulina soporte, representadas de forma bien proporcionada y con colores primarios. Reversos con pocas ambigüedades de representación floral y geométrica, se ha utilizado el sistema de reproducción por repetición a cuatro cuartos, impreso en ocre.

**Baraja 3.-** Este Tarot ofrece, igual que los anteriores, una apariencia uniforme, rectangular y todos sus componentes de idénticas proporciones, formando un mazo homogéneo y bien configurado. La representación gráfica, está diseñada con grafismos que a primera vista son complejos y ambiguos, en el momento de interesarse por su contenido, se observa que no son tan ambiguos, sino todo lo contrario, ofrecen gran cantidad de información gráfica. El hecho de que su diseño esté concebido en un solo color, el negro hace que el conjunto tenga mayor unidad, sacrificando la espectacularidad del color que caracteriza en general a las barajas de

Tarot, en este caso el resultado gráfico se beneficia.

- **22.- Limitaciones:**

*“Método para reducir las acciones que se pueden llevar a cabo en un sistema.”*

**Baraja 1.-** De por sí un Tarot es un juego con limitaciones, fundamentalmente por las simbólicas, de las que es preciso conocer su significado. En cuanto a las limitaciones físicas, los Tarot destacan las dimensiones especiales, dado que su manejo no precisa velocidad, sino todo lo contrario, se usa de forma pausada, pensando cada movimiento, las proporciones de este tipo de naipes puede variar de uno a otro, pero siempre están muy próximas a la proporción Áurea, puesto que esta forma parte de la simbología que contienen.

Este Tarot presenta muchas limitaciones simbólicas y de convención, por lo que es preciso estar habituado a usarlo, familiarizarse con él e interpretarlo. La simbología del Tarot es universal, y aunque puede haber culturas que no están acostumbradas a jugar con una baraja tradicional española, con el Tarot esto no sucede, cualquier tarotista de cualquier cultura puede usarlos aunque no lo haya visto nunca, es decir que las limitaciones están en el conocimiento del tema, no en el diseño gráfico que contienen.

**Baraja 2.-** Las limitaciones de este Tarot se reducen, con respecto a otros, tanto las físicas como las psicológicas. Gráficamente se puede considerar una baraja de iconografía clara con pocas limitaciones, desde el punto de vista de las que respectan al diseñador. Se limita a las físicas en cuanto al tamaño, dado que es más cómodo dibujar en tamaños grandes, posiblemente el color en la época que fue creado este Tarot, también fuera una limitación, en este caso técnica. Pues no es lo mismo preparar un grabado para dos colores que para cuatro, las limitaciones aumentan según aumenta el número de colores.

**Baraja 3.-** Tarot sin limitaciones físicas, con excepción de los propios límites del soporte en cuanto al diseño y dibujo. El autor se ha enfrentado a una limitación de tipo voluntario, el color. Prescinde de la gama cromática, en la época que lo diseña los medios de impresión le ofrecen grandes ventajas para reproducir a color, en cambio decide utilizar únicamente el negro para hacer su interpretación del diseño ajustada a unas limitaciones intencionadas. También el autor se enfrenta a limitaciones propias de la iconografía y simbología propia de estos juegos, utiliza referencias de iconografía tradicional con variantes creativas que lejos de producir limitaciones lo hacen más completo, variado y novedoso.

El espectador es quién puede encontrarse con más limitaciones interpretativas de su simbología, pues el autor hace gala de una gran variedad de diseños de un mismo elemento: distintos tipos de oros, de copas, espadas, bastos y las figuras de los

Arcanos Menores, representados con gran imaginación, así como los Arcanos Mayores, formando un diseño de concepción imaginativa y composición compacta e impactante. Es preciso detenerse en cada naipé para reconocer su mensaje, en cambio en otras barajas esto se aprecia al primer golpe de vista.

- **23.- Mancha, línea, forma, punto y campo:**

*“Cualquier marca sobre un soporte debe tener longitud y anchura.”*

**Baraja 1.-** Toda representación pictórica parte de una serie de elementos formales fundamentales: mancha, línea, forma y campo son cuatro de ellos. En este caso el diseñador Luís Peña, utiliza la línea para construir y dar forma al dibujo, utiliza la mancha para la aplicación del color. En las espadas usa fundamentalmente la línea dejando clara la intención de conseguir una apariencia de mancha, construye el mar únicamente con línea muy junta para dar esa sensación. Las figuras gozan de la mancha para dar color a las vestimentas. Los oros mantienen la forma aplicando el color en el interior de la línea de contorno, consiguiendo reformar la forma a través de la mancha de color, como también el blanco de fondo, que aunque corresponde a un espacio sin trabajar el autor hace que forme parte del espacio, con la misma importancia que la zona dibujada.

**Baraja 2.-** En esta baraja el diseñador utiliza un fondo como mancha de color para construir sobre él el dibujo de línea que posteriormente vestirá con líneas y formas para agregar el color “mancha”. Este concepto queda patente en las figuras de los Arcanos, además de usar un color de fondo, las elabora a partir de manchas de colores primarios. En diseño la mancha y la línea son componentes fundamentales en la construcción de los elementos formales, aplicados en esta baraja de forma inconsciente por su diseñador, dado que en la época de su creación (siglo XVIII), no se contemplaban los elementos formales de la forma que se hace en la actualidad.

**Baraja 3.-** La línea es la protagonista de los diseños que forman la composición de este Tarot. Se utiliza la mancha con parquedad, generalmente para construir la ventana dentro de la cual se realizará la representación gráfica, en muchos naipes se ofrece la sensación de mancha a través de la línea, dando forma a la composición del objetivo que se representa. El hecho de ser en blanco y negro y estar dibujado con plumilla hace que la línea construya la forma y la mancha potencie algunas zonas con la idea de dar mayor identidad al sujeto.

- **24.- Organización de la información:**

*“Proceso de organización de la información en grupos relacionados con el fin de controlar la complejidad y reforzar las relaciones en la información.”*

**Baraja 1.-** Todos los Tarot siguen un proceso ordinal en su composición, se observa el uno de oros, el dos, tres...etc., esto sucede en cada una de las series, las figuras quedan representadas por el alfabeto hebreo, y los Arcanos Mayores por números romanos, de esta forma la organización queda patente además por los elementos gráficos que el diseñador representa en cada naipe, desde un punto de vista lógico, la información que nos da está organizada de forma jerárquica tanto en los Arcanos Menores como en los Mayores. Desde el punto de vista esotérico existe otro sistema de organizar la información.

**Baraja 2.-** El Tarot de Marsella ofrece la información de forma ordenada y organizada ya no sólo por series jerárquicas sino por una perfecta distribución de los atributos, además de ordenarlos por colores, cada palo se ve correspondido por un color, lo que hace más fácil su identificación. Los Arcanos Mayores están organizados de menor a mayor por numeración romana, el número trece no se identifica y el loco no tiene número, son elementos que forman parte de la superstición humana, (esto sucede en todos los Tarot).

**Baraja 3.-** Este es un Tarot en el que la información parece más confusa, menos organizada, aunque no es así, porque en el caso de las barajas anteriores, el color también ayuda a ordenar. En ésta la visión de conjunto es tan global que queda confuso, se trata de observar detenidamente para apreciar la cantidad de valores y formas de diseño que el autor ha creado organizándolo de forma que en algunos casos sólo el número de elementos que integran la imagen identifica el naipe. Carece de numeración en toda la baraja, por lo que parte de otro sistema organizar la información.

- **25.- Proporciones:**

*“Del mismo modo que la simetría, la proporción se ocupa de la estructura de la naturaleza o del diseño, esto es la medición de la relación mutua entre diferentes elementos.”<sup>329</sup>*

**Baraja 1.-** El diseñador de esta baraja proporciona los elementos que contienen cada naipe con las dimensiones del soporte, el As contiene un solo atributo, por lo que el gradiente de tamaño está proporcionado al espacio de la cartulina, a medida que aumenta el número de símbolos, disminuyen el tamaño. Los naipes que aportan otros iconos están proporcionados al espacio y la función que desempeñan, en el As de copas, la mariposa se representa de distinto tamaño que las del seis, proporcionadas a su entorno, lo mismo sucede con el cangrejo del As de espadas y el del seis, etc., las figuras también guardan proporciones entre sí y en relación al formato del soporte. Los Arcanos Mayores están proporcionados en relación a los elementos que los

---

<sup>329</sup> MARIS DANTZIC, Cynthia (1994). Op. Cit. p. 73.

componen. También el soporte guarda proporciones “divinas”, correspondientes a la proporción áurea.

**Baraja 2.-** El Tarot que imprime Fournier es un arreglo que, mantiene fielmente la iconografía del original. Además de las proporciones “divinas”, este Tarot de Marsella ha sido rediseñado varias veces, ajustando sus proporciones en cada uno de los rediseños. En estas imágenes se pueden observar los distintos estados en la evolución de esta baraja, mantiene los elementos esenciales, pero cambian las proporciones, color y factura. Los numerales siguen una progresión de reducción ajustada y proporcionada al tamaño del naipe, y el autor juega con los elementos alegóricos referentes a los símbolos esotéricos. También se observa la simetría vertical y horizontal, en cambio las figuras no ofrecen simetría alguna, con excepción de alguno de los Arcanos Mayores. Los reversos muestran las reglas de simetría, de forma especular a cuatro cuartos.

**Baraja 3.-** Esta es una baraja en la que el diseño cumple un minucioso estudio de todos los elementos formales, en el que se incluyen las proporciones. Todos los elementos de los numerales están diseñados de forma simétrica, a pesar de las diferencias de diseño. Se utiliza la simetría para una mejor organización de los iconos y componentes de los naipes, en gran parte de las figuras también hace la composición con formas simétricas. El autor realiza un exhaustivo estudio de las proporciones, tanto en las figuras como en los numerales, siempre equilibrados al espacio físico del propio naipe. También quedan proporcionados los elementos complementarios de ellos, en el caso de las figuras utiliza los gradientes de: tamaño, intensidad de línea, mancha, etc., para representar cercanía o lejanía.

- **26.- Realce:**

*“Técnica para llamar la atención sobre un área de un texto o imagen.”*

**Baraja 1.-** Todos los Tarot de por sí ofrecen una imagen de realce, esto es producido por la falta de costumbre en el uso de este tipo de barajas. Una forma de resaltar o dar importancia al contenido gráfico de este Tarot, es el hecho de trazar una línea de contorno a modo de cierre, lo que hace que el diseño tenga mayor importancia. Por otra parte, el As de Oros agranda la moneda con estrella de cinco puntas inscrita en ella, este agrandamiento se repite en todos los ases. En las figuras incluye el número y el nombre del personaje en el recuadro superior e inferior, en éstas el realce viene dado por el color, no se aprecia realce por inversión. Otro modo de realzar el contenido gráfico, es no incluir fondo. En los reversos el objeto principal queda resaltado por el contraste del color del fondo.



**Baraja 2.-** El autor utiliza la línea de contorno para dar importancia al contenido del naipe, utiliza los gradientes de tamaño para repartir el número de elementos que debe incorporar en cada uno. Utiliza la ornamentación para realzar los iconos que representa. Coloca un color de fondo distinto para cada serie y así realzar su contenido, prescinde de los índices para que no interfieran en la lectura y los coloca en la mitad de los laterales en números romanos con un cuerpo de letra que casi pasa desapercibido, en los oros prescinde de ellos. Las figuras son realizadas fundamentalmente por el color, no utiliza la inversión ni la tipografía para este cometido.

**Baraja 3.-** En este Tarot, el realce viene dado precisamente por la ausencia de color, es lo que más llama la atención. En algunos naipes utiliza la inversión, acota el espacio del dibujo con un marco que en algunos naipes incluso tiene formas, es un diseño potente construido básicamente por línea y mancha, utiliza el claroscuro para realzar los elementos a los que quiere dar más interés.

- **27.- Recursos mnemotécnicos:**

*“Métodos de reorganización de la información que se utilizan con el fin de que ésta resulte más fácil de recordar.”*

**Baraja 1.-** Se observa que todos los naipes son portadores de índices ordinales en la parte superior izquierda, algunos los aportan además en el ángulo opuesto letras del alfabeto hebreo, y los Arcanos Mayores en la parte superior en recuadro blanco, aportan numeración en romanos y en la inferior el nombre que les identifica, todo esto son recursos mnemotécnicos, que organizan la información y de esta forma es más sencillo recordarla. Otro recurso que el autor utiliza es el color, agrupado por series, que unido a la simbología, lo utiliza en toda la baraja. La iconografía está relacionada directamente con la tradicional, no cambia ningún elemento, pero hace una interpretación personal y creativa.

**Baraja 2.-** Este es un mazo con una larga historia y tradición, que se ha ido transformando a través del tiempo, actualizando su contenido tanto en forma como en color. El diseño ordenado de los numerales le permite al autor prescindir de los índices, este hecho no sucede en los Arcanos Mayores que los identifica con la numeración en romanos y además con el nombre de cada uno. También utiliza el recurso del color de fondo en los Arcanos Menores, usa un color para cada serie con el fin de facilitar la identificación, aparte del significado de cada color. En el caso de los oros y las copas el recurso mnemotécnico es evidente, usa los iconos tradicionales y fácilmente reconocibles, en cambio las espadas y los bastos cambian el registro gráfico, lo que los convierte en elementos menos habituales a la hora de identificarlos, los ases mantienen las formas tradicionales.

**Baraja 3.-** Este Tarot sufre grandes cambios tanto en su forma como en el color, ordena los Arcanos de forma numeral, pero no los identifica con índices, lo que dificulta el proceso de identificación. Cada carta contiene el *sigil*, la marca de un maestro artesano. Todos los trabajos de Godfrey Dowson llevan esta marca, es una forma de identificación a modo de firma. Utiliza el Tarot como catalizador permitiéndole representar un amplio espectro de posibilidades y las desarrolla, para describir el ambiente del cosmos, expresando así el concepto de micro y macrocosmos. El Tarot es el espejo de la realidad humana, se construye en base a cuatro elementos de lectura ocultista: los fenómenos celestes, la cabala y la psicología evolucionada. Evidentemente es preciso conocer ese lenguaje para poder hacer un desarrollo de todo ello, por este motivo se puede aseverar que, en general el Tarot y en particular éste, no cumplen al cien por cien con los recursos mnemotécnicos, pero ello responde a un proceso cultural sobre este oscuro tema. El diseño del reverso del Tarot Hermetic es una rosa en plena floración.

- **28.- Redundancia:**

*“Uso de más elementos de los necesarios a fin de mantener el rendimiento de un sistema en caso de fallo de uno o más elementos del mismo.”*

**Baraja 1.-** La redundancia como afirmación, se da en el formato y la forma física de cada naipе que compone este Tarot. También es una variante en esta baraja, es cierto que se repiten los elementos que componen cada serie del mazo, tantas veces como indica su numeral. Pero la originalidad de este Tarot radica en que, además de redundar en el mismo objeto, también lo utiliza para construir formas: estrellas, círculos, triángulos, cuadrados, etc., aunque no usa más elementos que los necesarios. Donde no hay redundancia es en las figuras de los Arcanos Menores y en los Mayores, están representados de forma individual y cada uno está diseñado en base a un significado distinto. Los reversos ofrecen redundancia por necesidad, deben ser todos los reversos iguales.

**Baraja 2.-** Los Arcanos Menores de este Tarot son un claro ejemplo de redundancia, repite el mismo elemento tantas veces como indica su ordenación, pero no innecesariamente. Prescinde de índices pero coloca el ordinal en romanos en la mitad de los laterales, excepto en los oros. Una redundancia es el fondo que aplica a cada naipе, variándolo en cada serie. También el color de las figuras, utilizando colores primarios en todas ellas (rojo, amarillo y azul). Los reversos son otro ejemplo de redundancia, se repiten los adornos florales y los geométricos de forma especular.

**Baraja 3.-** Este Tarot ofrece una muestra rica y variada de formas con escasez de redundancia, está basado en las formas de un mismo símbolo pero con diseños totalmente distintos. En los oros se observa que, el diseño que lo representa,

iconográficamente es el mismo, pero gráficamente son todos distintos, la única apreciación redundante que aporta es que cada naipe repite el mismo diseño tantas veces como su ordinal indica, pero no hay dos cartas con el mismo diseño. Donde sí es redundante el autor de estos es en el color, utiliza sólo el negro sobre fondo blanco, particularidad que le da interés tanto plástico como esotérico. Tampoco se observa redundancia en el formato de los diseños, utiliza el recuadro que los enmarca con formas distintas en prácticamente todos los naipes. El autor y diseñador de este Tarot ofrece un despliegue de virtuosismo en la elaboración de estos dibujos, correctamente valorados en cuanto a elementos formales: planos, luces y sombras, coloca las leyendas fuera del dibujo para evitar distracciones.

- **29.- Relación figura fondo:**

*“Los elementos se perciben como figura (objetos de atención) o como fondo (el resto del campo de percepción).”*

**Baraja 1.-** En este Tarot su autor Luís Peña, deja perfectamente claro el concepto de figura y fondo, utiliza el fondo blanco del papel en el que inscribe el diseño. En las espadas distribuye una parte del naipe representando el cielo, de color blanco, y otra parte representando mar, rayado en azul, ambos, como fondo de las formas geométricas que forman las espadas. En los oros se representa el cielo y la tierra dividiendo la composición en dos partes iguales. Las copas y los bastos comparten el fondo blanco del papel. Las figuras de los Arcanos están representadas en un entorno paisajístico donde deja el blanco del papel como fondo.

**Baraja 2.-** La representación de figura y fondo en este Tarot son elementos que dependen el uno del otro. El diseñador utiliza un color de fondo afín al tema de cada serie, lo que le da mayor calidez al resultado final. Las figuras también gozan de un fondo, en los Arcanos Menores, el color corresponde al que llevan los numerales, los Arcanos Mayores están diseñados con fondos de aportación individual, cada uno tiene un fondo distinto dependiendo de su representación.

**Baraja 3.-** Esta baraja representada en negro sobre fondo blanco, es un claro exponente de la utilización de dos versiones de fondo, por una parte el propio blanco del papel, y por otra el que el diseñador crea en cada una de las carátulas de los naipes. El autor utiliza el grosor de la línea y la mancha para crear planos distintos, figuras y fondos todo ello dibujado sobre el fondo propio del papel. En algunos casos como en la emperatriz, el autor representa todo el diseño sobre un fondo negro, dando forma al marco de manera que, aparenta que la mancha es el blanco, esto sucede en varios de los Arcanos Mayores.

- **30.- Representación icónica:**

“Es el uso de imágenes para facilitar la identificación y el recuerdo de señales, signos y controles.”

**Baraja 1.-** La representación icónica de los Arcanos Menores está basada en los elementos gráficos que corresponden a la baraja española tradicional. El número de cartas que componen un Tarot es de 78 divididas en Arcanos Mayores que se compone de 22, y Menores que son 56. La representación icónica de los Menores se compone de los símbolos de la baraja española tradicional con las figuras que en este caso añade la reina. Cada serie responde a un tema: bastos (fuego y animales), copas (flores, pájaros, mariposas), espadas (el agua y la vida marina) y oros (la tierra y las plantas). Pero además incorpora los 22 Arcanos Mayores, con un significado distinto cada uno son los naipes más importantes de estas barajas, que a continuación se relacionan.

I EL MAGO	XI LA FUERZA
II LA PAPISA	XII EL COLGADO
III LA EMPERATRIZ	XIII LA MUERTE
IV EL EMPERADOR	XIV LA TEMPLANZA
V EL PAPA	XV EL DIABLO
VI EL ENAMORADO	XVI LA CASA DE DIOS O LA TORRE
VII EL CARRO	XVII LA ESTRELLA
VIII LA JUSTICIA	XVIII LA LUNA
IX EL ERMITAÑO	XIX EL SOL
X LA RUEDA DE LA FORTUNA	XX EL JUICIO
	XXI EL MUNDO
	XXII EL LOCO

Se señalan en rojo el XIII y EL LOCO como excepciones, dado que en los mazos del Tarot estos dos elementos no aparecen, por ser motivo de supersticiones esotéricas.

**Baraja 2.-** Las 56 Arcanos Menores, se dividen en cuatro palos, con una serie de cartas numeradas del As al diez y cuatro figuras: la Reina, el Rey, el Caballo, y una persona joven, que en principio podía ser de ambos sexos, llamada Sota. Inicialmente, el término "Sota" significaba infante, por lo que se cree que las figuras representaban a una familia medieval acomodada o a una pareja real con un simbólico defensor y un criado. Los Arcanos Mayores los componen veintidós naipes que representan las claves más importantes del Tarot. Se entienden como una historia de las experiencias que todo ser humano debe seguir en su camino de conocimiento y crecimiento personales. Estas veintidós imágenes muestran escenas que comparten un diálogo con el espectador independientemente de su procedencia o nivel cultural. Los Arcanos Mayores muestran una diversidad de símbolos de variable procedencia que resumen los grandes mitos de la humanidad.

**Baraja 3.-** El blanco y negro del Tarot Hermetic está basado "sobre el funcionamiento de la esotérica Orden Secreta de la Golden Dawn"<sup>330</sup>, de acuerdo con Godfrey Dowson, artista que reconstruyó la cubierta. Los dibujos originales se hicieron entre 1975 y 1977 en las colinas de Gales. En el diseño del Tarot hermético, Dowson se inspira en gran medida sobre la labor de muchos ocultistas incluidos MacGregor Mathers, Aleister Crowley, y Paul Foster Case. Estos naipes sintetizan en el tarot, cabalismo y astrología como se establece en la Orden. Cada uno ofrece una rica mezcla de detalle y simbolismo. Los veintidós Arcanos Mayores se construyen a partir de los siete planetas y los doce signos del zodiaco, una carta del alfabeto hebreo se designa a cada uno de los principales Arcanos, a la vez que cada una representa uno de los veintidós senderos del Árbol de la vida, pudiéndose utilizar como la mágica imagen de la ruta en la meditación Práctica.

- **31.- Sección áurea:**

*“Proporción entre los elementos de una forma, como la altura y la anchura, de aproximadamente 0,618. Proporción entre dos segmentos, de manera que el más pequeño (BC) es al más grande (AB) lo que el más grande (AB) es a la suma de los dos segmentos (AC), es decir:  $bc/ab=ab/ac=0,618$ .”*

Se parte de unas medidas generales establecidas en el diseño de naipes de corte clásico o tradicional, cuyas medidas son alrededor de 106x60 milímetro. Se comprobará que la proporción de la anchura con la altura es aproximadamente una proporción áurea, si se divide 60 entre 106, se obtiene un resultado de 0,566 lo que da una cifra muy aproximada a la proporción áurea. Si se hace la operación a la inversa, 106 entre 60 se obtiene 1,766, ambas formas representan la sección áurea.

Todos los naipes cumplen unas proporciones que siempre se aproximan a la sección áurea, es casi una condición implícita a ellos y las tres barajas que se presentan cumplen esas proporciones.

- **32.- Simetría:**

*“Es la propiedad de equivalencia visual entre elementos de una forma.”*

**Baraja 1.-** La organización de los diseños de esta baraja responde a unos ejes de simetría en la mayoría de los Arcanos Mayores excepto las figuras, en líneas generales los cuatro ases responden a ese concepto, en el resto de numerales ordena la composición de forma simétrica. En algunas cartas los ejes de simetría se representan de forma horizontal y vertical, el dos de espadas la tiene en diagonal. Los

---

<sup>330</sup> Zalewski, y Chris Patrick J. L. (1997). *The Magical Tarot de la Golden Dawn*. Open Mind publicaciones. Hastings, Australia.

Arcanos Mayores están contruidos a partir de un eje de simetría a pesar de que las figuras no presenten una simetría en el sentido más amplio de la palabra.

**Baraja 2.-** En los numerales del Tarot de Marsella la simetría es uno de los elementos formales más destacados. Los ejes de simetría horizontal y vertical de los oros, están compuestos por dos columnas en la vertical y de una a seis en la horizontal, esta composición se repite en las copas, en cambio en las espadas, y los bastos el diseño cumple con otra composición, pero con los mismos ejes. Las figuras están representadas en el centro del naipe creando un eje vertical. Los reversos responden a una simetría especular a cuatro cuartos.

**Baraja 3.-** También en esta baraja se cumplen las leyes de simetría, en el aspecto físico es evidente, pero fundamentalmente son los numerales los que están diseñados a partir de éste principio. Las figuras están contruidas a partir de un eje, pero en general no cumplen esas leyes, en cambio si lo hacen los marcos (línea que cierra la imagen), que en algunos casos tienen formas distintas como de ventana, ojo de cerradura, etc.

- **33.- Técnica:**

En este apartado haremos una descripción de las técnicas utilizadas para la realización de estas barajas.

**Baraja 1.-** El diseño de esta baraja parte de unos dibujos sobre papel realizados a un tamaño mayor que el naipe, posteriormente, a través de sistemas fotográficos son reducidos a la medida de la carta para pasar a las planchas de Offset e imprimirse en cuatricromía.

**Baraja 2.-** Los originales de estas cartas fueron estampadas en la ciudad de Aviñón por el maestro naipero Jean Payen<sup>331</sup>, el año 1743. Aunque las figuras, grabadas en madera de boj, fueron iluminadas a la morisca (con los dedos), se repiten en los modelos más antiguos, de una Europa que trataba de articular una imagen total del Cosmos en la época del Renacimiento italiano. Este que imprime Fournier, lo hace con modernos sistemas de Offset, a partir de medios fotográficos.

**Baraja 3.-** El autor y diseñador de esta baraja, realiza los dibujos a plumilla en color negro sobre fondo blanco, siendo posteriormente pasados por medios fotográficos a las planchas para proceder a la impresión Offset a un color.

---

<sup>331</sup> GRIMAUD B. P (1981). *El Tarot de los Cabalistas*. Ed. France Cartes. Aviñón.

- **34.- Unificación de elementos:**

*“Todos los términos que denotan relación de elementos, implican la relación en sí de los elementos integrados dentro de la estructura total.”*

**Baraja 1.-** Luís Peña crea en estos diseños distintos elementos de unificación, para conseguir un contraste sobre el fondo que potencie la organización. Consiste en utilizar el naipe como un plano pictórico para que su lectura tenga las mismas pautas. En los ases la lectura arranca del centro, los numerales en cambio aportan el punto de atracción impuesto por el diseñador: círculos, triángulos, aspas, etc. Repite el esquema en cada serie de los Arcanos Menores, colocando los elementos en distintas posiciones para conducir al lector a su antojo. Utiliza los elementos formales para su distribución: forma, ritmo, composición, espacio, color, etc. Los reversos cumplen el principio de unificación de elementos colocando una estrella inscrita en un círculo de fondo claro sobre fondo oscuro, todo ello bordeado por una línea de color rojo y perfil blanco.

**Baraja 2.-** Utiliza los elementos de figura y fondo, el diseñador designa un fondo para cada serie de los Arcanos Menores, en las figuras predomina la utilización de colores primarios, conserva en las figuras la línea de contorno que guarda la forma, haciendo que resulte agradable a la visión humana y sea mayor la retención de los elementos que componen los naipes. No coloca los índices en los ángulos en los numerales, tampoco en las figuras de los Arcanos Menores, lo hace en la meridiana de los laterales. Los Arcanos Mayores en cambio, si son portadores de numeración romana y el nombre del personaje que representa. Los diseños están bien proporcionados, lo que no crea alteraciones gráficas. Esta baraja se caracteriza por el rico cromatismo, repite formas en los numerales de los Arcanos Menores creando ritmo en sus diseños. Se aprecia más en las espadas y los bastos, ofreciendo una sensación que el conjunto forma parte de un todo. Los reversos compuestos con formas florales y geométricas, pretenden carecer de importancia, dándosela por completo a los anversos.

**Baraja 3.-** Esta es una baraja especial, llamada Tarot hermético. Ofrece como peculiaridad más vistosa la creación de los dibujos en blanco y negro, lo que hace que el diseño quede más unificado para centrar mejor la visualización, colaborando a percibir la baraja como un todo y no como setenta y dos partes. El diseñador ofrece conocimiento de la fantasía a la hora de crear cada naipe distinto del anterior, aunque pertenezcan a la misma serie, no hay dos oros iguales, ni dos copas, todos son distintos. También las figuras y los Arcanos Mayores están concebidos con otro registro gráfico que los tradicionales. Existe en este Tarot, una aportación gráfica de un diseño creativo y originalidad. También la composición es cuanto menos distinta a los modelos conocidos o tradicionales, carece de índices, y en cambio usa el alfabeto hebreo para identificar cada carta.

IV.20.6 Análisis de la baraja extranjera

- Selección de las barajas

Se ha elegido esta baraja por haber sido la primera diseñada íntegramente por el equipo de Fournier, así como por sus cualidades gráficas y la complicación del diseño de las figuras.

*Baraja 1.-* Baraja titulada romance español, compuesta por 52 naipes y joker, tipo Póker inglés, diseñada por Carlos Sáez de Tejada, con la colaboración del equipo gráfico de Fournier, impresa por Heraclio Fournier S.A. en el año 1951, impresión lito-offset en cuatricromía, con unas medidas de 88x62 mm, con esquinas curvas y doradas en edición de lujo.

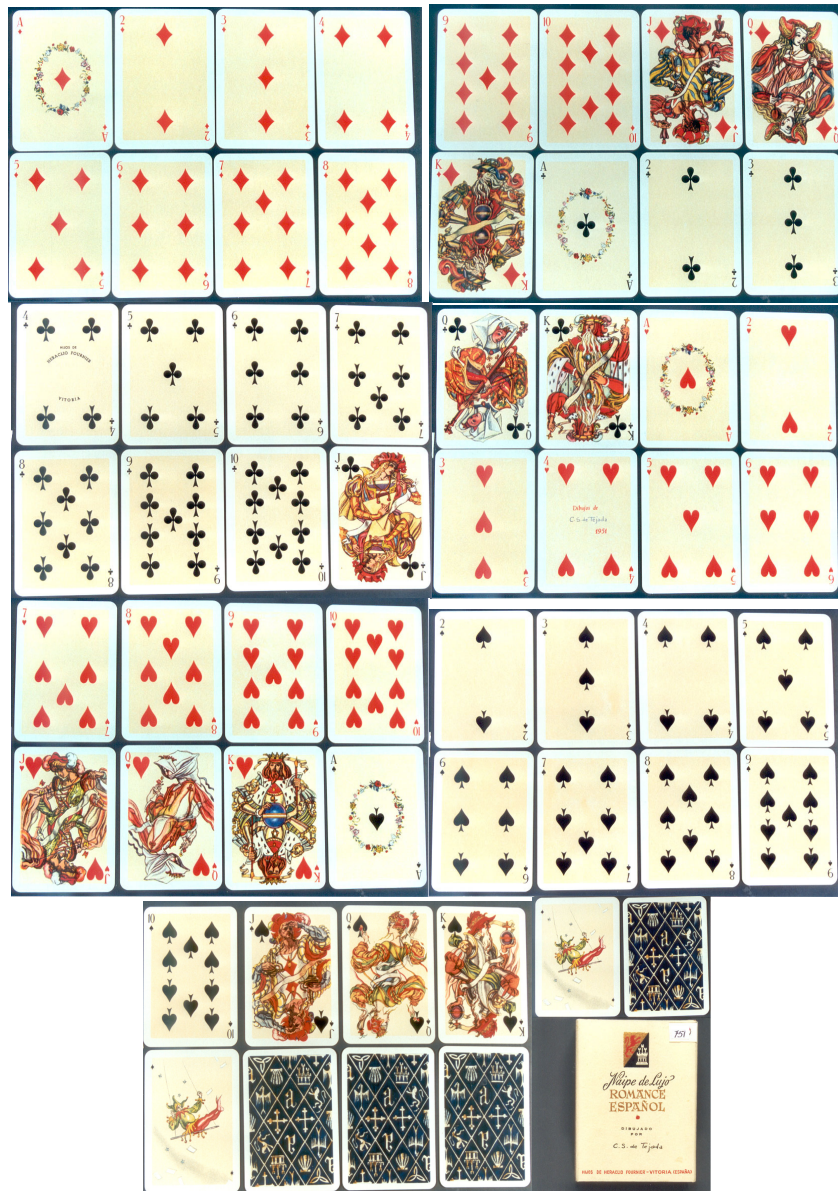


Fig. 190 Baraja nº 1 titulada romance español, impresa por H. Fournier



Se ha elegido esta baraja por la originalidad de las referencias mencionadas y por haber sido la primera que Fournier imprimió de este tipo, así como por sus cualidades técnicas y formales. Aporta las esquinas curvas y doradas, en edición de lujo.

*Baraja 2.*- Bridge francés de tipo M. baraja compuesta por 52 cartas de, cuyos diseños son representados por Gustavo Baujet, se atribuyen los diseños originales al pintor Huertas, de Burgos e interpretados en la piedra por el cromista Augusto Rius, e impresa por Heraclio Fournier en el año 1895, las medidas son 87x57 mm, estampada en cromolitografía sobre piedra de estampación indirecta, movida a vapor a diez colores.

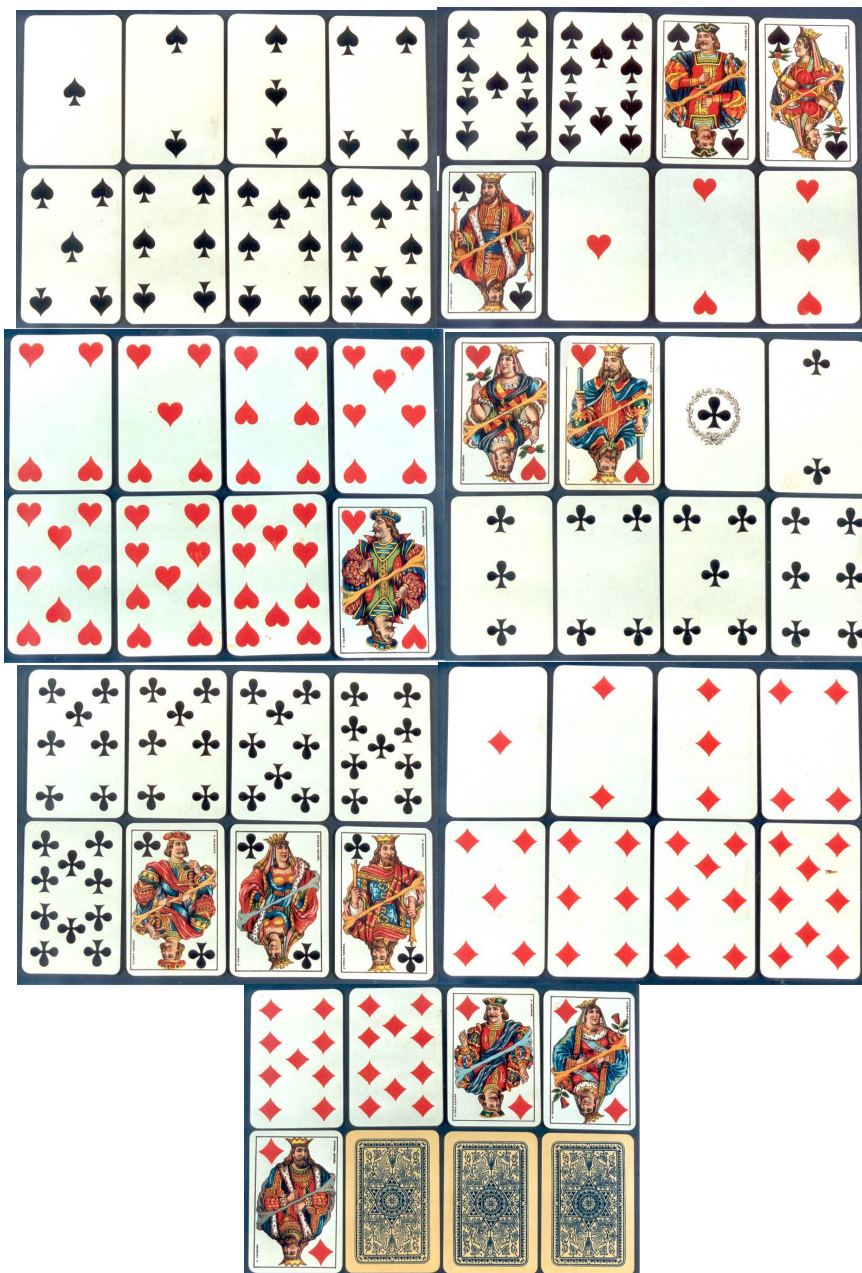


Fig. 191 Baraja nº 2 de Bridge francés de tipo M, impresa por H. Fournier

Se ha elegido esta baraja por las diferencias gráficas y la originalidad que representan sus diseños. Las medidas del Mah Jong original son: 34x18,5 mm.

*Baraja 3.-* Juego chino mah-jong-jong, baraja compuesta por 144 naipes, el autor de los diseños es anónimo, impresa en el año 1930 por Heraclio Fournier S.A. en Offset, litografía indirecta movida a vapor, a cuatro colores y sus medidas: 88 x 56 mm.



Fig. 192 Baraja n° 3, Juego chino mah-jong-jong, impresa por H. Fournier

- **1.- Absorción:**

*“Estado de concentración mental tan intensa que se pierde la conciencia del mundo <<real>>, con el resultado de una mayor alegría y satisfacción.”*

**Baraja 1.-** La absorción viene dada por dos vías, la curiosidad de los diseños de las figuras, y el propio juego, En el segundo apartado de los conceptos de absorción, se hace referencia a las distracciones significativas, esta es una peculiaridad de los juegos de *Bridge* y de *Póker*, están representados por iconos todos iguales en cada serie y de una forma aséptica que no permite distracción alguna, excepto en las figuras que en este caso son de diseño complejo y gran elaboración gráfica, Los elementos que componen los numerales quedan claramente definidos. Como en todos los juegos, cuando el jugador deposita toda su atención en él, la reacción de absorción es directamente proporcional a las acciones del juego, en el que pierde la conciencia de las preocupaciones de la vida cotidiana e incluso la percepción errónea del tiempo, con todas sus consecuencias. Si a todo ello le añadimos el atractivo que pueden aportar los diseños de estos naipes, La sencillez de los numerales, y la complejidad de las figuras, crean un contrapeso visual que hace que se rompa la monotonía del conjunto de naipes, también el fondo hace que la parte visual sea más cálida e incrementa esa sensación, como los adornos florales que se integran en los ases para romper la monotonía del espacio vacío.

Los reversos también aportan un atractivo especial, creado a partir de rombos e inscribiendo en ellos elementos gráficos de la España de las comunidades, la cruz y el castillo, de Asturias, el león de Castilla y León, la vieira de Galicia, elementos que se repiten de forma simétrica, impresos en blanco con mechaz ocre, sobre fondo negro.

**Baraja 2.-** En este mazo de cartas para *Póker* llama la atención la austeridad en la ornamentación, incluso la falta de índices, elementos que podrían llevar a la distracción del jugador, por lo que mermaría la capacidad de concentración o de absorción. Las figuras que se representan corresponden a las de la baraja española, aunque diseñadas de forma especular, cortadas de forma semi-diagonal, es el producto de diseño de un dibujante acostumbrado a diseñar la baraja española, cuando se propone hacerlo para una baraja de *Póker*. Por lo tanto el concepto de absorción, se debería ver incrementado por la carencia de elementos ornamentales de estos diseños.

Los reversos están diseñados a partir de elementos florales con marco exterior y estrella de seis puntas con círculos concéntricos en su interior, impreso en azul cobalto sobre fondo ocre, lo más aséptico posible para no centrar en ellos la absorción del jugador.

**Baraja 3.-** Esta es una particular baraja con diseños de origen chino, impresa por Fournier, aunque se desconoce el tipo de juego para el que está concebida, se

observa que como las de Póker, también ésta se compone de cuatro series o palos, y cada palo lo forman cuatro colores, rojo, azul, verde y el naipe en blanco. Compuesto por elementos rectangulares imitando palos de bambú, círculos y letras de caligrafía china. El concepto de absorción son los mismos que los de las barajas de Póker clásicas, pero como se ha comentado en otros análisis, los elementos gráficos forman parte de la cultura y la étnia de los pueblos, esta baraja que para una cultura occidental puede ser extraña, para una oriental posiblemente sea la más común. En sus diseños se desarrollan pocos elementos que mermen la absorción lo que hace que a la hora del juego la concentración sea máxima.

- **2.- Adecuación:**

*“Propiedad según la cual las características físicas de un objeto o un entorno influyen en su función.”*

**Baraja 1.-** El entorno físico de esta baraja hace referencia a sus dimensiones, tanto en cuanto éste se amolda al tamaño de la mano, resultando ser un tamaño, grosor y formato ergonómico que cumple las limitaciones y los arquetipos de la proporción áurea, lo que hace que la adecuación no sea únicamente a través del tacto, sino también por la vista, el diseño de la baraja es más adecuado por el detalle de redondear las esquinas, y de forma ostentosa, además están doradas, lo que las hace más resistentes al barajado, también se debe considerar que los elementos de adecuación, no son exclusivos de la forma física de los objetos, los naipes, también el color es un elemento que visualmente puede ser más o menos adecuado. El diseñador también de ha tenido en cuenta esto, por lo que ha integrado todos los iconos y figuras sobre un fondo ocre claro, para dar mayor calidez y romper durezas de color, como la ausencia de colores estridentes o disonantes, colabora a que esta baraja cumpla las reglas de adecuación desde ese punto de vista, la ergonomía del color.

**Baraja 2.-** Naipes ligeramente más pequeños que los de la baraja anterior, hace que se convierta en un objeto manejable, es decir con mayor nivel de adecuación física, de esquinas curvas y doradas, convirtiéndola en un objeto más resistente a los golpes en el barajado. Por otra parte, también carece de estridencias cromáticas, en los numerales se ajusta a los colores que marcan las normas más clásicas del juego, el rojo y el negro, en cambio en las figuras, utiliza otra gama cromática más amplia, en cuanto al color se ajusta ergonómicamente, sin ornamentos ni elementos superfluos, como fondos ni adornos florales, con la excepción del As de Trébol, que se representa circunscrito en una orla circular con forma de corona de laurel.

**Baraja 3.-** Los diseños de esta baraja son menos adecuados para la cultura occidental ya que los elementos gráficos están compuestos por tipografía china, con la extraña excepción de los índices de algunas series representados en numeración latina, los

iconos de los numerales forman parte de una simbología que proviene de esa cultura. Las figuras de diseño recargado, de forma oval, están expresados con la misma gama cromática que los numerales, rojo, azul, verde, más el negro y el amarillo. Por lo que se llega a la conclusión que, la rareza de estos naipes procede de un concepto de adecuación cultural desde un punto de vista occidental.

- **3.- Alineación:**

*“Se trata de la colocación de elementos de manera que los bordes queden alineados en filas o columnas, por ejemplo, o bien siguiendo un centro común.”*

**Baraja 1.-** Los elementos que componen esta baraja de Póker, siguen las normas tradicionales de ordenación y colocación de los iconos dentro de cada naipе, la generalidad es que la composición se hace en función de la cantidad de ellos que contiene cada carta, al aumentar el número esos iconos se reparten de forma ordenada y siguiendo una lógica de fácil lectura, se ordenan por columnas y filas, a ser posible de forma simétrica, las figuras en cambio siguen otra lectura compositiva, las convierte en figuras especulares, cada una refleja la misma imagen invertida dividiendo el naipе en dos partes idénticas, pudiendo ser visto de igual manera en cualquier posición, esto mismo sucede en los reversos. El Joker en cambio, está compuesto por una figura de menor tamaño que las figuras, pero completa.

**Baraja 2.-** La distribución de los iconos se repite de la anterior, debido al diseño tradicional y clásico que representa, también distribuye los iconos en columnas y filas, de forma simétrica, la diferencia de esta baraja con respecto a la anterior, estriba en que los iconos de los numerales son más redondeados, más robustos, y las figuras partidas en dos en forma especular, crea la simetría de manera que se pueden ver las figuras del mismo modo en cualquier posición.

**Baraja 3.-** El *mah-jong-jong*, es un juego que social y culturalmente es distinto a los que habitualmente se ven y utilizan. La alineación de los elementos que lo componen, siguen las mismas pautas de los juegos occidentales, aunque en este caso se pueden observar algunas diferencias a este respecto. No todos los naipes siguen las formas de columnas, ni filas, como tampoco la simetría. Se observan composiciones lineales en diagonal, en columnas y en filas con alineaciones dispuestas por colores, los bambúes, además de formar las composiciones habituales también se colocan formando una forma de eme (M) o de uve doble o eme invertida (W). Otros naipes se representan con tipografía china, en distintos colores, centrada y sin buscar complicaciones compositivas. Las figuras en este *Mah-jong*, representan personajes chinos con fondo de árboles y forestaciones diversas. Los reversos de esta baraja son de color rosa y lisos, imitando los auténticos chinos.

- **4.- Arquetipos:**

“Son los patrones universales de temas y formas que surgen de tendencias o disposiciones de nuestro subconsciente.”

**Baraja 1.-** Los nombres de las figuras provienen de personajes de la realeza, en inglés se llaman *court cards*. La carta J o *Jack* es conocida como Jota o Sota y representa a un sirviente. La Q o *Queen* es llamada Reina o Qüina. La K o *King* se denomina Rey. Los elementos específicos (los numerales) de los diseños de estas cartas son pocas veces usados en los juegos, ya que en la mayoría priman el *rango* y el *palo*. Sin embargo, hay varios detalles de interés. La Sota de Picas (J♠), la Sota de Corazones (J♥) y el Rey de Diamantes (K♦), que en la baraja tradicional aparecen dibujados de perfil, a diferencia del resto de las figuras que se les ve toda la cara. Estas cartas eran comúnmente llamadas “tuetos”. En cambio Sáez de Tejada, en esta baraja rompe los arquetipos tradicionales, diseñando también de perfil a otras figuras que tradicionalmente eran diseñadas de frente. El diseño de los numerales rompe los esquemas de los tradicionales, representa los iconos de forma estilizada, menos redonda que los populares, que por ser más habituales los arquetipos ofrecen otra evocación.

**Baraja 2.-** El principio fundamental de la baraja de Póker se basa en el color con que se representan los iconos de cada palo, las picas y los tréboles lo hacen en color negro y los corazones y los diamantes en rojo, este arquetipo del color adquiere tanta importancia que incluso algunos juegos basados en éste, como la ruleta, fundamentan parte de su formato de juego en el color rojo y negro que se origina en el Póker. También rompe los arquetipos de la tradicional, sólo la sota de corazones está representada de perfil, el resto lo hacen de tres cuartos, con la excepción de la reina de picas, pero no la sota como se ha mencionado en el análisis de la baraja anterior. Seguramente este hecho sea porque el autor de este modelo de naipe, ha utilizado las figuras tradicionales de la baraja española para hacer un arreglo y aplicarla a esta de Póker. Los numerales sin embargo sí cumplen con los arquetipos de la baraja tradicional de Póker, con formas redondeadas.

**Baraja 3.-** De origen chino cuyo creador fue *Zheng He*, rompe todos los arquetipos, no corresponde a ninguno de los conocidos por la cultura occidental, ni los elementos iconográficos y tipográficos, pero cabe mencionar una curiosidad: algunos índices son portadores de números latinos. Como se ha mencionado, los arquetipos de los diseños forman parte de la cultura y de la etnia de las civilizaciones. Pero bajo el punto de vista de la cultura oriental, los elementos representados en esta baraja forman parte de su iconografía, tipografía, tradición, en definitiva, arquetipos amoldados a esa cultura.

- **5.- Cierre:**

*“Tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales”.*

**Baraja 1.-** El cierre físico de esta baraja, además de venir dado por los límites del soporte, también se representa por un color de fondo que deja en blanco un espacio que enmarca el contenido del naipe, como también los índices colaboran en ese cierre físico, colocados en los ángulos superior izquierdo e inferior derecho, están representados con un gradiente de tamaño más pequeño que los elementos de los numerales. Además, inconscientemente se tiende a identificar más rápidamente los elementos simples que los complejos y los ordenados frente a los aleatorios, esto sucede en cualquier cultura, pero se debe tener en cuenta que los hábitos o las costumbres también forman parte de este principio, la tradición lleva a identificar como simples unas formas que para alguien que no las haya visto nunca pueden ser muy complejas. Partiendo del conocimiento y la identificación de los símbolos que se representan, se debe observar que el diseñador coloca de forma ordenada, distribuye los elementos de modo que la superficie del naipe quede bien distribuida y sea fácil de identificar. Las figuras en cambio, gozan de un diseño rico en color y forma, por lo que hace que aparentemente sean más complejas, posiblemente por la falta de costumbre de ver figuras de estas características.

**Baraja 2.-** Los numerales no aportan líneas de cierre o encuadre, este viene dado por los límites del soporte, en cambio las figuras sí son portadoras de esas líneas, aunque carecen de pintas como las porta la baraja española. A partir de unos de los principios de la Gestalt, se observa que estos naipes responden a al patrón de percepción de conjunto, los numerales representan los elementos de forma tradicional, ordenada y simple, a lo que le ayuda el contraste de color sobre el fondo blanco. Las figuras, a pesar de aportar mayor complejidad, resultan más familiares, el autor utiliza las de la baraja española con algún arreglo para integrarlas en la de Póker, como por ejemplo: la reina de corazones y de picas son portadoras de una flor en su mano derecha, las figuras que son portadoras de atributos, espadas, cetros, flores, etc., las muestran también con su mano derecha.

**Baraja 3.-** El cierre de esta baraja viene dado por los límites del soporte, no aportan líneas de encuadre, a pesar de que las figuras, de forma ovalada, es el propio dibujo que forma el cierre, se trata de un juego de origen chino de conceptos y principios compositivos que adquiere occidente, dado que se presume que de occidente es su origen. En este caso desde una cultura occidental puede resultar complicado identificar la simbología china, fundamentalmente la tipografía. El resto de series es más identificable como elemento iconográfico, pero no como significado. Las figuras en este caso, tampoco tienen referentes cognitivos de los cuales se esté habituado en

Occidente, siendo comunes en china.

- **6.- Color:**

*“El color se emplea en diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética.”*

**Baraja 1.-** Si se parte de la base que la forma y la textura son elementos discriminatorios, también el color lo es, referente al color en los naipes de Póker o de *Bridge*, se deben de diferenciar los numerales de las figuras, en el caso de los primeros, se limita a dos colores, el rojo y el negro, a parte de este caso donde el diseñador ha incluido un rosa asalmonado de fondo. En los naipes de Poker tradicionales, las figuras generalmente no son cromáticamente ricas, sin embargo en las de Carlos Sáez de Tejada, utiliza una amplia gama de colores y matices poco habitual en este tipo de barajas, se expresa con colores cálidos poco saturados que sobre el fondo rosáceo crea un ambiente homogéneo.

**Baraja 2.-** Esta es otra baraja que sigue las mismas pautas de color que la precedente, con la diferencia que en esta no aparece fondo de color alguno, sino el blanco del papel, rojos y negros sobre fondo blanco, se obtiene un resultado de contraste, que una vez identificados los elementos de cada serie, además de por el color, también por la forma, se debe hacer referencia a las figuras, con un diseño de rica factura cromática, consigue crear volumen incluso en la cara, barba, labios, pelo, etc.

**Baraja 3.-** Aquí en esta baraja de *mah-jong*, cambia el concepto del color, bien sea por las reglas del juego o por motivos culturales, se utilizan rojos, verdes, azules de dos matices, amarillos, sobre fondo blanco, el color juntamente con los elementos gráficos que componen esta baraja, son precisamente los atractivos principales de este curioso juego, las figuras diseñadas a partir de los mismos colores que intervienen en los numerales, básicamente de llamativos colores planos y figuras en forma oval. Los colores usados en los juegos de mahjong suelen ser tres: rojo, azul y verde. El rojo hace alusión a la sangre, por lo tanto a la humanidad y más generalmente a la vida. El azul simboliza el cielo, lo divino, por lo tanto la dignidad y la pureza. El verde simboliza la tierra, la naturaleza, la fertilidad y riquezas naturales.

- **7.- Comparación:**

*“Método para ilustrar las relaciones y los patrones en los sistemas de comportamiento mediante la representación de dos o más variables de un modo controlado”.*



**Baraja 1.-** Desde el punto de vista de la forma física, se observa la regularidad de las formas, es obligado para los fabricantes de naipes que todos los naipes sean exactamente iguales. Los elementos que componen los palos de la baraja están dispuestos de forma que además de ocupar todo el espacio del naipe siguen un orden que se repite a medida que aumenta su numeral, el cinco de cualquier serie y el seis, repite el esquema añadiendo un elemento más, lo mismo sucede del siete al ocho, y así sucesivamente, utilizando las misma variable del esquema compositivo para cada palo. Las figuras representan personajes del romancero español, las artes, la música, la aventura el amor, etc., son todas distintas, creando un personaje para cada serie. La representación especular, en unos se representa en horizontal, y en otros en diagonal.

**Baraja 2.-** Obsérvese que los iconos de los numerales de cada serie están representados por dos colores de forma que al quedar ordenados quedan intercalados rojo y negro, rombos rojos, picas negras, corazones rojos, tréboles negros. Mantiene los gradientes de tamaño para todas las series. Las figuras aparentemente son iguales o muy parecidas, cada serie está formada por dos varones y una mujer, con distintas denominaciones según sea de origen francés o inglés, J, Q, K ó V, D, R, a pesar de que esta baraja carece de índices y de toda denominación, las figuras están inscritas dentro de un recuadro formado por una línea de encuadre, lo que les da realce y mayor importancia.

**Baraja 3.-** Esta es una baraja atípica inspirada en el juego original chino, la original está compuesta por el mismo número de unidades, pero con la diferencia que no son cartas, sino fichas, pero Heraclio Fournier ha hecho esta edición en papel partiendo de la idea del juego chino *mah-jong-jong*. Las fichas del juego original están fabricadas con distintos materiales, azulejo, cerámica, bambú, hueso, marfil, etc. Tienen un grosor superior al de las fichas del dominó, están pintadas y talladas.

No tienen comparación con los naipes de Póker, parten de otro concepto, pero se han elegido precisamente por su variedad y originalidad.

- **8.- Constancia:**

*“Es la tendencia a percibir los objetos como inalterables a pesar de los cambios de los mensajes sensoriales.”*

**Baraja 1.-** El tamaño, el formato, la forma o el color, de los elementos que componen las series de la baraja, son elementos constantes en el diseño de una baraja, aunque éstos varíen, el nivel de iconicidad se mantiene, así como la cognitividad, el usuario es capaz de reconocer un siete de trébol en cualquier posición, o con variables del color, este puede ser azul en lugar de negro, o con forma de trébol ancha y cúbica etc., pero la cognitividad permanece inalterable, lo mismo sucede con la forma de simbolizar las

figuras, a pesar de ser representadas con alegoría iconográfica diferentes a las que se está habituado, pero siempre se podrá identificar la sota, la reina o el rey, independientemente del significado atribuido, del color o el formato.

**Baraja 2.-** Si se hace un análisis comparativo entre esta baraja y la anterior, se observa que siendo el mismo juego, los mismos elementos iconográficos y la misma composición o distribución, esta es completamente distinta a la anterior, pero sigue el mismo concepto de constancia, se organizan del mismo modo, tienen la misma composición, se utilizan los mismos colores, pero varía la forma de todo el contexto gráfico e iconográfico, cambia el color del fondo, no incluye índices, cambia el significado alegórico de las figuras, pero inconscientemente el jugador identificará de igual modo ambas barajas, lo que quiere decir que en este caso el nivel de constancia se mantiene a pesar de los cambios que se han producido, que desde el punto de vista de diseño gráfico son muchos.

**Baraja 3.-** para un correcto análisis de esta baraja, se debe de mencionar la diferencia cultural que existe entre oriente y occidente, con un claro denominador común, el hecho de que ambos utilicen cartulinas rectangulares para el juego de naipes. A pesar de lo dicho, el origen de este juego proviene de uno inventado en China, pero con un soporte distinto al que se analiza.

Desde el punto de vista gráfico se observa que los elementos que componen cada serie son idénticos incluso de tamaño, esto sucede incluso con los grafismos tipográficos, que se repiten en cada naipe.

- **9.- Convergencias:**

*“Proceso en el cual una serie de características similares evolucionan de forma independiente en diferentes sistemas.”*

**Baraja 1.-** Forma, función y tiempo, convergen en cualquier tipo de naipe, puesto que las variaciones de ellas no hacen cambiar la función del juego, es por ello que el autor de estos diseños se toma licencias gráficas para transformar a su capricho los elementos que componen la esencia iconográfica, aunque manteniendo las constantes de las normas de juego, se hacen los cambios en base a unas normas de diseño de la baraja de Póker preestablecidas, a partir de las cuales Sáez de Tejada incorpora elementos que pertenecen al romancero español pero no dejan de ser convergentes con la simbología tradicional de las barajas de Póker, mantiene los símbolos de los numerales, cambiando el formato y el diseño, y cambia por completo la iconografía de las figuras, pero no su significado, manteniendo el concepto jerárquico de la sota, la reina y el rey.

**Baraja 2.-** En esta baraja sucede algo similar que en la baraja anterior, el diseñador efectúa unos cambios gráficos que no afectan a la iconografía del Póker ni al color, esencialmente no hay cambios, pero realmente tanto los numerales como las figuras son completamente distintos, los primeros están representados con forma más redondeada con respecto a la baraja anterior, y las figuras son interpretaciones del diseñador haciendo referencia a los reyes de la baraja española, pero no cambia el concepto de convergencia con respecto a las clásicas iconografías, fundamentalmente por el hecho de sustituir el caballo por la reina.

**Baraja 3.-** La repetición de los elementos de esta particular baraja, evoluciona de forma independiente partiendo de unas características comunes similares tanto en la forma como en la función. Esencialmente todos los juegos tienen elementos comunes, como la repetición gráfica de sus elementos, la numeración, el color, etc., en este caso se añaden algunos a los que por motivos étnicos, cambia las características de su iconografía.

- **10.- Destino común:**

*“Basado en los elementos que se mueven en la misma dirección se perciben como más relacionados entre sí que los que se mueven en direcciones distintas o se encuentran inmóviles.”*

**Baraja 1.-** Los elementos comunes siguen un destino común, es decir que la repetición de los iconos en cada naipe, evolucionan en un sentido ascendente a medida que aumenta su numeral, cambian los símbolos en cada serie pero mantiene el mismo destino ascendente.

Las figuras también cambian el registro tradicional para convertirse en personajes distintos, pero el destino común se mantiene, la sota, reina y rey, se repiten en cada serie, aunque son distintas en cada una. Todas las figuras sean del palo que sean, tienen una relación o destino común aunque en direcciones opuestas.

**Baraja 2.-** Los elementos de diseño que componen esta baraja están concebidos para un destino común determinado, el cambio de los diseños de figuras y numerales, no cambia el concepto iconográfico. Se observa también que las figuras a pesar de cambiar el registro gráfico con respecto a otras barajas, mantiene una constante de similitud entre ellas, lo que hace que además de aportar convergencias de diseño, también están representadas como destino común y evolucionan en la misma dirección.

**Baraja 3.-** Cualquiera que sea el origen o el diseño de unos naipes, el destino siempre es el mismo “el juego”. En cuanto a diseño, se debe observar que los elementos que forman la serie de los círculos son iguales, en cambio no lo son en los

bambúes, esto sucede del mismo modo en las barajas españolas, donde los símbolos reducen su tamaño a medida que aumenta el número de ellos, podemos afirmar que todos los naipes tienen un destino común, representar unas formas gráficas para poder formar familias, que en cada cultura tienen un significado distinto.

### **11.- Diagrama de Gutenberg:**

*“Diagrama que describe el patrón general seguido por la vista cuando observamos una información homogénea distribuida de manera regular”.*

**Baraja 1.-** La composición de los elementos de los naipes es lo que hace que permita hacer una lectura adecuada y comprensible de su contenido, coloca los índices en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho, de modo que en cualquier posición se coloque siempre van a estar situados del mismo modo, con el numeral en la zona óptica primaria y zona terminal, los iconos de los numerales en cambio, están organizados de forma que su lectura puede ser indistinta. Las figuras diseñadas de forma reversible, también tiene una lectura indistinta sea cual sea la posición del naipe.

**Baraja 2.-** En esta baraja se destaca la ausencia de los índices, se conoce el número que le corresponde a cada naipe por el número de iconos que contiene el naipe, por lo tanto el diseño no implica la dirección con la que se debe hacer la lectura. En las figuras tampoco se incluyen los índices, diseñadas de forma reversible e inscrita en un encuadre de línea negra, por lo tanto la lectura también es indistinta en cualquier posición.

**Baraja 3.-** Esta baraja iconográficamente distinta a las tradicionales de occidente, sigue las mismas pautas de diseño que estas, utiliza en los índices numerología latina y china, colocados con la misma distribución que las occidentales. De fácil lectura por el contraste de color, con fondo blanco y colores poco saturados.

### • **12.- Dimensiones del espacio:**

Se puede situar cualquier punto en el espacio al combinar las direcciones arriba/abajo, izquierda/derecha, delante/detrás. La situación de un punto en un papel podría hacerse especificando un punto a cinco centímetros del costado derecho u siete del borde superior, independientemente de la posición del papel, el punto siempre será el mismo.

**Baraja 1.-** Al contrario que las barajas tradicionales españolas, esta baraja mantiene los gradientes de tamaño en todos sus numerales, colocando sus iconos en la misma posición en cualquiera de sus series, los naipes con menos elementos aparecen más vacíos, por ejemplo el dos y el diez, con el mismo tamaño incorpora más elementos en

el mismo espacio. Las figuras en cambio ocupan toda la superficie del naipe con un diseño especular y el atributo de esa figura en los ángulos superior izquierdo e inferior derecho. El diseñador aprovecha en los numerales más bajos para integrar el Timbre del Estado y su firma, ambos en el cuatro de trébol y cuatro de corazones.

**Baraja 2.-** Al igual que la baraja anterior, estos diseños hacen la misma propuesta de composición, organizando los iconos de la misma forma y sin cambiar los gradientes de tamaño, es de destacar la limpieza de la superficie espacial del naipe, dado que no integra los índices. Los iconos de las figuras son del mismo tamaño que el de los numerales, pero tampoco coloca la numeración en estos. En el espacio de los laterales de las figuras aparece una pequeña leyenda donde dice: *H. Fournier*. La organización del espacio de estos naipes queda distribuida de forma simétrica tanto en numerales como figuras.

**Baraja 3.-** La organización espacial de los naipes de esta baraja, es distinta a la de las barajas de Póker occidentales, ésta se organiza por colores y formas, ocupando el espacio de diferente manera, incluso las figuras se representan con formas elípticas, estén donde estén los elementos que componen el naipe, independientemente de la posición del papel, el punto donde está situado siempre será el mismo. Los reversos carecen de imagen, aportan únicamente un fondo de color rosa homogéneo.

- **13.- Disonancias cognitivas:**

*“Tendencia a buscar consistencia en actitudes, pensamientos y creencias”.*

**Baraja 1.-** Desde el punto de vista de la cultura occidental, los elementos que componen estos naipes no presentan disonancias cognitivas, en cambio las figuras, a primera vista sí se interpretan como disonancias cognitivas, pero al observar detenidamente se aprecia que representan la sota, reina y rey, con registros distintos a los habituales, pero no por ello disonantes. Cada diseñador representa los iconos iguales de concepto pero no de forma, se puede hacer una comparación de estos numerales con los de la baraja nº, 2 para comprender la diferencia.

**Baraja 2.-** Este es un claro ejemplo de una baraja inglesa diseñada por un español, no presenta disonancias cognitivas en sus formas y diseño, aunque integra figuras de tipo castellano en una baraja extranjera, ya que no cambia la iconografía. En general no se observan disonancias a pesar de los cambios en de registro en el diseño, todo el conjunto gráfico forma parte de los hábitos de percepción visual, de la cultura occidental.

**Baraja 3.-** Baraja de características chinas, con alto nivel de disonancias cognitivas para el concepto occidental, aportadas por la cultura del país de origen. Los elementos

cognitivos de este mazo de cartas son la repetición de sus elementos y la numeración que aportan en números latinos. En cambio, sí reúne disonancias cognitivas para los orientales por el soporte, desde el momento que el juego original está construido sobre fichas del tipo de las del dominó, y el que se analiza está impreso sobre cartulina, es decir que las disonancias son recíprocas.

- **14.- Encuadre o enfoque:**

*“Consiste en el empleo de imágenes, palabras y contextos para manipular el pensamiento de las personas.” “Técnica que influye en la toma de decisiones y en los juicios mediante la manipulación del modo de presentar la información.”*

**Baraja 1.-** Los naipes en general son portadores de elementos que de alguna forma llaman la atención y por lo tanto son susceptibles de manipular el pensamiento del jugador, imponiéndose en él la necesidad de jugar, es una forma de manipulación del subconsciente humano, dentro de esta manipulación forma parte el diseño, existen formas diferentes de interpretarlos y representarlos, en este caso, Sáez de Tejada diseña una baraja con un enfoque agradable a la vista con un gran poder de atracción. Crea un fondo de color cálido pero suave, que visualmente no molesta, redondea las esquinas y las dora. Los numerales y figuras sufren una transformación, pero fundamentalmente estas últimas, parte de una concepción iconográfica cognitiva, pero sustituye los tradicionales reyes y reinas por figuras del romancero español, con grandes atavíos, de gran riqueza cromática.

**Baraja 2.-** En esta baraja en cambio el diseñador evita todo aquello que pueda distraer la atención, elimina los índices, y el único naipе con un tímido adorno es el As de trébol. Con las figuras, hace que sean más familiares para la cultura hispánica, utilizando la iconografía de la baraja española, aplicándole los movimientos y los atributos propios de las barajas de Póker.

**Baraja 3.-** En esta baraja diseño y cultura son palabras que deben de ir unidas, dado que es un juego habitualmente desconocido en occidente, que evidentemente se juega pero en círculos muy reducidos, y tiene una historia relativamente corta en Occidente, en Europa se conoce este juego desde aproximadamente 1920, a partir de este año el conocimiento de sus reglas y la afición, ha hecho que por su formato original tenga cada vez mayor número de adictos.

El moderno juego del *Mah-jong* es un descendiente directo de un antiguo oráculo que hace miles de años consultaban los adivinos chinos. Cuando sus astrónomos empezaron a registrar las progresiones del Sol, la Luna y los planetas, utilizaron un mecanismo sencillo, (un tablero de adivino), para calcular las presumibles posiciones de los cuerpos celestes.

- **15.- Espacio definible:**

Es el utilizado para delimitar e identificar un espacio concreto y crear barreras a invasiones externas.

Acotar el espacio para definir una situación es la misión de todo diseño, y en el caso de los naipes con más motivo, dado el reducido tamaño del soporte que se representa. En algunas ocasiones, el espacio está definido por los propios límites del soporte.

**Baraja 1.-** El espacio definible de estos naipes está en los límites del soporte, pero además el autor crea otro espacio definible con un fondo de color rosa asalmonado para integrar en su interior los iconos de las cartas, que en las de de Póker tradicionales utilizan siempre la misma composición, cambiando únicamente los diseños de las figuras y de los iconos, unos son alargados otros estrechos, aunque la forma de distribuirlos es siempre parecida. Sáez de Tejada realiza iconos delgados y bien proporcionados. Entre el espacio que define los límites del soporte y los que crea el diseñador, deja un espacio blanco en todo el perímetro del naipé, donde coloca el numeral y su icono, éste en pequeño formato con respecto a los que componen el conjunto del naipé, en cambio en las figuras aparece el índice numeral con el icono en pequeño formato y junto a él, el mismo icono en el tamaño del contenido de los naipes. El Joker o comodín surgió en Estados Unidos. La palabra significa burlón, bromista o guasón. Esta carta se diferencia del resto porque no tiene rango ni palo y se introduce en los juegos como una carta especial que sustituye a cualquier otra. Los diseños más comunes representan la cara o la figura medieval del bufón, juglar o arlequín.

Los reversos de fondo negro con símbolos de las comunidades autónomas en blanco y ocre ocupan todo el espacio del reverso excepto el margen blanco que el diseñador deja como marco de este diseño.

**Baraja 2.-** El espacio definible de los numerales, queda inscrito a partir de los límites físicos de la cartulina, el autor no la diseña con fondo de color lo que hace que éste sea el propio blanco del papel, tampoco limita el espacio, dejando que sean los bordes del papel los que creen el límite definible, tampoco aparecen índices en ningún naipé. Las figuras tienen encuadre, lo que limita un espacio definible claro, creados a partir de una línea continua negra de contorno, dentro de la cual se diseña la figura, en éstas coloca un índice, para reconocer la serie a la que corresponde, pero no tienen signo tipográfico, en las figuras coloca una diminuta leyenda en los laterales opuestos a los índices, donde se lee, *H. Fournier*, el resto de naipes carecen de toda leyenda.

Los reversos definen el espacio en un recuadro interior de los márgenes del soporte, simétrico a cuatro cuartos, y con imágenes orleadas, impreso en azul sobre fondo ocre.

**Baraja 3.-** Esta baraja, aporta una iconografía que corresponde a una cultura distinta a la nuestra, representa las imágenes e iconos en un espacio definido por los límites del soporte, la distribución de los iconos de los numerales sigue un orden distinto a los habituales y utiliza una tipografía propia de la cultura china. Esta baraja se imprimen con números latinos y letras o números chinos.

Algunos naipes incluyen en el centro una sola grafía, que ocupa todo el espacio definible del naipe, con índices de caracteres latinos. Las figuras ocupan un espacio ovalado que colisiona con la forma rectangular del soporte. Los reversos de color salmón lisos y sin imagen.

- **16.- Forma:**

*“La forma es la información visual que recibimos acerca de la naturaleza de las cosas a través del aspecto exterior<sup>132</sup>.”*

**Baraja 1.-** Forma rectangular, que responde aproximadamente a una proporción áurea, lo que hace que su manejo resulte fácil y agradable. En cuanto a la forma de los diseños gráficos, se observa que los iconos de los numerales forman parte de un diseño estilizado, alargado con respecto a otros diseños. Las figuras recrean personajes del romancero español, con los elementos iconográficos y atributos propios del Póker.

Los reversos representan rombos en cuyo interior se inscriben símbolos, diseñado de forma simétrica a cuatro cuartos, impreso en blanco y ocre sobre fondo negro.

**Baraja 2.-** En cuanto a la forma de esta baraja se reitera lo dicho en la baraja anterior, aunque se observa que ésta carece de fondo añadido e índices numerales, en cambio en los reversos se inscribe un recuadro, dejando un espacio en el color del fondo a modo de marco, las formas de su interior son geométricas y orleadas, diseñada de forma especular a cuatro cuartos.

**Baraja 3.-** En esta baraja se observa que a pesar de pertenecer a otra cultura las formas que ha diseñado Fournier corresponden a las barajas tradicionales, aunque el juego original no está fabricado en papel ni con este formato, aquel está diseñado en distintas medidas y diferentes materiales, pueden ser marfil, bambú, hueso, madera, plástico, etc...

- **17.- Iconografía:**

*“(Del lat. iconographĭa, y este del gr. εἰκονογραφία). f. Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos<sup>133</sup>”.*

---

<sup>132</sup> ARNHEIM, Rudolf ( 1979). Op. Cit. pp. 115-180



**Baraja 1.-** de una forma general se debe hacer referencia a la composición de la baraja de Póker. La baraja está dividida en cuatro palos (en inglés, suit), dos de color rojo y dos de color negro: Picas ♠, Corazones ♥, Diamantes ♦, y Tréboles ♣. Cada palo está formado por trece cartas, de las cuales nueve cartas son numerales y cuatro literales. Se ordenan de menor a mayor rango de la siguiente forma: **A**, (que equivale al 1) **2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K**. Estas últimas se llaman *Jack, Queen, King* y el As, *Ace*. En español reciben nombres diversos.<sup>134</sup> Se teoriza sobre la posibilidad de que las cincuenta y dos cartas simbolizan las semanas, las doce figuras corresponden a los signos del zodiaco, las trece cartas de cada palo los meses lunares y los cuatro palos las cuatro estaciones. Es una teoría no demostrable, por cuanto a lo largo de los siglos no se han alterado sus símbolos ni su grafismo salvo para modernizarlos, pero nunca para alterarlo. Las cuatro reinas sujetan flores en sus manos, pero la de Picas (Spades) tiene además un cetro, que es un recuerdo de la espada original. Las hojas que sostiene la Jota de Corazones en su mano derecha derivan de la empuñadura de la espada que sujetaba en un principio.

En la baraja francesa, las figuras representaron a personajes históricos, por ejemplo, el Rey de Corazones era Carlomagno, el Rey de Diamantes, Julio César, etc. Más tarde se sustituyeron por otros personajes. Sin embargo, la baraja inglesa actual no representa a ningún personaje concreto. Las particularidades mencionadas y otras, como que le falta el bigote al Rey de Corazones, se deben a cambios producidos por el tiempo o la mala calidad de las copias.

En la baraja de Carlos Sáez de Tejada, cambia las figuras tradicionales de las barajas de Póker, pero no cambia la iconografía, tal y como se describe en el párrafo anterior.

**Baraja 2.-** Los nombres de los palos rojos guardan una evidente relación con los signos que los representan. También existe una correspondencia entre los nombres castellanos e ingleses de estos palos. Así, Corazones (♥) en inglés es *hearts* y Diamantes (♦) *diamonds*.

Sin embargo, los nombres de los palos negros, aunque en español coinciden con los objetos que representan, en inglés el Trébol (♣) es *club* (palo) y no *clover* o *trefoil*; y la Pica, representada por una hoja lanceolada (♠), se denomina *spade* (pala) y no *pike* o *lance*.

La baraja de Póker más conocida mundialmente es la que se muestra a continuación, muy similar a la que se propone para ser analizada, aunque con las figuras inglesas.

---

<sup>133</sup> Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation.

<sup>134</sup> <http://www.cartas.com.mx/historia/> de fecha 01/10/2007

La baraja inglesa<sup>135</sup> es un conjunto de naipes o cartas, formado por 52 unidades repartidas en cuatro palos. A menudo se incluyen en esta baraja dos cartas comodín.

La baraja inglesa tiene su origen en la baraja francesa, pero está más difundida que esta. Junto con la baraja española, es uno de los conjuntos de naipes más conocidos del mundo y se utiliza en juegos como el *Bridge*, la Canasta el Póquer, etc.

Los impresores y grabadores franceses llevaron los naipes hasta Inglaterra. Los dibujos de las figuras de la baraja inglesa derivan del modelo francés llamado *de Rouen* allí adoptaría la forma de la que actualmente se conoce como baraja inglesa.

En 1628, durante el reinado de Carlos I, se prohibió la importación de todo tipo de naipes para favorecer la fabricación nacional. De esta prohibición y de la menor habilidad de los grabadores ingleses en comparación con los alemanes y los franceses derivan las actuales figuras de la baraja inglesa, que presentan rasgos menos concretos y simplificados.

La expansión del imperio británico por todo el planeta convirtió la baraja inglesa en el modelo estándar de las cartas de juego.

Hasta la segunda mitad del siglo XVII, las cartas llevaban el reverso en blanco. A partir de ese momento, se comenzaron a imprimir los reversos con el fin de dificultar que los jugadores adivinasen las cartas de sus oponentes.

**Baraja 3.- Mah-jong<sup>136</sup>**, juego chino que consta de ciento cuarenta y cuatro naipes, bloques rectangulares pequeños de madera o de marfil con una cara que tiene representado una variedad de caracteres y de diseños. Hay ciento ocho naipes de juego (el bambú, círculos, y caracteres), veintiocho títulos de honor (vientos y dragones), junto con ocho naipes de flores. El juego es conocido bajo una gran cantidad de nombres suplentes, incluyendo *Mahjong*, *Hombre Chu*, *Mah Diao*, *MA Chong*, *Mah Chong*, *MA Chiao*, y más.

Los colores también tienen un significado concreto como se expone a continuación:

- El rojo hace alusión a la sangre, por lo tanto a la humanidad y más generalmente a la vida.
- El azul simboliza el cielo, lo divino, por lo tanto la dignidad y la pureza.
- El verde simboliza la tierra, la naturaleza, la fertilidad y riquezas naturales.

Las medidas del *Mah Jong* original son: 34x18,5 mm.

### **18.- Iteración:**

*“Proceso que consiste en repetir un conjunto de operaciones hasta lograr un resultado concreto. Ello permite que se formen estructuras complejas mediante la acumulación progresiva de estructuras más sencillas.”*

---

<sup>135</sup> Baraja inglesa: De Wikipedia, la enciclopedia libre

<sup>136</sup> [http://www.aprendechinohoy.com/blog/Mah Chong](http://www.aprendechinohoy.com/blog/Mah%20Chong). De fecha 20/11/2007

**Baraja 1.-** La iteración es la reiteración de los elementos que componen la iconografía de los numerales, el mejor ejemplo de iteración se observa en el aspecto físico, formato y tamaño, también el color es iterativo, en el fondo y en los iconos, dado que los diamantes y los corazones son de color rojo y las picas y tréboles son negros, también los iconos se repiten tantas veces como indica el numeral, no sucede esto en las cartas literales o figuras, en las que se representa en este caso el índice con su símbolo en pequeño formato y junto a él el mismo icono en el tamaño de los numerales.

En los reversos es donde la iteración es obligada, dado que todos tienen que ser idénticos.

**Baraja 2.-** En esta baraja también es iterativo el formato y el tamaño, como los iconos que contiene cada naipe, que no cambian el gradiente de tamaño, en cambio las figuras no cumplen el principio de iteración, no hay ninguna igual, todas las sotas reyes y reinas son distintas aunque aparentemente sean iguales, los diseños están realizados según las normas de las barajas tradicionales, comentado en el apartado de la iconografía.

**Baraja 3.-** En cuanto a la forma física de estos naipes se cumple el principio de iteración, también en el color, cada serie repite los colores dependiendo de la serie que corresponde, con excepción de los círculos que aportan todos los colores de la baraja, incluso se observa una serie cuyo anverso es blanco, sin imagen y también se repite nueve veces.

El bambú, círculos, y caracteres suman ciento ocho naipes, vientos y dragones se repiten veintiocho veces como títulos de honor, las flores lo hacen en ocho naipes, lo que hace un total de ciento cuarenta y cuatro cartas, distribuidos de la siguiente manera:

- 36 naipes del palo del Discos (también llamados Círculos, Puntos, Monedas o platos)
- 36 naipes del palo del Bambúes
- 36 naipes del palo del Caracteres (también llamados a veces "Números")
- 16 naipes de Vientos (Este, Sur, Oeste y Norte)
- 12 naipes de Dragones (Dragón Rojo, Dragón Blanco y Dragón Verde)
- 4 naipes de Flores
- 4 naipes de Estaciones

• **19.- Jerarquía:**

*“La organización jerárquica constituye la estructura más sencilla para visualizar y entender la complejidad.”*

**Baraja 1.-** Cada palo tiene una significación jerárquica concreta.<sup>137</sup> Los oros o diamantes, se refieren al Comercio, las espadas o picas a la Milicia; los bastos o tréboles la Agricultura; y, finalmente, las copas o corazones la Religión. Estas características son similares a las que se desarrollaron en las jerarquías de la baraja tradicional española, también las figuras tienen su representación, no están diseñadas del mismo modo las figuras de rombos que las de corazones, basándose en su significado, ya que la primera representa el vil metal y la segunda el clero, lo que se refleja en las vestiduras y en los atributos que cada una es portadora.

**Baraja 2.-** La jerarquía es la misma en cualquier tipo de baraja independientemente del diseño que representen, en este mazo únicamente cambia el registro gráfico, pero no el concepto jerárquico de las series, el diseñador se ajusta a la normativa de juego, por ello se respeta el registro gráfico y formal.

**Baraja 3.-** En el análisis de esta baraja se debe partir del conocimiento de la cultura china, poco habitual en Occidente, se analiza este mazo a partir del orden que se ha hecho en el apartado de iconografía, del siguiente modo: Bambú, círculos y caracteres, pasando posteriormente a los vientos, dragones y flores.

- **20.- Legibilidad:**

*“Claridad visual de un texto, por lo general basada en el tamaño, el tipo de letra, el contraste, los bloques de texto y el espaciado de los caracteres utilizados.”*

**Baraja 1.-** En esta como en todas las barajas de Póker los numerales están representados por una serie de formas o símbolos cuya iconografía es familiar para la cultura Occidental, no presenta grandes dificultades reconocer la simbología que en estos se representa. En cambio son las cartas literales o figuras las que pueden presentar mayor dificultad, para ello en esta baraja se identifican con los índices que además de representar el icono del palo al que corresponde, también lo hace con la inicial del nombre de la figura que se representa, **Jack**, **Queen**, **King** y el **As**, **Ace**, de esta forma no cabe ninguna duda a pesar de la posible ilegibilidad gráfica de la iconografía de las figuras.

Otros elementos de identificación, los representa el diseñador en distintos espacios libres de los naipes, por ejemplo en el Cuatro de Trébol aparece el espacio donde estampillar el Timbre del Estado, flanqueado por el nombre del fabricante y la ciudad de edición, en el Cuatro de Corazones aparece el nombre del diseñador y el año de creación, estos textos reciben el nombre de leyenda.

**Baraja 2.-** Esta baraja sigue las mismas pautas de identificación que todas las barajas de este tipo de diseño, pero se debe observar que carece de índices, lo cual puede

---

<sup>137</sup> FRANÇOIS, Andre (1974). Op. Cit. pp. 57-69

dificultar la legibilidad a la hora del juego, las figuras son portadoras de un índice iconográfico pero no literal, por lo que el único recurso para identificarlas es la propia imagen que representan, lo que también puede ser un inconveniente para el jugador, tampoco incluye leyenda alguna lo que dificulta la identificación del autor, fabricante, año de fabricación, etc.

Los reversos simplemente se componen de diseños de formas geométricas contruados en forma especular a cuatro cuartos, lo que suponía al diseñador dibujar únicamente una cuarta parte del diseño, el resto eran formados por sistema especular y fotográficos.

**Baraja 3.-** En esta baraja la legibilidad es una cuestión cultural, pero desde un punto de vista subjetivo se aprecia claramente una relación de formas y de color, lo mismo sucede en el caso del Póker. Las figuras de forma ovalada aportan índices numerales, y el resto de naipes combina los numerales latinos con tipografía gráfica china.

Los reversos son lisos lo que no supone un problema de identificación ni de creación por parte del diseñador.

- **21.- Ley de prägnanz:**

*“Tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.”*

*“Este es otro de los principios de percepción de la Gestalt, afirma que cuando las personas encuentran un grupo de elementos ambiguos, tienden a una interpretación sencilla.”*

**Baraja 1.-** La forma física de esta baraja no presenta ninguna complejidad, probablemente por ser una forma habitual, lo mismo sucede con la forma gráfica que representa, parte de elementos iconográficamente conocidos rombos, tréboles, corazones y picas. Las figuras o naipes literales son los que mayor dificultad pueden presentar, por tratarse de figuras cuyos diseños no son los habituales y por ello menos legibles, en este caso representa personajes del romancero español que aportan una iconografía poco habitual, por ello se representa el índice literal que las identifica.

**Baraja 2.-** Esta baraja no representa complejidad alguna en cuanto a la forma física, pero el hecho de que no tenga índices ni los numerales ni los literales puede ser una dificultad, lo que obliga al jugador a tener que orientarse por las imágenes y por el número de iconos que aparecen en cada carta, también el color puede ser un elemento interpretativo. Las figuras representadas de forma clara, la identificación de cada una también suponen una ayuda ante la falta de los índices.

**Baraja 3.-** La *“tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.”* Es lo que sucede en esta baraja, si

se pone atención se puede interpretar que las formas que representan se pueden utilizar para formar “familias” es decir agrupar los iconos de la misma forma para conseguir completar las series que forman la baraja, aunque posiblemente las reglas del juego sean otras. Lo que indica que cada diseño de naipes puede ser usado para cualquier tipo de juego. Se observan formas distintas y los numerales por los que se pueden ordenar, las figuras no corresponden a la iconografía de los numerales pero se pueden interpretar como elementos que forman parte de una u otra serie por el color predominante en cada una.

- **22.- Limitaciones:**

*“Método para reducir las acciones que se pueden llevar a cabo en un sistema.”*

**Baraja 1.-** En esta baraja no aparecen limitaciones físicas, ni en cuanto a tamaño ni forma, como tampoco en cuanto al color, por otra parte pueden existir las limitaciones propias del juego. Las limitaciones psicológicas son: símbolo, convención y dirección, por lo que en cuanto a los símbolos, como elemento cultural no presenta limitación alguna, los símbolos son elementos convencionales que por tradición se hacen familiares los colores y las formas. La dirección está en función de la colocación de los iconos sobre la superficie del naipe, lo que ayudado de los índices tampoco presenta limitación alguna.

Las figuras son las que pueden dificultar algo su identificación, por las diferencias cognitivas de sus diseños, aunque en el caso de esta baraja los índices son de gran ayuda en el momento de su identificación.

**Baraja 2.-** Desde el punto de vista físico esta baraja no tiene limitaciones al ser todos los naipes del mismo tamaño y forma, con unas medidas adecuadas a los hábitos de los jugadores. En cambio desde el punto de vista psicológico la simbología es la misma que en todos los mazos de Póker, pero la carencia de los índices supone una limitación cognitiva, puesto que éstos son un dato importante, con los índices y sin iconos en el contenido del naipe se puede jugar sin limitaciones pero los iconos del contenido sin índices supone una limitación a nivel de identificación.

Las figuras presentan menos problemática, dado que son sencillas de identificar y muestran un índice no literal del palo al que corresponden.

**Baraja 3.-** Las limitaciones de esta baraja del juego del *Mah-jong*, son puramente culturales, lo que para Occidente es completamente novedoso y complicado, no lo es para Oriente, y viceversa, a pesar que en oriente están más extendidos los juegos occidentales que viceversa. Una vez conocido el juego, no presenta grandes limitaciones gráficas, basta habituarse y conocer los significados de los grafismos chinos.

- **23.- Mancha, línea, forma, punto y campo:**

*“Cualquier marca sobre un soporte debe tener longitud y anchura.”*

**Baraja 1.-** La construcción de los diseños de esta baraja está hecha a partir de manchas líneas y campos, si se observan los iconos de los numerales se percibe que son formas hechas con manchas de color, (rojo y negro), entendidas como marcas sobre una superficie, esas marcas sobre el papel tienen una cierta longitud y anchura, representados de modo bidimensional, que las hace diferentes de otro diseño de baraja. La mancha puede ser controlada como es el caso de los diseños gráficos que representan algo concreto, o incontroladas como un material arrojado desde cierta distancia, en la primera se observa la superficie o plano pictórico bidimensional. La representación de esa mancha puede hacerse a través de puntos, como sucede en las imágenes tramadas, donde el ojo humano asume una forma determinada, uniendo las diminutas manchas y convirtiéndolas en una que construye otra más compleja, de esta forma están contruidos los iconos que aquí se representan. Las figuras, además de ser creadas del mismo modo, también incluyen la línea para construir su forma de modo coherente, ocupando ésta el papel de contorno. La aplicación del color, también se hace a través de la mancha.

**Baraja 2.-** Esta baraja cumple las mismas características que la baraja anterior, la mancha es protagonista en los elementos gráficos que la componen, pero además en las figuras, los conceptos línea, forma y campo, se aplican en toda su extensión para su construcción. Las técnicas litográficas construyen la mancha a partir de diminutos puntos que al estar juntos la percepción humana los identifica como mancha, el conjunto de manchas crean las formas de las figura.

La línea también forma parte del principio creativo de los dibujos, se representa en el contexto de contorno para construir las figuras.

**Baraja 3.-** Como en todas las representaciones gráficas esta baraja está formada por manchas, líneas, formas y campos. La diferencia con las barajas anteriores estriba en la representación de los elementos que componen la baraja. Las figuras están representadas como una gran mancha en la que está inscrita una imagen, que a su vez esta está formada por manchas, que también estas las forman pequeños puntos. El proceso siempre es el mismo, repite los símbolos y sus significados.

- **24.- Organización de la información:**

*“Proceso de organización de la información en grupos relacionados con el fin de controlar la complejidad y reforzar las relaciones en la información.”*

**Baraja 1.-** También esta baraja sigue un orden en la información, en primer lugar por la numeración en sus iconos y en segundo lugar por la representación de tantos

iconos como marca su numeral. La organización de la información de las figuras está concebida a partir de un orden jerárquico, sota, reina y rey, es una organización de menor a mayor, de la misma forma que los numerales lo hacen de menor a mayor.

**Baraja 2.-** Esta baraja presenta una dificultad a la hora de organizar la información que ofrece, se trata de la ausencia de los índices tanto numerales como literales, en cambio están organizados a partir de la repetición de los iconos en cada naipe. Las figuras tampoco tienen índices literales, únicamente incluye los atributos para conocer la serie a la que pertenece cada figura, pero el nivel de iconicidad de ellas facilita las cosas a nivel de organización de la información.

**Baraja 3.-** En este mazo se organiza la información del modo más lógico, por medio de los índices numerales y literales, a pesar de ser menos conocidos para la cultura Occidental, también las figuras tienen los numerales como forma de organización, como único elemento identificativo, puesto que la iconografía de éstas es menos conocida en la cultura Occidental.

- **25.- Proporciones:**

*“Del mismo modo que la simetría, la proporción se ocupa de la estructura de la naturaleza o del diseño, esto es la medición de la relación mutua entre diferentes elementos.”*

**Baraja 1.-** El diseñador distribuye los iconos que representan las series de esta baraja de forma que su composición ofrezca unas proporciones adecuadas en el limitado espacio que deben ocupar en el interior del naipe. También las leyendas las introduce en los espacios donde puedan quedar proporcionadas en su contexto.

Las figuras diseñadas en forma especular, ocupan prácticamente la totalidad de la superficie del naipe, quedando distribuido el espacio de forma proporcionada, figura y espacio disponible, tienen proporciones donde los dos conceptos se adecuan, es decir están proporcionados.

**Baraja 2.-** A pesar de la diferencia de los diseños de los iconos de los numerales con respecto a la baraja anteriormente analizada. La carencia de índices hace que el espacio que éstos ocupan se distribuya más proporcionalmente. En cambio los índices de las figuras, representados únicamente por el símbolo o atributo de la serie a la que pertenece, diseñados al mismo tamaño que el resto de numerales, queda desproporcionado en el contexto de la imagen de ellas.

**Baraja 3.-** Esta baraja cumple con las proporciones físicas aptas para un juego cómodo. En esta como en todas las barajas, los diseños de las imágenes siempre están proporcionados a los límites del soporte, incluso las que únicamente incluyen



una letra del alfabeto chino. Los naipes que aportan otros iconos como bambúes círculos etc., utilizan la proporción para poder incluir en el espacio del soporte tantos elementos como marca el numeral.

Se observa que en algunos índices, además del numeral también incluye en pequeño formato el mismo símbolo que corresponde a la serie, obsérvense los bambúes o los círculos.

- **26.- Realce:**

*“Técnica para llamar la atención sobre un área de un texto o imagen.”*

**Baraja 1.-** En el caso de esta baraja, se observa el realce fundamentalmente en los ases, se representan adornados con un círculo o corona de flores, en el resto de numerales el autor no pretende realzar nada en concreto puesto que los propios iconos o símbolos al estar representados en un espacio que se usa exclusivamente para ellos ya forman parte del realce, lo que aporta el autor en esta baraja es la utilización del color de fondo, para dar importancia a la iconografía representada.

En el caso de las figuras se observa que en los índices coloca el literal con el símbolo de la serie y junto a él vuelve a colocar el símbolo, lo que resulta una redundancia a modo de realzar o darle importancia, en las figuras el realce es utilizado con el color, que juntamente con el diseño gráfico usado de forma que éstas adquieren relevancia. Los reversos, utilizan el sistema de inversión, representando los dibujos en blanco sobre fondo negro.

**Baraja 2.-** Se observa un diseño aséptico en cuanto a realce se refiere, el contraste de los iconos sobre el fondo blanco del papel es el único elemento de realce, como el adorno del As de tréboles, el resto de los elementos no tienen elementos de realce, ni índices. En las figuras el realce viene dado por rica gama cromática, el encuadre y el contraste de la figura con el fondo.

**Baraja 3.-** Los elementos de realce de esta baraja vienen dados generalmente por el color y el tipo de letra, en la que incluye caracteres chinos, aunque el realce del tipo de letra es para la cultura Occidental, posiblemente para la cultura Oriental esto sea un elemento más sin ningún tipo de realce, pero lo que sí se aprecia es el gradiente de tamaño de estos tipos de letra que al representarse solos y a gran formato, es un elemento que llama la atención.

Las figuras realizadas en forma ovalada, intervienen formas y colores que sirven al diseñador para crear este elemento, en definitiva que el realce viene dado por el tamaño, color forma, composición de los elementos e incluso en una de las series por la ausencia de todo grafismo, al representarla en blanco.

- **27.- Recursos mnemotécnicos:**

*“Métodos de reorganización de la información que se utilizan con el fin de que ésta resulte más fácil de recordar.”*

**Baraja 1.-** Los recursos mnemotécnicos de esta baraja, quedan definidos por el protagonismo y el orden de los índices, en un *primer estado* se incluye una numeración correlativa del As (que equivale al uno) hasta el diez, más los naipes literales, J, Q, K, además de adjuntar en la parte inferior de estos el símbolo de la serie a la que pertenece, en un *segundo estado*, se representan de forma ordenada y con una composición generalmente simétrica, con en el mismo gradiente de tamaño los iconos que simbolizan el palo, repitiéndolos tantas veces como indica su numeral.

Las figuras responden a otro criterio de diseño y composición, están diseñadas en forma especular, representan los tres personajes, sota, reina y rey, por ese orden jerárquico, de menor a mayor, utilizando una iconografía clara para poder ser identificados a primera vista sin necesidad de recurrir al índice, a pesar de que éste ayude.

Los reversos se representan con iconos y figuras que no tienen porque tener relación con los anversos, como tampoco es preceptivo que tengan un significado concreto, puesto que su misión es dificultar la posible transparencia y que el jugador contrario no pueda saber el juego de su adversario.

**Baraja 2.-** En esta baraja se observa una limitación en los recursos mnemotécnicos, se trata de los índices, que el diseñador ha obviado, dejando el recurso del número de iconos que componen cada naipe. Las figuras tienen un índice, pero únicamente para identificar la serie a la que pertenecen, no lo tienen literal, por lo tanto el recurso que queda es el de identificación de las figuras, se debe afirmar que sí queda claro cual es cada una.

**Baraja 3.-** Este *Mah-jong* en cambio tiene índices con correlación numérica y literal, unas cartas los exhiben con caracteres latinos y otros chinos, los diferentes iconos hacen que se distingan las series, lo que facilita la identificación y el orden de los componentes de cada una, además se agrega el elemento del color, lo que es otra forma de identificar y ordenarlos.

- **28.- Redundancia:**

*“Uso de más elementos de los necesarios a fin de mantener el rendimiento de un sistema en caso de fallo de uno o más elementos del mismo.”*

**Baraja 1.-** La redundancia es en los naipes una generalidad, desde la forma física que representan, por ser todos exactamente iguales, el color también se ofrece como elemento redundante, el marquito blanco que rodea el contenido de la iconografía que

compone el naipe y el color del fondo, diseñado como una masa homogénea en rosa salmón, también el color de los iconos se repiten, los rombos y los corazones se representan en rojo, y los tréboles y las picas en negro, los iconos se repiten en este caso de forma y tamaño idénticos, tantas veces como indica su numeral. Además de esta redundancia, aparecen los índices que también repiten en distinto formato el icono de la serie, tampoco se debe obviar que las figuras, todas distintas, repiten el mismo personaje en cada palo, es decir hay cuatro sotas, cuatro reinas y cuatro reyes, todos ellos diferentes.

Los reversos son el más claro ejemplo de redundancia, porque de forma obligada se repite el mismo reverso tantas veces como naipes consta la baraja.

**Baraja 2.-** La forma física de los naipes crea una redundancia, que por necesidades del juego es necesario que sean todos iguales, el color del fondo también es redundante, blanco en todos los naipes, como también el color de los símbolos se repiten rojos y negros. En cambio la redundancia existe únicamente por la repetición de los iconos que componen cada serie, no aparecen índices en los numerales, pero las figuras quedan identificadas por el símbolo del palo correspondiente colocando como índice el icono de su serie.

Los reversos ofrecen unos diseños de redundancia obligada por las normas del juego.

**Baraja 3.-** También en esta baraja de origen Oriental el formato es idéntico en los ciento cuarenta y cuatro naipes que componen el juego, también el color del fondo es una redundancia. Tanto los índices numerales como los literales, se repiten en esta baraja del siguiente modo:

- 36 naipes del palo del Discos (también llamados Círculos, Puntos, Monedas o platos)
- 36 naipes del palo del Bambúes
- 36 naipes del palo del Caracteres (también llamados a veces "Números")
- 16 naipes de Vientos (Este, Sur, Oeste y Norte)
- 12 naipes de Dragones (Dragón Rojo, Dragón Blanco y Dragón Verde)
- 4 naipes de Flores
- 4 naipes de Estaciones

Lo que crea una redundancia iconográfica, tantas veces como de naipes está compuesta la baraja, pero además cada índice aporta el símbolo de la serie, por lo que se considera también una redundancia.

• **29.- Relación figura fondo:**

*“Los elementos se perciben como figura (objetos de atención) o como fondo (el resto del campo de percepción).”*

**Baraja 1.-** Carlos Sáez de Tejada diseña por capas, el fondo blanco llega a los límites del soporte, sobre el que coloca otro fondo de color rosa, y sobre el que coloca las

figuras y símbolos que componen la baraja. En el caso de los naipes numerales, los elementos ocupan toda la superficie del naipe por lo que en este caso definiremos como figura al objeto concreto y fondo a lo inconcreto, esta teoría cambia en los naipes portadores de figuras como la sota, reina o el rey, los que queda perfectamente definida la figura del fondo, de gran riqueza cromática y representadas en forma especular.

**Baraja 2.-** El contraste es el elemento destacable de estos naipes, aunque también el color de los numerales, en rojos y negros y de las figuras, que utiliza colores primarios y secundarios, lo que hace que la riqueza cromática y el contraste sea mayor, y la representación de figura sobre el fondo quede más evidenciada.

**Baraja 3.-** Una de las características de las barajas chinas es el color, como sucede en esta. Las figuras integradas en el fondo como objeto de atención, crean un conjunto que se destaca del fondo real del blanco del papel, se utilizan las formas de los troncos de los árboles representados, para arropar con su forma la figura que representan. En el resto de palos o series sucede lo mismo, las figuras están integradas en el fondo, sin quitar protagonismo las unas a las otras. El número 3 rojo es portador en el centro del Timbre del Estado, en el resto de numerales el fondo lo compone el color blanco del soporte, utilizando distintos colores para hacer diferenciar las distintas series.

Los reversos de color rosa salmón, impreso homogéneamente no representan figura alguna.

- **30.- Representación icónica:**

*“Es el uso de imágenes para facilitar la identificación y el recuerdo de señales, signos y controles.”*

**Baraja 1.-** La representación icónica de la baraja de Sáez de Tejada, está diseñada a partir de símbolos estilizados y las figuras representan la iconografía del romancero español, con figuras de su creación, Todos los naipes llevan índices, y debajo de estos también representa el símbolo de la serie correspondiente, las figuras además de llevar el literal de identificación de la figura, también es portador de la representación icónica del mismo símbolo en el mismo tamaño que los numerales.

El reverso está diseñado a partir de la iconografía de los escudos de Castilla, de León, Asturias y Galicia, en blanco sobre fondo negro.

**Baraja 2.-** Esta baraja se caracteriza por la ausencia de índices, excepto en las figuras que los aporta en forma de atributo, únicamente para identificar el palo al que corresponden, pero no incluye numerales ni literales, los símbolos tienen una apariencia más robusta que en la baraja anterior.

Las figuras están representadas utilizando una iconografía con diseños de corte típicamente castellano.

Los reversos responden a una representación simétrica de forma especular a cuatro cuartos a modo de orla.

**Baraja 3.-** Partimos de la base que se conoce poco de la iconografía china, pero encontramos documentación que habla de la representación de la Gran Muralla y de la cuádruple manifestación de las tres ciencias taoístas.

- El Cielo manifestado por las 4 estaciones (Primavera, Verano, Otoño e Invierno).
- La Tierra por los 4 puntos cardinales (Este, Sur, Oeste y Norte).
- La Humanidad por sus 4 manifestaciones (Vida, Muerte, Masculino y Femenino).

• **31.- Sección áurea:**

*“Proporción entre los elementos de una forma, como la altura y la anchura, de aproximadamente 0,618. Proporción entre dos segmentos, de manera que el más pequeño (BC) es al más grande (AB) lo que el más grande (AB) es a la suma de los dos segmentos (AC), es decir:  $bc/ab=ab/ac=0,618$ .”*

$$a / \frac{\quad}{a} \quad b / \frac{\quad}{b} \quad c /$$

$$a/b=1,618$$

$$b/a=0,618$$

Se parte de unas medidas generales establecidas en el diseño de naipes de corte clásico o tradicional, cuyas medidas están alrededor de 106 x 60 milímetro, comprobaremos que la proporción de la anchura con la altura es aproximadamente una proporción áurea, si dividimos 60 entre 106, se obtiene un resultado de 0,566 lo que da una cifra muy aproximada a la proporción áurea, si se hace la operación a la inversa, 106 entre 60 se obtiene 1,766, ambas formas representan la sección áurea.

Todos los naipes cumplen unas proporciones que siempre se aproximan a la sección áurea, es casi una condición implícita a ellos, Las tres barajas cumplen esas proporciones.

**Baraja 1.-**  $a/88 \times b/62 \text{ mm} = a/b = 1,419$      $b/a = 0,704$

**Baraja 2.-**  $a/87 \times b/57 \text{ mm} = a/b = 1,526$      $b/a = 0,635$

**Baraja 3.-**  $a/88 \times b/56 \text{ mm} = a/b = 1,571$      $b/a = 0,636$

• **32.- Simetría:**

*“Es la propiedad de equivalencia visual entre elementos de una forma.”*

**Baraja 1.-** La simetría es una de las características en los diseños de las cartas de Póker, desde el diseño de los soportes hasta los propios iconos, todos ellos cortados por un eje de simetría, como también la forma de distribución de los símbolos que

componen los naipes, a una organización adecuada para poder colocarlos de forma que facilite su recuento de un solo golpe de vista. Las figuras también cumplen esta norma, están diseñadas de forma especular, con el eje de simetría en diagonal. También los reversos están formados por formas simétricas.

**Baraja 2.-** Los soportes, las propias cartas son elementos simétricos con un eje vertical y otro horizontal, también los símbolos que representan cada serie tienen eje de simetría, así como la composición de los iconos está hecha a partir de distintas formas simétricas, y como no las figuras representadas a partir de un diseño en forma especular, con el eje de simetría en diagonal, práctica que marcó una tradición como forma de diseño para no representar la figura entera, de esta forma se convertía la carta en reversible, pudiendo ser vista con la misma perspectiva de cualquiera de sus bases.

Los reversos también están diseñados de forma simétrica a cuatro cuartos en forma especular.

**Baraja 3.-** También en esta baraja el soporte físico está compuesto por varios ejes de simetría, vertical, horizontal. En cambio no todas las series cumplen en todos sus naipes esta norma, obsérvese la serie de los bambúes en la que sí la cumple, pero en cambio los círculos no la cumplen en todos los naipes, como tampoco lo hacen los que contienen tipografía china ni las figuras, se observa que es bastante irregular la forma de distribución de los elementos.

- **33.- Técnica:**

En este apartado se hace una descripción de las técnicas utilizadas para la realización de estas barajas.

**Baraja 1.-** En el año 1951, se utilizaba la impresión lito–offset en cuatricromía, la baraja tiene unas medidas de 88x62 mm, con esquinas curvas y doradas en edición de lujo.

Se partía de unos dibujos de formato mayor que el naipe, para ser reducidos posteriormente con medios fotográficos, para ser pasados a las planchas de zinc.

**Baraja 2.-** baraja compuesta por 52 cartas de, cuyos diseños son representados por Gustavo Baujet, se atribuyen los diseños originales al pintor Huertas, de Burgos e interpretados en la piedra por el cromista Augusto Rius, e impresa por Heraclio Fournier en el año 1895, las medidas son 87x57 mm, estampada en cromolitografía sobre piedra de estampación indirecta, a diez colores y movida a vapor. Fue la primera que Fournier imprimió de este tipo, aporta las esquinas curvas y doradas, en edición de lujo.

**Baraja 3.-** baraja compuesta por 144 naipes, el autor de los diseños es anónimo, impresa en el año 1930 por Heraclio Fournier S.A. en Offset a cuatro colores y sus medidas: 88 x 56 mm.

- **34.- Unificación de elementos:**

*“Todos los términos que denotan relación de elementos, implican la relación en sí de los elementos integrados dentro de la estructura total.”*

**Baraja 1.-** La composición de los elementos de los naipes es lo que hace que permita hacer una lectura adecuada y comprensible de su contenido. Las figuras diseñadas de forma reversible, también tiene una lectura indistinta sea cual sea la posición del naipe, al contrario que las barajas tradicionales españolas, esta baraja mantiene los gradientes de tamaño en todos los símbolos de sus numerales, acotar el espacio para definir una situación es la misión de todo diseño y en el caso de los naipes con más motivo, dado el reducido tamaño del soporte que se representa. Cada palo está formado por trece cartas, de las cuales nueve cartas son numerales y cuatro literales. Se ordenan de menor a mayor rango, cada palo tiene una significación jerárquica concreta.<sup>138</sup> Los oros o diamantes, se dan al Comercio, las espadas o picas, la Milicia; los bastos o tréboles la Agricultura; y, finalmente, las copas o corazones la Religión. Estas características son similares a las que se desarrollaron en las jerarquías de la baraja tradicional española. Los recursos mnemotécnicos de esta baraja, quedan definidos por el protagonismo y el orden de los índices.

**Baraja 2.-** Las características físicas de los naipes que componen esta baraja, responden a una serie de “leyes” que son necesarias en cualquier diseño hecho para darle un uso continuado. En 1470<sup>139</sup>, los franceses incorporan los corazones, picas, tréboles y rombos a sus cartas. El artista utiliza esta iconografía preestablecida en los numerales, en la que puede hacer pocas variaciones, en las figuras en cambio, esta es estricta pero iconográficamente ajustada a una lectura concreta, por ello en esta baraja se representan con un registro particular, basado en las de la baraja española. El diseñador evita todo aquello que pueda distraer la atención, elimina los índices, y el único naipe con un tímido adorno es el As de trébol.

El simbolismo de estos palos es por el estilo del español, ya que los corazones representan a la Iglesia; los diamantes, como emblema de riqueza, a la aristocracia; los tréboles simbolizan al ejército y las picas a los obreros.

**Baraja 3.-** El origen de este juego es chino, fue inventado por un hombre llamado *Zheng He*<sup>140</sup>. El *Mah-jong* está compuesto de 144 fichas: 36 fichas del palo del Discos (también llamados Círculos, Puntos, Monedas o Platos). 36 fichas del palo del

<sup>138</sup> FRANÇOIS, Andre: Op. Cit. pp. 57-69

<sup>139</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/baraja\\_inglesa](http://es.wikipedia.org/wiki/baraja_inglesa) de fecha 23-11-2007

<sup>140</sup> <http://www.mah-jong.es/simbolismo> de fecha 23-11-2007

Bambúes. 36 fichas del palo del Caracteres (también llamados a veces "Números"). 16 fichas de Vientos (Este, Sur, Oeste y Norte). 12 fichas de Dragones (Dragón Rojo, Dragón Blanco y Dragón Verde). 4 fichas de Flores y 4 fichas de Estaciones. Exceptuando las Flores y Estaciones, que no se repiten, hay cuatro copias de cada ficha, las de los tres palos (Discos, Bambúes y Caracteres) están numeradas de forma análoga a los naipes, del uno al nueve, en cuanto a los vientos, hay cuatro: Norte, Sur, Este y Oeste. Además, hay tres dragones: Rojo, Blanco y Verde. Todo esto hace un total de  $9 \times 3 + 4 + 3 = 34$  fichas distintas, que se repiten 4 veces. Añadiendo las 4 Flores y las 4 Estaciones obtenemos  $34 \times 4 + 4 + 4 = 144$  fichas.

Los colores usados en los juegos de *mah-jong* suelen ser tres: Rojo, Azul y Verde.

El rojo hace alusión a la Sangre, por lo tanto a la Humanidad y más generalmente a la vida.

El azul simboliza el Cielo, lo Divino, por lo tanto la Dignidad y la Pureza.  
El verde simboliza la Tierra, la Naturaleza, la Fertilidad y riquezas naturales.







# EL DISEÑO Y LA REPRESENTACIÓN





#### **IV.21 Propuesta de diseño y fundamentación de dos barajas personales**

Se presenta una propuesta fundamentada en la imagen gráfica, por aquello de que vale más una imagen que mil palabras. Consiste en la creación de dos barajas, con planteamientos distintos. Una de ellas parte de una representación figurativa y la otra abstracta. A un profano le sería igual utilizar distintos tipos de diseño, dado que lo que pretende es una utilización instrumental del objeto para el juego. Pero desde el punto de vista de un artista, se deben considerar aspectos, como son: el diseño y la originalidad plástica. El diseño como concepto amplio que reúne diferentes aspectos según esté aplicado. Por ejemplo, en el diseño de una lámpara además de ser un objeto creativo y bello, tiene que tener la función práctica de dar luz. Obviamente, en determinados casos predomina lo práctico sobre lo bello o viceversa. En el caso que estamos considerando de las barajas, los dos elementos mencionados están equilibrados. Es por ello, que la mejor manera para que se perciba la importancia del diseño, es crear una baraja convencional, ya que se concibe como más adecuada para entender los conceptos artísticos, como de diseño.

La primera baraja, es figurativa y está ilustrada siguiendo la narrativa histórica de los naipes y de la propia fábrica de Fournier. Para ello, se han propuesto 40 imágenes realizadas en aguafuerte sobre dos planchas de cobre de 323x391 mm., en las que se han grabado veinte naipes cada una, estampadas en negro sobre papel de 250 gr, de la marca Lana de Velin y Rosaespina. Se presentan las originales en el Anexo X, encuadradas en forma de libro de artista con un breve resumen del contenido y significado de cada naipе.

La segunda baraja, es abstracta y está compuesta por cuarenta naipes, fundamentados en el tema del mar y de interpretación libre que, responde al

pensamiento creativo del propio autor. El proceso seguido para su realización es la técnica de la xilografía con una madera del tamaño completo de la baraja, procediendo posteriormente a la fragmentación con máscaras de reservas para conseguir el naipe. De esta forma, el proceso se ha realizado fragmentando una obra completa, que se expone al final del documento. Está estampada sobre papel de 250 gr, de la marca Lana de Velin, con cuatro colores, un color por cada palo, para distinguirlos entre sí, además de portar las interrupciones del recuadro que las enmarca. Se presentan las originales en el Anexo X, encuadradas en forma de libro de artista.

Como es obvio, se utilizan dos técnicas gráficas distintas. Sin embargo tienen la misma finalidad, representar cartas de juego. Estas dos barajas obedecen, en primer lugar, a la afinidad técnica con las barajas antiguas, ya que tanto la calcografía como la xilografía, fueron técnicas habituales en los inicios de la impresión de naipes. En segundo lugar, a la representación de conceptos opuestos, figuración y abstracción, no dejando por ello, en ningún momento de ser una baraja con la que se ha de poder jugar. Los elementos visuales, se comunican mediante la imagen gráfica. Una imagen gráfica que es información a través del diseño, que nos da respuesta de como se realizó un naipe determinado, por el mero hecho de visualizarlo. Pero no es suficiente, muchas veces se tienen las cartas en la mano, incluso con diseños distintos, sin que por ello se valore el concepto diseño, hasta el punto, que pasa desapercibido.

La mejor forma de entender los conceptos de diseño, dibujo y creación técnica en una baraja, es coger los lápices, buriles, gubias y planchas y realizar las barajas, con ello se entenderán los entresijos de la creación, la organización y distribución de pesos, las imágenes y valores que se aportan. O en su caso, hacer un estudio en profundidad desde la valoración y el análisis de los diferentes elementos que componen el concepto, diseño. Cabe pensar que el acto creativo es indispensable para cualquier artista o creador y ello, a partir del uso de elementos como: forma, color, espacio, ritmos, etc. No se ha pretendido en esta propuesta hacer una baraja más, dentro del mundo de las barajas, sino una que, realizada en base a conceptos de diseño y de Grabado, constase en imágenes la historia de las cartas y la de la fábrica de naipes más importante del país, la de Heraclio Fournier.

Penetrar en el mundo de la creación es tomar contacto con los elementos, tanto conceptuales como materiales, pudiendo así describir gráficamente en imágenes, lo que tantos folios cuesta escribir. Expresarlo a través de la inmediatez de nuestros sentimientos destilados por la mente, que permiten a menudo percibir cualidades complejas para ser expresadas verbalmente. Pero la propuesta de diseño de las barajas está sujeta a limitaciones técnicas y formales, cuyos principios creativos, proceden en gran parte de la teoría de la Gestalt (forma), motivo por el cual, la propuesta está hecha sobre dos tendencias muy distintas. La figuración y la abstracción como proceso evolutivo de la creación de los naipes, donde la baraja tiene como fin ser un objeto de utilidad y pasatiempo.

### Baraja 1.

Para su confección se han tenido presente conceptos como: equilibrio, forma, luz, ritmos, composición, espacio, color, etc. que se expresan del siguiente modo:

*Equilibrio:* El diseño y la distribución de los elementos está pensada para que resulte lo más visible y coherente posible para que, pueda ser entendida y asimilada por el jugador. De modo que, las fuerzas que se ejercen sobre la imagen, queden compensadas, con el fin de conseguir un equilibrio visual a partir de un centro de gravedad. El desequilibrio de algunas imágenes, forma parte de la intencionalidad creativa para llamar la atención sobre un determinado elemento y dar naturalidad a la disposición de lo representado.

*Forma:* Se parte de un formato que condiciona la libertad expresiva, como son las medidas de un naipe tradicional. Se recurre a una forma de expresión figurativa, casi a modo de caricatura, para contar en imágenes la historia que se ha pretendido. También condiciona el hecho creativo la técnica elegida. En el caso del aguafuerte, las formas se consiguen a través de la línea y las distintas intensidades de la misma.

*Luz:* Se utiliza el claroscuro para definir las formas, es decir, la luz y la sombra. Se recurre al color blanco del papel, para expresar la parte luminosa y, a la trama con distintas intensidades de línea, para las partes de sombra.

*Ritmos:* La línea sigue el mismo ritmo en toda la baraja, de izquierda a derecha, al contrario de cómo se han dibujado en la plancha. En ésta, se han hecho de derecha a izquierda, de forma que al ser impresas se invierte el sentido rítmico de la línea.

*Composición:* Realizada por la teoría de los pesos visuales. Se ha partido de un eje central, para repartir los pesos a ambos lados, de esta forma se consigue el equilibrio compositivo.

*Espacio:* Una vez aplicados los conceptos de luz, ritmos y composición, se ofrece una visión espacial ordenada y equilibrada. Donde, el peso visual tiene una estrecha relación con el tamaño de los elementos representados que, toman importancia al ser aislados en el conjunto del diseño.

*Color:* Esta baraja está concebida e impresa a un solo color, en este caso es un negro caliente para toda la baraja. El color utilizado es una tradición y una constante en la obra gráfica clásica.

Para la realización y diseño de los oros se ha tenido en cuenta la personalidad del protagonista Heraclio, la historia y evolución social de los naipes.



Fig. 193 As de Oros

**As de Oros:**

En el recorrido histórico de esta propuesta de baraja española el protagonista es Heraclio Fournier. Personaje indiscutible en la fabricación y diseño del naipe español. Por ello, se le destina un lugar privilegiado como es el centro del As de Oros

**Diseño:**

Dentro del medallón aparece el retrato de Heraclio Fournier flanqueado por las fechas de su nacimiento y muerte, la ciudad donde se fabricó esta baraja, y la clase de naipes, así como los premios obtenidos por la fábrica.



Fig. 194 dos de Oros

**Dos de Oros:**

Las cartas, en sus inicios, tienen como uno de los referentes a los dados, surgen a partir de ellos que aportan al juego, el azar.

**Diseño:**

Pareja de dados en primer término con rayado de fondo, en lo que se pretende dar sensación de movimiento y contraste de claroscuro. Índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo.



Fig. 195 Tres de Oros

**Tres de Oros:**

El otro referente es el ajedrez que junto a los dados forma parte de la creación del juego de cartas y aporta al juego la parte del intelecto, el razonamiento etc.

**Diseño:**

Composición de unas piezas de ajedrez sobre un tablero y unos dados en primer término. La intencionalidad en esta imagen es dejar patente el protagonismo del azar situándolo por delante de la inteligencia.

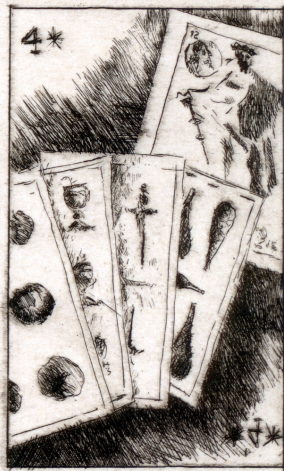


Fig. 196 cuatro de Oros

**Cuatro de oros:**

A partir de los dados y del ajedrez y como juego que combina azar e inteligencia están los naipes. Han evolucionado a través de los siglos hasta llegar a como los conocemos hoy.

**Diseño:**

Composición fragmentada en diagonal desde el ángulo inferior izquierdo al superior derecho.

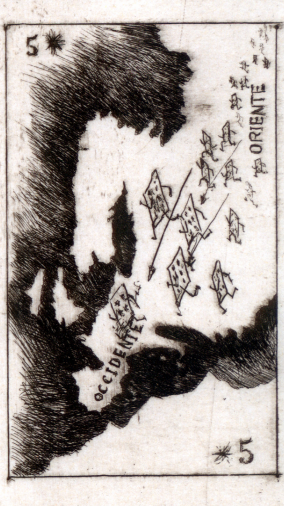


Fig. 197 Cinco de Oros

**Cinco de oros:**

En esta imagen se ha representado un mapa con los países y el itinerario seguido por los naipes desde oriente a occidente. El fin es dar una visión del recorrido y la importancia que el juego tuvo en la antigüedad para los pueblos.

**Diseño:**

Representación a modo de caricatura de un ejército de naipes que se desplazan de oriente a occidente. Para conseguir el contraste se ha utilizado el negro tramado en las zonas donde se representa el mar.



Fig. 198 seis de Oros

**Seis de oros:**

Fue en China donde surge la creación del naipe como juego de entretenimiento y diversión. Debido a los avances culturales y técnicos que disfrutaban en esa época, son también los chinos los primeros en la impresión de ellos. No tenían la forma ni la iconografía de los naipes occidentales, pero sí la función y utilidad que actualmente estas cartulinas siguen teniendo, la diversión.

**Diseño:**

Composición vertical de tres naipes chinos representados en blanco, sobre fondo oscuro. Se da protagonismo a los elementos del naipe y sus formas, al tiempo que se deja patente el origen de los mismos.





Fig. 199 siete de Oros

**Siete de oros:**

La pasión por el juego produjo grandes alteraciones sociales y económicas en familias y otros sectores. Es el inicio de la ludopatía, de la que nadie escapa y que el Gobierno trata de regular.

**Diseño:**

Se realiza una caricatura de una timba familiar, de línea limpia y fondo blanco.



Fig. 200 diez de Oros

**Diez de oros:**

El juego se regula por la Pragmática Sanción, que recoge el reglamento de la forma y lugar de llevar a cabo los juegos de envite y azar.

**Diseño:**

Aguafuerte de la portada de la Pragmática Sanción de 1712. Se realiza con tipografía manual de palo seco y escudo real en la parte inferior central.



Fig. 201 once de Oros

**Once de oros:**

La fabricación y manufactura del papel, como materia prima, es uno de los principales procesos para la industria del naipes. De ello depende la calidad de los resultados en cuanto a la impresión, la utilización y el envejecimiento del naipes.

**Diseño:**

Aguafuerte que representa el continente para la colada del papel y los pliegues en el secadero. La composición es vertical con zonificación horizontal aportando cierta perspectiva de izquierda a derecha al conjunto, con el fin de aportar sensación de movimiento. Los índices realizados en tipografía manual y situados en el ángulo superior izquierdo e inferior derecho.

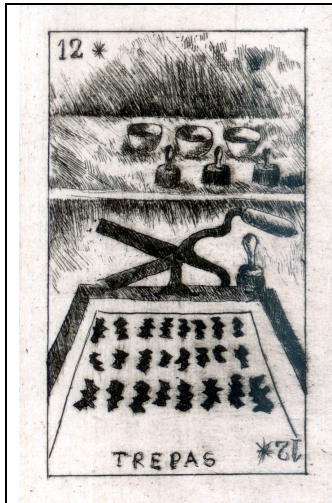


Fig. 202 doce de Oros

**Doce de Oros:**

En un principio los naipes se coloreaban a la morisca, sistema de aplicar el color con los dedos, directamente sobre ellos. Posterior a la técnica de la morisca es la de trepas que, fue el método para la iluminación con color. Se trataba de perforar unos cartones y con brochas aplicar el color, para ello se utilizaban tantos cartones como colores.

**Diseño:**

Composición con las herramientas para el coloreado a las trepas. Se juega en un primer plano con la perspectiva para crear un movimiento de lejanía, absorbido por un plano superior horizontal y con tipografía manual de palo seco.

Las copas tienen que ver con los procesos mecánicos de impresión y las técnicas utilizadas. La llegada a Vitoria y la implantación de los talleres y fábricas. Y el diseño de la primera baraja.

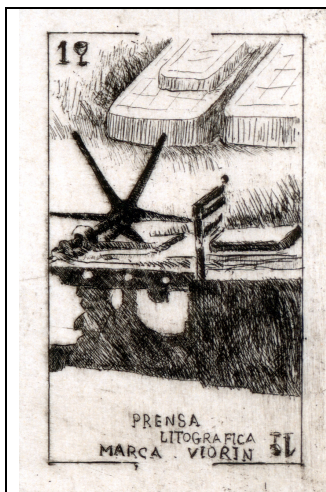


Fig. 203 uno de Copas

**As de copas:**

Las técnicas con el tiempo avanzan por lo que las antiguas quedan relegadas. Se impone como proceso la litografía y es por ello que, en este naipe se representa una prensa litográfica de la marca Viorín.

**Diseño:**

Composición horizontal con la imagen de la prensa centrada y a contraluz, lo que resalta el claroscuro. El la parte superior y jugando con la perspectiva y el volumen unas piedras litográficas. Los índices en las esquinas seguidas por el icono del palo y tipografía manual de palo seco con serifas.

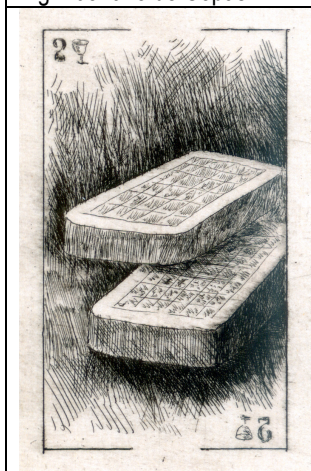


Fig. 204 dos de Copas

**Dos de copas:**

El principal elemento de todo proceso de impresión litográfica es la piedra. La importancia que ha tenido este medio expresivo para el desarrollo del naipe ha sido fundamental. En este naipe se representan dos piedras litográficas preparadas para imprimir.

**Diseño:**

Aguafuerte, representado sobre fondo oscuro, composición en diagonal, de izquierda a derecha y jugando con el contraste por claro-oscuro.



Fig. 205 tres de Copas

Tres de copas:

Uno de los avances más importantes en la imprenta fue el paso de la impresión litográfica a la utilización de los tipos. En este naipe se representa una Minerva movida a pedal que possibilitaba de imprimir calcografía en relieve o xilografía.

Diseño:

Imagen de composición diagonal sobre fondo blanco y tipografía manual de palo seco con serifas e índices.

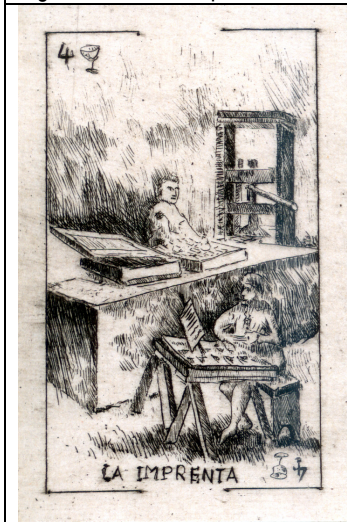


Fig. 206 cuatro de Copas

Cuatro de copas:

La imprenta fue un avance que adoptaron algunos naiperos para la fabricación de cartas, a pesar de ello, para la impresión de naipes perduró la técnica litográfica por su buena calidad de estampación.

Diseño:

Composición vertical de dos cuerpos con imagen en aguafuerte y fondo blanco.

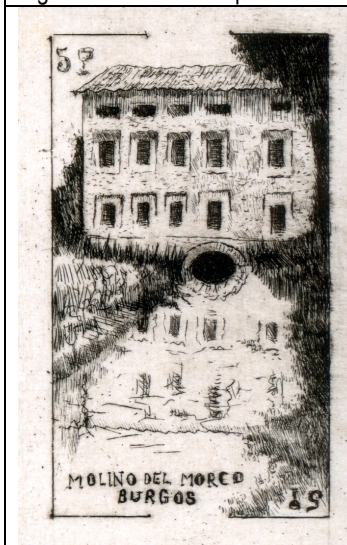


Fig. 207 cinco de Copas

Cinco de copas:

El molino del Morco en Burgos fue la sede donde Heraclio Fournier se inició en el oficio de naipero, allí sus padres y hermanos trabajaron en este menester junto con él, hasta que decidió poner rumbo a Vitoria.

Diseño:

Composición vertical ocupando todo el espacio gráfico. La inclusión de una línea inclinada facilita la profundidad que está potenciada por la utilización del claroscuro. La tipografía es manual, de palo seco con serifas.



Fig. 208 seis de Copas

**Seis de copas:**

En esta carta y dada la importancia histórica y para la fabricación del naipе español, se deja constancia de que fue el Rey Carlos IV, quien nombró a los hermanos Fournier litógrafos de la Casa Real, en 1805.

**Diseño:**

Moneda central con efigie de Carlos IV flanqueado por banderas y sobre un león, todo ello en una peana donde se lee Burgos; en la parte superior se representa una banda y una rama de olivo con la inscripción litografía, técnica que era utilizada en la impresión de naipes. Contraste de clarooscuro sobre fondo blanco.

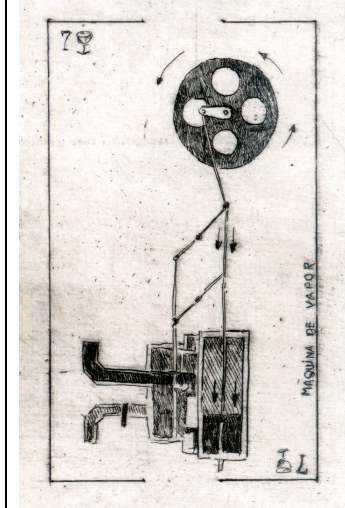


Fig. 209 siete de copas

**Siete de copas:**

El motor a vapor fue una herramienta fundamental en el proceso de industrialización. En la España de finales del siglo XIX fue esencial para establecer el cambio y favorecer el desarrollo de la denominada Revolución Industrial. Fue utilizado por Fournier prácticamente desde sus inicios.

**Diseño:**

Aguafuerte del esquema de funcionamiento de la máquina de vapor. Composición sobre fondo blanco y tipografía manual con serifas.

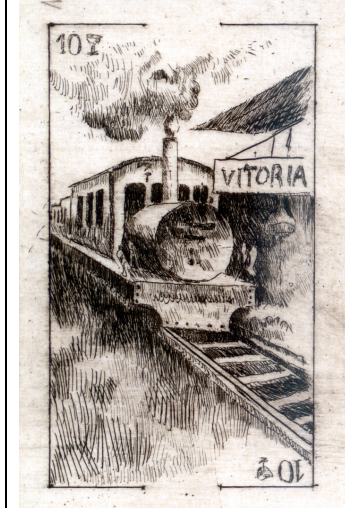


Fig. 210 diez de copas

**Diez de copas:**

El tren entra a formar parte de la Revolución Industrial y fomenta el acercamiento entre los pueblos. Heraclio Fournier para desplazarse toma el tren en Burgos y llega a Vitoria en el año 1866, en este naipе se representa la llegada a la estación de un tren, como símbolo de llegada al nuevo emplazamiento y donde se iniciará el desarrollo de la principal industria española del naipе.

**Diseño:**

Elemento principal colocado en el centro de la imagen, dando importancia a la trayectoria vertical de arriba abajo en diagonal y trama de línea sobre fondo blanco.



Fig. 211 once de Copas

**Once de copas:**

Es importante en la trayectoria de fabricación de Fournier, el cambio continuo de locales para adecuarlos a la producción y exigencias del mercado en plena expansión. La imagen de este naipe, representa la fachada del primer local para, la primera fábrica y tienda de material de escritorio en Vitoria, concretamente en la Plaza Nueva nº 5.

**Diseño:**

La imagen ocupa toda la superficie del naipe. Destaca por la organización y contraste de elementos. Se deja un espacio para los índices, realizándose al aguafuerte con trama de línea. Tipografía manual de palo seco, índices con serifas.



Fig. 212 doce de Copas

**Doce de copas:**

En este naipe se hace una interpretación de la primera baraja que Fournier imprime en Vitoria y es premiada en la exposición de París en el año 1868.

**Diseño:**

Composición en diagonal con fondo tramado y blanco; representa fragmento de naipes, con índices de tipografía manual con serifas. Resto de tipografía de palo seco y rúbrica imitando los naipes originales.

Las espadas tienen que ver con los triunfos personales y empresariales, lo espiritual, la vida familiar y el interés por lo social, así como el óbito y la relación con su tierra de acogida.



Fig. 213 uno de Espadas

**As de espadas:**

La representación de este naipe, corresponde a la iglesia de las Carmelitas de Vitoria, lugar donde Heraclio Fournier instaló el segundo taller, que tuvo que abandonar por problemas de humedad, construyéndose posteriormente el convento.

**Diseño:**

Composición vertical con peso visual a la izquierda, con representación icónica definida por lugar histórico en la trayectoria del protagonista. Índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo. Tipografía de palo seco con serifas.



Fig. 214 dos de Espadas

Dos de espadas:

Representación gráfica del campanario de la Basílica de Begoña, lugar donde contrajo matrimonio con Nieves Partearroyo, en 1870.

Diseño:

Espacio definido por el edificio que representa que huye de prototipos. Se utilizan recursos mnemotécnicos para organizar información y facilitar el recordatorio. Predomina la simetría de reflejo vertical.



Fig. 215 tres de Espadas

Tres de espadas:

Las hijas de Heraclio Fournier son una pieza clave en la historia de esta familia, no teniendo descendencia masculina, la dirección de la fábrica recayó con el tiempo en sus nietos que, tomaron las riendas de la industria.

Diseño:

Composición en escala de cuatro figuras femeninas, distribuidas según el Diagrama de Gutenberg.



Fig. 216 cuatro de Espadas

Cuatro de espadas:

Imagen de la fábrica de nueva planta que hizo construir en la calle del Sur de Vitoria, fue la primera en propiedad y ajustada a sus necesidades industriales.

Diseño:

Composición en vertical con predominio de una mancha central en ele invertida. Este edificio se convertirá en arquetipo de la firma y es utilizado como imagen corporativa. Los índices forman parte de la cognitividad simbólica propia de los palos de la baraja.



Fig. 217 cinco de Espadas

**Cinco de espadas:**

En 1878, Emilio Soubrier se encargó de rediseñar los reyes de la baraja española, acortando las faldas al rey de bastos y creando una baraja más dinámica y con pequeños retoques creativos.

**Diseño:**

Elemento representativo con variaciones de Diseño, composición vertical, dibujo de trama sobre fondo blanco. Datado y con tipografía al pie con referencia del autor.



Fig. 218 seis de Espadas

**Seis de espadas:**

En 1883 fue Augusto Rius quién rediseñó definitivamente la baraja española, casi tal y como la conocemos actualmente.

**Diseño:**

Representación gráfica de la imagen de naipes de la baraja de Rius, composición en diagonal de derecha a izquierda y dibujo tramado sobre fondo blanco. Tipografía manual de rúbrica y palo seco e índices con serifas.

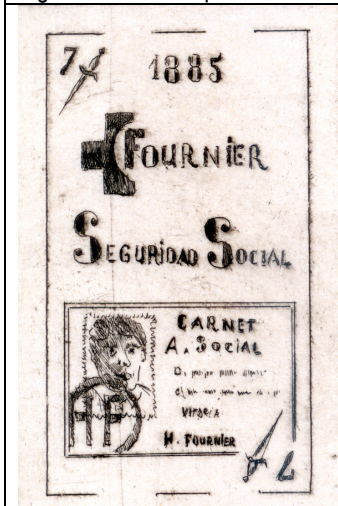


Fig. 219 siete de Espadas

**Siete de espadas:**

Heraclio Fournier precursor de la Seguridad Social, fue quién en 1885 implantó este servicio de forma privada a raíz de un accidente laboral en el que falleció una operaria, lo que supuso un gran avance en la sociedad laboral.

**Diseño:**

Representación de tarjeta sanitaria privada. Tipografía manual de varios tipos. Índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo.



Fig. 220 diez de Espadas

Diez de espadas:

Representación de la esquila de Heraclio Fournier, óbito del primer As de oros de la industria del naipes en Alava.

Diseño:

Composición horizontal con tipografía manual de palo seco y simulada. Cierre con aberturas en vértices para situar los índices.



Fig. 221 once de Espadas

Once de espadas:

Árbol genealógico de la familia Fournier iniciado en 1712 y finalizado con las cuatro descendientes de Heraclio.

Diseño:

Adecuación de los nombres de la familia en un elemento en forma de árbol, composición vertical, tipografía de palo seco, con índices con serifas.



Fig. 222 doce de Espadas

Doce de espadas:

Esta carta pertenece a la representación del As de oros de la baraja de la Euskadi nacionalista, encargo del P.N.V., fue secuestrada por el gobierno y por ello se retiraron los privilegios que disfrutaba Fournier.

Diseño:

Composición vertical con escudo de las siete provincias, flanqueado por ikurriñas y hojas de roble. Tipografía euskaldún.



Los bastos representan el asentamiento definitivo, las relaciones de empresa con nuevas formas de impresión y la constatación e incorporación a la globalización de la mano del poder económico americano.

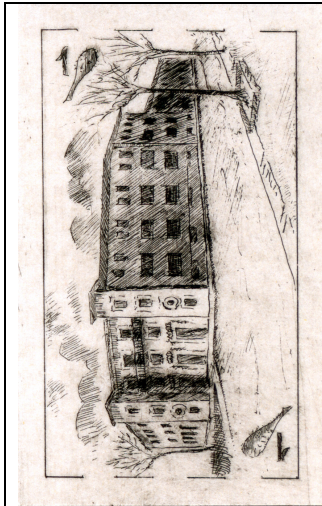


Fig. 223 uno de Bastos

As de bastos:

La imagen corresponde la fábrica del barrio de San Cristóbal de Vitoria, edificio de grandes dimensiones que, cubrió las necesidades industriales durante cuatro décadas.

Diseño:

Composición horizontal, aguafuerte de trama con índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo.



Fig. 224 dos de Bastos

Dos de bastos:

Si con el doce de espadas de la baraja de Euskadi nacionalista, Heraclio Fournier perdió los privilegios, con ésta baraja los recupera, al ser del agrado del Gobierno del momento.

Diseño:

Representación del As de Oros de la baraja Nacional, con iconografía y simbolismo de la época. Tipografías manuales con serifas.

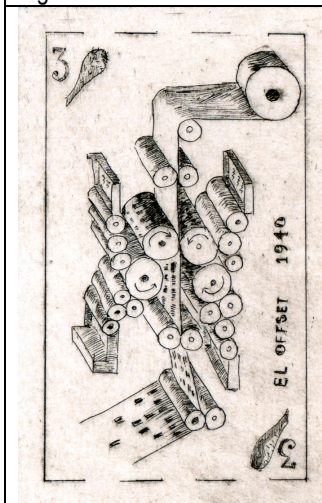


Fig. 225 tres de Bastos

Tres de bastos:

Representación esquemática del funcionamiento de la máquina offset a dos caras, adquirida por Heraclio Fournier en 1940, cuando en general se imprimía con la Minerva, en el mejor de los casos movida a motor.

Diseño:

Composición horizontal, aguafuerte de trama estampado en negro sobre fondo blanco. Tipografía de palo con serifas.



Fig. 226 cuatro de Bastos

**Cuatro de bastos:**

Representación de la Super Calandra, año 1959. Recurso adoptado por Heraclio Fournier para producir su propio papel couché para naipes y para la venta a terceros.

**Diseño:**

Composición vertical, aguafuerte de trama e índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo.



Fig. 227 cinco de Bastos

**Cinco de bastos:**

Representación gráfica de la portada del catálogo de la subasta de la colección de Tomas De La Rue, por Sothebys.

**Diseño:**

Tipografía manual de palo para interpretar la portada de la subasta, composición vertical, parte del texto es simulado.



Fig. 228 seis de Bastos

**Seis de bastos:**

En este naipe se representa el edificio del Museo Provincial de Bellas Artes de Álava, primera sede de la colección de naipes Fournier después de la adquisición por la Diputación Foral de Álava.

**Diseño:**

Composición horizontal, aguafuerte de trama con claroscuro sobre fondo blanco. Índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo y tipografía manual con serifas.

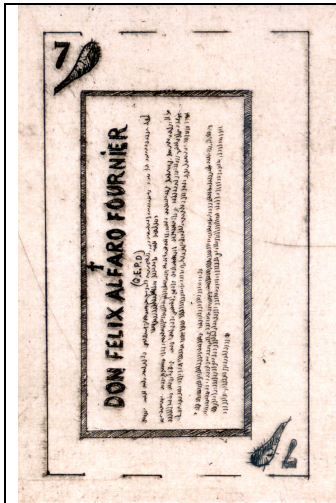


Fig. 229 siete de Bastos

**Siete de bastos:**

Testimonio del fallecimiento de don Félix Alfaro, nieto mayor de Heraclio, con este óbito comienza la decadencia de la fábrica. Félix había vendido parte de las acciones a un grupo americano antes de su muerte.

**Diseño:**

Composición horizontal que reproduce la esquila del periódico de Félix Alfaro. Tipografía manual de palo seco y texto simulado.

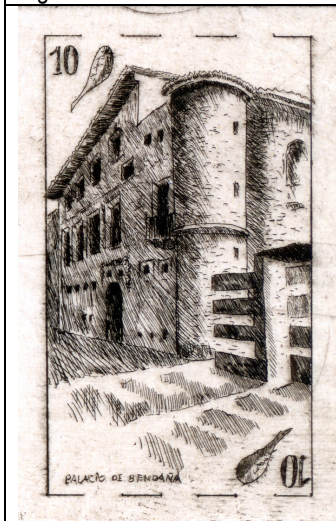


Fig. 230 diez de Bastos

**Diez de bastos:**

Palacio de Bendaña. La Diputación convierte este palacio en la sede definitiva de la colección de naipes de Heraclio Fournier.

**Diseño:**

Composición vertical que representa el edificio del Palacio de Bendaña de Vitoria. Aguafuerte de trama con claroscuro sobre fondo blanco. Índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo y referenciado en el ángulo inferior izquierdo.



Fig. 231 once de Bastos

**Once de bastos:**

Esquila del óbito de Ramón Alfaro, hermano de Félix, que representa el último eslabón de la saga Fournier.

**Diseño:**

Composición horizontal que reproduce la esquila del periódico de don Ramón Alfaro Fournier. Tipografía manual tipo Helvética y texto simulado. Índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo seco con serifas.



Fig. 232 doce de Bastos

**Doce de Bastos:**

Símbolo americano que imprime carácter multinacional a la fábrica que, a partir de 1986 deja patente su la propiedad.

**Diseño:**

Representación de la estatua de la Libertad, como elemento simbólico de sus nuevos propietarios. Composición vertical, aguafuerte de trama. Índices en las esquinas en diagonal delimitado por el icono del palo, tipografía manual de palo seco con serifas.

**Baraja 2.**

Baraja de 40 cartas que, se basa en formas abstractas para comunicar sensaciones al jugador. En ella se interpreta el mar y es en el Diseño Gráficos donde adquiere relevancia, sobre todo desde el punto de vista estético. Para su confección se han tenido presente conceptos como: forma, luz, textura, materia, ritmos, composición, color, etc. que se expresan del siguiente modo:

*Forma:* Se trata de un soporte rectangular que, condiciona a la hora de trabajar las formas gráficas que, intervienen en la composición del Diseño. La dirección de las formas gráficas que genera la representación del mar, produce atracción y movimiento.

*Luz:* Contraste de claroscuro dado por la impresión en xilografía. Se obtienen blancos y negros planos que ayudan a concebir la sensación de espacio y movimiento. Se imprime en distintos colores, uno por cada palo, con el fin de darles un realce diferenciador que dinamice y sean cognitivamente más aceptados.

*Textura:* Ópticamente se crean texturas aunque realmente nos limitemos a la textura propia del gramaje del papel.

*Materia:* Se utilizan materias que alteran los elementos formales desde el punto de vista óptico, como son tintas y el propio papel.

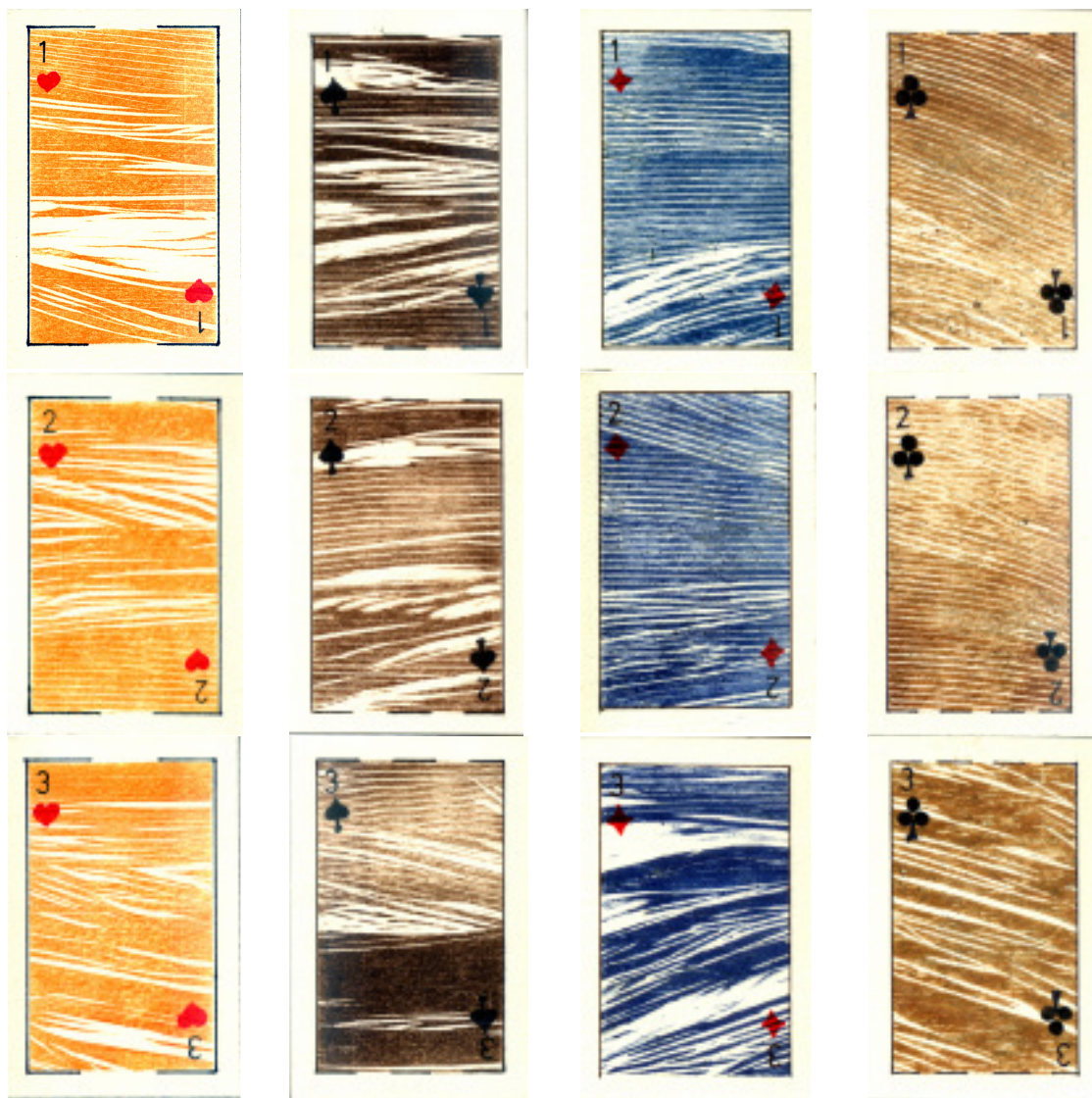
*Ritmos:* Sirven para implantar un sentido visual en la baraja que, es potenciado por la inclinación de las líneas que intervienen, creando con ello una armonía rítmica en todas las cartas.

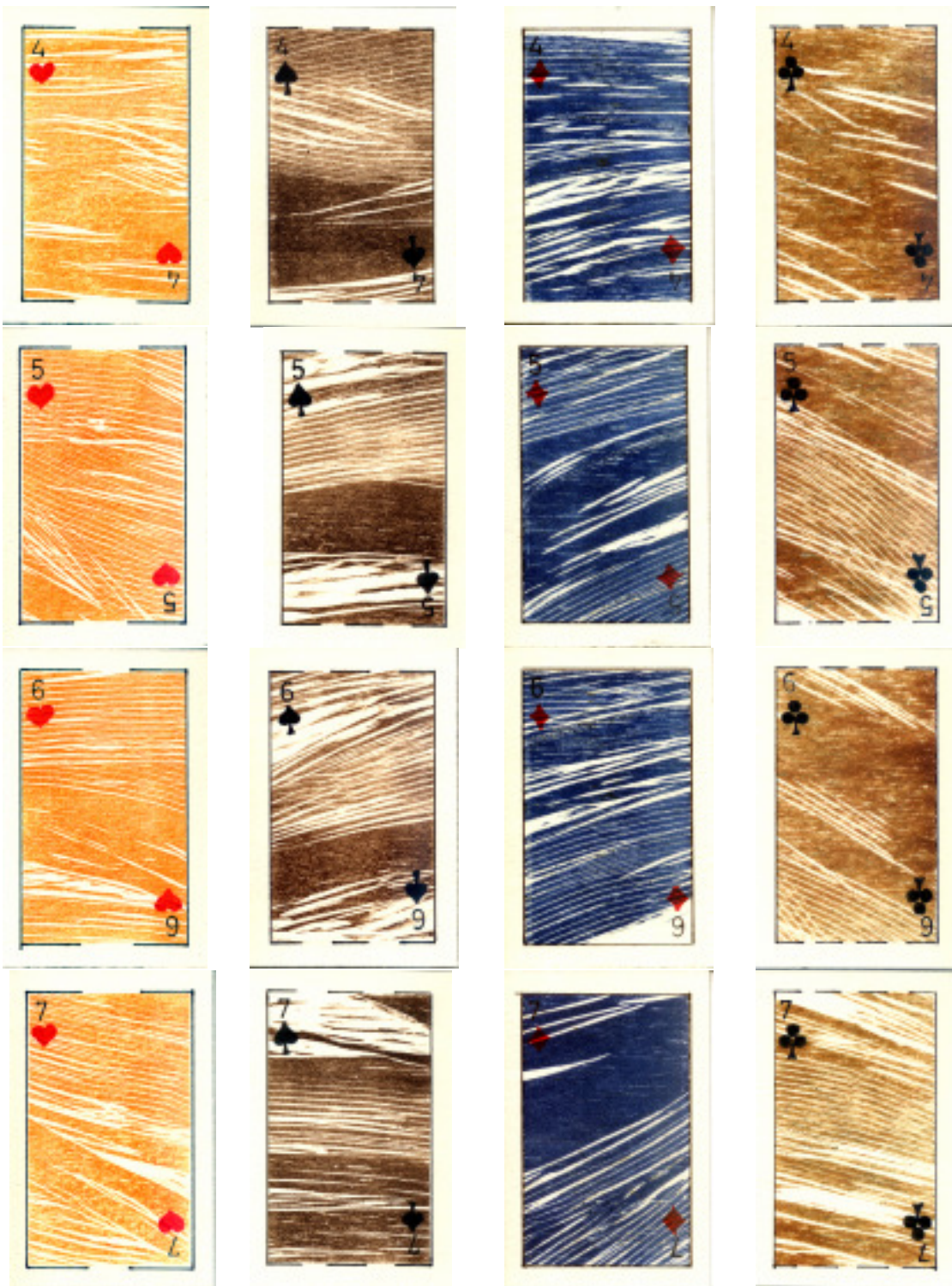
*Composición:* Basada en la horizontalidad, con una cierta inclinación de las líneas que lo configuran. Se pretende, con ello, dar una sensación de movimiento del mar. Los pesos visuales y la dirección, también forman parte del conjunto espacial de la imagen. La profundidad espacial es un elemento que se ha tenido en cuenta en el Diseño de la baraja y su conjunto expresivo; donde la mirada tiende a un punto

espacial lejano, el horizonte, que ostenta un gran poder de contrapeso visual, en base de la norma de equilibrio, que dice: a mayor profundidad, mayor peso.

*Color:* Realizado en xilografía sobre madera de ocumen e impresa sobre papel de 250 gr. utilizando un color por cada palo, amarillo para los rombos, azul para los corazones, marrón para los tréboles y sepia para las picas con el fin de diferenciarlas. También lleva impreso en negro las interrupciones del recuadro que enmarca la imagen coloreada.

*Concepto de versatilidad:* En esta baraja de Póker se representan los índices y numerales en negro para tréboles y picas y en rojo para rombos y corazones. Se representa el cierre de la imagen con las líneas propias de la baraja española, cerrada para los oros e interrumpidas en la parte superior e inferior para el resto, lo que permite sea utilizada para ambos juegos.





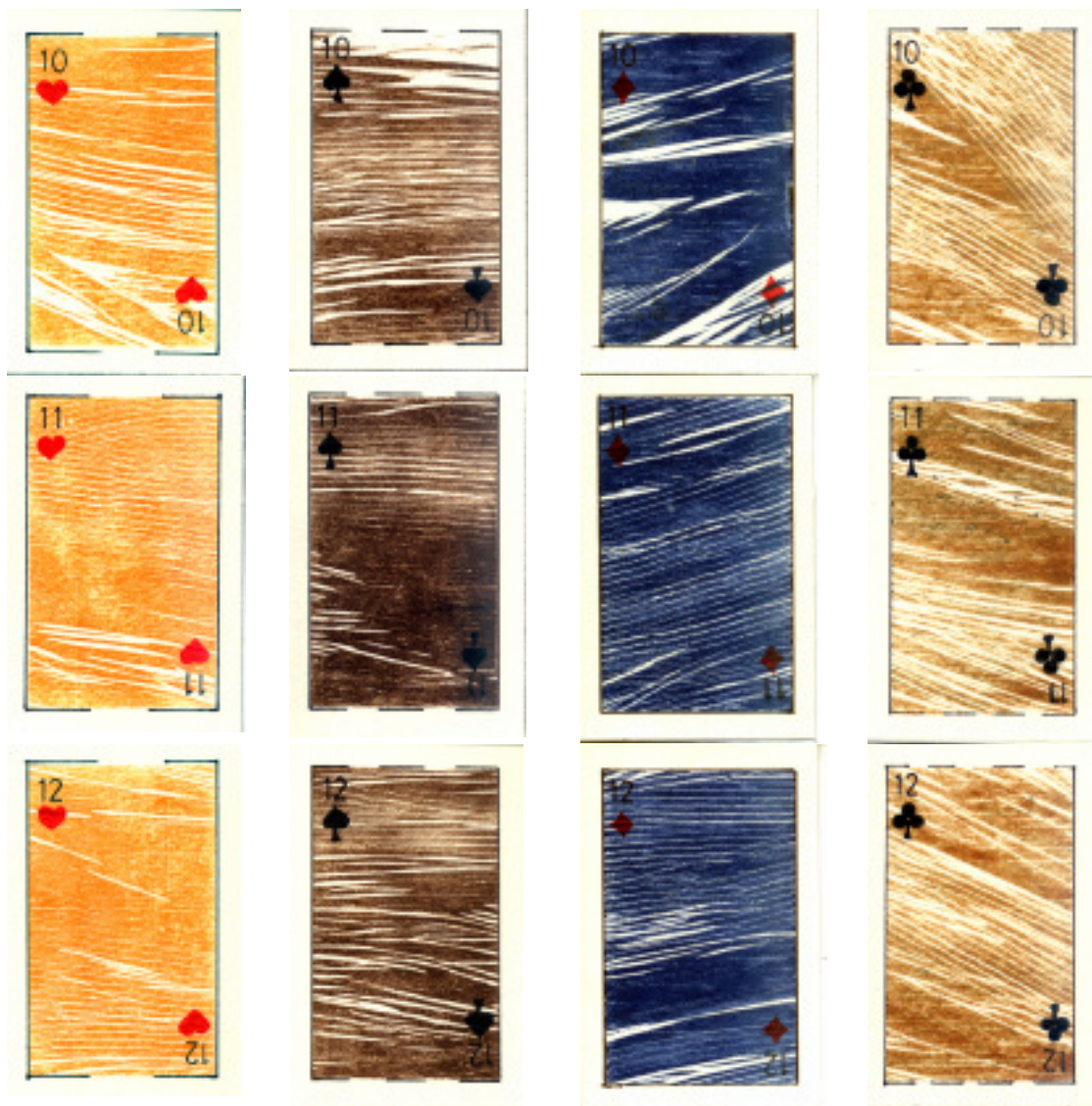


Fig. 233 baraja xilográfica

**CAPÍTULO V**

**CONCLUSIONES**







En el proceso de realización de esta tesis se ha desarrollado el perfil que configura el diseño en general y el aplicado a los naipes en particular. Se han propuesto tres líneas de investigación, una de ellas basada en la historia del mayor productor de naipes en España como fuera Heraclio Fournier; otra en los diseños desarrollados y que tuvieron importancia mundial por su innovación técnica, de diseño y su contribución en cuanto a los soportes; la última, referente a la contribución de dos barajas personales y la incorporación de ensayos realizados en Institutos de Enseñanzas Regladas de índole artístico, así como el análisis de las barajas para ver su respuesta desde el diseño a los Principios Universales del Diseño.

Del análisis de estas líneas de trabajo se extraen las siguientes conclusiones:

Las barajas son de origen incierto, a pesar de defensores de otras teorías. Se dice que en la India 4000 años a C. ya existían pseudo naipes, aunque los más eruditos inician sus investigaciones en oriente, concretamente en China. Es a partir del siglo XIV cuando se hace una cronología documentada, puesto que las fuentes consultadas no dejan claro hasta entonces el origen de las cartas de juego.

Parece concluyente la posibilidad de que los naipes sean una evolución de distintos juegos, mezclando azar e inteligencia, cuyos orígenes y antecedentes tienen su punto de arranque en la India. Pero en todos los países consultados, cada uno pretende adjudicarse la paternidad del juego de cartas, aportando datos que generalmente son de difícil comprobación, dado que las primeras menciones escritas sobre naipes comienzan a hacer su aparición a mediados del siglo XIV.

Lo que sí parece claro, que este juego aparece con cartulinas rectangulares o con otros soportes alternativos, en distintos países de oriente, pero lo que se debería

considerar es: ¿quién los introdujo en Europa?, ¿cuándo? y ¿por dónde entraron?. Se llega por deducción a pensar en los fenicios, pues vinieron de oriente y eran portadores de distintos juegos similares a los naipes que se conocen; las invasiones árabes de la península ibérica; también el mar Mediterráneo pudo servir de puerta de entrada en occidente, a través de Italia, por el comercio y su situación geográfica.

Extendido el juego de naipes en Europa, cada país adopta una forma autóctona de representar los diseños, tanto en sus contenidos como de sus soportes. Se deduce que no existía una normativa que unificara la composición gráfica e iconográfica. En cuanto a la baraja española, se tiene constancia de que fue Fournier quien creó esa normativa a finales del siglo XIX, recibiendo una buena acogida por parte de los fabricantes de naipes españoles, algo similar sucedió en el resto de los países europeos. La excepción se encuentra en las cartas de Bridge, inventadas por los franceses, quienes impusieron unas normas tanto de diseño, iconografía y de juego, lo que los ingleses adoptaron y transformaron para crear el juego de Póker, con nuevos diseños e iconografía, que en poco tiempo se extendieron universalmente.

En el diseño la utilización de una imagen debe responder a un efecto visual, donde es preciso comprenda e interactúen el mensaje, el significado, el medio y el receptor. La imagen es el elemento más importante a la hora de diseñar una baraja, es la que transmite el mensaje con el fin de expresar, explicar, dirigir, instigar, aceptar, etc., con ello se refuerza la intencionalidad expresiva para llegar a controlar la respuesta del jugador, a través de la composición como medio de interpretación del mensaje, que forma parte de la naturaleza del diseño. La fuerza del contenido de éste radica en la información y el significado que, conforman la parte más elemental de la composición visual. Es por ello que se llega a la convicción de que una imagen no es una realidad, sino un espacio gráfico y físico donde predomina el interés del diseñador o creador, haciendo desaparecer la realidad a la que se alude en la imagen.

Los gráficos, imágenes, dibujos o esquemas con los cuales se diseñan los naipes, buscan propiciar y reforzar las imágenes mentales, así como las correlaciones conceptuales de la imagen visual gráfica que se presenta, el entendimiento y conocimiento de los jugadores, su aplicación facilita la lectura y utilización. Esta capacidad lectiva de imágenes gráficas estará sometida a la dificultad o falta de dominio en el manejo y uso de los recursos visuales.

El aporte funcional del Diseño Gráfico es determinante para un buen y efectivo resultado en el diseño de naipes, pues su función es la de informar con un mensaje gráfico claro y legible, pretende influir en el jugador para que realice una acción determinada, donde a través de signos visuales construye mensajes visuales para ser entendidos, donde el binomio de forma-función sea estable y no cree conflictos. La labor del diseñador gráfico es la de dar respuestas correctas a los problemas que surgen en la comunicación visual. De ahí la importancia que ello tiene, para un buen diseño de naipes.

En cuanto a la evolución del diseño se aprecia que está en consonancia con la del diseño de los soportes, bien sea con tablillas de hueso, plata, marfil, madera, pergamino, etc., hasta la aparición del papel. La búsqueda de una calidad óptima, tanto para la escritura, como para la impresión de naipes, permite diseñar una cartulina artesanal especial para la fabricación de cartas considerada de una sola hoja.

Se comprueba que Tomás De La Rue 1832, fue precursor en técnicas y diseños, referente de naiperos incluido Heraclio Fournier. También Heraclio Fournier es referente para los naiperos españoles de la época, sus aportaciones son fuente de conocimiento por su innovación y cuidada calidad, tanto de los soportes como de los diseños gráficos de sus barajas.

Hay que hacer especial mención y contradiciendo la tesis hasta ahora mantenida en cuanto a la fecha de arribo de Heraclio Fournier a Vitoria, según se expresa en las fuentes consultadas de autores de prestigio, tesis doctorales, e incluso la propia fábrica de naipes Fournier, que mantiene llegó en 1868, basándose en la fecha en que fue premiada la primera baraja impresa en Vitoria en la Exposición Universal de París. Cuando se comprueba que en 1868 no hubo tal Exposición Universal en París, ésta fue en 1867, la exposición del siguiente año fue de Artesanía y Artes Gráficas. Por lo que se deduce que llegó a Vitoria en 1866. También se han encontrado documentos en el archivo municipal que dicen participó en la exposición de Artes Gráficas e Industria de Álava en Vitoria, año 1867. Se comprueba viendo los datos registrados en la última baraja impresa en Burgos por Fournier Hermanos (Braulio y Heraclio) de 1864, cuando en la siguiente baraja de 1866 solamente dice Braulio Fournier. De lo que se deduce que Heraclio ya no estaba en Burgos sino en Vitoria, y siendo facilitado el hecho por la inauguración de la línea ferroviaria de Madrid-Irún el 15 de agosto de 1864.

La fábrica de naipes de Vitoria, produce millones de barajas, aunque se limita a reproducir 341 que son diseños de su propiedad, y de estas las más editadas son dos o tres consideradas estándar. La mayor producción se adquiere con la llegada de los casinos.

La apariencia de los diseños de los naipes ha evolucionado poco desde sus orígenes hasta la actualidad, la semiología de los signos y símbolos actuales, tienen su origen en la jerarquía medieval, incluso en otros países. Es difícil encontrar grandes diferencias entre los naipes clásicos, aún siendo de distintas épocas, a menos que los podamos comparar físicamente. Uno de los cambios más destacados, se produce en las vestimentas de los reyes, a quienes se les viste de forma más ostentosa, añadiendo color y elementos decorativos, como la flor de lis en las capas de los reyes, y al Rey de Bastos, además, se le acortan las faldas y va desapareciendo progresivamente la desproporción de los caballos con respecto a sus caballeros y la Sota se ve iluminada por el color.

La importancia de la calidad del soporte que, hace sea más o menos agradable al tacto y adecuado para el juego, ha hecho que se profundice en el diseño de los

distintos soportes y su evolución, desarrollando y desvelando los sistemas de abrillantado y barnizado de las cartulinas.

En el apartado de la tipografía naipera de Fournier, afirmar que ésta fábrica de naipes no tenía caja tipográfica al ser la impresión litográfica. La tipografía se hacía siempre manual, sin ajustarse a tipos establecidos, el dibujante los hacía a partir de unos modelos pero con aportaciones propias que, no correspondían exactamente a la tipografía del momento. En ocasiones se representaban tipografías que en ese momento no estaban aun aceptadas por el colectivo de imprentas y tipógrafos. Era el apartado con menor importancia en cuanto a forma, no así en cuanto al contenido.

En las técnicas de impresión, se demuestra que la evolución más rápida florece en el s. XIX. El carácter instrumental de los medios de impresión toma forma con la aparición de la litografía, considerada como el punto de partida de las nuevas tecnologías, y ya en el s. XX con el Offset y sus derivados. Los naiperos adoptaron esta nueva técnica como una solución a los antiguos procedimientos, lo que suponía un avance tecnológico, con mayor producción, menor coste y esfuerzo para la realización de los naipes. Lo que supuso que el abaratamiento del producto final los convirtiera en un producto asequible y por lo tanto popular.

Con la invención de los tipos móviles se inicia una nueva era en la imprenta, así como, con el descubrimiento de la cámara fotográfica y sus formas de poder hacer. Su desarrollo constituye un logro importante para la alfabetización visual universal. La inclusión de los nuevos procesos tecnológicos en el diseño de naipes comienza por la fotografía, lo que supuso una revolución para la ampliación y reducción de las imágenes realizadas por los diseñadores gráficos. A partir de ahí, proliferaron los naipes con imágenes fotográficas, en el campo de la fantasía, temática e incluso en los tarot. Aportando una característica particular, la credibilidad, por la capacidad de influir en la mente humana.

Una vez salvado el escollo del momento de la impresión, aparece la técnica de cortado de los naipes, ya que han de ser todos exactamente iguales. El celo de los fabricantes hacía que esto fuera un secreto sumarísimo, hasta el punto que eran ellos mismos los que construían las máquinas de cortado, de esta forma no se divulgaba el procedimiento.

Otro secreto mantenido fue el de la homologación, pues cuando en España se crean los casinos, se hace necesario dictar unas normas, siendo la fábrica de Heraclio Fournier quién las creó, acordes a sus medidas y conveniencias, incluso poniendo trabas a una posible competencia. De forma que durante mucho tiempo fue el fabricante oficial y exclusivo de naipes para casinos y círculos de juego. Estrategia empresarial aceptada por el Ministerio.

El Tarot se califica como un tipo especial de naipes, cuyo origen diverge de los naipes tradicionales, basado en el poder de la adivinación. El predominio del color es uno de los elementos importantes de su conjunto. Se sustentan en una iconografía específica fundada en elementos esotéricos, en los que los Arcanos Menores están

basados sobre la jerarquía medieval, y los Arcanos Mayores son los que difieren de los naipes tradicionales.

Otra aportación artística desarrollada es la creación de dos barajas de diferente concepción y contenido, realizadas con métodos gráficos tradicionales: una con metodología calcográfica basada en la figuración y otra xilográfica fundamentada en la abstracción. La primera, asentada en los elementos básicos del lenguaje visual. Es la representación gráfica y cronológica del origen los naipes, técnicas de impresión y la trayectoria de Heraclio Fournier y su industria naipera. Desde el punto de vista gráfico, se ha utilizado la línea como forma de expresión, que aporta una importante dosis de energía y dinamismo en la técnica, así como, la dirección de la línea en diagonal a modo de elemento provocador. Se describe un contorno que a través de las sombras, en líneas tramadas, colocadas de forma yuxtapuesta para ofrecer la intensidad o claridad deseada, forman un ente integrado de figura y fondo. La técnica utilizada para su representación, es el aguafuerte sobre cobre, lo que proporciona un resultado final parecido a un boceto ilustrado. El propósito final del trabajo de estas dos barajas, consiste en la creación de sendos libros de artista.

La segunda baraja establece una relación gráfica entre la línea y la mancha, la dirección lineal y por lo tanto, de la mancha, están concebidas de forma horizontal, como referencia primaria, lo que infunde estabilidad, equilibrio, bienestar, paz, tranquilidad, etc. La imagen final es una alegoría al mar, donde el diseño es un pretexto para la creación de un naipe original, basado en la técnica y la concepción expresiva que ofrece una imagen compacta y homogénea. La estampación a un color distinto por cada palo o serie hace que se diferencien entre sí. La técnica utilizada para esta imagen ha sido la xilografía sobre madera de ocumen, partiendo de una imagen única de gran formato, estampada con mascara, en cuanto a la forma y dimensión del naipe, procediendo a la estampación de una baraja completa en cada matriz.

Decir en cuanto al Diseño y la creación de las barajas producidas por Fournier, desde el punto de vista de los Principios Universales del Diseño basados en la teoría de LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER H. que:

Los conceptos analizados se han elegido a partir de una sucesión de reglas, guías, percepciones y consideraciones generales adecuadas al diseño de los naipes en general. El análisis está basado en los diferentes factores que influyen en el diseño de las barajas, en cuanto a: ¿Cómo influir en la percepción de un diseño?, ¿Cómo instruir a través del diseño?, ¿Cómo realzar la utilidad de un diseño?, ¿Cómo incrementar el atractivo de un diseño? y ¿Cómo mejorar el modo de diseñar?. Lo que permite una amplia visión de cómo están diseñadas las diferentes barajas que se han seleccionado o cuales son sus deficiencias desde el punto de vista del diseño.

Se seleccionaron barajas teniendo en cuenta su complejidad técnica, del diseño, la originalidad, singularidad, complejidad creativa, el poder de comunicación y el mensaje de sus gráficos, así como distintas nacionalidades del origen de los diseños, etc. En el análisis realizado se demuestra que los naipes son capaces de

comunicar; que el color en la baraja influyen positivamente en el juego y en el placer del jugador; que la mayoría de naipes de tipo popular están compuestos por los colores primarios y secundarios, que agudizan la sensación de viveza y tienen mayor contraste; que el diseño de las figuras y numerales son más aceptados y actúan mejor sobre el usuario, según sea el atractivo de éstos. La sección Áurea también es un punto de inflexión a la hora de manejar los naipes. La adecuación icónica de los signos y símbolos hacen que el jugador deposite toda su atención en el juego.

Los índices constituyen la parte más importante del naipe, dado que es referencia para el jugador, que deja al descubierto para proceder al juego sin ser visto. Por ello, la iconografía de los índices, en cuanto a la variedad de diseños utilizados es muy extensa, se han diseñado naipes con índices de distintos gradientes de tamaño, con la iconografía propia de cada palo o serie, dependiendo de la baraja. Decir que, para una mejor ergonomía visual, han de ser claros y de tamaño que no resulte complicada su identificación, ello ayudaría a la comodidad visual y de entendimiento del jugador.

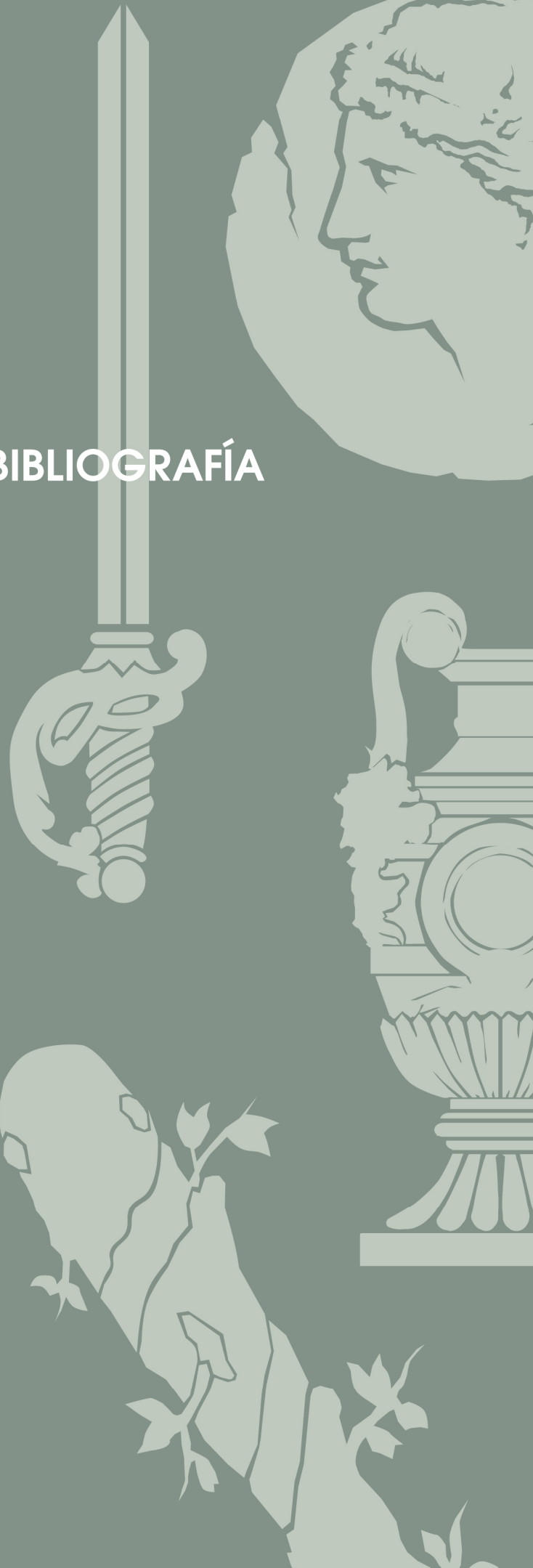
Un buen diseño ha de estar en función del buen manejo de las cartas de juego. Es por ello que el diseñador utiliza una dimensión aproximada a la proporción áurea, lo que contribuye a una manipulación más fluida y se adapte mejor a la mano que las sujeta. Una baraja en formato aleatorio ya sea grande, pequeño o circular, se demuestra que es menos ergonómico su manejo, es incómoda, y menos eficaz al reducir el grado de satisfacción del jugador que, aquel basado en formato de proporcionalidad áurea.

La textura de las cartulinas, necesitan una respuesta desde la ergonomía, pues hacer que se deslicen con facilidad y chasqueen al ser barajadas, debido a un buen barnizado o bruñido, es fundamental para un buen ejercicio de juego y para la sensación táctil y satisfacción del jugador.

También, el color ayuda a la ergonomía visual, por lo que crear unos naipes en colores primarios como base y algún secundario influye en la percepción y el deleite del usuario. El color posee una carga emocional e iconográfica, que transmite una serie de mensajes visuales agradables, asociados a distintos significados y símbolos, que ayudan al entendimiento y desarrollo del juego.

Incluso en la actualidad, finales del siglo XX y principios del XXI, los naipes siguen siendo un elemento susceptible de innovar, sometido a la inquietud de artistas, diseñadores, e incluso matemáticos, como es el caso de las cartas Magic inventadas por Richard Garfield, joven matemático de Nueva York, con el afán de encontrar nuevas formas, nuevos diseños y nuevos juegos para los naipes actuales, como los juegos que ya están en el mercado de estrategia y de rol. Lo que demuestra que el diseño de naipes está abierto a la creatividad de personas interesadas, sobre todo, del diseñador gráfico que ha de apostar por este medio de expresión en un campo que le es propio y donde aún hay mucho que decir y proponer.

# BIBLIOGRAFÍA







- AGUADO RUIZ, Juan de Dios (2000). *Los naipes en España*. Ed. Diputación Foral de Alava, dep. de Cultura. Vitoria.
- AICHER, O. (2004) *Tipografía*. Campgráfico Editors S.L. Valencia.
- AICHER, Otl y KRAMPEN, Martin (1981) *Sistema de signos en la comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona.
- ALBERS, J. (1979). *La interacción del color*. Ed. Alianza. Madrid.
- ALFARO FOURNIER, Félix (1982) *Los Naipes del Museo Fournier*. Ed. Heraclio Fournier, Vitoria.
- ALFARO FOURNIER, Félix (1981) *Museo de naipes Fournier*. Ed, H. Fournier, S.A. Vitoria.
- AMADES, Joan (1947). *Xilografies gironines*. Ed. Josep María Gironella. Girona.
- ANTREASIAN GARO, Z. WITH ADAMS, Clinton (1970). *The Tamarind Book of Lithography art and Techniques*. ed. Harry n. Abrams, Inc., publishers. New York. Standard Book Number 8109-9017-2 Library of Congress Catalogue.
- ARNHEIM, Rudolf (1979). *Arte y percepción visual*. 3ª edición. Ed. Alianza editorial, S.A. Madrid.
- ARNHEIM, Rudolf (1986) *El pensamiento visual*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona
- ARNHEIN, R. (1983). "Arte y percepción visual". Ed. Alianza y Forma. Madrid.
- ASHTON, T.S. (1955). *An economic history of England*. Ed. Mathuen, London.
- BAINES, Phil y HASLAM, Andrew (2002) *Tipografía función, forma y diseño*. Ediciones Gustavo Gili, Barcelona.
- BALMACEDA, José Carlos (2005) *La contribución genovesa al desarrollo de la manufactura papelera española*. Ed. Colección Apapiris. Madrid.
- BANHAM REYNER (1985). *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*. Ed. Paidós. Barcelona.
- BANISTER, Manly (1986). *Practical guide to Etching and other intaglio printmaking techniques*. Dover Publications, inc. New York.
- BANISTER, Manly (1988). *Practical lithographic printmaking*. Ed. Dover publications inc. 2ª edic. New York.

- BATTISTONI, Arnaldo (1983). *Tecniche dell'incisione*. Ed. Quattro venti. 2ª edic. Urbino (Italia)
- BAYLON, Christian y MIGNOT, Xavier (1996) *La comunicación*. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid.
- BELLINI, Arnaldo (1985). *Storia dell'incisione moderna*. 4ª. edc. Ed. Minerva italica. Milano.
- BIERWISCH, Manfred (1979). *El estructuralismo: Historia, problemas y métodos*. Ed. Tusquets. Barcelona.
- BLACKWELL, Lewis (1993). *La tipografía del siglo XX*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona
- BONGGREN, Jacob (1977). *Cromoterapia esotérica*. Ed. Dédalo. Buenos Aires.
- BRUSATIN, M. (1987). *Historia de los Colores*. Ed. Paidós. Barcelona.
- CAPETTI, F. (1975). *Técnicas de impresión*. Ediciones Don Bosco. Barcelona.
- CAPETTI, Federico (1979). *Enciclopedia universale della grafica e della stampa, volumen II, (tecniche Della stampa)* 2ª edición, Ed. Estige editores. Torino.
- CARTER, Harry (1999) *Orígenes de la tipografía. Punzones, matrices y tipos de imprenta (siglos XV y XVI)*. Ollero&Ramos Editores S.L. Madrid.
- CASTILLEJO ALONSO, Daniel (1991). *Catálogo general del Museo de Bellas Artes de Álava*. Colección pública, I a V. Sara González de Aizpuru Hidalgo. Ed. Diputación Foral de Álava. Vitoria.
- CENNINI, Cennino (1988). *El libro del arte*. Ed. Akal, S.A. 1ª edic. Madrid.
- CHAMBERLAIN, Walter (1988). *Manuel de grabado en madera y técnicas afines*. Ed. Blume. Madrid.
- CIGOGNARA, L. (1979). *Memorie epettanti alla storia della calcografía*. landes, d.s. progreso tecnológico y revolución industrial. Ed. Tecnos. Madrid.
- CIRLOT, Juan-Eduardo (1985). *Diccionario de símbolos*. Ed. Labor S.A. 6ª edic. Barcelona.
- CLAIR, Colin (1998) *Historia de la imprenta en Europa*. Ollero& Ramos Editores S.L. Madrid.
- CONRAN, Terence (1997). *Diseño*. Ed. Blume. Barcelona.

- CORMACK, Mc. Kathleen (1999). *Il segreto dei tarocchi*. Ed. Idea Libri. Rimini, Italia
- COROMINAS, J. (1954). *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*, volumen III. Ed. Gredos. Madrid
- CORTÉS VÁZQUEZ, Luís (1988) *Del papiro a la imprenta. Pequeña historia del libro*. Confederación Española de Gremios y Asociaciones de Libreros (C.E.G.A.L.).Madrid.
- COSTA, Joan (1994). *Diseño, comunicación y cultura*. Ed. Fundesco. Madrid.
- COSTA, Joan (1994) *Diseño, comunicación y cultura*. Edit. FUNDESCO, Madrid
- COSTA, Joan y ABRAHAM, Moles (1991). *Imagen Didáctica*. Ed.CEAC. Barcelona.
- CRONEY, J. (1971). *Antropometría para diseñadores*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- D'ALLEMAGNE, Henri René (1906). *Les cartes à jouer au XIV a XX siècle*. Tomos I-II. Ed. Hachette. Paris
- DAWSON, John (1982). *Guía completa de grabado e impresión, técnicas y materiales*. Ed. Blume, 1ª Edic. Madrid.
- DE GRANDIS, L. (1985). *Teoría y uso del color*. Ed. Cátedra. Madrid
- DE SANTI, Floriano (1981). *Il Linguaggio Dell'incisione*. Ed. La Nuova Cartografica, Brescia
- DEL VAL, Venancio (1979). *Calles vitorianas*. Ed. Caja de Ahorros Municipal de Vitoria.
- DERRY, T.K. (1980). *Historia de la tecnología*. WILLIAMS, Trevor I. Ed. Siglo XXI. Madrid.
- DÍAZ GONZALEZ, María del Mar (2004). *Asturias litografiada. El comercio y la industria en imágenes, 1900-1970*. Ed. Trea. Gijón (Asturias).
- DOERNER, Max (1976). *Los materiales de pintura y su empleo en el arte*. Ed. Reverté. S.A. 4ª edic. Barcelona.
- DONDIS, D.A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili. 8ª edic. Barcelona.
- DROSTE, Magdalena (1993) *Bauhaus 1919 - 1933*. Benedikt Taschen Verlag GmbH
- ECO, Umberto (1994). *Signo*. Edit.Labor S.A. Barcelona

- ECO, Umberto (2000). *Tratado de semiótica general*. Edit. Lumen, S.A. Barcelona.
- EGUÍA LOPEZ DE SABANDO, José (1994). *Catálogo del Museo "Fournier" de Naipes tomo III*. Ed. Diputación Foral de Álava, Vitoria.
- Enciclopedia Británica. 2006-2007. *Ultimate Referente Suite*. Chicago. Enciclopedia Británica,
- ESTEBAN LORENTE, Juan Fco. (1990). *Tratado de iconografía*. Ed. Ismo. Madrid.
- ESTEVE BOTEY, F. (1935). *Historia del grabado*. ed. Labor. Barcelona.
- FABRIS S. y GERMANI R. (1973). *Proyecto y estética en las artes gráficas*. Ed. Don Bosco. Barcelona.
- FERNÁNDEZ DE AVILÉS, Augusto (1988). *Cursillo sobre la fabricación de papel a mano*. Madrid: 18, 19 de abril
- FERNANDEZ DE PINEDO, Emiliano (1980). *La industrialización del norte de España*. Hernández Marco, José Luís. Ed. Crítica. Barcelona.
- FORMENTÍ SILVESTRE, Josep (1999). *Preimpresión: tratamiento de la imagen*. Ed. Fundació Indústries Gràfiques. Barcelona.
- FORMENTÍ SILVESTRE, Joseph y otro (1999). *"Preimpresión: tratamiento de la imagen"* Fundació Indústries Gràfiques, Barcelona.
- FRANCASTEL, Pierre (1990). *Arte y técnica en los siglos XIX y XX*. Ed. Debate. Madrid.
- FRANÇOIS, Andre (1974). *Histoire de le carte à jouer*. Ed. Serg Freal. París.
- FRISBY JOHN, P. (1987). *Del ojo a la visión*. Ed. Alianza Editorial. Madrid.
- FRUTIGER, Adrian (2000) *Signos Símbolos Marcas Señales*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.
- FRUTIGER, Adrian (2002) *En torno a la tipografía*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.
- G. LARRAYA, Tomas (1979). *Xilografía, historia y técnicas del grabado en madera*. 3ª edición. Ed. Sucesores de E. Meseguer, Barcelona.
- GARAU, Augusto (1986). *Las armonías del color*. Ed. Paidós. Barcelona.
- GARCÍA CORTAZAR, Fernando. (1994). *Breve Historia de España*. Ed. Alianza. 7ª edic. Madrid.

- GARCÍA VEGA (1985). *Lecciones de Historia de la Psicología*. Univ. Complutense. Madrid.
- GERSTNER, Karl (1988). *Las formas en el color*. Ed. Blume. Madrid.
- GIEDION, Siegfried (1978). *La mecanización toma el mando*. Gustavo Gili, S.A. Barcelona.
- GIMBEL, Theo (1990). *La salud por el color. Terapia mediante el color*. Ed. Edaf. Madrid.
- GOLDSTEIN, Bruce (1988). *Sensación y percepción*. Ed. Debate.
- GOLDSTEIN, E. Bruce (1992) *Sensación y percepción*. Editorial Debate. Madrid.
- GONZALEZ ALBERDI, Mercedes (1987). *Realidad plástica y simbólica de la baraja española el caballero de copas. Señor de los océanos*. Tesis de Grado, curso 1986-1987 (no publicada) Bilbao.
- GONZÁLEZ, F. (1985). *La adaptación afectiva al entorno*. Ed. Tecnos, Madrid.
- GRANDIS (de), Luigina (1985) *Teoría y uso del color*. Ediciones Cátedra S.A. Madrid.
- GRIMAUD B. (1981). *El Tarot de los Cabalistas*. Ed. France Cartes. Aviñón.
- GROUPE  $\mu$ . (1993) *Tratado del signo visual*. Edit. Cátedra S.A. Madrid.
- HAYTEN, P. J. (1958). *El color en la industria*. Ed. Leda. Barcelona.
- HOBBSAWM, Eric J. (1988). *En torno a los orígenes de la revolución industrial*. 5ª edición, Ed. Siglo XXI, S.A. Madrid.
- HOFFMANN, Detlef (1972). *Le monde de la carte a jouer*. Ed. Leipzig, Permis d'imprimer. Alemania.
- HUYGHE, René (1967). *Los poderes de la imagen*. Ed. Labor, Barcelona.
- IBÁÑEZ PÉREZ, Alberto C. (1990). *Burgos y los burgaleses en el siglo XVI*. Excmo. Ayuntamiento de Burgos,
- ITTEN, J. (1970). *The elements of color*. Ed. Thonson international publishing. New York.
- ITTEN, J. (1986). *Arte del color*. Ed. Limusa. México.

- ITTEN, J. (1986). *The color star*. Ed. Thonson international publishing. New York.
- IVINS MILLS, Williams (1975). *Imagen impresa y conocimiento: análisis de la imagen prefotografica*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- JANER, Florencio *Naipes o cartas de jugar y dados antiguos*, Museo Arqueológico Nacional.
- JUNG, Carl Gustav (2003). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Obras completas, Volumen 9/1. Ed. Trotta, Madrid. Párrafo 9.
- KANE, John (2004). *Manual de tipografía*. Ed. Gustavo Gili. S.A. Barcelona.
- KEMP, Tom (1979). *La revolución industrial en la Europa del s. XIX*. ed. Fontanella. Barcelona.
- KREJCA, Ales (1990). *Las técnicas de grabado*. editorial Libsa. Madrid.
- KUNZ, Willi (2003). *Tipografía: macro y microestética*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.
- LA LANDE, Mr. De (1995). *Arte de hacer papel: según se practica en Francia y Holanda, en la China y en el Japón*. Ed. Clan. Madrid.
- LEAF, Ruth (1984). *Etching engraving*. Dover Publications inc. New York.
- LIDÓN MARTINEZ, Concepción (2000). *La litografía industrial en el norte de España durante los siglos XIX y XX. Análisis técnico, iconográfico y estético*. (Tesis Doctoral) Universidad Politécnica de Valencia, ISBN: 84-8416-259-1
- LIDÓN MARTINEZ, Concepción (2000). *La litografía en la baraja española de Heraclio Fournier. 1860-1950*. (Tesis Doctoral) Universidad Politécnica de Valencia, ISBN: 84-8416-260-1
- LIDWELL, William , VV.AA (2005). *Principios universales del diseño*. Ed. Blume. Barcelona.
- LLANO GOROSTIZA, Manuel (1975). *Naipes Españoles*. Ed. Induban. Vitoria.
- MALTESE, Corrado (1987). *Las técnicas artísticas*. Ed. Cátedra. 5ª edic. Madrid.
- MANN, Sylvia (1993). *Naipes británicos y su influencia internacional*. Vitoria: ed. Diputación Foral de Álava,

- MANN, Thomas (1975). *El artista y la sociedad*. ed. Guadarrama. Madrid.
- MARCH, Marión (1989). *Tipografía creativa*. Ed. Gustavo Gili, S.A. Barcelona.
- MARIS DANTZIC, Cynthia (1994). *Diseño Visual*. Ed. Trillas, S.A. México.
- MARTÍ IBAÑEZ, Félix (1964). *Trece cuentos de maravilla y prodigio* Ilustraciones de Teodoro Miciano, Ed. Altamira. Madrid.
- MARTÍN MONTESINOS, José Luís (2001). *Manual de tipografía*. Ed. Capgrafic, Valencia.
- MARTÍN, J. L. y MAS, Montse (2001) *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital*. Camgráfico Editors S.L. Valencia, 2001
- MARTINEZ- VAL, Juan (2002). *Tipografía práctica*. Ed. Laberinto S.L. Madrid.
- MARTÍNEZ-VAL, Juan (2002) *Tipografía práctica. Usos, normas, tecnologías y diseños tipográficos en los inicios del siglo XXI*. Ediciones del laberinto, S.L. Madrid.
- Mc.LAUHAN, Marshall (1969). *El medio es el mensaje*. Fore, Quintín. Barcelona: Ed. Paidós, (Universidad de Zaragoza, Signatura: Z-53-401)
- MELIS-MARINI, Felce (1973). *El aguafuerte*. ARCE, Joaquín. Ed. Sucesor de E. Meseguer. 2ª edic. Barcelona.
- MENNA, Filiberto (1977). *La opción analítica en el arte moderno figuras e iconos*. Ed. Gustavo Gil S.A. 2ª edic. Barcelona.
- MERCADO SEGOVIANO (1988). *Elementos de ergonomía y diseño ambiental*. Ed. Escuela de Artes Decorativas de Madrid. Madrid.
- MICIANO, Teodoro (1960). *Baraja americana: Artes de la América Precolombina*: publicaciones Heraclio Fournier, Ed. Magisterio español. Vitoria.
- MICIANO, Teodoro (1972). *Breve historia del aguatinata, (de Goya a Picasso)*: Ed. Real academia de Bellas Artes de San Fernando. Madrid.
- MICIANO, Teodoro (1989). *Viñetas tipográficas*. Ed. Padilla. Sevilla.
- MILIZZA, Francisco (1987). *Arte de saber ver en las bellas artes del diseño*. Ed. Alta Fulla. Barcelona.



- MOLES, A. (1974). *Teoría de los objetos*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- MONREAL Y TEJADA, Luís (1966). *Los dichos del Taroco*, Ed. Planeta. Barcelona
- MONREAL Y TEJADA, Luís (1981). *Historia en naipes*. Ed. Heraclio Fournier, Vitoria.
- MORRIS, Charles (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos*, Ed. Paidós. Barcelona.
- MULLER-BROCKMANN, J. (1982). *Sistemas de retículas*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- NÚÑEZ URIBE, Felix (1998). *Las Salesas de Vitoria, un regalo para la ciudad*. Grafite ediciones. Burgos.
- PARRAMÓN VILASALÓ, José María (1980). *Artes gráficas*, Ed. Instituto Parramón Ediciones, S.A. 6ª edic. Barcelona.
- PERELLÓ, Antonia M. (1990) *Las claves de la Bauhaus*. Editorial Planeta. Barcelona.
- PÉREZ-DOLZ, F. (1980). *Teoría de los colores*. Ed. Meseguer. Barcelona.
- PLA, Jaume (1986). *Técnicas de grabado calcográfico y su estampación*. Ed. Omega. Barcelona.
- PORTAL, F. (1989). *El simbolismo de los colores*. Ed. Trad. Unanime. Barcelona.
- PUERTA, Felicia (2005). *Análisis de la forma y sistemas de representación*. Ed. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1988). *Medios de masas e historia del arte*. 3ª Edición. Ed. Cátedra. Madrid.
- RANDOLPH KARCH, R. (1966). *Manual de Artes Gráficas*. Ed. F. Trillas S.A. reg. México. Núm. 158.
- RAVIOLA, Ettore (1974). *Elementi introduttivi di Lito-Offset*. Centro per L'istruzione professionale gráfica. 1ª edic. Ed. Instituto Salesiano San Zeno, Verona (Italia).
- ROCK IRVIN (1985). *La percepción*. Ed. Labor. Barcelona.
- RODRIGUEZ LASO, M<sup>a</sup>. Dolores (1999). *El soporte de papel y sus técnicas. Degradación y conservación preventiva*. Servicio editorial de la U.P.V. Bilbao.

- RODRIGUEZ LASO, María Dolores (1998). *Degradación, mediante envejecimiento acelerado, del papel soporte de realizaciones artísticas actuales (óleo y acrílico)*. Tesis doctoral. Servicio Editorial UPV/EHU. Bilbao.
- RODRIGUEZ MORALES, Gerardo (1987). *Manual de diseño industrial*. Ed Gustavo Gili. México.
- ROGER- MARX, Claude (1979). *La Gravure: des origines à nos jours*. Rouir Eugène y Adhèmar, jean. Ed. Somogy. París
- ROSS, John (1990). *The complete printmaker*, Romano Clare y Ross Tim. Ed. The free press. 2ª edic. New York,
- RUDER, Emil (1992) *Manual de diseño tipográfico*. Editorial Gustavo Gili. México.
- RUIZ, A. (1984). *Nuestro entorno*. Ed. Penthlon. Madrid.
- RUIZ-VARGAS, J.M. (1991). *Psicología de la memoria*. Ed. Alianza. Madrid.
- SANZ, J. C. (1985). *El lenguaje del color* . Ed. Blume. Madrid.
- SATUÉ, Enric (1988) *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial. Madrid.
- SAUTÉ, Enric (1988). *El diseño gráfico, de los orígenes hasta nuestros días*, Ed. Alianza y forma. Madrid. ISBN 84-206-7071-5
- SEGUIN, Jean-pierre (1968). *Le jeu de carte*. Ed. Hermann, París.
- SERRANO PARDO, Luis (2003). *Litografía portabella, biografía de una empresa familiar*. Ed. Colección C/Benjamín Jarnés nº 6, Diputación de Zaragoza.
- SLADE, Catherine (1998). *Enciclopedia de técnicas de ilustración*Ed. Acanto S.A. . 2ª edic. Barcelona.
- SOLANAS DONOSO, Jesús (1985). *Diseño, arte y función*. Ed. Salvat. Barcelona.
- STANLEY, Jones (1981). *La stampa d'arte: Litografía*. Ed. Il Castelo, Milán.
- SUÁREZ ALBA, Alberto (1991). *A Vitoria barajas.*: Ed. Diputación Foral de Álava, servicio de museos. Vitoria-gasteiz.
- TENA FUENTES, Salvador (1994). *Testimoni històric de naipes Comas*. Edita Naipes y especialidades gráficas S.A. Barcelona.

- TURNER, Silvie (1989). *A printmarker's handbook*. Westerham Press Ltd. London.
- VÉLEZ CEA, Manuel (2007). *Dibujo, diseño y ergonomía, una necesidad en la cultura del proyecto*. En "Por dibujado y por escrito". Ed. Universidad de Granada. Granada 2007.
- VICARY Richard (1986). *Manual de Litografía*. Ed. Herman Blume, Madrid.
- VIÑOLA Y LARDIES, Vicente (1901). *Manual de naipes. Manual teórico práctico, científico, literario, artístico, alegórico para inteligencia de los jugadores a los naipes, ilustrados simbólicos*. Ed. Establecimiento Gráfico de R. Pujol. Barcelona.
- VIVES CASAS, Francisca (2000). *La Academia de Bellas Artes de Vitoria (1818- 1889)*. Tesis doctoral.: Editada por El Ayuntamiento de Vitoria.
- VIVES PIQUÉ, Rosa (1994). *Del cobre al papel la imagen multiplicada*. Ed. Ikaria. Barcelona.
- VIVES PIQUÉ, Rosa (2003). *Guía para la identificación de grabados*. Ed. Arco/Libro S.L. Madrid.
- VV.AA. (1982). *El Gran libro del Color*. Ed. Blume. Barcelona.
- WILLBERG, H. P y FORSSMAN, Friederich (2002) *Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letra*. Edit. Gustavo Gili S.A, Barcelona.
- WONG, Wucius (2004). *Fundamentos del diseño* Ed. Gustavo Gili, Barcelona
- WOODS, Louise (1998). *Guía práctica artesanal de la estampación*. Ed. Celeste Ediciones S.A. 2ª edic. Madrid.
- WORK, Thomas (1985). *Crear y realizar grabados*. ed. L.E.D.A. Barcelona.
- ZELICH, Cristina (1995). *Manual de técnicas fotográficas del siglo XIX*. Arte y proyectos Editoriales S.L. Sevilla.

**Diccionarios.**

- BARCIA, R. (1880). *Diccionario General Etimológico de la lengua española*. Tomo III, Ed. Seix-Editor
- COROMINAS, J. (1954). *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*. Volumen III. Ed. Gredos, Madrid.
- COVARRUBIAS OROZCO DE, Sebastián (1943). *Tesoro de la lengua castellana o española, según impresión de 1611* Ed. de Benito Remigio Noides, en la de 1674. S.A. Horta, I.E. Barcelona. folio 560, vuelto.
- ESPASA CALPE (1954). *Diccionario enciclopédico abreviado Voz Fournier, Pedro S.* Ed. Espasa Calpe. S.A., Madrid.
- VVAA . (2000). *Diccionario de la lengua española. Real Academia Española*. Espasa Calpe. Madrid.

**Biblioteca del Museo Fournier de Naipes de Vitoria (Álava)**

- MADURELL MARIMÓN, José María (1961). *Documentos y estudios: Notas de naiperos barceloneses*. Instituto municipal de Historia, documentación y estudios Publicado abbc Barcelona, Vol. IV Signatura: IP. 4334.
- PRAGMÁTICA Sanción En fuerza de ley prohibiendo los juegos de envite, suerte, y azar, que se expresan, y declarando el modo de jugar los permitidos, San Lorenzo de El Escorial 6 de octubre de 1771, en Madrid. En la oficina de don Antonio Sanz, impresor del Rey nuestro señor, y de su Real Consejo.
- REAL DECRETO: de S.M. el Rey Luis I Fechado en 1724, se adjunta transcripción en apéndice II de documentación bibliográfica.

**Fuentes.**

- ALFARO FOURNIER, Félix (1961) Documento encontrado en la fábrica escrito por él mismo en diciembre.
- LOPE, Emilio Cuaderno manuscrito de apuntes de fotografía, propiedad del autor.

**Artículos:**

- ABASOLO, José A. (19-05-2004). El Correo Español del Pueblo Vasco, Ed. Vitoria
- BETTONICA, Luís (3-3-72) “En torno al misterioso origen de los naipes” JANO de medicina y humanidades”,. Núm 19, págs. 10-14.
- BILBAO ORUE, Manuel (julio-agosto de 1993) “Mediterráneo, ¿síntesis o encuentro de culturas? *Buenas Noticias, Arte y cultura*. 1ª Edición. Bilbao.Núm. 23 pág. 67.
- CABALLERO, Javier (5 Diciembre de 2004) “El verdadero rey de oros de Fournier”, *El Mundo Magazine*. (Soporte electrónico) 1ª ed. nº 271 de fecha (consulta 12-03-2005) <http://el-mundo.es/magazine/2004/271/1101920875.html>,
- CORCORAN, Elizaberh Art. "Imágenes perfectas", pp. 78-87, INVESTIGACION Y CIENCIA, nº187, abril 1992.
- CORCORAN, Elizaberh Revista INVESTIGACION Y CIENCIA, "Mente y cerebro", nº 164, noviembre,1992
- CORCORAN, Elizaberh Revista VER Y OIR (nº 16), "Monográfico sobre color". Ed. Puntex. Barcelona, nov. 1985.
- DÍEZ, Vicente “Revista de Humanidades”. Artículo “Los Naipes”. Notas sobre su historia y características, pág. 9-11 en primera parte y 63-65 en segunda parte.
- FREEMAN, W.J. "Fisiología de la percepción", pp. 30-38, INVESTIGACION Y CIENCIA, nº 175, abril, 1991.
- GÓNGORA, F. (2004). “El correo español del pueblo vasco”. 15 de agosto Artículo, “140 años de caminos de hierro” Pág. 6 y 7.
- GUISASOLA, Marisol (1979). Suplemento El País. 8 enero Artículo, 20 cosas que debes saber acerca de los naipes.
- LICOTTI, Aldo (1960). “Revista NESSA, de Actualidades Científicas”.Febrero. Madrid – Barcelona.
- RESA, Angel, *A Fournier le pintan bastos*. Artículo del Correo. Ed. Vitoria, de fecha. 05-10-2007
- RICHAUDEAU, Françoise (1987) *La legibilidad. Investigaciones actuales*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Salamanca.

- RÍOS SUÁREZ, Juan (1970). Diario Español. 7, junio, Artículo, La familia Fournier (de Burgos) los ases de la baraja.
- RIPOTA, Peter "Al rojo vivo", pp. 37-44, rev. MUY INTERESANTE, nº124, septiembre, 1991.
- ROSK I. y PALMER S. "El legado de la psicología de la forma", pp.50-57, INVESTIGACION Y CIENCIA, nº 173, febrero, 1991.
- RUBIO, Javier (1978). *Los naipes: Un desafío al destino y un tesoro para el coleccionista* diario ABC. Suplemento de los domingos de fecha 31 diciembre. Madrid.
- SACRISTÁN, Y. "El color del deseo", pp. 78-81, rev. RAGAZZA, nº 40, febrero, 1993.
- SOLER, Fernando (1973). Página cultural del suplemento de la Vanguardia de 12 julio, Artículo, Pequeña biografía del naipe. Barcelona.
- TELLEY, Roger "Revista MSD." Núm 3 , pp. 14- 5.
- VV.AA. (Catálogo). (1985). "El diseño en España- Antecedentes históricos y realidad actual". Ed. Ministerio de Industria y Energía. Madrid.

## ARCHIVOS

### Ministerio de Industria de Álava.

- Expediente núm. (284) –15005.  
 Expediente núm. 605 (284)  
 Expediente (284) 15.005  
 Expediente núm.(248) 24.158, folio 1048 núm. 37.965.  
 Expediente núm. (284) 21.546. Registro General núm. 72.359  
 Expediente (284) 21.634. Registro General: 72.358.  
 Expediente (284) 22.770 Registro General: 77.318.  
 Expediente (284) 30.623. Registro General: 66.10.  
 Expediente núm. (284) 27.890.  
 Expediente núm. (284) 33.809. Registro General: 93.233.  
 Expediente núm. (284) 34.652. Registro General: 13.234.  
 Expediente núm. (284) 33.808. . Registro General: 102812.  
 Expediente núm. (284) 37.845 Registro General: 83.285.  
 Expediente núm. (284) 44.405.  
 Expediente núm. (284) 45.934.  
 Expediente núm. (284) 40.822.  
 Expediente núm. (284) 51.063.  
 Expediente núm. (284) 87.531.  
 Expediente núm. (284) 63.280.  
 Expedientes. Núms. (284) 63.512. Fecha puesta en marcha 4-10-58

- Expedientes. Núms. (284) 64.289 " " " 4-10-58  
 Expedientes. Núms. (284) 68.349 " " " 25-11-58  
 Expedientes. Núms. (284) 89.672 " " " 13-12-58  
 284/101.364-LMM/mgg.  
 Expediente núm. 284/85533  
 Expediente núm. 284/ 907.443  
 Expediente núm. 284/ 909.327  
 Registro de salida y la fecha: 006434, 1 diciembre de 1960. (carece núm. Expediente)  
 Expediente número 284/931.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 102.012 de fecha 1961.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 102.063 de fecha 1961.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 6252-II de fecha abril de 1961.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 102.224 de fecha mayo de 1961  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 381 de fecha julio 1961.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 8359 de fecha agosto 1961.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente 284/ 8231 de fecha octubre 1961.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm.. 284/109041, de fecha nov. 1962  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm.. 284/102342 de fecha nov. de 1962.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 284/102224 fecha 13 sept. de 1963.  
<sup>1</sup> Delegación de Industria de Álava. Expediente núm. 284/310663 fecha 19 dic. 1963.  
 Expediente núm. 284/604.290.  
 Registro de salida núm. 80.434. de fecha 20 de Junio de 1968  
 Certificado núm. 60/ID, segundo ejemplar.  
 registro de salida núm. 400280 de fecha 16.1.74.  
 Escrito del Ministerio de Industria (Madrid) de fecha 11 de julio de 1977.  
 Registro de salida núm. 2079 de fecha 23.06.78.  
 Registro de salida núm. 801.461 de fecha 21 febrero de 1978.  
 Registro de salida num. 284, diciembre 1985. Solicitud 36184.  
 Registro de salida núm. 506961 de fecha 20 de diciembre de 1985.

### Archivo Municipal del Exmo. Ayuntamiento de Vitoria

- Signatura: 601-III-84-11.  
 Signatura: 45/20/33-(30). de fecha, 29 de Agosto de 1876  
 Signatura: 53/019/036. de fecha, 3 de Junio de 1880.  
 Signatura: C / 031 / 024 de fecha, 22 de Noviembre de 1886  
 Signatura: C / 010 / 004 de fecha, 26 de agosto de 1889.  
 Signatura: C / 010 / 037 de fecha, 23 - 07 - 1889.  
 Signatura: 44 / 17 / 27 de fecha, 20 de febrero de 1899  
 Signatura: 35 - 016 – 010 de fecha 18 de marzo de 1912.  
 Signatura: 44 / 17 / 27 de fecha, 20 de febrero de 1899  
 Signatura: C / 10 / 04, de fecha 28 agosto de 1889.  
 Signatura: C/31/ 27, de fecha 13 de Septiembre de 1887.  
 Signatura 26 - 25 – 46, fechado 15 septiembre de 1922.  
 Signatura D-75-4. de fecha 10 de Noviembre de 1956.  
 Signatura: 45/33/7. de fecha 21 de febrero de 1958.  
 Signatura 32/17/24.  
 Signatura 32/18/29.  
 Signatura D/10/18.  
 Signatura 34/55/1, 14 de noviembre de 1960.  
 Expediente: Armario 34 Legajo 55 número 2.

Expediente: Armario 34 Legajo 55 número 3.  
Expediente: Armario 34, Legajo 55, número 5, 20 de julio de 1964.  
Expediente: Armario 59 Legajo 88 número 13 de fecha 31 de enero de 1966.  
Expediente: Armario 59, Legajo 88, núm. 12, de fecha junio de 1966, número de Registro General 7.825.  
Expediente: armario 60, legajo 2, número 4.  
Industria y Bellas Artes, 1867, signatura, 066-V SOL (P 1503)

### **Archivo Municipal del Exmo. Ayuntamiento de Burgos.**

Padrón Municipal del año 1859.  
Expediente, Sección 1ª. Año 1919.  
Expediente, nº. De registro 67, sección 2ª, Año 1904.  
Signaturas:  
17-370.  
18-571.  
PA-1.  
22-1055.  
22-1044.  
15-602.  
15-987.  
18-2601.  
PA-352.  
18-2029.  
17-5496.  
17-5497.  
17-6818.  
23-4027.  
13-668.  
23-3352.  
16-990.  
15-1423.  
AD-858/2.  
AD-863/16.  
4-9899.  
AD-5248/4.  
AD-6473/6.  
15-2307.  
20-1640.  
Libro de Actas del Exmo. Ayuntamiento de Vitoria, Sesión ordinaria de 15 de Marzo de 1867, Signatura: L-5-104. (Libro 178).

Archivo municipal del Excmo. Ayuntamiento de Vitoria, Negociado 1º, año 1882, Núm.118. Signatura: Sección 52, legajo 12, número 48.

Foto Archivo Municipal de Vitoria, signatura: GUI-VII.11.E.GUINEA.

Fotografía del Archivo Municipal de Vitoria signatura PAR-2600.4. (3).



**Institución Fernán González (Burgos)**

Boletín de la Institución del 1er. Trimestre de 1935, nº 50.

Boletín de la Institución del 1er. Semestre de 1970, nº 174

Documentación bibliográfica: Institución Fernán González (Burgos), y Archivo Municipal del Exmo. Ayuntamiento de Burgos, familia Gil-Fournier Carazo y prensa. tomo V

**Boletín Oficial del Estado**

Ley 1-9-39, (BOE 9/9).

Orden de 2-2-40, Ley 1-9-39 (BOE 8/2).

Decreto 18-4-47, Seguro Obligatorio de Vejez e Invalidez (SOVI) (BOE 5/5).

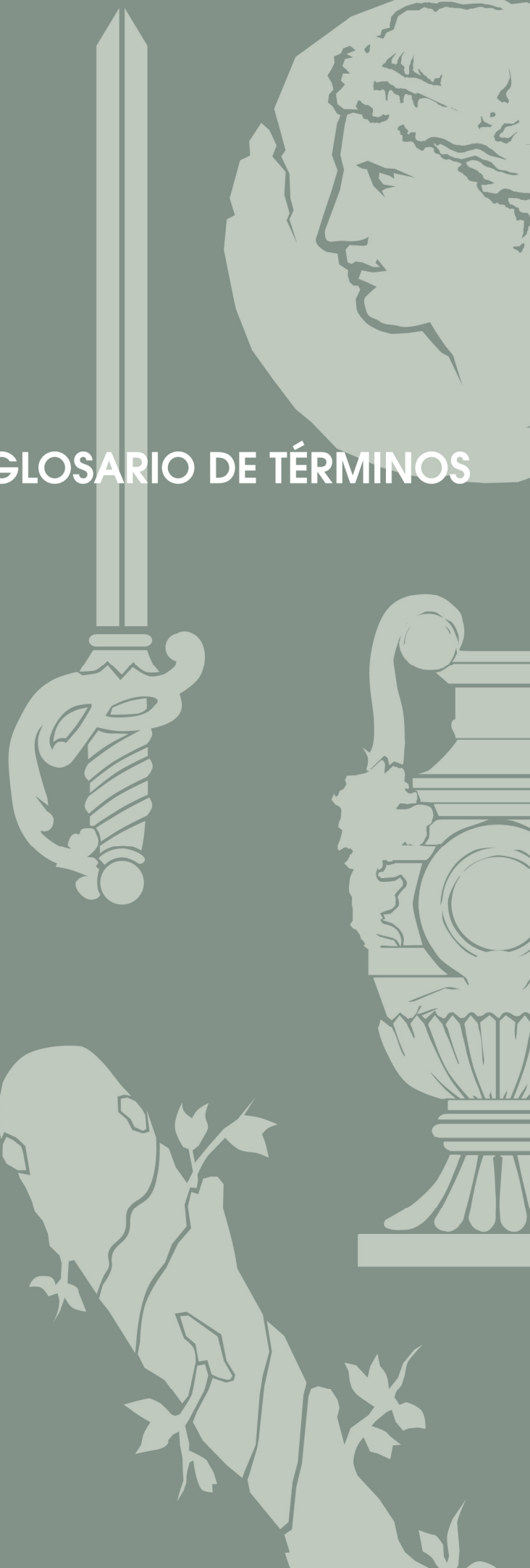
Orden de 10-8-57, SOVI (BOE 15/8).

Decreto 1564/1967, de 6 de julio, SOVI (BOE 17/7).

(B.O.E. 23 de 1939.)

Boletín Oficial del Estado número 267, de fecha 8 de noviembre de 1977, página 24.449.

# GLOSARIO DE TÉRMINOS





## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**AERÓGRAFO:** Herramienta utilizada para dar el color en la realización de un diseño. Existen dos tipos de aerógrafos: los de un solo movimiento de palanca y los de doble movimiento de palanca.

**AUTOEDICIÓN:** Es un proceso de preimpresión mediante el cual el diseñador crea una composición electrónica del proyecto con el ordenador, a continuación se realizan las pruebas y se procede a la filmación de los trabajos, llegando finalmente a la impresión de los mismos.

**ANILOX:** Cilindro especial que comprende una superficie dura cubierta por células diminutas que mantienen y distribuyen parejamente la tinta.

**ANVERSO:** Cara principal del naipe.

**AS:** Primera carta de la baraja, marcada con el número 1.

**BANDAS DE COLOR:** Son gradaciones de color que nos permiten visualizar si la prueba de color es igual a la de la película.

**BARAJA O MAZO:** Significado que corresponde a la mezcla de los naipes antes de repartirlos.

**BOCETO:** Idea básica de un anuncio o diseño.

**CALIBRADO:** Procesos de ajuste de color que se ve en la pantalla de un monitor en relación con el color que aparecerá en la impresión.

**CARTA:** Cuyo significado es “tanto”, y corresponde al valor de cada uno de los naipes de una baraja, a excepción de las figuras.

**CANALES GRÁFICOS:** Son aquellos mediante los cuales llevamos el diseño a la vista del consumidor. Entre los más utilizados están los carteles publicitarios, los stands y la publicidad por correo y en prensa.

**CGM:** Formato de imágenes en dos dimensiones, metaarchivo de gráficos por ordenador.

**CLAVA:** Forma de denominar al símbolo de los bastos.

**CÍRCULO CROMÁTICO:** Es un círculo dividido en seis secciones iguales alternando los tres colores primarios con los resultantes de su mezcla en ambos lados y denominados secundarios.

**COLOR:** El color es un fenómeno físico de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, se percibe a través de la visión, y permite diferenciar los objetos del espacio.

**COMPONEDOR:** Soporte de metal en el que el cajista dispone los tipos, ordenándolos en palabras y líneas.

**COMPOSICIÓN:** Es el método usado para organizar el texto y las imágenes para la impresión.

**CONTRASTE:** Es el efecto que se produce al aplicar la gama global de tonos desde los más oscuros hasta los más claros.

**COPYRIGHT:** Es la ley que rige la propiedad intelectual. Engloba las obras de arte, las literarias, las musicales y las escénicas por un periodo de 50 años después de la muerte de su autor. Esta ley protege la obra desde el momento en que se crea sin necesidad de registrarla.

**CROMISTA:** Palabra de origen francés, cuyo significado es: persona que dibuja y estampa las piedras litográficas

**CROMOLITOGRAFÍA:** Forma de nombrar a la litografía en color en el s. XIX

**CUENTAHILOS:** Es una lupa que usan los fotocromistas e impresores para visionar las transparencias en color a 45 mm. El soporte abatible asegura que la lente quede a la distancia correcta y deja las manos libres. (Fig.1.5)

**DENSITÓMETRO:** Es un aparato electrónico sofisticado y caro, que se usa para comprobar la densidad de la tinta en una prueba a base de leer las bandas de color. Se usa para comprobar las densidades de las pruebas, la película, las bandas de color y el producto final impreso.

**DIGITALIZACIÓN:** Proceso que convierte una imagen en códigos de ordenador o dígitos binarios.

**DIRECCIÓN:** La dirección de una forma depende de como esta relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

**DISEÑO:** Actividad técnica y creativa cuyo propósito es establecer las cualidades de los objetos, procesos y servicios, y encaminada a idear un proyecto útil, funcional y estético.

**DISEÑO GRÁFICO:** Está relacionado con la actividad creativa, lo intelectual y el aporte de la técnica, para producir imágenes y teniendo presente el análisis, la organización y los métodos de representar, con el fin de aportar soluciones visuales.

**DPI:** Medida mediante la cual se conoce la calidad en la impresión, representa puntos a imprimir por pulgada.

**DXF:** Es el formato de intercambio de datos. Es un formato de imágenes en tres dimensiones.

**ELEMENTOS CONCEPTUALES:** Son aquellos que están presentes en el diseño, pero que no son visibles a la vista.

**EFEECTO MOIRÉ:** El resultado de una mala proyección de tramas.

**ENCUADRE:** Línea de contorno que tienen algunos naipes.

**ENTINTAR:** Acción de extender tinta sobre una matriz.

**EPÍTOME:** Resumen o compendio de una obra extensa, que expone lo más fundamental o preciso de la materia tratada en ella.

**EQUILIBRIO:** Trata de producir consonancia.

**ERGONOMÍA:** Ciencia multidisciplinar que tiene como objetivo encontrar soluciones para que los objetos y el entorno se adapten a las necesidades funcionales y perceptivas humanas, aportando confort y eliminando las patologías derivadas de un mal diseño.

**ESPACIO:** Todas las formas por más pequeñas que sean ocupan un espacio, el espacio así mismo puede ser visible o ilusorio (para dar una sensación de profundidad).

**ESTAMPA:** Se designa así a la imagen obtenida de la impresión de una matriz.

**ESTARCIDO:** Está basado en la utilización de patrones que son perforados sobre un soporte rígido y sirven para colorear y dar forma.

**FIGURAS:** Se designan así a los naipes que representan figuras, el 10, 11 y 12, en la baraja española y J, Q, K en las de Póker y, V, D, R, en el Bridge.

**FILIGRANA:** Marca que se hace en la pasta de papel con el adelgazamiento del pliego en el instante de la fabricación, para indicar la marca del fabricante.

**FILMACIÓN:** Es el proceso mediante el cual se trasladan las imágenes a película utilizando filmadoras.

**FILTROS:** Técnica utilizada para la creación de páginas de color Postscript.

**FORMA:** Todo objeto visible tiene una forma, la cual aporta para que el ojo la perciba, identifique y relacione.

**FORMATOS:** Representan el tipo de fichero como son. (Photoshop, Flash, JPEG....)

**FOTOCOMPOSICIÓN:** Proceso mediante el cual se compone una página, revista, cartel, mediante la introducción de texto e imagen.

**FOTOGRAFADO:** procedimiento fotomecánico que se aplica al grabado de metal emulsionado, para transferir una imagen fotográfica.

**FOTOLITO:** Película de negro o de algunos colores lista para ser transferida a la plancha.

**FOTOMECÁNICA:** Método de pasado de planchas de impresión que implica técnicas fotográficas. Montaje de texto e ilustraciones para transferirlas a una plancha de impresión.

**FLEXOGRAFÍA:** Es un método de impresión tipográfico en relieve.

**FRANQUICIA:** Modo de ceder bajo licencia la venta del un producto o la prestación de un servicio.

**FUNCIÓN:** Para lo que esta creado dicho diseño.

**GAMA DE COLORES:** La variedad de tintas de impresión.

**GKS3D:** Es un formato de imágenes en tres dimensiones. Se refiere al sistema núcleo para gráficos en tres dimensiones.

**GRABADO:** Matriz de madera, metal, piedra u otro material, idóneo para ser entintado e impreso.

**GRABADO EN HUECO:** Cuando los trazos de la figura quedan rehundidos en la plancha y son los que reciben la tinta.

**GRADACIONES:** Niveles de color posibles. El lenguaje Postscript puede producir hasta un máximo de 256 niveles de grises para cada de los colores de cuatricromía.

**GRAVEDAD:** El efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad o inestabilidad a una forma o a un grupo de ellas.

**HARDWARE:** Es el concepto que representa a los componentes físicos que constituyen el ordenador: transistores, circuitos integrados, etc.

**HUECOGRABADO:** Proceso de impresión industrial de tipo rotativa, basado en la calcografía (huecograbado), se consiguen las imágenes por medio de la fotografía (reproducción fotomecánica).

**ICONOGRÁFICO:** Sistema de representación mediante imágenes. Precedió a la escritura fonética.

**IDEOGRÁFICO:** Sistema de representación que utiliza signos gráficos para representar ideas.

**IMAGEN:** Unidad de representación realizada mediante el lenguaje visual.

**INDICES:** números o letras con símbolos que se colocan en los ángulos de los naipes y que corresponden al número y signo al que pertenece el naipe.

**INTENSIDAD:** La luminosidad medible de una fuente lumínica. Sinónimo de saturación.

**IKURRIÑA:** En euskera, bandera. Forma de denominar a la de la comunidad vasca.

**JUEGO:** Relacionado con idea de la diversión.

**LAUBURU:** Denominación popular del símbolo de la cruz gamada o svástica en el pueblo vasco.

**LINEA:** Es una sucesión de puntos, tiene largo, pero no ancho, tiene una posición y una dirección.

**LÍNEA DE BASE:** Línea invisible sobre la que se colocan las letras.

**LINOTIPIA:** Máquina de componer con teclado basada en el principio de la matriz circulante.

**LOGOTIPO:** Palabra o caracteres fundidos como una unidad.

**LUMINOSIDAD:** Medida de la claridad de un color.

**MANO:** Conjunto de cinco cuadernillos de papel, o sea, vigésima parte de la resma

**MAPA DE BITS:** Las aplicaciones basadas en mapas de bits trabajan con manchas de colores.

**MAQUETA:** Esquema o boceto que indica el aspecto general de una página impresa mostrando la vinculación existente entre imagen y texto.

**MARGEN:** En los naipes son los bordes que enmarcan la composición de la imagen

**MATIZ:** Se dice de un color que se diferencia muy poco de un color o una tonalidad específica. Color que se obtiene añadiendo gris o negro a un color puro.



**MATRIZ:** Plancha de metal en la que se realiza el grabado para posteriormente ser impreso.

**MEDIDOR DE ANGULOS Y LÍNEAS DE TRAMA:** Sirve para medir los diferentes colores de proceso que poseen diferentes ángulos de trama. Consiste en un trozo de película en el que se representan todas las angulaciones en forma de transportador.

**MÉTODO LUDLOW:** Es una técnica de composición cuyo valor reside en la posibilidad de producir muestras de tipo de diferentes tamaños en una línea a partir de matrices montadas a mano.

**MONOTIPIA:** Máquina de componer que corta tipos individuales.

**NAIPE:** Cada una de las cartulinas rectangulares, que representan un dibujo uniforme en los reversos y distintos diseños monotemáticos en el anverso.

**NAIPERA:** Denominación que se otorgaba a las mujeres que trabajan en la fábrica de naipes Fournier.

**NAIPERO:** Persona que tiene como actividad la fabricación de naipes.

**NEGATIVO:** Película fotográfica que ha sido expuesta y revelada para fijar un tono invertido o una imagen en color, a partir de la cual se pueden hacer copias.

**NUMERALES:** Se designan así las cartas del 1-9, mientras que se conocen como figuras, las restantes (10,11 y 12.)

**OFFSET:** Método de impresión fotomecánica basada en la litografía por medio de tres cilindros, lo que da la posibilidad de realizar grandes tirajes.

**PACKAGING:** Es el diseño de envases, el cual tiene dos vertientes principales a considerar: por un lado el aspecto de diseño y por otro la ingeniería.

**PAINTER:** Es una aplicación de dibujo que usa mapas de bits. Esta aplicación destaca porque emula fielmente el comportamiento real de las herramientas sobre el papel empleado.

**PHIGS:** Norma para programadores de gráficos interactivos jerárquicos.

**PICA:** Nombre angloamericano a la unidad de 12 puntos utilizada en fotocomposición.

**PINTAS:** Interrupciones del encuadre que sirven para identificar el palo al que corresponde el naipe, los oros no tienen pintas, el encuadre está cerrado, las copas tienen una abertura o pinta, las espadas dos y los bastos tienen tres pintas.

**PLANO:** Un plano tiene largo y ancho, tiene posición y dirección y además esta limitado por líneas.

**PLIEGO:** Hoja de papel sin cortar que forma parte de una resma.

**POSICIÓN:** La posición de una forma depende del elemento o estructura que la contenga.

**POST-IMAGEN:** Mancha de color que parece flotar ante los ojos cuando éstos son estimulados por la observación prolongada de un color que difiere muchísimo del color de fondo. La post-imagen sigue viéndose incluso con los ojos cerrados.

**PUNTO:** Indica posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y el fin de una línea.

**RECOPRINT:** Es un sistema mediante el cual se realizan pruebas de color con tintes fotográficos simulando las tintas de impresión.

**REPRESENTACIÓN:** Se refiere a la forma de realizar el diseño: puede ser una representación realista, estilizada o semi-abstracta.

**REPRESENTACIÓN VECTORIAL:** Las aplicaciones de diseño vectorial trabajan con formas: líneas, rectángulos, círculos, etc.

**RESMA:** Conjunto de veinte manos de papel.

**RESOLUCIÓN:** La eficiencia de un sistema fotomecánico o de gráficos por ordenador en la reproducción de detalles.

**ROTATIVA:** Prensa que imprime con una superficie cilíndrica y entrega los pliegos doblados.

**ROTULACIÓN:** La elaboración de formas de letras con la ayuda de líneas paralelas y mediciones precisas.

**REVERSO:** Cara posterior del naípe.

**SATURACIÓN:** Referente a la intensidad del color. Término que define la pureza, la fuerza, la intensidad de una tonalidad.

**SERIGRAFÍA:** Método de impresión en el que la tinta pasa a través de una fina malla de tela que contiene una plantilla la cual proyecta la imagen.

**SIGNIFICADO:** Todo diseño conlleva conciente o subconscientemente un significado o mensaje.

**SOFTWARE:** Es el concepto que representa el conjunto de órdenes mediante las cuales se le indica al ordenador las tareas que debe desempeñar, en qué orden, qué resultados deben obtenerse, etc.

**STAND:** Es un canal gráfico mediante el cual se informa de forma sencilla y atractiva sobre la localización del punto de venta de un producto.

**TALLA:** Forma de denominar a los trazos incisos sobre la matriz, sea calcográfica o xilográfica.

**TABLILLA:** Forma de denominar los soportes rígidos alternativos al papel para la fabricación de naipes.

**TEXTURA:** Tiene que ver con el tipo de superficie resultante de la utilización del material. Puede atraer tanto al sentido del tacto como al visual.

**TIFF:** Es un formato de fichero de imagen etiquetada. Es un formato de imágenes en dos dimensiones.

**TIPOGRAFÍA:** Proceso de impresión mediante el cual, una imagen en relieve se entinta para reproducir.

**TONO:** Referente a la naturaleza del color. Es el valor específico que le hace ser diferente de otro dentro de su propia gama. Sinónimo de luminosidad.

**TREPA:** Patrones perforados para colorear naipes. En francés se denomina Pochoir.

**VOLUMEN:** El recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen, tiene posición en el espacio, esta limitado por planos y obviamente en un diseño bi-dimensional el volumen es ilusorio.

**XILOGRAFÍA:** Es el método más sencillo y antiguo de las técnicas de grabado que, consiste en realizar un dibujo sobre una superficie plana de madera para después suprimir lo ajeno al dibujo, por medio de cortes o entalladuras y realizados con cuchillas o gubias. Una vez tallado el dibujo se entinta en superficie con un rodillo y se imprime por presión, sobre el papel. Por extensión, se llama también xilografía a cada una de las estampas.





Universidad de Granada

Abril 2008