

LOTERÍA DE RELACIONES, CONSTELACIÓN DE REALIDADES

Nombre de la Facultad: Facultad de Humanidades. Sección de Bellas Artes

Nombre del Departamento: Departamento de Bellas Artes

Titulación: Grado en Bellas Artes

Título: Lotería de relaciones, constelación de realidades

Autor: Jairo Hernández Pérez

Tutor Académico: Tania Castellano San Jacinto



AGRADECIMIENTOS

En este proyecto, quiero agradecer a todo el profesorado de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, en concreto a mi tutora de este proyecto, la profesora Tania Castellano San Jacinto por acompañarme y asesorarme a lo largo de todo el proceso.

A todos los que de alguna manera me han ayudado a la elaboración de este proyecto tan importante para mí, tanto en la encuesta como a los participantes de la puesta en juego

A la Universidad por abrirme los ojos a un mundo de infinitas posibilidades, pero en especial, por darme los compañeros que me han acompañado a lo largo de toda la carrera, y que se han convertido en personas en las que depositar toda mi confianza y amistad.

ÍNDICE

1. Resumen.....	pág 6
2. Introducción.....	pág 7
3. Metodología.....	págs 8-34
3.1. Presentación.....	pág 8
3.2. Objetivos.....	pág 8
3.2. Referentes	pág 9
3.3. Antecedentes.....	págs 10-13
3.4. Contextualización.....	págs 14-15
3.5. Proyecto.....	págs 16-34
3.5.1. Preproducción.....	págs 17-24
3.5.2. Desarrollo del proceso creativo.....	págs 25-28
3.5.3. Postproducción.....	págs 29-34
4. Desarrollo.....	págs 32-94
5. Conclusiones.....	págs 95-96
6. Bibliografía	págs 98-99

RESUMEN

A lo largo del documento se podrá comprobar el desarrollo de mi propuesta, la cual pretende representar mediante la elaboración de una performance cómo el azar es capaz de generar relaciones entre las personas. Pretendo mostrar una llamada de atención a nuestra sociedad para que sean conscientes de múltiples problemas que nos afectan, y de qué manera el azar es capaz de unirnos de forma inconsciente, ser capaces de generar esas relaciones y ver cómo interactúan frente a todos esos problemas.

Trato de representar un sentimiento que muestre una lucha interna ante la imposibilidad de poder abarcar tantos problemas que nos afectan hoy en día. Problemas que con una mejor educación, una mejor aceptación, respeto de todo nuestro entorno y una buena estructuración y creación de valores, seguramente no existirían y por lo tanto nos afectarían de la manera que hoy en día lo hacen.

INTRODUCCIÓN

Las relaciones entre las personas pueden ser de diversas maneras, es por esto que ante problemas que afectan a nuestra sociedad y por lo tanto nos afectan de forma directa, he visto necesario la elaboración de un proyecto que recoja las relaciones que se puedan generar entre las personas, es por este motivo por lo que “Lotería de relaciones, constelación de realidades” pretende ser un proyecto que recoja mediante el empleo de un juego de azar, las múltiples relaciones posibles. Un origen que se relaciona con mis raíces y con el cual protestar por los problemas que sufrimos. Un trabajo en el que se puede admirar cómo el ser humano, con el apoyo de otros, es capaz de lograr un propósito.

El proyecto posee diferentes motivos que considero que son el impulso de su elaboración. Por un lado, el propio hecho de tener familia proveniente de México y otras partes de Latinoamérica, hace que este proyecto tenga gran interés personal, puesto que el propio juego de la Lotería mexicana es un elemento que se ha movido en mi infancia y hace que genere un sentimiento de nostalgia que me impulsa a elaborar este proyecto. Por otro lado, el deseo de poder realizar un proyecto involucrado con la ilustración puesto que es un campo en el que a lo largo de la vida, uno se ha sentido más cómodo a la hora de crear y expresar la creatividad, aparte de servir como apoyo para el futuro laboral que deseo desempeñar, además de ser la rama por la cual yo me he especializado en la carrera. Por último, posee un impulso por reivindicar problemas que actualmente afectan a la mayoría del planeta, y junto a esto, la más importante, la creación de relaciones entre las personas frente a un mismo tema de actualidad.

METODOLOGÍA

PRESENTACIÓN

Este proyecto surge por una necesidad personal de esclarecer a la población que nuestro país se está viendo afectado por diversos problemas que abarcan toda sociedad. Es por que tras un proceso de mejora y crecimiento del proyecto, he decido aplicar un juego de azar como elemento conector entre los múltiples problemas comentados anteriormente. Además con este proyecto, apoyo la idea de varios autores donde explican la conexión entre el juego y el hombre.

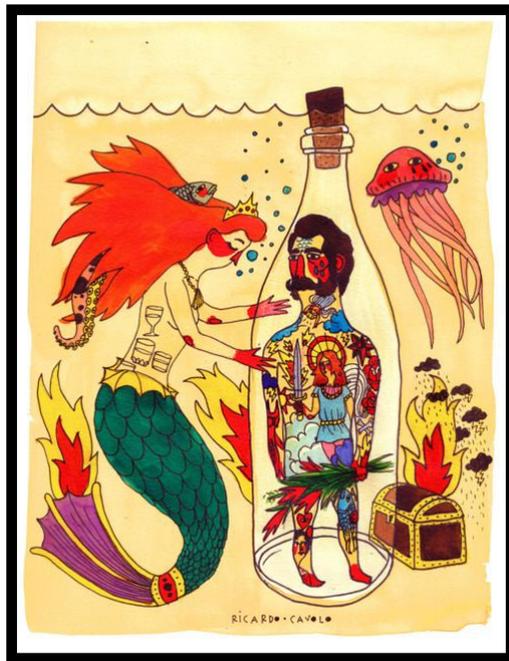
OBJETIVOS

Los objetivos a tratar en este trabajo son los siguientes:

- Desarrollo de un proyecto de interés humano y social.
- Desarrollar una mejor capacidad para resolver problemáticas mediante el procedimiento adecuado.
- Ser capaz de generar un trabajo donde poder ejecutar el contenido aprendido durante mi desarrollo universitario.
- Elaborar un trabajo que genere consciencia y pensamiento crítico.
- Ser capaz de generar relaciones entre diferentes personas sobre un tema actual de controversia.
- Inspirar interés, entendimiento y de diálogo entre la sociedad española y la mexicana

REFERENTES

Para comenzar con este proyecto, los referentes han tenido una importancia esencial, ya que han servido tanto como para dar diferentes enfoques gráficos a la hora de componer los primeros bocetos e ilustraciones, como a guiar y amplificar la metodología técnica de las que estas se componen, a su vez, también han servido como punto de apoyo para la temática del proyecto.



Ricardo Cavolo. Sailors & Mermaids. 2011

Comenzamos con Ricardo Cavolo, un ilustrador español cuya obra siempre me ha transmitido gran simbolismo debido a los colores empleados aparte de centrarse en cosas concretas como personajes. Tiene un estilo naif, que siempre me ha parecido un estilo muy adecuado a la hora de hacer llegar a la gente lo que se quiere transmitir.

Otra gran ilustradora en la que siempre me he fijado y admiro es Lydia Sanchez, una mujer que ha trabajado como ilustradora freelance, y considero que su trabajo es muy versátil puesto que ha hecho desde ilustraciones para libro dirigidos a niños, como para algunos medios de comunicación, además de llevar sus obras al mundo textil, incluso a la cerámica.

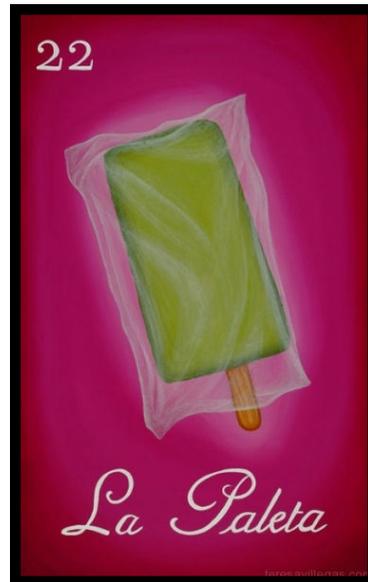


Lydia Sanchez. Edebé Text Book. 2011

ANTECEDENTES

Numerosos artistas han trabajado con esta idea de la Lotería Mexicana. Artistas cuyas obras me han orientado para darle la creatividad y el enfoque deseado.

Para comenzar con este apartado , destacaremos a Teresa Villegas. Esta mujer ha realizado una recreación de las cartas desde su propia investigación. Para ella cada cultura tiene sus costumbres e iconos . Ciertas palabras e imágenes que van más allá de lo literal y que



residen en las mentes de las personas. Esta instalación titulada “La Lotería: Una Exploración de México” explora algunas de las imágenes ubicuas de México mediante el formato de La Lotería, un juego popular mexicana de azar. Esta obra se ha basado en las tradiciones mexicanas, personajes históricos, gastronomía y cultura popular, traducirlas en imágenes familiares y reconocibles para aquellos que han experimentado esta cultura distintiva.¹

Teresa Villegas. Carta 21, Lujuria. Carta 22, La Paleta. Carta 17, Horchata. 2016.

¹VILLEGAS, Teresa. (2016, 27 mayo) < https://pijamasurf.com/2016/10/artista_gay_recrea_la_tradicional_loteria_mexicana_a_traves_del_imaginario_queer_fotos/>

Continuamos con el trabajo de Félix Frederic, un artista que ha empleado el juego de la lotería mexicana como base para transmitir su imaginario queer. Este artista se propuso deconstruir y reformular las imágenes arquetípicas de la lotería y crear la "Gay Lotería", una celebración del amor en diversidad.² Este proyecto me ha parecido interesante y de gran interés para fomentar y hacer consciente a la población de una defensa entre la igualdad independientemente de la orientación sexual de las personas.



Félix Frederic. Carta 41, La Luna. Carta 30. La bandera. Carta 37. El Closet. 2016

²JUAREZ, Benito (2016, 21 octubre) < https://pijamasurf.com/2016/10/artista_gay_recrea_la_tradicional_loteria_mexicana_a_traves_del_imaginario_queer_fotos/ >



Jill Hartley. La corona. 1995

Otro artista al que podríamos destacar en este apartado es Jill Hartley, cuyo trabajo se centra en la puesta de su juego que consiste en componer desde los registros personales de su cámara viajera, una serie de imágenes que son homenaje y variación a las estampas del popular juego de azar que es, todavía y desde hace muchas décadas pasatiempo en las ferias de pueblos y en las tertulias familiares de nuestro País.

De esta manera el paisaje mexicano, las gentes en su ordinario transitar, sus cosas cotidianas, su flora y fauna de todos los días proveen los modelos para una lotería fotográfica en blanco y negro, generando una nueva reinterpretación de aquel universo colorido

donde la suerte elige entre la dama y el diablo, el barril y la sirena, el ponzoñoso alacrán y la muerte con guadaña. Así es como la estampa de la mujer es ocupada ahora por el retrato aéreo del volcán Iztaccihualtl y una bombilla eléctrica -adaptada como maceta- hace las veces de la pera. Y es así que la estrella es también piñata y al convite de imágenes se ha invitado al moderno avión: sombra y silueta sobre la ciudad más grande y populosa del mundo.³

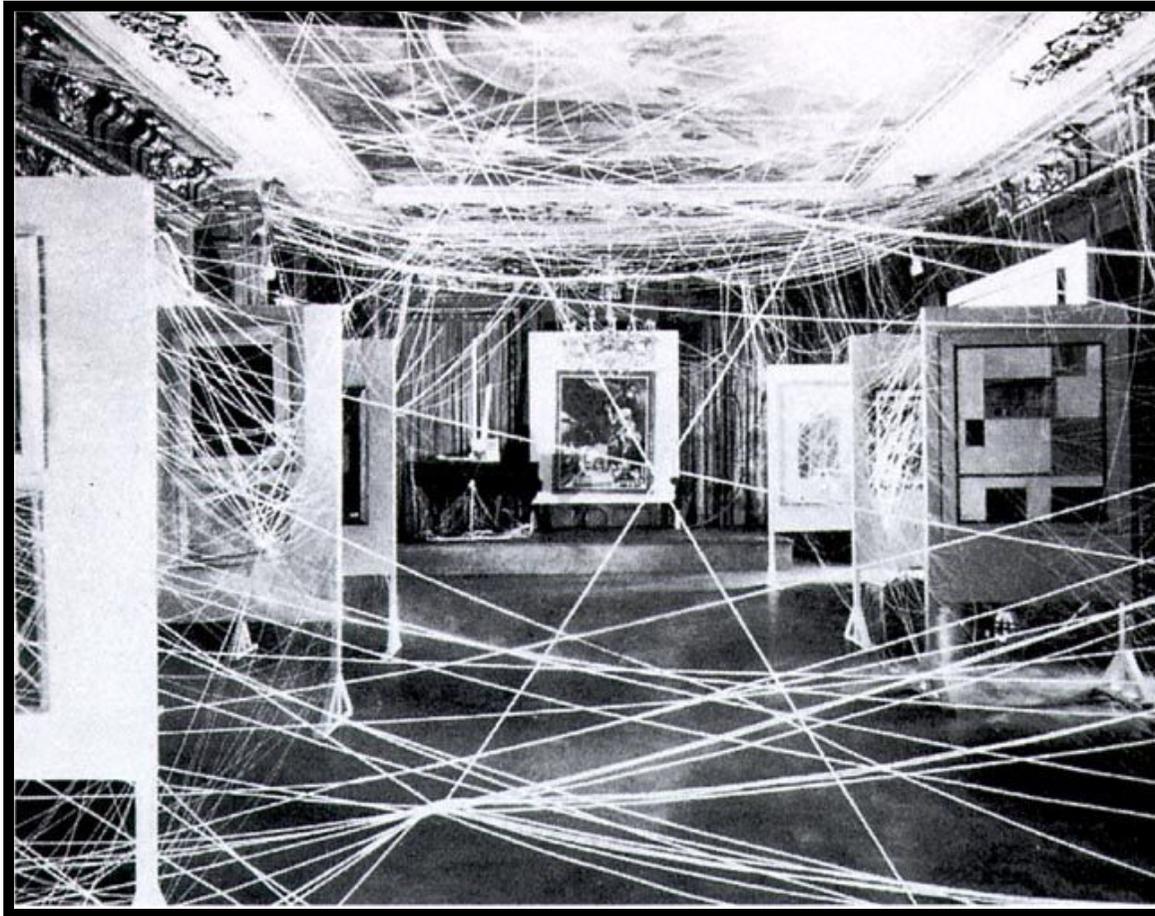
Todos estos antecedentes me han dado pie a la fabricación de las nuevas cartas. De Teresa Villegas, me ha inspirado la letra en Cursiva de algunas de sus cartas. De Felix Frederic, su carácter reivindicativo y luchador por la igualdad. Todos han sustituido los elementos de las cartas por nuevos elementos que se adecuen a su proyecto como he hecho yo con el mío.



Jill Hartley. La virgen. 1995

³HARTLEY, Jill (2003) *Lotería Fotográfica Mexicana*. Alemania: Editorial Verlagsangaben. Pág 17

En lo que respecta a la puesta en juego, destaco a Duchamp, en concreto con su obra, "Sixteen Miles of String" de 1942. En donde el



espacio quedó inundado por un hilo que recorre toda la sala. Una vez que la gente iba a visitar dicha sala, le resultaba complicado adentrarse debido a que tendrían que ir esquivando y sobrepasando el hilo.

Una idea como esta se refleja a medida que va acabando la puesta en juego, debido a que, a medida que mayor relaciones se establecían entre las cartas, mayor dificultad tenían los jugadores para acceder a estas.

Fue comercializada en México por Clemente Jacques, un empresario de comida enlatada. Clemente Jacques experimentó con muchos negocios de todo tipo: confeti, corchos para botella, municiones, tarjetas de invitación, juegos de mesa y claro, los alimentos enlatados. Pero en la lotería le fue muy bien y fue así como se amplió

“Pasatiempos Gallo”, quienes cuentan con el registro de las imágenes originales. Imágenes cotidianas, flora, fauna, instrumentos musicales y mitos como la sirena y el atlas aparecen, entre otros, representados en la Lotería Mexicana.⁵ En este trabajo se presentará la descripción completa de la elaboración del proyecto de TFG.

Clemente Jaques ha elaborado varias versiones de este juego en donde podemos apreciar la evolución de su iconografía y el diseño. Estas características se pueden apreciar si apreciamos una versión de los años 20 (Imagen izquierda) frente a versiones de los futuros años como la versión de los años 60 (Imagen central). La versión de referencia para este proyecto ha sido la elaborada en los años 40(Imagen derecha)



⁵ SCHERER, Julio(2018, 8 marzo) < <https://www.proceso.com.mx/525198/hasta-el-clasico-juego-de-la-loteria-es-de-clemente-jacques>>

PROYECTO

Este trabajo parte de la idea de que el azar es capaz de generar relaciones humanas entre las personas, un tema defendido por diferentes autores, de los cuales he empleado sus diversos escritores como base de mi proyecto. También se pretende con este proyecto hacer una llamada de atención a la población sobre los diferentes problemas que atacan y afectan a nuestra sociedad. Esta instalación pretende que a partir de una recreación de las cartas del juego de la Lotería Mexicana con un carácter reivindicativo, mostrando problemas que actualmente nos afectan, ser capaz de establecer interrelaciones humanas. El proyecto completo consta de dos objetivos fundamentales. Uno de ellos, el trabajo de ilustración y maquetación de las cartas. Partiendo de las citas que acompañan a cada carta del juego original, reinterpretar dicho enunciado para formar una nueva baraja, lo cual cada una ,refleje un problema que actualmente sufre la cultura y educación de nuestra sociedad. Con lo cual, a partir de la cita, la carta tendrá otro elemento que la represente, distinto al de la carta original.

Por otro lado, un trabajo expositivo tridimensional, en el cual se presenta un reto para el montaje de una instalación en la cual quede constancia y refleje las diferentes relaciones entre las personas. Para esto, se dispondrán las nuevas cartas creadas en el espacio a modo de constelación de tal forma que se convierta en un espacio que sea capaz de generar las diferentes relaciones entre cartas y entre los propios participantes del proyecto.

Como el juego original, cada jugador posee una tabla donde se encuentra dieciséis de las cartas de la baraja representado por un color. Dicho color representará a cada jugador. Los colores elegidos han sido: rojo, verde, amarillo, azul, morado, naranja y rosa. En este cartón, cada jugador deberá ir señalando las cartas que hayan salido hasta completar toda la tabla. Partiendo de esta idea, cada color que establezca en dicha constelación tendrá un recorrido entre 16 cartas de la baraja, por lo tanto una misma carta podrá estar relacionada con dos colores a la vez puesto que una misma carta puede encontrar en varias tablas a la vez.

Como ya he comentado antes, los “jugadores” se dispondrán a realizar sus propias relaciones . Con esto por un lado, hacemos que el público sea partícipe en la obra, puesto que de esta manera, pretendo transmitir un mensaje más directo sobre los problemas que manifiestan las cartas. Y por otro lado de forma aleatoria, establecerán sus propias relaciones entre las cartas, consiguiendo que el azar juegue un papel muy importante, puesto que es la base en la que se apoya este proyecto, además de obtener diferentes resultados.

PREPRODUCCIÓN

Para comenzar con el proyecto era necesario, por un lado hacerlas dentro de un contexto en el que afecte a la población que va a observar la obra, por lo tanto tendría que traducirla a un ámbito español. Por otro lado ya que necesitaba contextualizarlas, he realizado una encuesta para un público general, por lo que cualquiera podría realizarla. En esta encuesta presento cada una de las cartas de la baraja del juego original, y debajo de cada una, diferentes adjetivos derivados de su significado original, sin embargo, me he visto en la necesidad de establecer algunos más que son los que para mí, como creador de la obra, eran lo que más me podían transmitir, y dentro de esos múltiples adjetivos, los encuestados deberían elegir cuál se adecuaba más a la carta correspondiente. El enlace de dicha encuesta es el siguiente: <https://www.e-encuesta.com/s/qubz0qkDHB-s-GN2rtYw4g/> Una vez obtenidos los resultados de la encuesta, sabría qué enfoque podría otorgarle a cada carta y que se adecuase al público español.

La disposición en el espacio representará una constelación donde se dispondrán las cartas. Estas cartas tendrán un formato de 21x15 cm, las cuales se colocaran de forma aleatoria sujetas por nailon al techo. Una vez colocadas se dispondrá a realizar la puesta en juego para formar las conexiones entre las cartas que reflejarán esas relaciones humanas.

Diferentes autores apoyan esta idea de cómo el azar es capaz de generar relaciones entre las personas, es por esto, que en este apartado he querido destacar fragmentos de sus escritos donde corroboran esta idea, además de defender que el hombre y el juego siempre han estado ligados y los beneficios que tienen:

Es imposible hablar del ser humano sin hablar de juego. Así lo define ya **Huizinga** en su libro *Homo Ludens* (El Hombre que juega), definiendo la humanidad como la persona que juega, la persona abierta al misterio y a la belleza. Sin duda mucho más sugerente que el **homo faber**, el hombre que hace o el **homo sapiens**, el hombre que piensa. Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrirnos la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar. (...) Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla.⁶ O esa otra definición tan impresionante de **F.V. Schiller**: *“El Hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega”*. Muchos animales juegan durante su formación, pero el ser humano juega durante toda la vida.

Jugar consiste en hacer algo por el placer de hacerlo, hacerlo libremente y sin esperar nada a cambio -más que el propio placer de jugar- sólo por el reto que entraña, por la alegría que procura. **Raimundo Dinello**: *“El juego, por su propia definición, no tiene ninguna otra finalidad que la alegría y el propio placer de jugar”*.

Desde que nacemos, somos una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar... En definitiva, jugar. El juego es la principal actividad infantil. Jugar es una necesidad, un impulso vital, primario y gratuito, que nos empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo. En palabras de **Martine Mauriras-Bousquet**, *“¡puro apetito de vivir!”*

Si los seres humanos mantenemos la actividad lúdica a lo largo de toda nuestra vida es porque **el juego es mucho más que “los juegos”**. Debemos distinguir entre EL JUEGO (en singular y mayúsculas), lo que los ingleses llaman PLAY de los juegos (en plural y minúscula) es decir los “games”. El primero se refiere a una actitud frente a la vida. Volviendo a Mauriras-Bousquet: *Una actitud existencial, una manera particular de abordar la vida que se puede aplicar a todo, sin que corresponda a nada en particular. Una*

⁶HUIZINGA, Johan. (1999) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Págs 7-8

actitud libre delante de la vida, capaz de disfrutarla, independientemente de la realidad que nos haya tocado vivir; una actitud agradecida, positiva, con sentido del humor...

Sabemos que jugar es una fuente inagotable de placer, alegría y satisfacción, que permite el crecimiento armónico del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la sociabilidad. Ahora y siempre, **el juego ha sido y es un elemento fundamental en el desarrollo de las personas**. Imprescindible para su crecimiento y su salud física y mental. Sin duda, el juego es síntoma de salud. El niño que juega es un niño sano y el adulto que juega también. Por eso el juego es reconocido como un derecho de los niños y niñas y una necesidad para los adultos.⁷

El juego es una manifestación de que el ser está con vida, que el mamífero quiere moverse, explorar y crecer. Es un derecho natural para asegurar su desarrollo. El primer juego puede haber sido cuando el bebé intentó llevar sus manitas al incipiente espacio visual, o en la búsqueda por descubrir el origen de los sonidos que le llegan, o aún al tentar de comprender los sentimientos simbólicamente dibujados en los rostros de sus padres que se fueron acercando cada vez más a la cuna.

El juego es una vía para sobrepasar el determinismo del medio ambiente o de los impulsos instintivos. Ambas fuerzas tienden a modelar al ser humano, pero por el juego éste puede ser él mismo, el sujeto puede descubrirse otro que el reflejo de su medio de vida o que la consecuencia de sus instintos. En los juegos descubrimos a los otros, parecidos pero no iguales, con caracteres diferentes aunque todos necesarios al desenvolvimiento del juego, el **juego es un encuentro social de la complementariedad humana**, es otra dimensión de la biodiversidad; es también el juego de la democracia participativa, donde el protagonismo de cada uno se conjuga con las expectativas de los otros.

⁷ MARTÍN, Inma(2012, 23 octubre) < <https://www.immamarin.com/2012/10/por-que-el-juego-es-imprescindible-para-el-ser-humano/>>

El juego es un permanente aprendizaje al descubrir el mundo físico que nos rodea, al tentar comprender el intrincado sistema tecnológico que encamina las comunicaciones, al ensayar ubicarnos en el complejo sistema social en que vivimos; por lo cual es una vía de crecimiento personal. Igualmente por el juego hacemos una ruptura de la situación de estrés que genera la sociedad mercantilista que marca nuevos grados de exigencias sin cesar. El juego es alegría sin comerciales y sin consumismo, es afirmación de identidades. Los comerciales están en los modernos Juegos Olímpicos y en los estadios plenos de fanáticos; el consumismo está en la amarga derrota que sufren día a día quienes pierden en múltiples y repetitivas competencias. (...) **El juego representa un factor de integración social**, es un modelo de permanente interactuar y gozar pero también hay meta-juegos donde se aprende a perseguir al otro. Donde quien juega puede quedar atrapado en la fantasía de aniquilar al otro. **El impulso lúdico, intrínsecamente ligado a las pulsaciones de vida y de muerte**, puede fácilmente confundirse con un frenético desborde que va del placer a la muerte combinados.⁸

Estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas (Piaget, Vygotski, Elkonin, Freud, Winnicott, Wallon, etc.) permiten considerar que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral de las personas, ya que guarda conexiones con el desarrollo humano en otros planos como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. De dichos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo-emocional y social. El juego es una necesidad vital, porque las personas necesitan acción, manejar objetos y relacionarse, y esto es precisamente lo que hace en el juego.

El juego temprano y variado contribuye grandemente a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano.

Desde lo biológico, posibilita el crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.

⁸JACOBY, Ricardo(2013, 28 abril) < <http://arquitecturatallercuatro.blogspot.com.es/2013/04/juego-e-identidad.html>>

Desde lo psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Desde lo intelectual, jugando aprende, porque obtiene nuevas experiencias, porque puede cometer aciertos y errores y puede solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

Desde lo social, por el juego entra en contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo.

Desde lo afectivo-emocional, se puede afirmar que el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es abrigo frente a las dificultades que la persona encuentra en la vida, le ayuda a rehacer su experiencia acomodándola a sus necesidades, conformando un factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

Contribuciones del juego al desarrollo infantil:

Los juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En ellos pueden:

Descubrir sensaciones nuevas.

Coordinar los movimientos de su cuerpo.

Desarrollar su capacidad perceptiva.

Estructurar la representación mental del esquema corporal.

Explorar sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas.

Descubrirse a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.

Ir conquistando su cuerpo y el mundo exterior...

El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.

El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.

El juego es un estímulo para la atención y la memoria.

El juego simbólico, de representación fomenta el despertamiento cognitivo.

El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad.

En el juego se estimula la discriminación fantasma-realidad.

El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.

La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.

Estimular la comunicación y la cooperación con los iguales.

Ampliar el conocimiento del mundo social del adulto y preparan a la persona para el mundo del trabajo.

Promover el desarrollo moral, son escuela de autodominio, voluntad y de asimilación de normas de conducta.

Facilitar el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.

Son aprendizaje de estrategias de interacción social.

Facilitar el control de la agresividad.

Son ejercicio de responsabilidad y democracia.

Promover la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.

Incrementar las conductas de ayudar, cooperar, compartir y las conductas asertivas en la interacción con iguales.

Disminuir conductas sociales negativas.

Estimular interacciones y contactos físicos positivos, reduciendo los negativos.

Potenciar el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.

Facilitar la aceptación interracial.

Mejorar el concepto de los demás.

El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional.

El juego permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias.

El juego posibilita la expresión simbólica-constructiva de la agresividad y de la sexualidad infantil.

El juego facilita el proceso progresivo de la identificación con el adulto, de la identificación psicosexual.

El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos.

En síntesis, el juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, teniendo un papel indispensable para el desarrollo humano. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo. Las actividades lúdicas que realizan a lo largo de la infancia, les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo.

El juego es un instrumento de expresión y control emocional fundamental en el crecimiento de la personalidad durante la infancia. Esta actividad contribuye a la integración de su personalidad ya que juegan por placer, para expresar la agresividad, para dominar su ansiedad, para acrecentar sus experiencias y establecer contactos sociales, y todo ello estimula el desarrollo de la personalidad. El juego desempeña un importante papel en el equilibrio psíquico, en el equilibrio afectivo-emocional, ya que posibilita la expresión y

liberación de las tensiones infantiles. La actividad lúdica infantil revela de este modo un importante papel preventivo, de desarrollo y también terapéutico.⁹

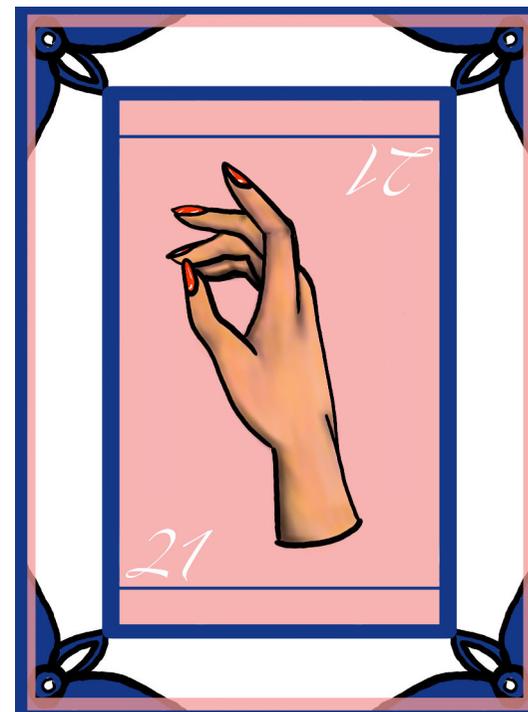
Todo esto explica como desde pequeños, el hombre se ha visto en la necesidad de jugar, y que a medida que crecemos dejamos de lados esos juegos, puesto que ya deberíamos haber desarrollados todas o la gran mayoría de estas características. Es por esto que el proyecto también se puede ver como un desafío ante las personas que realizan dicho juego para mostrar todos estas dotes que supuestamente se han desarrollado.

Las cartas han sido desarrolladas con tableta gráfica a través del programa SketchBook. Un programa el cual ha presentado las herramientas necesarias y las más idóneas para desarrollar este proyecto.

⁹ FLORENCIA, María(2010, 30 enero) < <http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/debates/el-juego-y-la-importancia-de-s.php>>

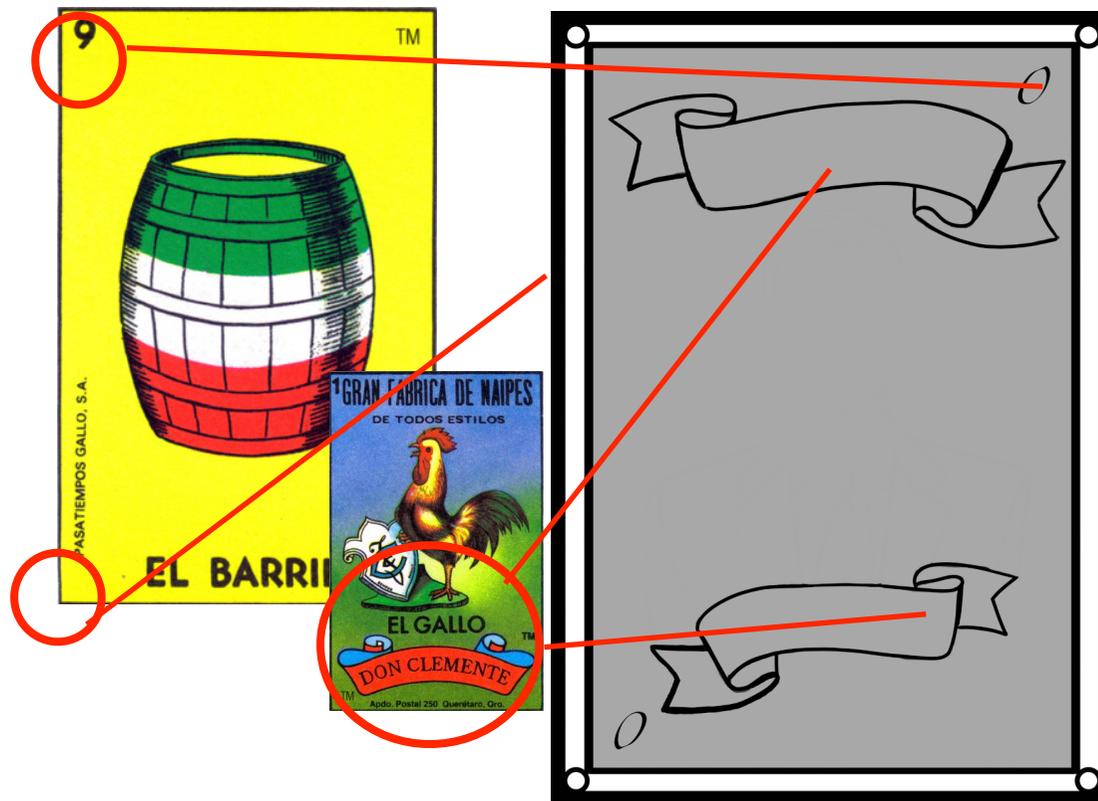
DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO

En principio para el diseño de las cartas se pensó en un diseño más elaborado, como se muestran en la siguientes imágenes:



Sin embargo se optó por un diseño más sencillo, respetando elementos de las cartas originales para que esa relación entre la antigua y la nueva baraja estuviese siempre presente, por lo tanto, elementos de las cartas del juego original se han seguido manteniendo en las nuevas cartas. La banda que posee la primera carta de la baraja original, ha sido el elemento clave el cual me ha permitido la colocación tanto del nombre de la carta como la leyenda que la acompaña. Además de eso, cada carta como en el juego original posee un número que indica su orden en la baraja. Dicho número se ha colocado en la esquina superior derecha, y

confrontada con su otra esquina, la inferior izquierda, con el número al revés. Esto se ha realizado de esta manera en relación a las comunes cartas de poker, o de la baraja española, donde los números se encuentran localizados en estos lugares para seguir manteniendo esa esencia de baraja. Junto a esto destacar el borde negro de las cartas, que le da un aspecto más limpio, con lo que permite destacar aún más el contenido de la carta. En las esquinas de la nueva baraja se encuentran unos pequeños círculos que posteriormente en la fase de impresión serían troquelados. Dichos espacios serían empleados para que a la hora de que los “jugadores” realicen la puesta en juego, puedan pasar sus respectivos cordones por este agujero.

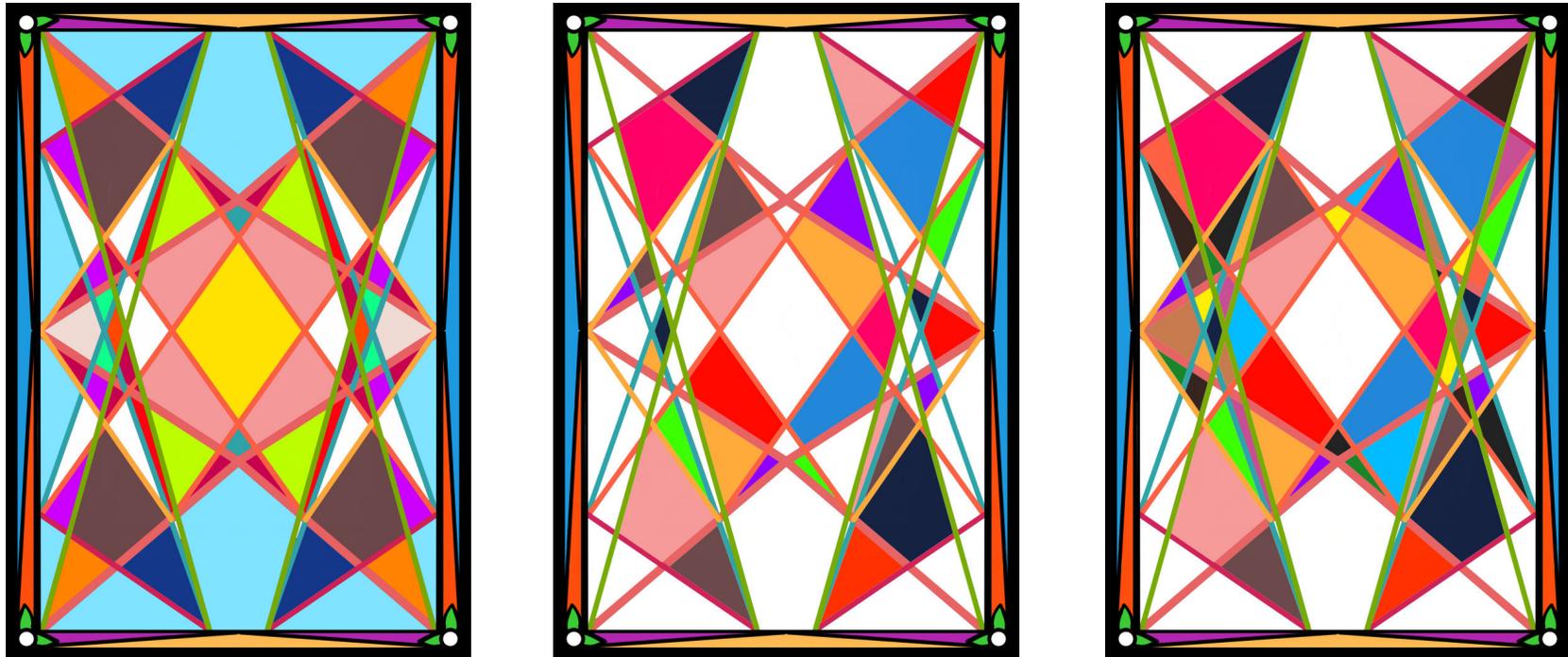


En cuanto a su tamaño, consideraba óptimo que fuesen un poco mayor que el tamaño de una baraja común por lo que las cartas acabaron teniendo un tamaño de 21x15cm, dándoles un aspecto rectangular.

Para la parte posterior de las cartas pasó algo muy similar, se empezó con elementos vegetales que hacían que la carta fuese muy recargada además de que no correspondía con esa relación con el tema que se está tratando.

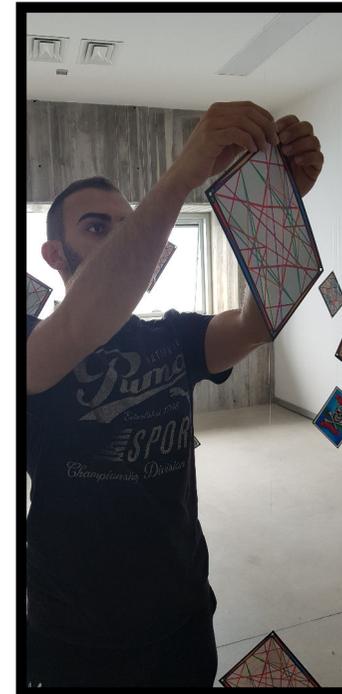


Como estos diseños no se ajustaban al tema a tratar, se pensó en otros diseños que estuviesen más acordes con el tema propuesto. Como podemos ver en las siguientes imágenes



Estos diseños también fueron descartados pero dieron paso a lo que sería el resultado final que cada carta posee en el reverso. Un diseño más sencillo, que guarda relación con el proyecto y cuyos colores guardan relación tanto con su origen, que es México, como con la propuesta en sí del trabajo y del resto de cartas.

En lo que respecta al montaje del proyecto en el espacio tridimensional, se ha empleado un aula del edificio de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna. El espacio requerido debería tener la altura suficiente para que se colocasen las cartas además de poder observar el proyecto con una vista de 360°. El proceso de montaje se ha realizado con nailon y ganchos adhesivos. Los ganchos adhesivos se han colocado en el techo de la sala de forma aleatoria, para que el azar esté presente durante el proceso al igual que en el proyecto, posteriormente de forma también aleatoria, se han dispuesto a colocar las cartas colgadas de dichos ganchos. La longitud del nilon no ha sido calculado, pero se pretendían dejar las cartas a diferentes alturas, por lo que las cartas han quedado a diferentes distancias del suelo y a diferentes distancias entre ella.



Como resultado se ha generado un espacio vacío en el cual debido al mínimo grosor que posee el nailon, las cartas simulan flotar por la sala.



Un espacio armonioso donde los jugadores podían adentrarse en una especie de bosque de cartas para la puesta en juego, ofreciéndole una mayor integridad en el proyecto.

En lo referente a la puesta en juego, se ha reunido a diferentes personas que no se conocen entre ellos. Los jugadores se adentraron en el espacio donde se encontraban diferentes cartones boca abajo, sobre unas mesas. Dichos cartones se colocaron de forma aleatoria en la mesa para que los jugadores no sepan a que color van a representar ni el tablero que usarían. Además de los cartones también se encontraban los hilos que tendrían que emplear para hacer el recorrido de las cartas, en este caso he empleado lana de colores, unas tijeras para cortar el hilo cuando fuera necesario y una lámina con calcomanías de sus respectivos colores para que fuesen marcando las cartas que fuera cantando en su tablero. Una vez explicadas las condiciones y forma de juego a los participantes, se dispusieron a elegir un cartón.

La concursante nº1 eligió el tablero amarillo, y por lo tanto, el color que representaría sería este. El concursante nº2 eligió el color morado con su correspondiente hilo y la concursante nº3 eligió el color rojo junto nuevamente con su respectivo color. Una vez que los participantes obtuvieron su cartón e hilo, ese retiraron los cartones e hilos restantes puesto que no serían representados en el proyecto.

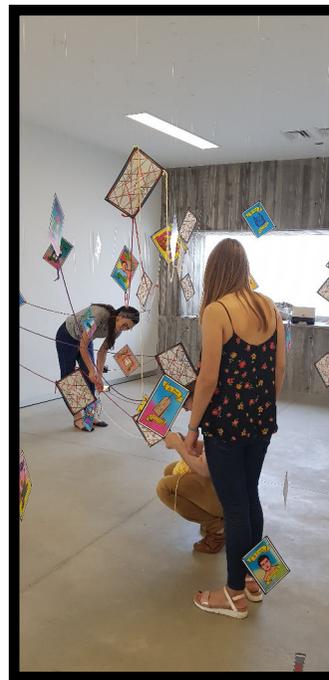
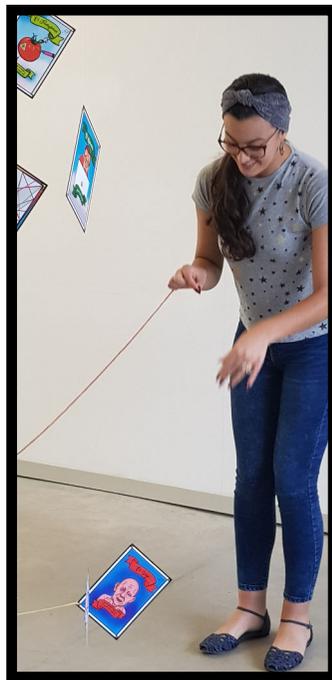
Una vez establecido el color y cartón de cada jugador, dio comienzo el juego. De forma fortuita coloqué en diferente orden las cartas sin seguir su orden numérico. Una vez hecho esto, comencé cantando cada carta del juego. A medida que aparecía una carta en la pantalla, yo como “el gritón”¹⁰ de las cartas iba nombrándolas y diciendo la frase que le correspondía.

Ante esto los jugadores deberían colocar sus calcomanías en el tablero en caso de que alguna de las cartas cantadas se encontrase entre las 16 cartas de su cartón. En el caso



¹⁰ **El gritón.** Persona encargada de ir nombrando las cartas junto con su leyenda correspondiente a medida que van saliendo en orden aleatorio de la baraja

de que saliese alguna carta, colocaban la calcomanía y se dispondrían a enlazar la carta cantada con la nueva carta que cantase en el caso de que se encontrasen en su cartón, por lo tanto debido a la arbitrariedad de la colocación de las cartas en los cartones, el orden en el que se dispondrían a jugar sería diferente sin seguir una secuencia. Todo este proceso ha quedado registrado desde diferentes puntos de vista con dispositivos de grabación colocados alrededor de la sala. Por lo tanto de esta forma se ha conseguido un registro completo de cómo los participantes realizaban su labor.



Una vez que el jugador haya completado todo el cartón deberá gritar la palabra “Lotería”. Como ya comenté todo este proceso quedará registrado en un video que se adjuntará con este documento puesto que recoge todo el procedimiento.



Resultado de la puesta en juego.

Lotería de Relaciones, Constelación de Realidades

DESARROLLO

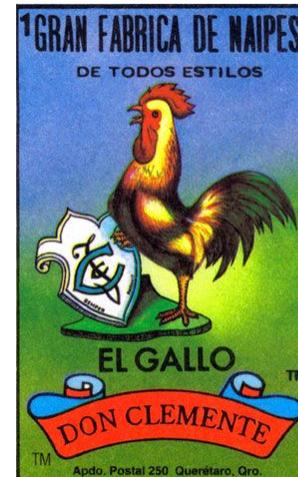
Para la elaboración de las cartas, he partido de la base de la frase que acompaña a las cartas en el juego original. En algunas, la frase se ha mantenido igual debido a que el mensaje que transmite junto con la imagen nueva que lo acompaña, refleja a la perfección el tema que se está reivindicando. En otras, debido a su lenguaje o su significado, la he tenido que trasladar a un contexto nacional, para que el público lo pueda entender con mayor claridad.

Cada carta mantiene la misma paleta de colores en su gran mayoría, esto con el objetivo de que no se pierda en ningún momento esa relación entre la carta original y la nueva carta creada.

Puesto que la portada de toda la baraja es también la carta nº 1, la banda que se encuentra en esta, y donde se apoya el nombre de la carta, ha sido el elemento común para todas las cartas, dándoles una conexión al conjunto. Además del propio nombre de la carta, en la nueva baraja creada, tendrá la leyenda que acompaña a cada una de las cartas.

A continuación se presentarán las diferentes cartas elaboradas, enfrentadas a su carta original correspondiente y el motivo por el cual dicha carta refleja el tema en concreto que reivindica. Para seguir un mismo orden en este escrito, en las siguientes hojas, se dispondrá en el lado izquierdo la nueva carta elaborada para el proyecto y en el lado derecho la carta original del propio juego de la lotería mexicana con su justificación.

Carta Nº 1. El Cura



Esta carta representa la primera de toda la baraja, en este caso, la frase que acompaña es la misma para ambas cartas. “El que le cantó a San Pedro, no volverá a cantar”, con esta carta y en su relación con la iglesia he querido reflejar el problema de abuso de menores por parte de algunos sacerdotes.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, los casos de abuso a menores han ido en aumento, y aunque seguramente esto haya pasado con anterioridad a este siglo, es ahora cuando sale a la luz con mayor facilidad este caso de abusos sexuales. Con la frase he querido dar dos enfoques a la imagen. Por un lado muchos jóvenes que son inculcados por sus familiares a que formen parte de la iglesia, depositan su confianza en los diferentes miembros del clero católico, por lo tanto en muchas ocasiones esos niños, que son “ los que les cantan a San Pedro” en señal de depositar su confianza, siendo este último representado por el cura, son callados por los miembros que conforman la iglesia, por lo que “no volverá a cantar”. Por otro lado, otro enfoque que he querido reflejar es que dichos curas, que son los que más “conexión” tienen con estas entidades religiosas (Dios, Santos, Virgenes,..), a la hora de cometer

erratas, piden o buscan entre estas figuras religiosas buscando un perdón (El que le cantó a San Pedro), mostrando una imagen de bondad, sin embargo, ante este tipo de actos, mantienen un silencio (no volverá a cantar) para no mostrar su culpabilidad. En su gran mayoría, los casos que han salido a la luz, se han dado en orfanatos y centros de acogida, donde los jóvenes quedan al cuidado del clero. Es por esto, que debido a la inocencia de los más jóvenes y en muchas ocasiones, ante la imposibilidad de encontrar una ayuda por parte de un tutor, puesto que son en muchas ocasiones huérfanos, he querido reivindicar este tipo de actos con una de las cartas de este proyecto.

Carta Nº 2. El Tabaco



La segunda carta de este proyecto refleja un problema de adicción que afecta a nuestra sociedad. Aunque la gente es más consciente de los problemas que atraen el uso del cigarro en el organismo, siguen sin ser conscientes de este problema. En este caso la frase que acompaña a la carta original es “Pórtate tantito, sino te lleva el coloradito” reflejando que debes tener una buena actitud si no quieres que el diablo te lleve. En este caso, he transformado la frase a “No fumes tantito, que te va a dar un infartito” como muestra de que nos debemos de cuidar, si no queremos que el tabaco nos provoque algún problema de salud o la muerte.

La prevención del consumo en los más jóvenes es una prioridad, con programas que desarrollen habilidades y capacidades para poder vivir y desarrollarse sin necesidad de consumir este tóxico. En nuestra sociedad, constituye la causa de muerte más prevenible en lo que respecta a Canarias . ¹¹

¹¹ SANTOS, José David(2007, 13 diciembre 1999) < <https://diariodeavisos.elespanol.com/2018/05/sanidad-recuerda-que-el-tabaco-es-la-causa-mas-importante-de-muerte-prevenible-en-canarias/>>

Carta Nº 3. La Prostituta



Partiendo de la frase “La que pule el paso por toda la calle real”, me ha dado pie a la creación de la carta Nº3. La Prostituta, la cual refleja los diferentes problemas relacionados con la práctica de esta profesión. Deseo destacar el estigma social negativo que se tiene ante esta profesión sin saber lo que verdaderamente hay detrás de todo esto. En nuestro país miles de mujeres deben ejercer esta profesión debido a que poseen familias que deben de alimentar, y ante la situación de crisis del país muchas de ellas no han visto otra salida, sino vender su

cuerpo como una mercancía para el disfrute de otros para poder comer. También es una llamada de atención a la población sobre la trata de mujeres en nuestro país, que a pesar de que se han denunciado este tipo de actos, siguen existiendo múltiples casos desconocidos en España.

En la elaboración de la carta he querido reflejar las piernas de una mujer, la cual se está quitando la ropa interior. Esto hace un reflejo a que ella es la que debe quitarse la ropa, como ya expliqué con anterioridad, para poder comer.

Carta N°4. La Falsedad

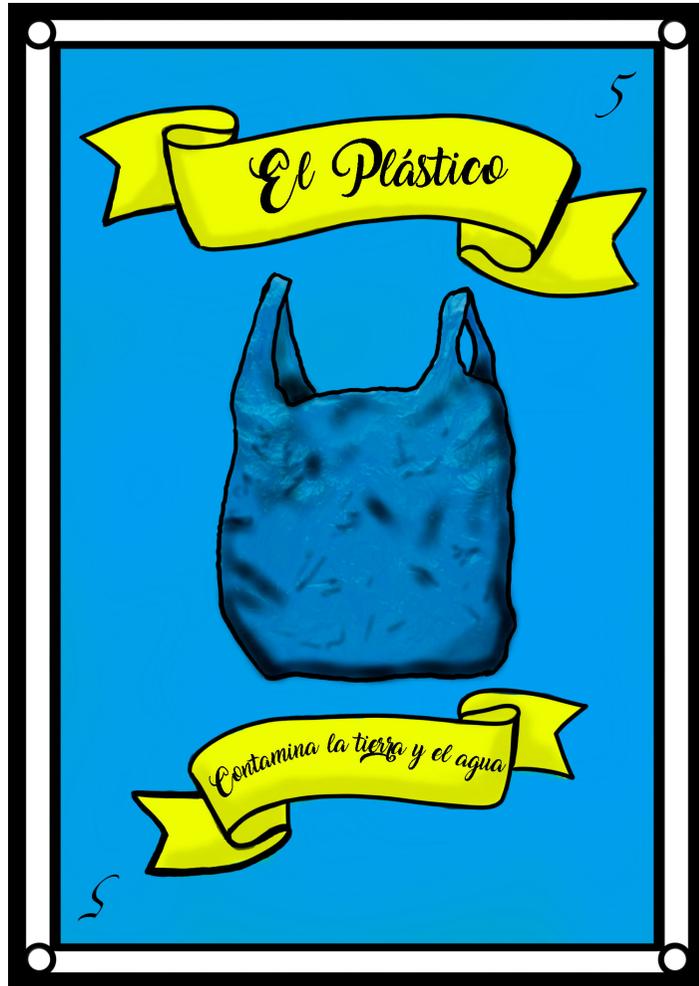


Partiendo de la carta de “El Catrín”, me ha servido de base para el desarrollo de la nueva carta, “La Falsedad”, en este caso, la carta original está acompañada de la frase “Don Ferruco en la alameda, su bastón no quiere tirar”. Esta frase resumen la historia de don Ferruco, el cual era un hombre que era pobre, pero siempre aparentaba ser rico, por lo tanto intentaba aparentar algo que no era. Esto me ha llevado pie a crear una nueva carta que muestre la hipocresía y la falsedad que contamina a la personas, convirtiéndolas en la

escoria de este mundo.

Hoy en día, es algo que abunda en nuestra sociedad, y cada vez, va en aumento, el mostrarnos de una forma cuando en verdad somos otra, simplemente por el hecho de aparentar algo que no somos, y en muchas ocasiones por ocultar lo que no deseamos mostrar. Esta carta muestra precisamente eso, una máscara que nos adjudicamos y con la cual nos mostramos al resto del mundo, cuando en muchas ocasiones, debajo de ella, se encuentran seres inexpressivos, sin personalidad. Todo esto con el fin de crearse una identidad, un prestigio, una meta, incluso en muchas ocasiones la individualidad.

Carta N°5. El Plástico



En esta ocasión la carta muestra un problema que afecta a todo el globo, un problema realmente severo que perjudica a nuestro entorno.

Encabeza uno de los materiales más contaminantes en nuestra sociedad, debido a su degradación y su fabricación. En esta sociedad hace falta una consciencia del problema que acarrea este material y las múltiples acciones negativas que tiene para el planeta. Aunque cada vez más somos conscientes de este problema, parece ser que no se ha hecho aún nada efectivo para remediarlo. Debemos rechazar el plástico de usar y tirar, y la población necesita ser consciente de que todo este proceso es un ciclo que acaba afectándonos.

Es por este motivo que el elemento que representa esta nueva carta es una bolsa de plástico, uno de los elementos principales que empleamos en muchas ocasiones de nuestro día a día y que el uso que le damos a una única bolsa es mínimo.

Carta N°6.La Ambulancia



La carta de “La Sirena” acompañada por la frase “Con los cantos de sirena, no te vayas a marear” considero que es la perfecta para mostrar el abuso que existe hoy en día con la sanidad pública. He considerado que por el juego de palabras, dejar la frase original omitiendo “los cantos” y representada por una ambulancia, que también posee sirenas.

Nos hemos hecho tan dependientes de la sanidad pública que actualmente vivimos en un país que para que atiendan una emergencia hay que hacer cola de espera de horas de duración. Vamos al médico por cualquier minucia que nos suceda y que en muchas ocasiones, son perfectamente curables en el hogar, dejando la sala de Urgencias para lo que realmente se creó, para emergencias.

La ambulancia es un ejemplo de representación de esto, por lo anteriormente comentado, y que debemos de ser consciente de que lo único que escucharemos en la calle es ambulancias que van y vienen por muchas insignificancias.

Carta Nº7. Los Precios



La carta de “La Escalera” acompañada de la frase “Súbeme pasito a pasito, no quiero dar brinquitos” me ha dado pie a protestar con esta nueva carta de “Los Precios”, precisamente por lo que su nombre indica. La subida de precios en prácticamente todos los productos de nuestra comunidad autónoma. Actualmente si seguimos manteniendo los mismos salarios y suben cualquier producto básico necesario en el hogar, en especial los productos de alimentación, es de esperar que

la población tienda al robo o a la ilegalidad para conseguir lo necesario para alimentar a sus familias, puestos que el sueldo del hogar se destina a cubrir necesidades como el agua, la luz etc,... todo para poder vivir en un lugar en condiciones y que según nuestra constitución, todo ciudadano tiene derecho.

Por lo tanto, una etiqueta con un precio tachado, y un nuevo precio con un valor mayor habla por sí solo y que representa lo anteriormente comentado. En esta, la frase la he seguido manteniendo prácticamente igual solo que con unas pequeñas alteraciones para mostrar esa subida de los precios.

Carta Nº8. Las Pastillas

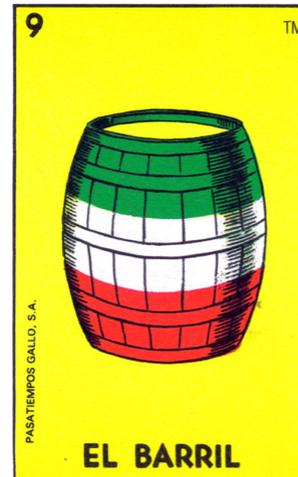


Para esta carta se había planteado una primera idea de elaborar un coche en representación de esta carta debido al gran número de casos de personas que conducen bajo los efectos del alcohol y de los efectos que conlleva, sin embargo, para manifestar un tema que afectan con mayor importancia a la población se decantó por la elaboración de las pastillas. En este caso la carta original es “la herramienta del borracho”, para la nueva carta se ha sustituido “el borracho” por “el depresivo”. Con esta carta

lo que quiero manifestar es algo muy similar a un caso anterior, sin embargo en este caso es el absurdo abuso de las pastillas. Ante la presencia de cualquier dolor, molestia o malestar por mínimo que sea, echamos mano de las pastillas.

Por una lado manifiesta que, ese abuso de la sanidad ante cualquier problema de salud por mínimo que sea tiene consecuencias en nuestra sociedad. Por otro lado, un abuso y sobretodo la automedicación es la causante de que surgen nuevos problemas de salud, y que en muchas ocasiones, dicha medicación suele mezclarse con alcohol teniendo efectos negativos para quien lo ingiere.

Carta Nº9. El Alcohol



“El Alcohol”, pretende ser una representación de la carta original “El Barril” que está acompañada por la frase “Tanto bebió el albañil que quedó como barril”. Para la nueva carta, la frase ha sido modificada completamente para su mejor entendimiento en el contexto de nuestra sociedad.

La nueva carta está representada con una botella y acompañada del enunciado “El remedio de la consciencia”. Con esta carta he intentado plasmar el abusivo uso del alcohol y los numerosos efectos negativos que tienen en nuestro organismo. Científicos británicos han demostrado cómo el alcohol daña el ADN de las células madre, lo explica por qué consumir bebidas alcohólicas aumenta el riesgo de cáncer.¹² Aparte muestra la absurda idea que se entiende de que el alcohol es capaz de curar cualquier mal que esté pasando el individuo.

¹²http://cadenaser.com/ser/2018/01/03/ciencia/1514995921_014026.html

Carta Nº10. La Interesada

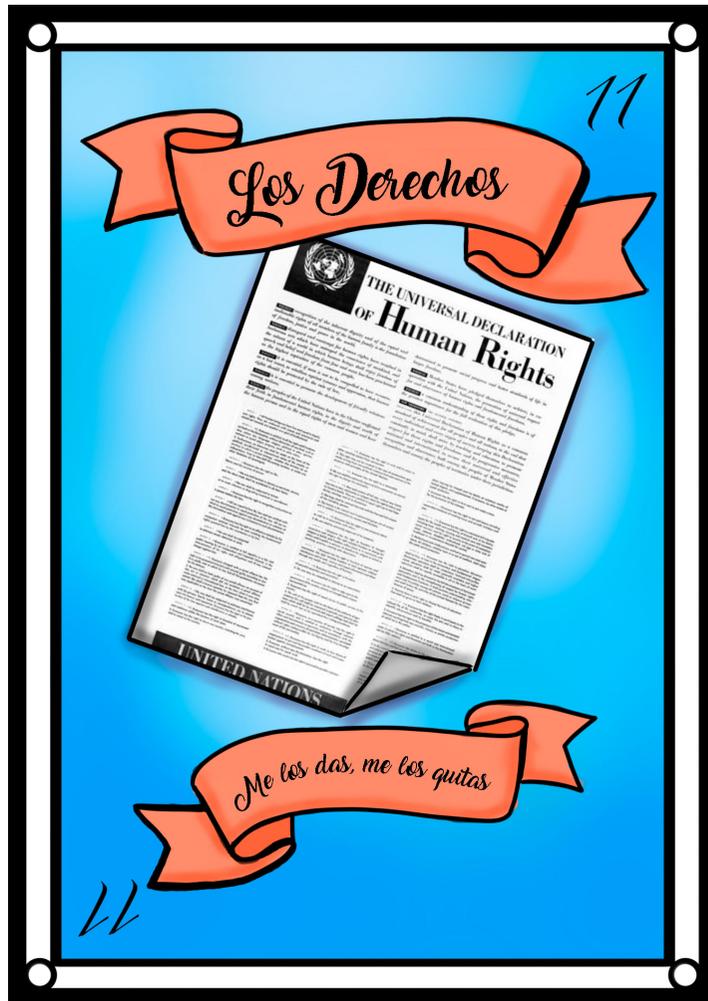


La carta de "El Arbol" me ha sugerido crear la nueva carta de "La Interesada" en esta, representa el interés por el que las personas se mueven, a pesar de que esté representada por una mujer, mi intención es referirse a cualquier sexo.

Representa ese interés de las personas por otras, ya sea por el motivo que sea, aunque es especial suele ser el económico para su beneficio propio.

Para la carta he dibujado una mujer abrazando a la silueta de un hombre, dicha silueta, rellena de billetes para demostrar ese interés económico que tiene esa persona por el otro. La frase ha sido mantenida debido a su significado, puesto que representa esas ventajas que reciben aquellos que mantienen buenas relaciones interpersonales con personas. Y a pesar de que en la carta original tiende a una simbología que tiende más hacia la protección y el cobijarse, en esta, ese cobijo lo he querido reflejar con ese aspecto de acercarse para obtener un beneficio.

Carta N°11. Los Derechos



La undécima carta de la baraja del juego original es “El Melón”, cuya frase que le acompaña es “me lo das, me lo quitas”. Para este ejemplo, la frase me ha dado pie a la representación de algo que se nos ha dado y que, de forma que sin siquiera darnos cuenta, nos lo arrebatan.

Secuestrar a alguien, arrebatarse la vida son claros ejemplos de arrebatamiento de los diferentes derechos que desde que nacemos se nos otorgan y que son los que manifiestan y nos corresponden.

Para la elaboración de la carta, es absolutamente necesario plasmar la declaración mundial de los derechos humanos.

Carta Nº12. El Delincuente



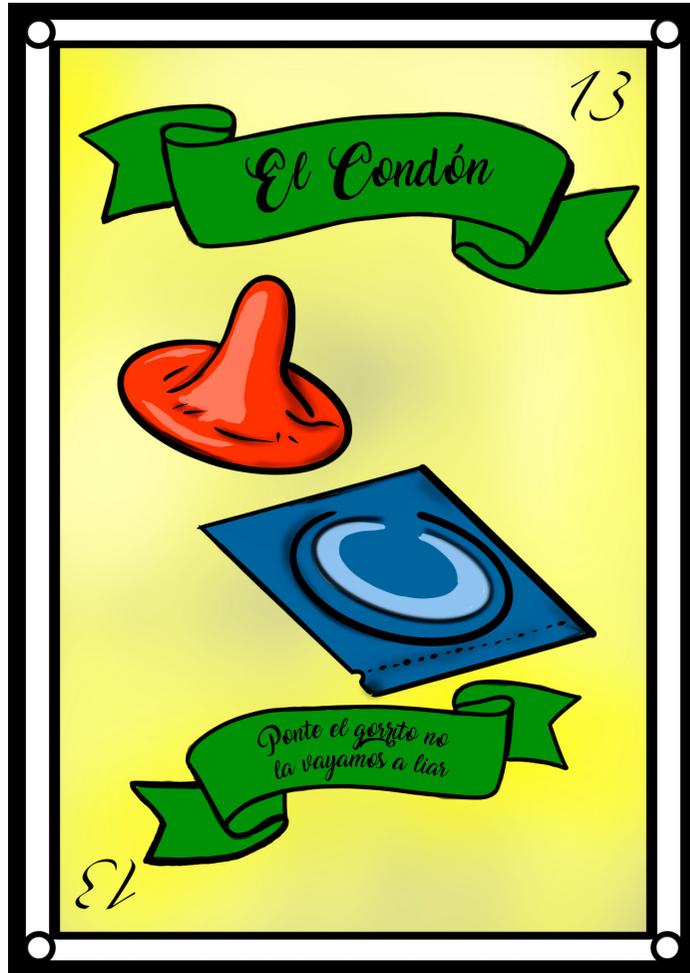
“¿Por qué le corres cobarde, trayendo tan buen puñal?” Es la frase que acompaña a la carta de “El Valiente” y es la que me ha dado pie a manifestar la delincuencia que se vive hoy en día en nuestro país.

Representada con un joven, e intentando indumentarlo como si fuese un ratero, he querido representar la delincuencia. Las personas no roban ni matan porque nacen siendo así. La delincuencia muchas veces se genera desde las bases del hogar, puesto que el castigo que podría conllevar no le atemoriza, y es algo que se debe aprender desde pequeños.

Y en muchas ocasiones esa delincuencia es llevada al nivel económico de las familias ante la situación de crisis que se vive en nuestro país. La gente se ve con la necesidad de robar ante la imposibilidad de conseguir productos básicos de cualquier hogar debido al nivel económico.

En cuanto al enunciado que acompaña la frase, la he alterado un poco para que se diese a entender que el delincuente quiere enseñarte su navaja porque está dispuesto a atacar con tal de conseguir lo que desea.

Carta Nº13. El Delincuente

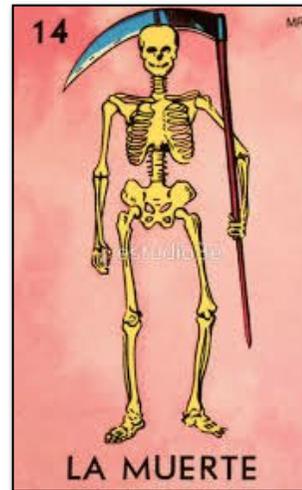


La carta de “El Condón” proviene de la carta original “El Gorrito” cuya frase es “Ponle su gorrito al nene, no se nos vaya a resfriar”. Esta es la carta con la que más he tenido que pensar y reflexionar hasta conseguir el resultado obtenido. En este caso, partiendo de que al condón se le suelen atribuir otros nombres como “chubasquero, gorro, capuchón” he querido manifestar la importancia de este elemento.

El condón hoy en día es el método más efectivo contra enfermedades de transmisión sexual de las cuales, algunas de ellas no tienen cura, y es el que más nos va a asegurar que al finalizar el acto sexual, estemos igual de seguros que antes de realizarlo.

En nuestro país, considero que es aun necesaria una educación sexual de mayor intensidad, sobretodo con los jóvenes. Con dicha educación considero que se mejorarían por un lado, la consciencia del uso del preservativo a la hora de mantener relaciones sexuales, y por otro lado, que no sea un tema que genere vergüenza a la hora de hablar de él, puesto que la sexualidad es algo que vive en nosotros y se manifiesta en todos los seres vivos de nuestro planeta y que por lo tanto es algo absolutamente normal.

Carta Nº14. La Anorexia



"La muerte flaca" es el enunciado que acompaña a la carta Nº14. "La Muerte". Para esta, el tema con el que más podía relacionar esta carta con el enunciado anterior son los trastornos alimenticios. En este caso, representada por "La Anorexia", manifiesto los diferentes problemas de este tipo y que muchas personas sufren debido a los estigmas creado por la sociedad donde una persona no se puede considerar bella o atractiva si pesa más de un determinado número de kilogramos.

La frase es la misma para ambas cartas porque considero que esta, junto con la figura de la anorexia, representa perfectamente el problema que deseo manifestar.

Carta Nº15. La Soledad



La carta de “La Pera” es la decimoquinta carta de la baraja del juego original. Es acompañada por el refrán “el que espera, desespera”. Para este ejemplo la frase me ha sugerido generar una carta que simbolice la soledad. El motivo de esto es que la espera de la gente por que alguien llegue a nuestras vidas y ese miedo de quedarnos solo, es algo que se vive en nuestra población.

“La Soledad” es el reflejo perfecto de que en muchas ocasiones el gobierno tiende a individualizarnos, y cada vez estar más separados unos de los otros fomentando el odio y la soledad entre personas. Con personas individualizadas es más controlable la población y menor probabilidades hay de que el pueblo se una en protesta de una misma causa.

Carta Nº16. La Bandera



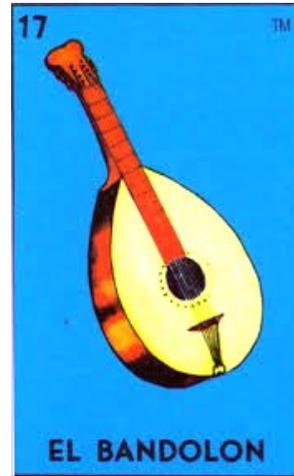
Esta es la única carta de toda la baraja cuyo icono representativo es el mismo para ambas barajas.

La carta “La bandera” del juego original está acompañada de la frase “Verde, blanco y colorado, la bandera del soldado”. Para esta la elaboración de la nueva carta, he sustituido la bandera mexicana, por una española alterada, en este caso con un símbolo pirata, con la cual he querido reflejar que España es un país donde la corrupción y el robo es un factor que se está viviendo cada día

en e país. Una nueva bandera representa lo que realmente manifiesta con lo anteriormente comentado.

Para su enunciado, he empleado la frase “Amarillo y rojizo, el color de los chorizos” dando a entender que los que poseen el poder se refugian en estos colores, en su bandera mostrando su devoción por este país cuando realmente son simplemente unos “chorizos”.

Carta Nº17. La Violada



Como ante la situación que se está viviendo actualmente en nuestro país con el tema de “LA MANADA” me era imposible no dedicarle una de las cartas a reflejar este tema. La carta de “El Bandolón” creo que era la más óptima para reflejar este problema. Debido a que el bandolón no deja de ser un simple instrumento musical que se toca para generar un ruido, he empleado esta idea y trasladarla a una mujer violada, la cual la han tratado como un simple objeto para tocar, manosear y abusar a su antojo.

“La Violada” representa a esa mujer que ha sufrido el abuso, semidesnuda y golpeada por alguien. Es por esta razón por la que manifiesto el abuso a las mujeres en este país y las miles de personas que han sido abusadas sexualmente y que su desesperación por hacer justicia ha quedado en silencio y en muchas ocasiones con la muerte. Es por esto que me he visto ante la necesidad de manifestar con una carta la defensa de la mujer, para que el mundo sea consciente que aquí todos somos iguales y nacemos con los mismos derechos, independientemente del sexo con el que hayas nacido.

Carta Nº18. El Mendigo



En nuestro país miles de personas sufren las consecuencias de la pobreza, es por esto que la carta “El Violoncello” ha sido la más adecuada para representar este problema. La carta original viene acompañada de la frase “Creciendo fue al cielo, y como no fue violín fue violoncelo”. Partiendo de esta frase he decidido rediseñarla en la nueva carta como “Como no fue pudiente, murió siendo indigente” representada por “El Mendigo”.

Esta carta junto con la frase, ya muestra un claro problema que se vive en nuestra sociedad, en donde se destina dinero para actos, construcciones o elementos que son absolutamente innecesarios y de los cuales, mucho de este capital es robado. Un dinero con el cual se puede emplear para alimentar a la población más desfavorecida de este país. Mejores y mayor capacidad de los comedores sociales, y la generación de viviendas para personas sin hogar, que tal como indica nuestra constitución, todos tenemos derecho a una vivienda digna, y que muchas de estas personas duermen en la calle luchando por llevarse algo a la boca y poder sobrevivir.

Carta N°19.La Garza



Esta carta representa “La Piratería”, que representa un problema cibernético a nivel global. “La Garza”, la carta N°19 del juego original de la Lotería Mexicana me ha inspirado para hablar sobre este tema. “Al otro lado del río, tengo mi banco de arena, donde se sienta mi pico de garza moreno” es la frase que acompaña a dicha carta, mi traducción para que tenga concordancia con el tema del proyecto ha sido “Al otro lado de la red, personas quieren comer” demostrando que cuando haces una descarga ilegal, al otro lado de eso, hay miles de personas que comen de ese trabajo, y que por lo tanto si lo descargas de forma ilegal, esto tiene consecuencias a otras personas. Es por esto, que la carta está representada con un símbolo de piratería además de descargar cualquier contenido de la red.

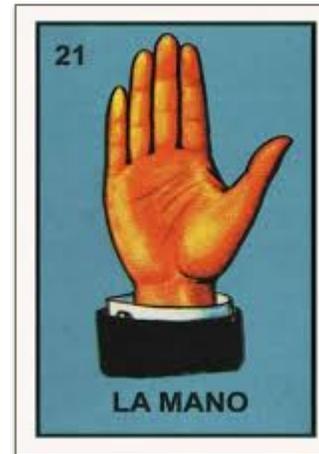
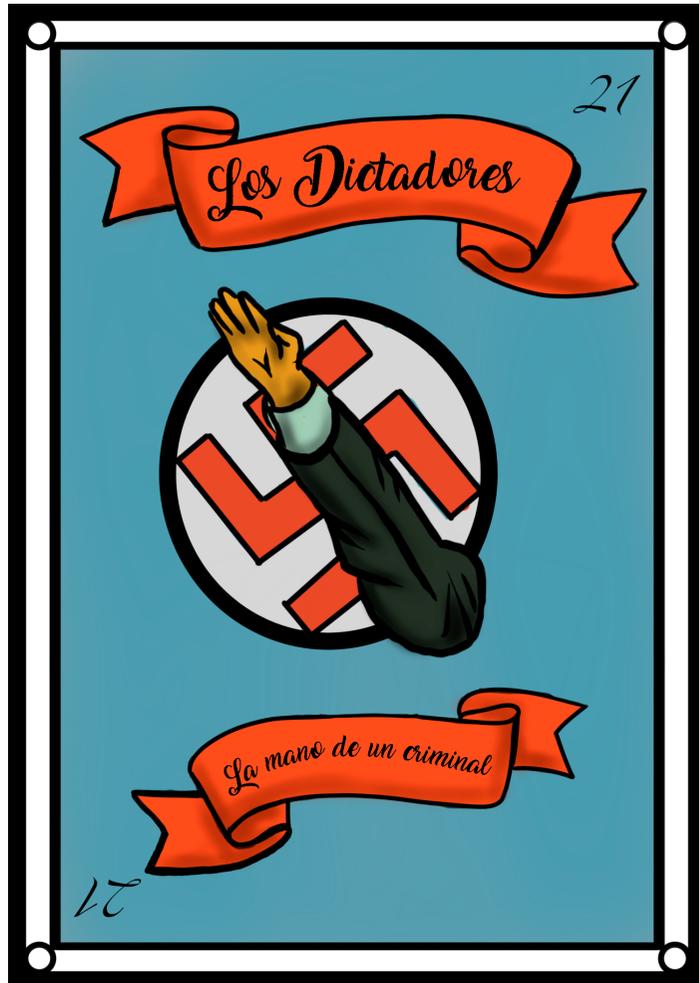
Carta N°20. El Terrorismo



Para la carta de “El Pájaro” he elaborado una carta que refleje un problema que hoy en día nos afecta de forma indirecta por la acción de otros. “El Terrorismo” es la carta que me ha inspirado la frase “Me tienes dando brincos como pájaro en la rama” traduciéndola a “Me vienes dando sustos con tus amenazas”. De esta forma manifiesto que el terrorismo son acciones que se viven hoy en día en nuestro país y que en muchas ocasiones son totalmente imprevisibles.

Para la elaboración de la carta, he realizado una bomba, elemento muy empleado por las entidades terroristas por su capacidad para generar mayor número de muertos y en un radio mayor.

Carta Nº21.Los Dictadores



“La Mano” es la carta que me ha dado pie a la elaboración de la siguiente carta. En mi nueva carta a pesar de que está representando un brazo, representa un gesto muy criticado en su momento. Con ese gesto quiero representar a los dictadores o gobernantes de nuestro país, que de forma indirecta, pero por sus acciones son los que derivan multitud de muertes en España. La pobreza, la delincuencia, el maltrato, recortes en diferentes sectores como

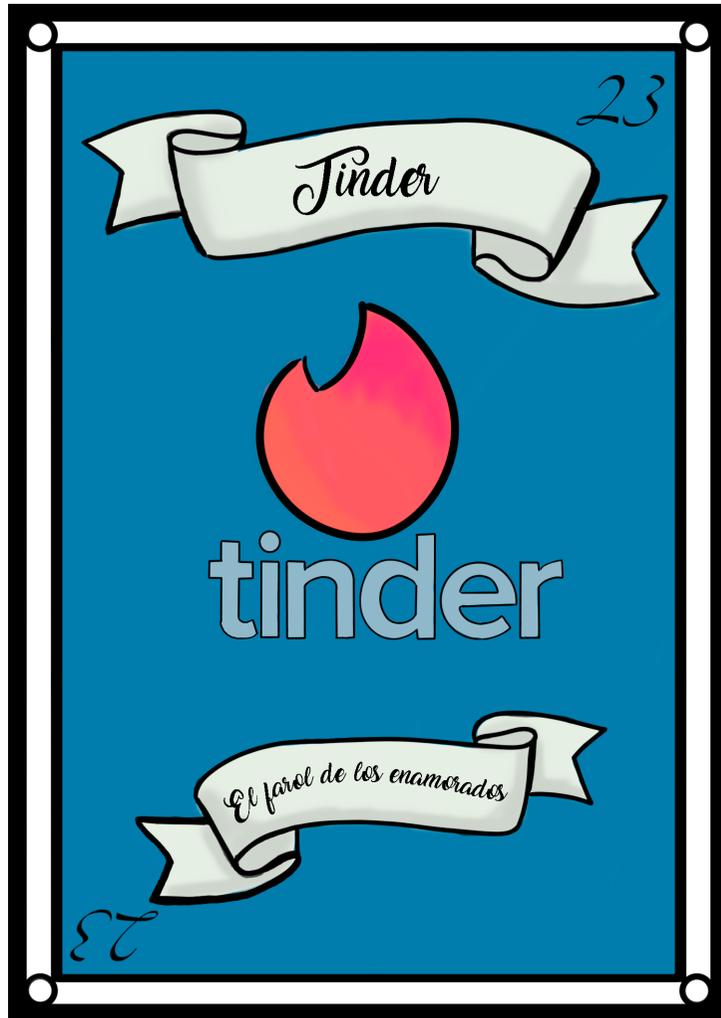
la sanidad pública. Todos ellos y en cuyas manos depositamos la dirección en la que queremos que crezca nuestro país, son los responsables de miles de muertes que se generan cada año. Por lo tanto la frase que acompaña, es la misma para ambas cartas, porque considero que dicha frase mantiene una relación directa con lo que quiero transmitir en el icono que representa la nueva carta.

Carta Nº22.La Compulsiva



Obviamente no podía faltar una carta que representase el enorme consumismo que hay en este país. Un problema directamente formado por el capitalismo para generar nuevas “necesidades” innecesarias en el consumidor. Por lo tanto esta carta me ha parecido la más oportuna para hablar de este tema. “La Bota” es una carta que está acompañada de la frase “Una bota es igual a otra”. Aprovechando esta frase, he sustituido bota por zapato, por lo tanto la nueva carta, “La compulsiva” está acompañada del enunciado “Un zapato es igual a otro” , esto como símbolo de que en muchas ocasiones, compramos cosas innecesarias, e incluso cosas que son muy parecidas a alguna de las pertenencias por el simple hecho de que está de moda, está en rebajas, etc. Nos han convertido en seres consumistas, que necesitamos cada vez más y más.

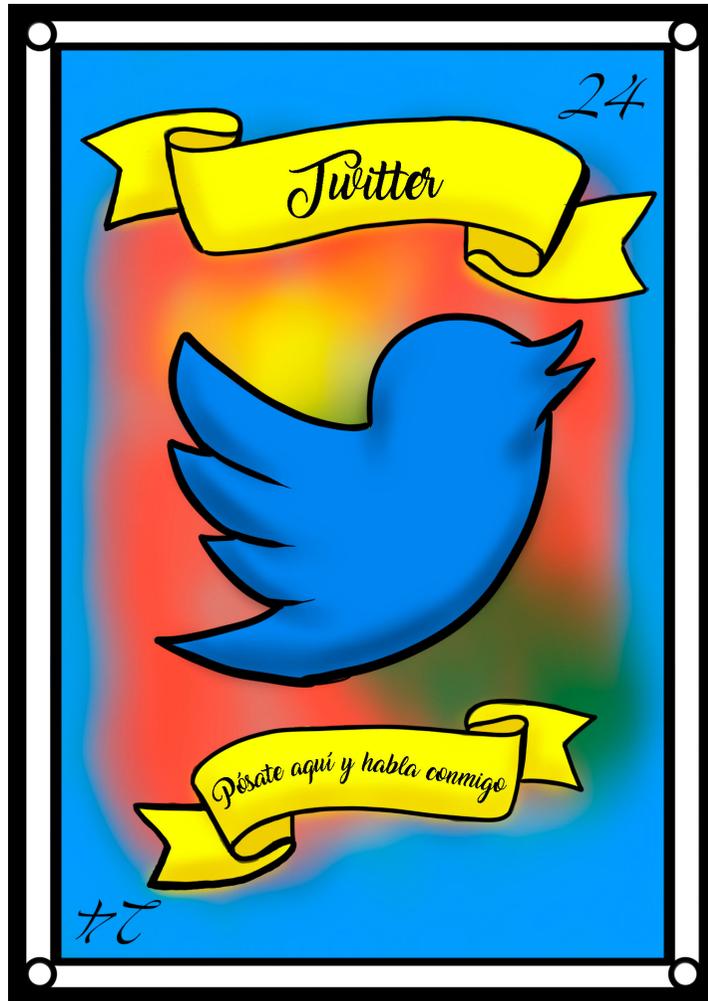
Carta N°23 .Tinder



La carta de “La Luna” está acompañada del enunciado “El farol de los enamorados”. En este caso, dado los tiempo que corren, donde se enamoran las parejas es por apps creadas para tener citas, y que en muchas ocasiones son creadas para citas pero en definitiva, son para buscar sexo.

Es por eso que con la carta “Tinder” he querido reflejar este tema. Haciendo que el amor esté en cualquiera que use esta app y que el sexo sea tan sencillo de conseguir como ver la luna.

Carta N°24 .Twitter



“El Cotorro” es una carta que viene acompañada de la frase “Cotorro, baja aquí y empieza a platicar”. En este caso, el pájaro más representativo y que mejor puede adaptarse a esta imagen es Twitter, actualmente estamos conectados unos con otros. Por lo tanto Twitter representa el que es capaz de hablar de prácticamente cualquier persona que esté en la red, he ahí la similitud de la frase con la nueva creada “pésate aquí y habla conmigo” en referencia a que me cuentes todo lo que sepas sobre una persona en concreto, es por eso que cualquier información personal es tan alcanzable como mirar esta red social.

Carta Nº25 .El Alcoholismo Infantil



El alcohol es una carta que manifesté con anterioridad, pero esta carta va dirigida sobretodo al abuso del alcohol entre los jóvenes españoles, y manifiesta los diferentes problemas de salud que acarrear además de los posibles problemas sociales entre la familia o el estudio. Es por eso que he usado la carta de “El Borracho” como base para este problema sustituyéndolo por “El Alcoholismo Infantil” representado por un joven bebiendo de una botella.

La frase para ambas cartas ha sido la misma puesto que considero que representa correctamente lo que deseo manifestar

Carta Nº26 .La Diabética.

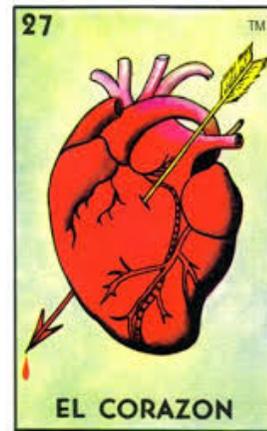


La diabetes es una de las enfermedades que anda en crecimiento en nuestra sociedad. El continuo abuso del azúcar junto con una mala alimentación y la falta de deporte es lo que encabeza a nuestra sociedad como una de las más obesas. El saber alimentarnos es fundamental en los valores de cualquier familia. La bollería industrial, los refrescos, entre otros contribuyen a este problema. La comodidad y "la falta de tiempo" de las

personas de nuestro país, por simplemente abrir un empaquetado supera al hecho de preparar comida saludable y variada. Además de eso, esos malos hábitos son malos referentes para los jóvenes del futuro, que tendrán presente y como referencia a la generación que hoy padece este tipo de enfermedades, además de los problemas de salud que pueden acarrear dicho abuso del azúcar.

La carta está representada por una mujer con sobrepeso como reflejo a una mujer que no realiza una correcta vida alimenticia. La carta ha sido inspirada por la frase que acompaña a la carta de "El Negrito", la cual es "El que se comía todo el azúcar", siendo esta frase similar para ambas cartas, puesto que representa claramente un problema.

Carta Nº27 . El Refugiado.



La carta de “El Corazón” que está acompañada de la frase “ No me extrañes corazón, que regresó en el camión”, me ha motivado a realizar la carta de “El Refugiado” para hablar de los numerosos refugiados que han sufrido los efectos de la guerra y que dejando todo atrás, embarcan a la búsqueda de un lugar mejor para vivir. A estas personas casi se las ha tratado de mercancía por el hecho de que los están trasladando de un lugar a otro. Tratados de extraños, raros simplemente por el hecho de que provienen de un país extranjero. Un país en donde se libra una batalla que no va con ellos, y que tendemos a generalizarlos y a incluirlos dentro del mismo problema. Debemos darnos cuenta de que somos afortunados de tener lo que tenemos y ser conscientes de que hay personas que lo están pasando mucho peor que nosotros, sin recursos, en un lugar nuevo para ellos y que ni siquiera conocen el idioma.

Carta Nº28 . La Comida Rápida

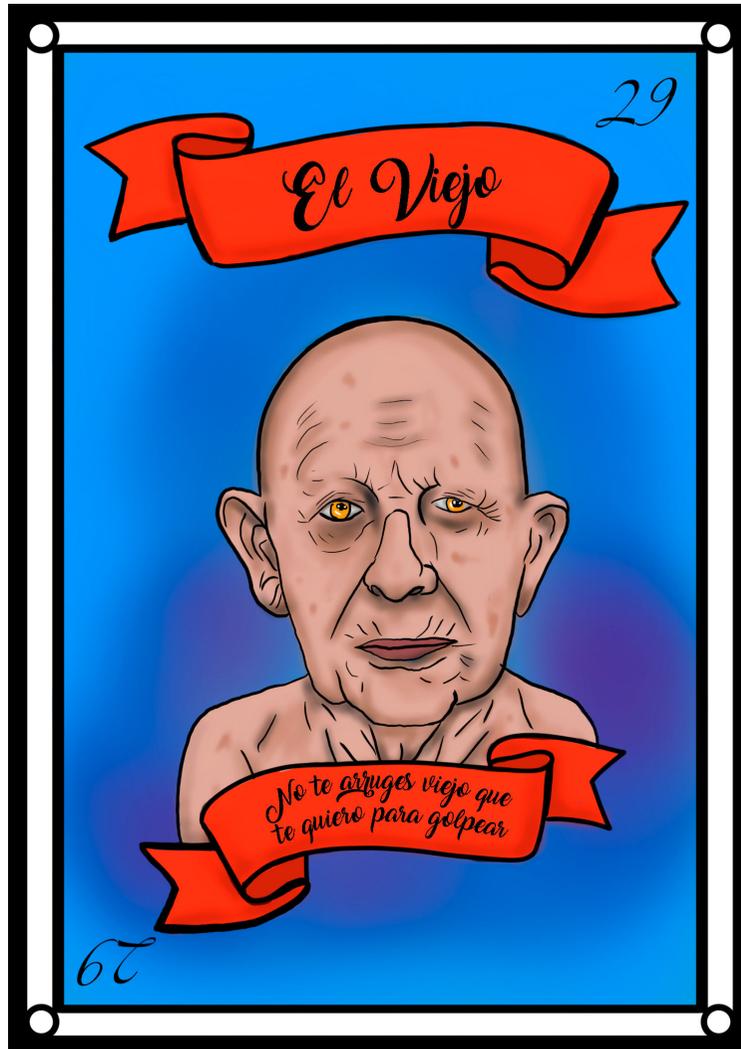


Cada vez más son las empresas que sirven este tipo de alimentos. La frase “El empacho de Matías, era empacho de sandía” se encuentra relacionada con la carta de “El Melón” y es la que me ha motivado para reflejar la carta de “La Comida Rápida” con la frase “El empacho de Matías, era de comer porquería”. Aunque para muchos es una solución sencilla y sobretodo rápida a la hora de alimentarnos, el abuso de este tipo de productos, es lo que ha

llevado a la población a obtener problemas de sobrepeso y todo los problemas de salud que estos acarrear.

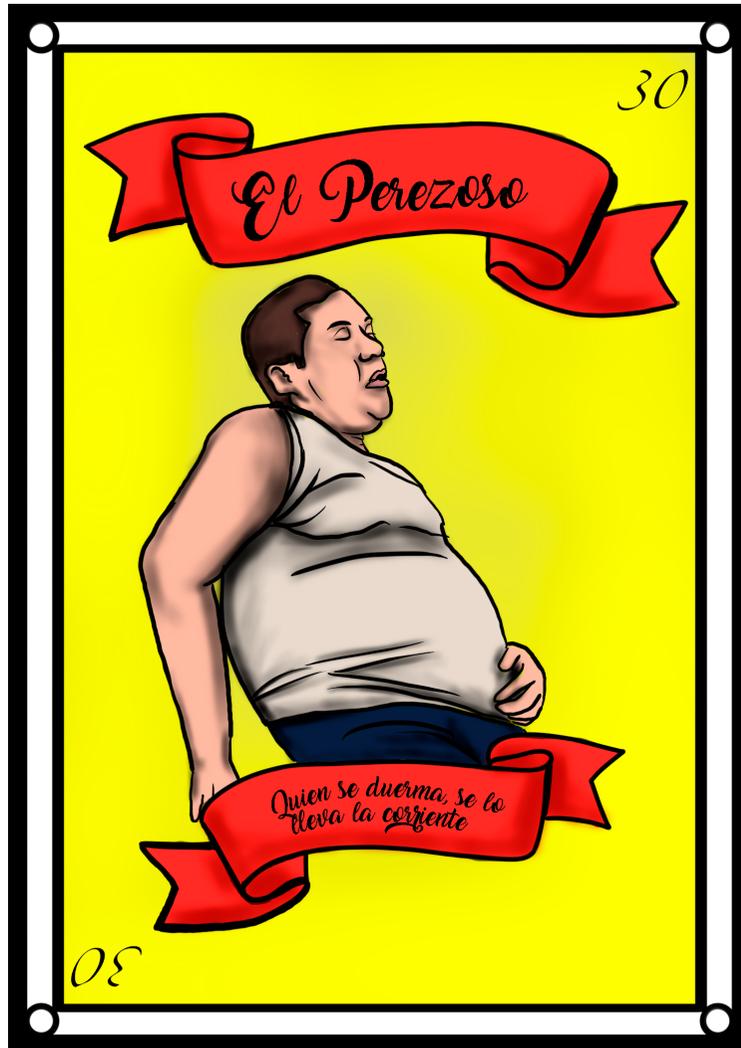
Debido a que nos desarrollamos en un entorno donde, el trabajo, clases, y diferentes actividades hacen que nos desarrollemos en un entorno donde el tiempo siempre juega en nuestra contra. Es por eso que muchas ocasiones la población recurre a este tipo de alimentación.

Carta Nº29. El Viejo.



En este caso, la carta de “El Tambor”, acompañada de la frase “No te arrugas cuero viejo, que te quiero para tambor” me ha dado la idea de recrearla en la carta de “El Viejo” acompañada de la misma frase que la carta original, únicamente sustituyendo la palabra “tambor” por la palabra “golpear”. Con esta carta pretendo reflejar que muchas personas mayores en nuestra sociedad sufran de abusos por parte de otros., puesto que en muchas ocasiones cuidar de personas de las cuales tienen discapacidades mentales o físicas puede ser frustrante para algunos y en donde finalmente acaban agrediendo a estas personas. En múltiples ocasiones el abuso es por parte de otro de los cuales consideran que una persona debido a su gran edad y su difícil movilidad, pueden ser objeto de abuso, como si de un saco de boxeo se tratase.

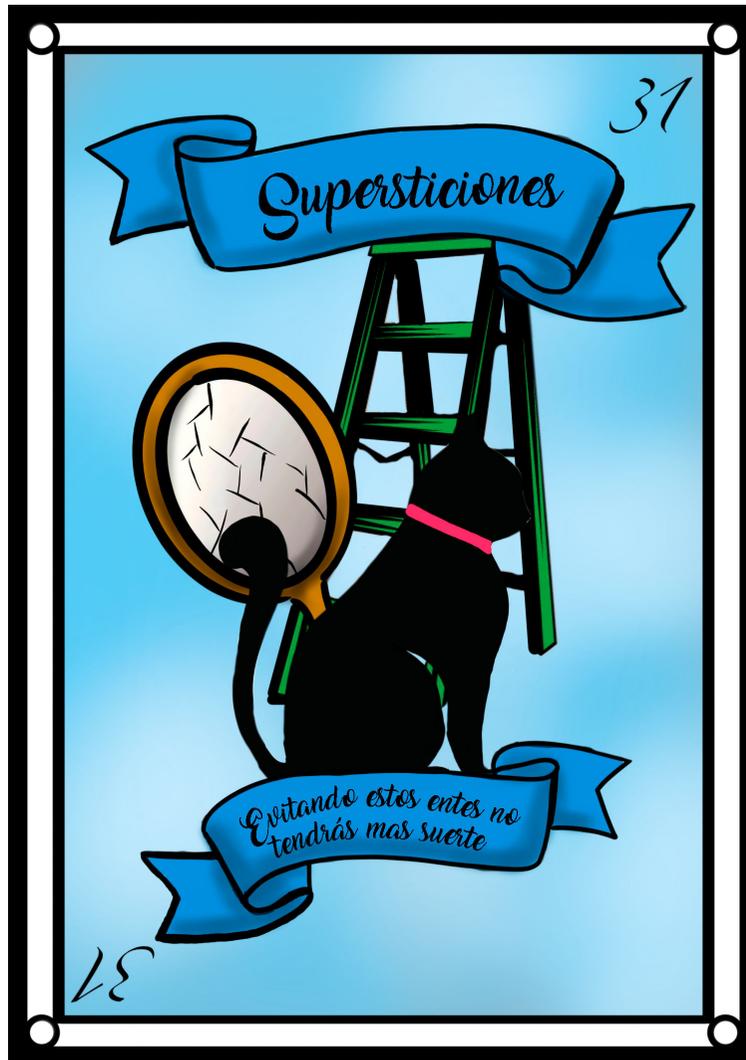
Carta Nº30. El Perezoso



La carta de “El Camarón”, es una de las cartas que por si misma y acompañada de la frase “Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente”, refleja la vagancia, la pereza. Es por este motivo que la carta Nº30 de mi juego es “El Perezoso” con la frase “Quien se duerma, se lo lleva la corriente”. En nuestro país la pereza también es uno de los factores por el cual nos hemos vuelto cómodos. Buscamos siempre la comodidad, el mínimo esfuerzo. Es

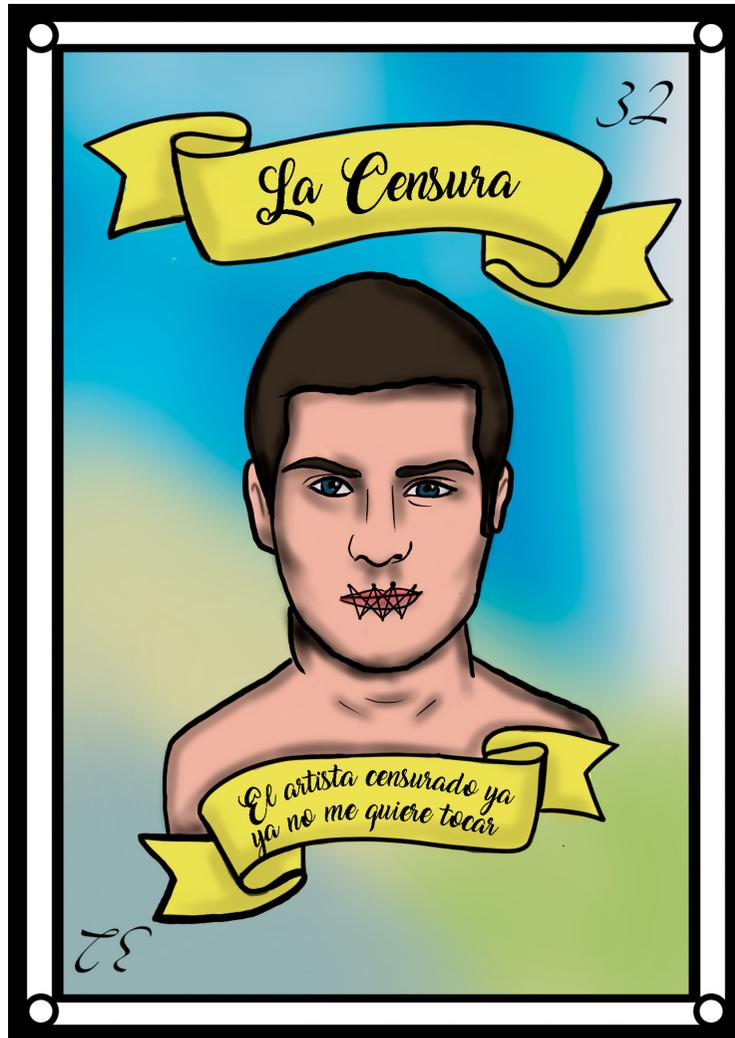
por esto que cartas como esta se pueden relacionar con la Nº28 por ejemplo, que como expliqué con anterioridad, buscamos lo que es más fácil para nosotros, pero esto no quita que el que sea fácil sea mejor para nosotros.

Carta Nº31. Las Supersticiones



Nos hemos convertido en un país increíblemente supersticioso. El pasar por debajo de una escalera, el abrir un paraguas en el interior, el que se rompa un espejo, no son cosas que nos vayan a generar mala suerte. Todo lo que nos ocurre ya sea malo o bueno se debe a una cadena de sucesos y el azar, los cuales han sido favorecedores de que dicho hecho ocurra. En nuestro país, se ha llegado al extremo de sacrificar animales, en su mayoría, gatos negros, por creer que dan mala suerte, cuando únicamente son seres vivos. Es por eso que he empleado la carta de “Las Jaras” como base para hablar de este tema, en este caso, la nueva carta representa las “Supersticiones” y la acompaña la frase “Evitando estos entes no tendrás más suerte”.

Carta Nº32. Las Supersticiones



En esta ocasión voy a hablar de la censura en la música. Empleando la carta de “El Músico” cuya frase es “El músico ya no me quiere tocar”, he desarrollado la carta “La Censura” con la frase “El artista censurado ya no me quiere tocar”. Con esta carta pretendo demostrar la falta de libertad de expresión en nuestro país. Cualquier declaración que se preste y que pueda sonar ofensiva o de mal gusto para algunos, ya en muchas ocasiones es censurada. Debemos de respetar la forma de pensar de los demás, aunque no estemos de acuerdo.

Carta Nº33. La Maltratada.



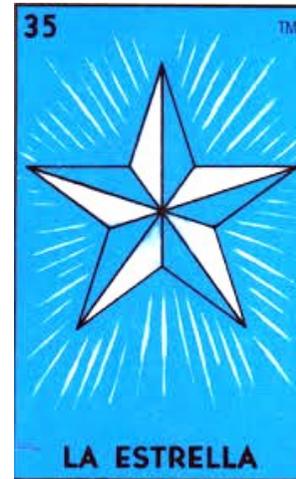
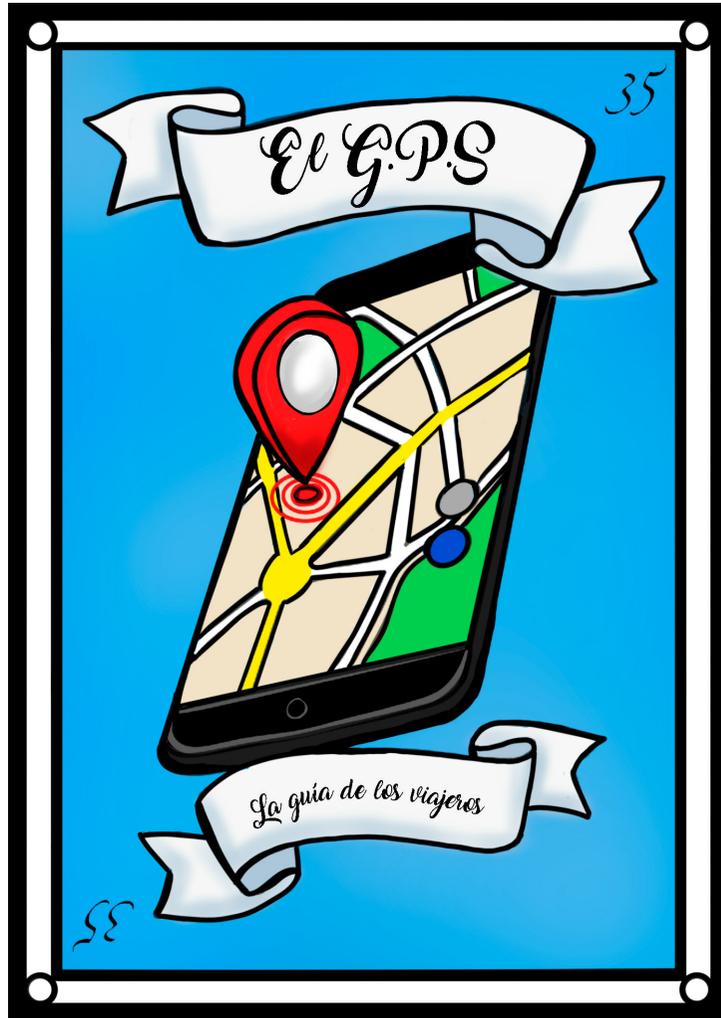
Esta es una carta con la que pretendo un tema anteriormente comentado en la carta 17, en donde el maltrato a las mujeres está muy presente en nuestro país. No por ser de sexos opuestos somos más o menos, somos todos iguales y debemos reflejar esa igualdad ante la sociedad. En muchas ocasiones el maltrato a las mujeres es silenciados y que en casos extremos ha llegado al asesinato. Como declara los derechos humanos, tenemos derecho a la vida, y nadie es quien para arrebatártela. Es por eso que de la frase de la carta de “ La Araña”, “Aturdir a golpes, no dejes que me atrape” he elaborado esta nueva carta denominada “La Maltratada” donde se refleja una mujer la cual ha sido golpeada numerosas veces y que considero que refleja un tema en el cual debemos seguir trabajando para crecer como personas y sobretodo como una sociedad igualitaria.

Carta Nº34. El Que Protesta



“El Soldado” es una carta que me ha sugerido analizar en nuestra sociedad quien es realmente el que lucha, el que defiende lo que es de cada uno, el que protege lo que se debe proteger. Es por esto que mi nueva carta es “El Que Protesta” acompañado de la frase “El que lucha, el que defiende” reflejada por una persona sosteniendo un cartel en señal de protesta y en donde refleja un signo de exclamación, puesto que lo que quiere decir, debe ser en voz, alta que se escuche y hacerse oír.

Carta Nº35.El G.P.S.



Esta carta pretende mostrar la tal dependencia que tenemos hoy en día de la tecnología. El empleo de cualquier aparato electrónico se ha convertido en algo fundamental para encajar en nuestra sociedad. Esto nos impide disfrutar de todo lo que nos rodea. Interactuamos con una pantalla casi todas las horas del día, ya sea un móvil, ordenador, tablet, televisor. Este tipo de conductas crece a un ritmo desenfrenado y aunque nos hace estar más comunicados unos entre otros, nos individualiza. El estar siempre

conectados puede derivar a una adicción a estar conectados siempre en la red, siendo esta la enfermedad más común que seguramente vivamos en un futuro cercano. Es por esto que el empleo de la carta "La Estrella" ha sido un elemento que he sustituido por un GPS debido a que este es la nueva guía de cualquier viajante.

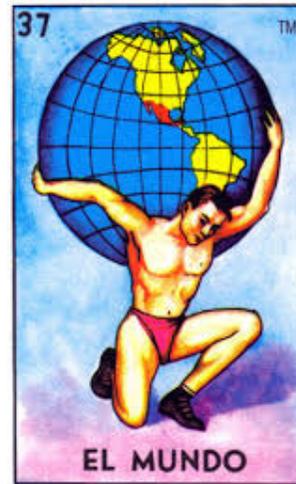
Carta Nº36.El Machista



El machismo es un tema, que por desgracia hoy en día sigue afectando a nuestra sociedad, es por esto que le he dedicado una carta. En este caso he empleado la frase de la carta de "El Cazo" , "El cazo que te hago es poco" para generar esta nueva carta llamada "El Machista" manteniendo la misma frase para ambas. Esto debido a que por la imagen que representa donde se muestra un hombre sentado en el sofá leyendo un periódico y una mujer limpiando, junto con la frase es un

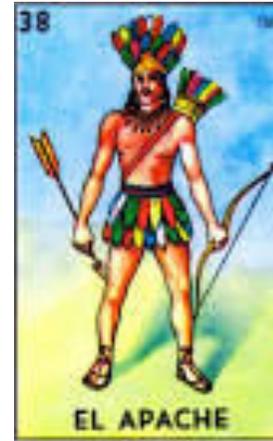
buen entendimiento de lo que representa el machismo. Hoy en día la lucha por una igualdad es clave para conseguir un mundo mejor donde se nos respete por igual.

Carta Nº37.Cambio Climático



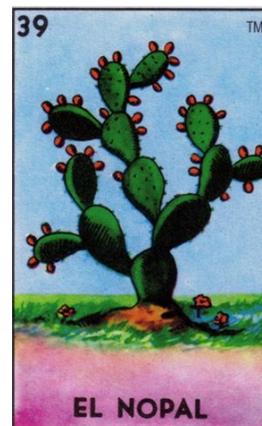
Es fundamental hacer una llamada de atención frente a los múltiples cambios en el clima de todo el planeta. Tenemos que ser consciente que por nuestra culpa, hemos cambiado el entorno hasta tal punto en el que muchas de las acciones que hacemos nos afectarán de forma negativa en el futuro. Es por esta razón que la carta “El Mundo” con la frase “El mundo es una bola y nosotros un balón” la he empleado para mostrar este problema, reflejada por un deshielo como símbolo de la carta “Cambio Climático” con la frase “El mundo no es un juego”

Carta N°38 . El Travesti



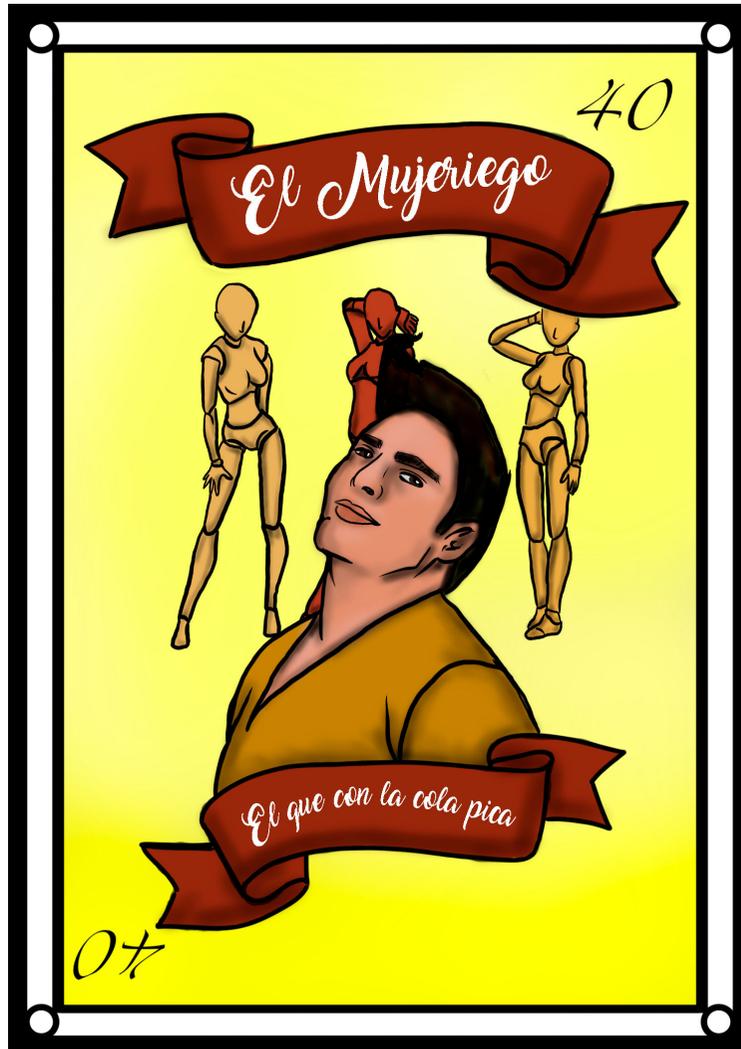
La aceptación de todas las personas, sean como sean es un tema fundamental que carece nuestra sociedad, independientemente de tu orientación sexual, de como te vistas, a quien ames debe aprender a respetar a cada persona por igual. Es por esto que he sacado el tema de la transexualidad. En pleno siglo XXI aún la gente se sorprende si un hombre se viste de mujer porque se siente cómodo con esas prendas. Es por este motivo que de la frase “¡Hay chihuahua! Cuanto apache con pantalón y huarache” de la carta de “El Apache” la cual refleja el asombro de esas personas “indigenas” con unos pantalones y unos tenis, he obtenido la carta “El Travesti” con la frase “¡Hay chihuahua! Cuanto hombre con falda y pantalón” mostrando esos asombro absurdo que existe hoy en día al ver una persona vestida con ropa que se ha diseñado para el sexo opuesto.

Carta Nº39 .El Comedor Social



Esta carta, junto con la carta 18, muestra la pobreza que sufres nuestro país. En este caso, he empleado la frase "Al que todos van a ver, cuando tiene que comer" de la carta de "El Nopal" para elaborar la carta de "El Comedor Social" y respetando casi toda la frase de la carta origina.

Carta Nº40 .El Mujeriego



La frase “ el que con la cola pica” de la carta de “El Escorpión” es la ideal para mostrar a “El Mujeriego”. En este caso quiero hacer nuevamente incisión en el tema de la desigualdad entre hombres y mujeres, cuando a un hombre que por ligar con varias mujeres es considerado un semental y cuando una mujer liga con varios hombres es considera una puta. Aparte de esto, con la carta quiero mostrar el tema del engaño y de la infidelidad que se vive en nuestra población.

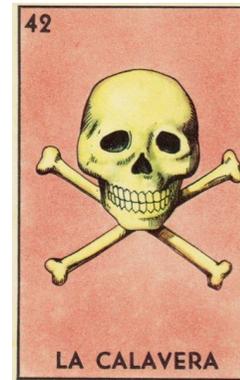
Carta Nº41 .Genderqueer



Nuevamente trato el tema de la aceptación de todas las personas, independientemente de como te consideres, vistas o tu orientación sexual. Con esta carta "Genderqueer" he querido reflejar el respeto del que nuestra sociedad carece por las personas. Genderqueer es una palabra que se denomina para aquellas personas que no se identifican ni con el sexo femenino ni con el masculino. Nuestra sociedad tiene que entender

que en cualquier aspecto hay miles de posibilidades, todas totalmente válidas siempre que se encuentre el respeto. Es por esto que con la carta de "La Rosa" he creado esta nueva carta con la frase "Niño, Niña, Niño"

Carta N°42 .La Droga



“La Calavera” es la carta que me a transmitido reflejar una de las causas de muerte más comunes en el país.

El excesivo uso de la droga causa miles de muertes al año. Cada vez es más simple que la población tengo acceso a algún tipo de droga, sin saber las consecuencias que puede tener para el organismo.

Es por esto que he nombrado a esta carta “La Droga” con la frase “Pasé por el local y había muerto de éxtasis”

Carta Nº43 .La Infidelidad

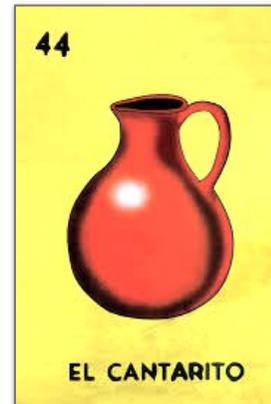
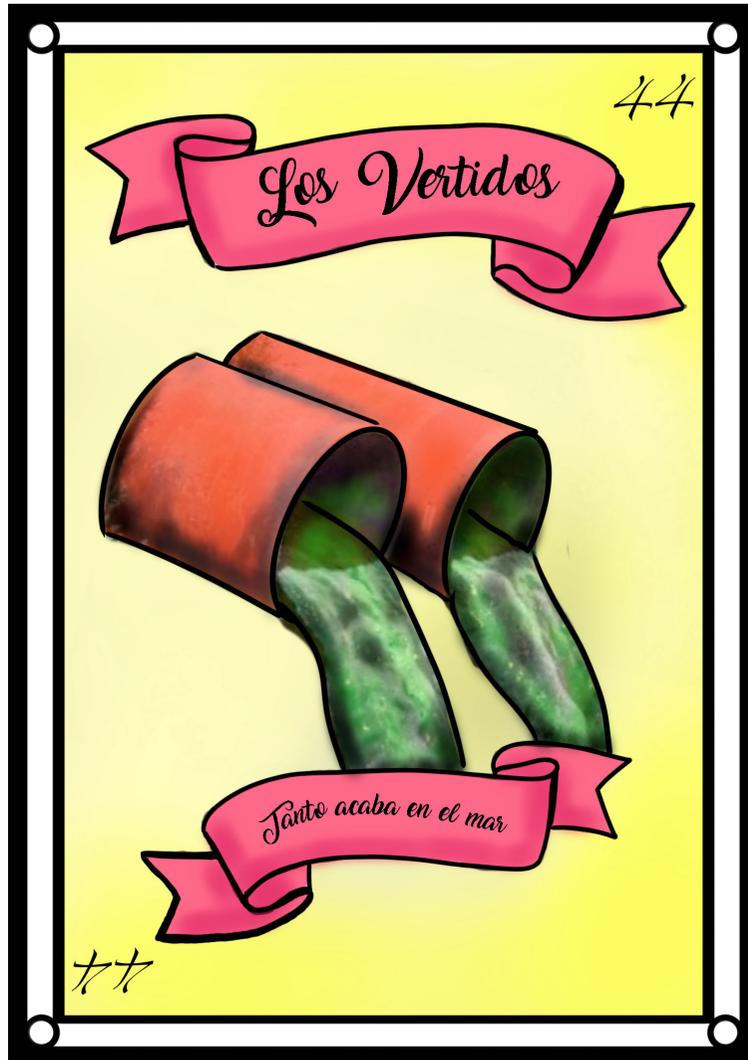


La carta de "La infidelidad" la he creado a partir de la carta original "La Campana". En ella quiero reflejar como dos personas que se aman están pensando cada una en otra persona. Hoy en día debido a la facilidad con la que la población puede acceder a cualquier red social y conocer gente nueva, es uno de los principales motivos. El estar tan conectados unos con otros permiten que la infidelidad está a la vuelta de la esquina, y

bien es cierto que las redes sociales son una

buena herramienta para conocer gente en donde encontrar el amor, también puede ser tu motivo por el cual te implique un una infidelidad, algo que no es justo para ninguna de las personas con las que estás manteniendo relaciones.

Carta N°44 .Los Vertidos



Esta carta pretende mostrar nuevamente como el ser humano es el responsable de la situación actual con nuestro entorno. La contaminación del agua es un problema grave que al parecer todavía no se ha logrado una solución. Miles y miles de litros se vierten a los mares cada día. Es por eso que en la carta “Los Vertidos” he colocado la frase “ todo acaba en el mar”, puesto que todo en cierta manera acaba contaminando algo tanpreciado como es el agua. Un elemento sin el cual no podríamos vivir, y nosotros estamos corrompiendo. Es por esto que la nueva carta, proveniente de “El Cántaro” está representada por unos desagües industriales vertiendo contenido radiactivo y nocivo.

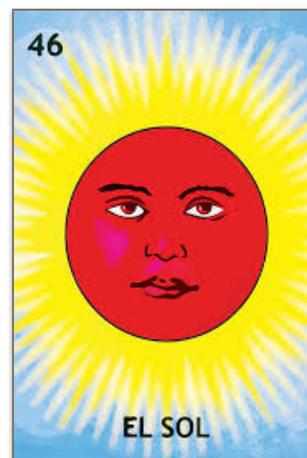
Carta Nº45 . El Ganado



Con esta carta he querido reflejar el problema en la ganadería. Cada vez somos más habitantes en este planeta ,puesto que la tasa de natalidad es mayor que la de mortalidad. Es por esto que a medida que se genera una mayor población, mayor demanda habrá de productos. Es aquí donde el ganado es sobreexplotado. En nuestro país miles de animales son encerrados en jaulas, cercos, habitáculos en el cual se les explota hasta obtener lo máximo de materia prima de dicho

animal. En muchas ocasiones el ganado no sale de dicho encierre, es por la razón por la que he mantenido la frase “El ganado no ve nada” de la carta original “El Venado”. Aparte hago una crítica ante la cantidad de hormonas y otros productos que les inyectan a estos animales para un mayor desarrollo en su cuerpo, para obtener como ya comenté anteriormente, el máximo de materia prima de dicho animal.

Carta N°46 . El Banco



La carta de “El Sol” acompañado de la frase “El cobija de los pobres” la he reflejado en una nueva carta llamada “El Banco” seguido de la frase “El refugio de los pobres”. En nuestra sociedad la he comparado con el banco con una doble similitud, la primera cuando la población no tiene dinero y va pedir un préstamo para un negocio, una inversión, una hipoteca, etc. La segunda, cuando las personas sin hogar las vemos durmiendo en las zonas de los bancos donde se encuentran los cajeros automáticos o a las puertas del mismo banco, por eso decimos que es el refugio de los pobres.

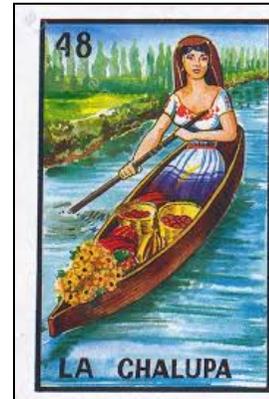
Carta Nº47 . La Corrupción



La carta de “La Corona” acompañada de la frase “Sombrero de Reyes” la he reflejado en una nueva carta denominada “La Corrupción” con la frase “La Corona de los líderes”. En nuestra sociedad la he comparado con la gran corrupción que hay en España sobre todo de las personas que nos representan, como en este caso, es la monarquía y con más exactitud el yerno del Rey Emérito, el señor Urdangarín. Esta carta representa dicha

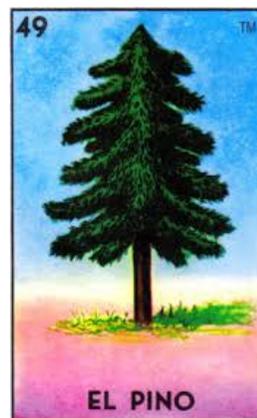
corrupción al igual que la carta de “La Bandera”

Carta N°48 . La Patera



La carta de “La Chalupa” acompañada de la frase “Rema rema va Lupita encima de su chalupita” la he reflejado en una nueva carta llamada “La Patera” con la frase “Reman reman los negritos durante días en un barquito”. En nuestra sociedad la he comprado por la emigración que hacen las personas de los países mas desfavorecidos por no estar viviendo en unas condiciones dignas. Por ello, esas personas emigran para aspirar a algo mejor para ellas mismas o para sus progenitores en otros países. Muchas veces las discriminamos por poseer diferente religión, costumbres o color de piel, y todo esto cuando se encuentran en un momento donde más ayuda necesitan, puesto que se arriesgan a venir a nuestro país sin saber lo que les puede deparar, y muchas veces mueren por el camino.

Carta N°49 . El Spray



La carta de “El Pino” acompañada de la frase “Fresco oloroso y todo el tiempo hermoso” la he reflejado en una nueva carta denominada “El Spry” acompañado de la frase “Fresco y fragante y todo el tiempo contaminante”. En nuestra sociedad la he comparado con la contaminación que hay en el mundo donde la mayoría de la culpa la tiene el ser humano por no saber cuidar la tierra, el agua, el aire, la fauna y la flora que nos rodea. Esta carta es complementada con anteriores cartas como “Los Vertidos” que muestran los problemas que el hombre genera en el entorno.

Carta N°50 . Whatsapp



La carta de “El Pescado” acompañado de la frase “El que por la boca muere” la he reflejado en una nueva carta llamada “El Whatsapp”. En nuestra sociedad hay que tener cuidado con lo que escribimos o hablamos porque todo queda grabado y señalado, por eso nos puede perjudicar en nuestra sociedad actual dejando de confiar en las personas provocando inseguridades y miedo. Aparte también quiero demostrar esa adicción al teléfono como comentaba en una carta anterior. Donde cada vez más estamos más pendientes al teléfono que al mundo que nos rodea.

Carta N°51 .El Transgénico



La carta de “La Palma” acompañada de la frase “Palmero sube a la palma y bájame un coco real” la he reflejado en una nueva carta denominada “Transgénicos” acompañada de la frase “Frutero vaya al huerto y tráigame un tomate real”, en nuestra sociedad la reflejamos en que todos los alimentos que ingerimos para nuestro organismos están cada vez más contaminados por productos químicos que dejarlos producirse por ellos mismos y que sean 100% ecológicos. Esta carta complementa las cartas de “El ganado” y de “La Comida Rápida” sobre la mala alimentación que se está fabricando en este país.

Carta Nº52. El Oficinista



llamada "El Oficinista".

La carta de "La Maceta" acompañada de la frase "El que nace para maceta no sale del corredor" la he comparado en nuestra sociedad con dos ideas principales: la primera hace referencia a por la cantidad de trabajo que tiene los empleados y la segunda refleja la explotación laboral por parte de los empresarios o empresarias debido a la elevada demanda de trabajo y poca oferta de empleo provocada esta situación por la crisis económica, reflejada en una nueva carta

Carta N°53.La Anciana



La carta de "El Arpa" acompañada de la frase "El arpa vieja de mi suegra no sirve para tocar" la he comparado cuando una mujer o un hombre llega a una determinada edad nuestra sociedad hacen que ellos mismos se vean que no son útiles, reflejada en una nueva carta denominada "La Anciana". Además refleja ese estigma creado en el que una mujer siempre debe de lucir joven, ya que al llegar a una determinada edad, ya no se ve atractiva.

Carta N°54. El Gato Invisible

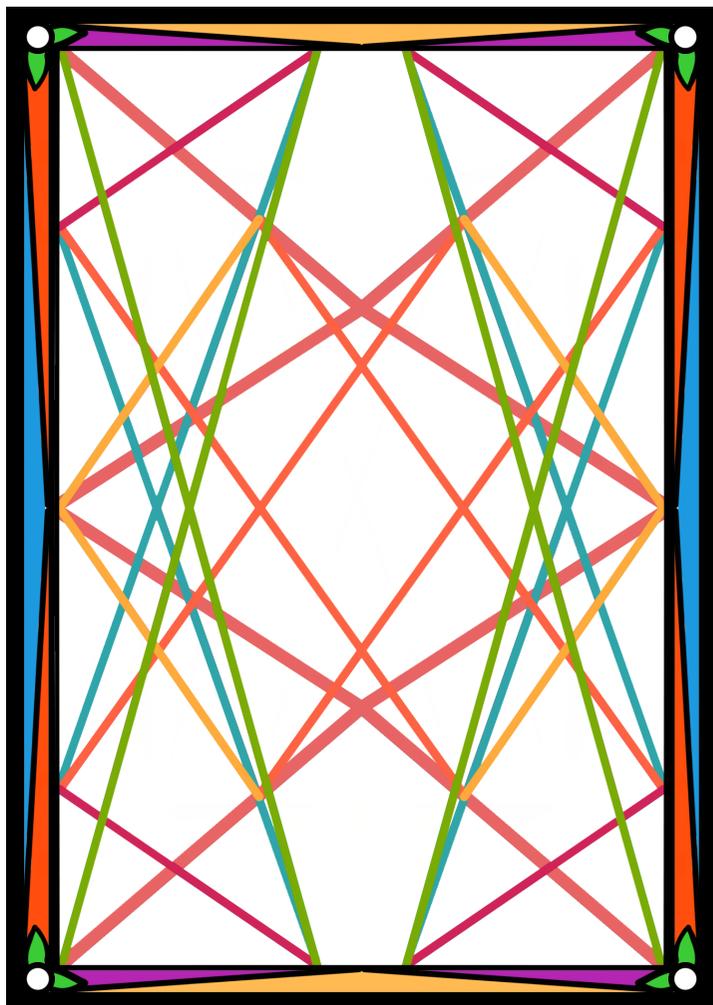


La carta de “La Rana” acompañada de la frase “Al ver la verde rana qué grito pegó tu hermana” la he comparado con la extinción de especies que hay en el mundo, reflejada como “El Gato Invisible” en una nueva carta. Sin embargo, la extinción de muchas especies, a veces es por la culpa del comportamiento del ser humano, porque pensamos que por querer un capricho “un animal, una planta, etc.” no ocurre nada en nuestro entorno, pero en realidad sí se van extinguiendo todo en nuestro alrededor sin

darnos apenas cuenta y cuando vemos que no hay solución nos sentimos culpables.

Esta carta la representa un animal llamado El Gato Invisible, en este caso he elegido este animal por dos motivos. El primero es que es el último animal que se ha extinguido por culpa de la mano del hombre y por otro lado por como su nombre indica, el juego de palabras de “invisible” lo relacionamos con la inexistencia, algo que no podemos ver, porque precisamente dicho animal ya no existe.

En lo que respecta a la cara posterior de las cartas y de los cartones este ha sido el resultado.



En esta imagen los colores son bastante más llamativos en comparación a los anteriores diseños. Esto se debe a que en primer lugar se elaboró la parte frontal de las cartas, por lo que cuando se terminaron de elaborar, el diseño de los anteriores no correspondía con la temática que se quería dar, además de que los colores eran mucho más apagados y neutros. Es por este motivo que me he decantado por colores más vibrantes y alegres. En este caso el reverso de la carta posee un marco del mismo tamaño que en la cara frontal, lo que diversas líneas separan por secciones dicho marco para que cada sección ocupe un color, haciendo que gane estilo. En lo que respecta al interior del marco, me he decantado por el empleo de una base de un gris bastante claro, sin llegar a ser del todo blanco, y empleando una herramienta de simetría que posee el programa con el que diseñé las cartas, he elaborado diferentes líneas de diferentes colores. Esto guarda relación con el resultado obtenido tras la puesta en juego de los jugadores, puesto que el resultado esperado era una constelación de cartas en donde estas estarían unidas a través del hilo simulando las relaciones humanas. Los espacios circulares que se encuentran en las esquinas formaban parte del diseño para que posteriormente en la fase de impresión fuesen troquelados coincidiendo con los de la parte anterior para que los jugadores pudiesen atravesar las cartas con sus respectivos hilos de color.

En este apartado del documento vamos a analizar el resultado tras la puesta en juego de los jugadores.



Como resultado hemos obtenido una constelación donde múltiples realidades que afectan a nuestra sociedad se han visto relacionadas unas con otras. En esta puesta en juego, la jugadora Nº 1 fue la primera en completar todo su cartón. El resultado de la obra ha sido de sumo interés, sin embargo a la hora de elaborarla, lo que más ha resultado interés es la evolución de las reacciones de las personas. Lo que comenzó como siendo un grupo de desconocidos realizando una misma actividad se convirtió en un elemento motivador para establecer relaciones entre los jugadores. Además al ser un “juego”, al inicio de este los jugadores mostraron una identificación de rivalidad puesto que en sí, la cuestión es completar el juego lo antes posible para ser el ganador. Analizando los resultados obtenidos pude observar que los jugadores comenzaron elaborando sus relaciones de manera individual. Cada uno, cuando se nombraba alguna carta que se encontrase en su cartón, empleaba el hilo para establecer sus relaciones. Sin embargo, a medida que se fue desarrollando el juego, los jugadores



establecieron relaciones personales entre sí, hasta tal punto que lo que comenzó como una rivalidad, acabó siendo un elemento esclarecedor para observar, por un lado los diversos problemas que afectan a nuestra sociedad, y por otro lado, la cantidad de cosas que pueden establecer en común con otras personas frente a un mismo tema en concreto. Comenzaron siendo rivales, y el juego acabó con los jugadores ayudándose entre ellos a la hora de establecer las relaciones entre las cartas con el hilo.



En este apartado, es conveniente destacar la importancia del hilo. Una vez que se puede observar la obra completada, podemos fijarnos en la importancia que tiene dicho hilo. Este, ha sido un elemento que ha permitido, no solo unir las cartas entre sí, reflejando las relaciones entre ellas, sino además, cómo a la hora de ejecutar el juego, los participantes acabaron ayudándose entre ellos para colocar dicho hilo. Esto lo que implica es que se convierta en un elemento conector entre los participantes, puesto que es

el motivo por el cual se han implicado a ayudar al otro. Es decir, el hilo ha sido ese elemento conector que ha fomentado aún más el acercamiento entre los participantes, estableciéndose posteriormente relaciones personales entre ellos.

Posteriormente de la puesta en juego, se comentó algunas de los temas que reflejaban las cartas, como por ejemplo, el gato invisible, de cuya existencia no sabían hasta la fecha o las personas genderqueer cuyo significado no sabían con exactitud.

CONCLUSIONES

Para este apartado, comenzar diciendo que este proyecto ha sido enriquecedor , tanto a un nivel personal, como a un nivel educativo y profesional. Puedo argumentar con una perspectiva crítica, que se han llevado a cabo muchos de los objetivos que me propuse al iniciar este proyecto de una manera grata y eficaz, permitiéndome conocer más a las personas y a mí mismo, además de haber desarrollado algo de interés humano y social, por el tema escogido y cuyo trabajo final retrate los conocimientos y técnicas adquiridas durante el grado. Además de haber sido capaz de mejorar mi capacidad para resolver las problemáticas que se han planteado a lo largo de este proyecto, me ha transmitido la seguridad necesaria para avanzar en mi camino tras terminar la carrera.

Ha sido un trabajo duro y costoso puesto que al tratarse de un TFG, las calidades de los dibujos y de impresión que deseaba necesitaban ser lo mejor posible y que se adecuasen al proyecto. Teniendo en cuenta su temática impactante ante tantos problemas que nos afectan por lo que he profundizado en la problemática del país, suponiendo un desafío emocional, sin embargo, esto me ha dado la posibilidad de establecer un acercamiento humano, ver como las personas se relacionan e interactúan ante graves casos que sufren el país y que en muchas ocasiones cuesta asimilar. Ha sido un trabajo donde ha habido que dedicarle varias horas de investigación y comprensión, de recopilación de datos, y de elaboración.

Desde una punto de vista crítico, considero que algunos aspectos son mejorables, como el tiempo dedicado a la maquetación y el diseño de las cartas, ya que se podría haber obtenido un resultado diferentes y más óptimo que reflejase la problemáticas del país, al igual que en la cara frontal, aunque todo esto sirviéndome como base para seguir mejorando en futuros proyectos.

A pesar de ello, creo que la obra posee una calidad profesional, además se ha convertido en un proyecto bonito por el resultado que he obtenido a la hora de realizar la puesta en juego. Y para finalizar, destacar que es un proyecto con el que he disfrutado haciendo cada uno de su contenido y con el cual estoy satisfecho.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

LIBROS

- HARTLEY, Jill (2003) *Lotería Fotográfica Mexicana*. Alemania: Editorial Verlagsangaben.
- HUIZINGA, Johan. (1999) *Homo Ludens*. Traducido por Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial
- REVILLA, Manuel Gustavo (2006) *Visión del sentido y la plástica mexicana*. México: Edicion Elisa García Barrán.

WEB

- FLORENCIA, María(2010, 30 enero) < <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/debates/el-juego-y-la-importancia-de-s.php>>
- JACOBY, Ricardo(2013, 28 abril) < <http://arquitecturataallercuatro.blogspot.com.es/2013/04/juego-e-identidad.html>>
- JUAREZ, Benito (2016, 21 octubre)< https://pijamasurf.com/2016/10/artista_gay_recrea_la_tradicional_loteria_mexicana_a_traves_del_imaginario_queer_fotos/>
- MATA, Andrés(2017, 24 agosto) < <http://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/colaboracion/2017/08/1/corre-y-se-va-corriendo-la-loteria-mexicana>>
- MARTÍN, Inma(2012, 23 octubre) <<https://www.immamarin.com/2012/10/por-que-el-juego-es-imprescindible-para-el-ser-humano/>>
- SCHERER, Julio(2018, 8 marzo) < <https://www.proceso.com.mx/525198/hasta-el-clasico-juego-de-la-loteria-es-de-clemente-jacques>>
- SANTOS, José David(2007, 13 diciembre 1999) < <https://diariodeavisos.lespanol.com/2018/05/sanidad-recuerda-que-el-tabaco-es-la-causa-mas-importante-de-muerte-prevenible-en-canarias/>>
- VILLEGAS, Teresa. (2016, 27 mayo) < https://pijamasurf.com/2016/10/artista_gay_recrea_la_tradicional_loteria_mexicana_a_traves_del_imaginario_queer_fotos/>