

# Diseño de naipes inspirado en la cultura Hip Hop

---

Máster en Diseño Gráfico Digital

Trabajo fin de estudios presentado por: Aida Garrido Santos  
Tipo de trabajo: Tipo 2, Desarrollo racional del producto visual.  
Directora: Xana Morales  
Fecha: Julio, 2022

## Agradecimientos

En primer lugar me gustaría agradecer a la cultura Hip Hop en general, porque ha sido la principal fuente de inspiración para este proyecto. El Hip Hop, cómo cultura y cómo forma de vida, me ha aportado prácticamente todo lo que tengo hoy en día, gracias a ella, encamine mis estudios y mi trabajo al arte, el cuál es mi sustento hoy en día. Gracias a ella conocí a mis amigos, que hoy son mi familia y a los cuales también agradezco el apoyo que me brindan en todos mis proyectos y en mi vida personal.

Gracias a todos los personajes que han sido representados en la baraja, por hacer que esta cultura haya crecido y se haya convertido en lo que es hoy en día por el trabajo y la pasión que han puesto detrás, para convertirse en referentes históricos de este movimiento.

Agradezco también a mi familia por apoyarme siempre en todo lo que hago y ayudarme a realizar este máster que me ha brindado multitud de nuevos conocimientos y con el que he podido desarrollarme y crecer cómo artista, diseñadora y persona.

Gracias a la universidad Unir por la profesionalidad, la atención y el buen hacer que me han mostrado desde el primer momento.

Especial mención y agradecimiento a mi tutora Xana Morales por guiarme, apoyarme, inspirarme y confiar en mí en todo este recorrido, desde la primera clase que tuve con ella me mostró su profesionalidad, entusiasmo y la pasión que desprende por su trabajo. Ha sido toda una inspiración y referente para mi.

A todos, gracias.



<b>1</b>	<b>Presentación del proyecto</b>	
1.1	Introducción .....	09
1.2	Motivación y justificación .....	10
1.3	Estructura del trabajo .....	11

<b>2</b>	<b>Objetivos y metodología</b>	
2.1	Objetivo general .....	13
2.2	Objetivos específicos .....	13
2.3	Metodología empleada .....	14

<b>3</b>	<b>Marco contextual y referencial</b>	
3.1	Hip Hop, descripción y origen .....	19
3.1.1	El nacimiento de la cultura Hip Hop .....	21
3.1.2	Los cuatro elementos .....	23
3.2	Origen de los naipes .....	28
3.2.1	Llegada de los naipes al mundo occidental.....	29
3.2.2	Simbología y significado de la baraja .....	33
3.2.3	La baraja española y los Fournier .....	36
3.2.4	Curiosidades de la baraja .....	38
3.3	Referencias estéticas .....	40
3.3.1	Trabajos similares .....	40
3.3.2	Uso del color .....	41
3.3.3	Estilo de ilustración .....	42

<b>4</b>	<b>Desarrollo específico de la contribución</b>	
4.1	Briefing: descripción del proyecto .....	44
4.2	Investigación y documentación .....	45
4.3	Referentes visuales .....	46
4.4	Desarrollo creativo .....	50
4.4.1	Desarrollo creativo de iconos .....	50
4.4.2	Desarrollo creativo de ilustraciones .....	54
4.4.3	Desarrollo creativo del reverso .....	71
4.4.4	Tipografía y color .....	73
4.4.5	Diseño de packaging .....	74

<b>5</b>	<b>Presentación del producto final</b>	
5.1	Hip Hop Rules, naipes inspirados en la cultura Hip Hop .....	75
5.2	Mockups .....	76
5.3	Fotografías .....	79
5.4	Baraja completa .....	80

<b>6</b>	<b>Conclusiones y líneas de trabajo futuro</b>	
6.1	Conclusiones y líneas de trabajo futuro .....	84

<b>7</b>	<b>Bibliografía</b>	
7.1	Bibliografía y referencias .....	87

## Índice de figuras y tablas:

- Fig. 1. Ilustración elaboración propia. **Página 13.**
- Fig. 2. Fotografía del material de trabajo. **Página 16.**
- Fig. 3. Fotografía de la silueta de Afrika Bambatta pinchando en una block party. **Página 18.**
- Fig. 4 y 5. Fotografías de los niños en el Bronx en los años 80. **Página 19.**
- Fig. 6 y 7. Fotografías de las block parties de Nueva York en los años 80. **Página 21.**
- Fig. 8. Fotografía invitación a la block party de Kool Herc. **Página 22.**
- Fig. 9. Fotografía del bloque donde se realizo la block party de Dj. Kool Herc. **Página 22.**
- Fig. 10. Fotografía de Dj.Rafaka. **Página 24.**
- Fig. 11. Fotografía de una MPC. **Página 24.**
- Fig. 12. Fotografía de Mc.Felina Vallejo por Nelson Lizana. **Página 25.**
- Fig. 13. Fotografía de Bboy Amado, competición en Málaga. **Página 26.**
- Fig. 14. Fotografía de graffiti por Amado y Koa, Cartagena 2014. **Página 27.**
- Fig. 15. Baraja de cartas de dominó chino. **Página 28.**
- Fig. 16. Baraja de cartas para jugar a los seis tigres. **Página 28.**
- Fig. 17. Carta alemana del set "stuttgart". **Página 30.**
- Fig. 18. Cartas de la baraja alemana del set "stuttgart". **Página 30.**
- Fig. 19. Fotografía baraja de cartas de los príncipes de Ambras. **Página 31.**
- Fig. 20. Baraja Vizconti-Sforza. **Página 33.**
- Fig. 21. Baraja española hallada en Sevilla, datada en 1390. **Página 33.**
- Fig. 22. Comparativa de los diferentes iconos dependiendo del país de procedencia. **Página 34.**
- Fig. 23. Referencias de los personajes relacionados con la baraja francesa. **Página 35.**
- Fig. 24. Cartas Fournier galardonadas en la exposición universal de París en 1889. **Página 37.**
- Fig. 25. Cartas Fournier diseñadas por Augusto Rius. **Página 37.**

Fig. 26. Cartas tarot de Marsella. **Página 38.**  
Fig. 27. Cartas ilustradas. **Página 39.**  
Fig. 28. Cartas de retratos. **Página 40.**  
Fig. 29. Cartas de cantantes. **Página 40.**  
Fig. 30. Fotografía baraja de raperos. **Página 40.**  
Fig. 31. Fotografía baraja clásica de poker. **Página 41.**  
Fig. 32. Baraja ilustrada de animales. **Página 41.**  
Fig. 33. Baraja ilustrada. **Página 41.**  
Fig. 34. Baraja ilustrada a dos colores. **Página 42.**  
Fig. 35. Carta ilustrada a tres colores. **Página 42.**  
Fig. 36. Ilustración del estilo que se va a trabajar. **Página 42.**  
Fig. 37. Moodboard con imágenes que reflejan las principales características de la cultura Hip Hop. **Página 46.**  
Fig. 38. Resumen de los iconos de referencia. **Página 48.**  
Fig. 39. Referencia de carta ilustrada. **Página 49.**  
Fig. 40. Referencia de ilustración para naipes. **Página 49.**  
Fig. 41. Referencia de cartas ilustradas. **Página 49.**  
Fig. 42. Boceto e icono final para el palo de Dj. **Página 51.**  
Fig. 43. Boceto e icono final para el palo de graffiti. **Página 51.**  
Fig. 44. Boceto e icono final para el palo de breaking. **Página 52.**  
Fig. 45. Boceto e icono final para el palo de Mc. **Página 52.**  
Fig. 46. Tabla comparativa sobre los iconos de diferentes barajas. **Página 53.**  
Fig. 47. Collage sobre la evolución de la carta K de vinilos. **Página 56.**  
Fig. 48. Collage sobre la evolución de la carta Q de vinilos. **Página 57.**  
Fig. 49. Collage sobre la evolución de la carta J de vinilos. **Página 58.**  
Fig. 50. Collage sobre la evolución de la carta K de botes. **Página 60.**  
Fig. 51. Collage sobre la evolución de la carta Q de botes. **Página 61.**

Fig. 52. Collage sobre la evolución de la carta J de botes. **Página 62.**  
Fig. 53. Collage sobre la evolución de la carta K de zapas. **Página 64.**  
Fig. 54. Collage sobre la evolución de la carta Q de zapas. **Página 65.**  
Fig. 55. Collage sobre la evolución de la carta J de zapas. **Página 66.**  
Fig. 56. Collage sobre la evolución de la carta K de micros. **Página 68.**  
Fig. 57. Collage sobre la evolución de la carta Q de micros. **Página 69.**  
Fig. 58. Collage sobre la evolución de la carta J de micros. **Página 70.**  
Fig. 59. Collage de imágenes donde aparece el uso de las bandanas. **Página 71.**  
Fig. 60. Diseño de los reversos de las cartas. **Página 72.**  
Fig. 61. Mockup del diseño de packaging y ejemplo de carta. **Página 74.**  
Fig. 62. Mockup de tres de las cartas en color verde. **Página 76.**  
Fig. 63. Mockup de tres de las cartas en rosas. **Página 77.**  
Fig. 64. Mockup de las cartas diseñadas. **Página 78.**  
Fig. 65. Fotografía de algunas de las cartas impresas. **Página 79.**  
Fig. 66. Fotografía de algunas de las cartas impresas. **Página 79.**  
Fig. 67. Baraja completa de vinilos. **Página 80.**  
Fig. 68. Baraja completa de micros. **Página 81.**  
Fig. 69. Baraja completa de zapas. **Página 82.**  
Fig. 70. Baraja completa de botes. **Página 83.**

## Resumen/Abstract

Este trabajo final de máster parte de la intención de aglutinar gran parte de los conocimientos que se han desarrollado y adquirido en estos meses de estudio. El objetivo principal de este trabajo es la elaboración de un diseño completo de una baraja de naipes inspirado en la cultura hip hop, en la que se diseñan sus propios palos con iconos, ilustraciones para las cartas más altas, packaging y presentación del producto. Se ha seguido una metodología clásica de proceso de diseño que parte de un briefing, que nos ayuda a asentar las bases del proyecto. Después se ha realizado una investigación de los temas a tratar, que nos aportan la información necesaria para el correcto desarrollo del trabajo. Se han buscado referencias e inspiración, que nos proporcionan las herramientas estéticas en las que se funda el diseño. Todo documentado en un desarrollo creativo, donde podemos ver los pasos que se han seguido para conseguir el resultado final.

**#ilustración #hiphop #naipes #baraja #diseñográfico #iconos**

This final master's project is based on the intention of bringing together a large part of the knowledge that has been developed and acquired in these months of study. The main objective of this work is the elaboration of a complete design of a deck of cards inspired by hip hop culture, in which their own suits with icons, illustrations for the highest cards, packaging and product presentation are designed. A classic design process methodology has been followed, starting with a briefing, which helps us lay the foundations for the project. Afterwards, an investigation of the topics to be discussed has been carried out, which provide us with the necessary information for the correct development of the work. References and inspiration have been sought, which provide us with the aesthetic tools on which the design is based. All documented in a creative development, where we can see the steps that have been followed to achieve the final result.

**#illustration #hiphop #cards #graphicdesign #icons**

# 1

Presentación del proyecto

## 1.1 Introducción

El proyecto que se plantea desarrollar es de tipo 2, Desarrollo racional del producto visual. Y la línea de trabajo es de tipo 1 "Relación transversal entre estética, arte y diseño gráfico". En este Trabajo Fin de Máster se busca desarrollar un diseño novedoso y original para una baraja de cartas, para ello se pretende relacionar el diseño de estas cartas con la cultura Hip Hop. Trabajando de forma unidireccional investigación, ilustración y diseño gráfico.

Al igual que en la baraja, las cartas se dividen en cuatro palos: corazones, picas, rombos y tréboles (en la baraja inglesa) ó oros, espadas, bastos y oros (en la española). La cultura hip hop se divide en cuatro movimientos artísticos: baile, música, canto y pintura. Con esta división se pretende desarrollar la propuesta, relacionando cada palo con cada uno de los elementos que aporta el hip hop. Para la realización de este proyecto será necesario un diseño de iconos que sustituyan a los tradicionales y representen a su vez, a cada uno de los elementos del hip hop (*breaking, djing, mcing y graffiti*). Además de eso, se diseñaran las ilustraciones de las cartas de mayor numeración: rey, reina y sota, de cada uno de los palos, siendo éste, un proyecto que combina diseño gráfico, ilustración, *packaging* e investigación.

## 1.2 Motivación y justificación

### ¿Cuál es mi motivación?

El mundo del arte se abrió ante mí a través de la cultura Hip Hop, gracias a ella conocí diferentes disciplinas artísticas: la música, el graffiti, el baile y la escritura vinculada a la poesía. Al comenzar a descubrir esta cultura y todas sus disciplinas en mayor profundidad, empecé a pintar graffiti e interesarme por toda la cultura visual y el arte en general (fotografía, cine, ilustración, diseño, etc) decidí entonces, guiar mis estudios al arte y profesionalizarme en pintura mural e ilustración.

Es por todo ello que siempre intento y me gusta trabajar desde estas raíces, vinculando la cultura a diferentes soportes, estrategias o actividades a fin de fomentar y dar a conocer el hip hop desde otras perspectivas, ya que, en muchas ocasiones, esta, se ve alterada o modificada por los medios. Dando una visión de ella, totalmente contraria a sus intenciones naturales, que se basan en el respeto y la unidad. Por todo lo que me ha aportado el Hip Hop a día de hoy, he decidido trabajar mi TFM con estos fundamentos y crear un diseño nuevo y diferente con la estética, los valores y la corriente de esta cultura urbana.

### ¿Y porqué diseñar una baraja?

Puedo decir que gracias a haber conocido esta cultura y haber estado vinculada a ella todos estos años he crecido cómo persona y cómo artista. He viajado, he conocido miles de personas y lugares que me han enriquecido y han marcado en mí una huella tanto a nivel personal, cómo a nivel plástico y estético. Como ilustradora, siempre me ha llamado mucho la atención las ilustraciones que aparecen en las cartas ya sean de juegos de mesa o de tarot. Creo que es un género muy especial e interesante con el que trabajar. Es un soporte que permite desarrollar tanto el diseño gráfico, como la ilustración y el *packaging*. Con este proyecto se pretende crear un diseño completamente digital, pero también materializar la baraja, incluso crear una posible campaña de publicidad para su producción y venta por encargo.

La baraja, ese juego con el que todos hemos compartido momentos de risa, de enfado, de alegría, con el que hemos perdido algunas pesetas y ganado otras. La brisca, el cinquillo, el burro, son algunos de los juegos inolvidables a los que jugaba las tardes de verano con mis amigos en el parque, los mismos juegos a los que jugaba con mi abuela muchas tardes. Este trabajo, también es un homenaje a ella, por todos esos buenos ratos que vivimos juntas. Y que con cariño guardo en mi recuerdo, y que gracias a este proyecto puedo revivir.

## 1.3 Estructura del trabajo

La estructura de la memoria de este proyecto se ha dividido en 5 bloques, que recogen el desarrollo y la información con la que se ha trabajado para la creación de un producto de diseño, una baraja de naipes.

**Bloque 1:** En este bloque, que denominamos “presentación del proyector” encontramos una breve introducción junto a la justificación y motivación que nos ha llevado a la creación y desarrollo de este proyecto.

**Bloque 2:** En el segundo bloque “objetivos y metodología” se desarrollan los objetivos que se pretenden alcanzar. En la descripción de la metodología se detallan las diferentes fases por las que pasará el trabajo para su desarrollo total.

**Bloque 3:** Encontramos en el bloque 3 el marco contextual y referencial, en él se profundiza sobre los temas con los que se va a trabajar, el hip hop y los naipes. En este apartado encontraremos toda la información necesaria para crear una base sólida que nos permita entender todo el contexto que envuelve a este trabajo. También encontraremos referencias estéticas que han influenciado este proyecto.

**Bloque 4:** En este apartado podremos encontrar el desarrollo específico, los pasos desglosados de la metodología empleada. Cada una de estas fases se ha descrito con todos los detalles que han surgido a lo largo del trabajo. Además, también incluye la presentación del producto final.

**Bloque 5:** En este último apartado se han descrito las conclusiones y las futuras líneas de trabajo que puede tomar este proyecto.

# 2

## Objetivos y metodología

## 2 Objetivo general y objetivos específicos

### 2.1 Objetivo general

- Diseñar e ilustrar una baraja de poker original inspirada en la cultura hip hop.

### 2.2 Objetivos específicos

Dentro del desarrollo de este proyecto se pretenden alcanzar diferentes objetivos específicos:

- Realizar una investigación sobre la evolución y el desarrollo del diseño y la ilustración de los naipes a lo largo de la historia.
- Crear 12 ilustraciones únicas relacionadas con el hip hop y que ilustrarán los números más altos de la baraja: rey, reina y sota.
- Diseñar 4 iconos que representarán a cada uno de los palos de la baraja.
- Diseñar el *packaging* que acompañará a la baraja de cartas.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en el máster mediante diferentes herramientas y procedimientos.
- Seguir una misma línea estética en las ilustraciones diseñadas para la baraja, guardando una similitud y una coherencia formal entre ellas.



Fig. 1. Ilustración (Fuente: elaboración propia, 2022)

## 2.3 Metodología empleada

La metodología empleada para el diseño y creación de esta baraja de naipes se divide en diferentes fases que componen el proceso creativo:

### Primera fase: Briefing

Partiremos de un **briefing** donde se establecen todas las características que se pretenden definir en este proyecto. En este documento se aporta toda la información que será fundamental para el correcto desarrollo de este trabajo. En él aparecerán los objetivos, las intenciones, la personalidad, colores, tipografías y todo lo que se pretende conseguir al finalizar la baraja.

El briefing es un documento esencial en cualquier proyecto de diseño, que nos ayuda a guiar el trabajo y nos da las piezas clave para no errar durante todo el proceso. Teniendo una buena base con toda la información necesaria desglosada.

### Segunda fase: Investigación y documentación

En esta segunda fase, se establece una investigación profunda sobre los temas a tratar: La cultura hip hop y la historia y desarrollo de las cartas. Es importante destacar, que en este proyecto no se va a profundizar en los tipos de juegos o usos de las cartas, si no en su estética visual dependiendo del contexto sociocultural en el que se hallen.

Con esta investigación se pretende conseguir y recopilar la mayor información que sea posible al respecto de los temas implicados, para que nos aporten los datos necesarios que debemos tener en cuenta para la ejecución y realización de esta baraja de naipes. Toda esta información es fundamental para el diseño de los iconos y las ilustraciones que formaran parte de las cartas, además nos sirven de inspiración y como referencia para el proceso creativo que se llevará a cabo en las siguientes fases. Todo proyecto necesita de unas buenas bases que sirvan de apoyo teórico y referencial para la gestión y crecimiento del proyecto hasta su materialización.

La temática a tratar dentro de este diseño, la cultura hip hop, será estudiada con la misma solidez, para crear una baraja que se acerque de manera fidedigna y realista al conglomerado que conforma esta cultura. Una vez obtenidos ciertos conocimientos a cerca de los temas implicados, se procede a la búsqueda de referentes visuales.

Para crear una nueva baraja es fundamental conocer diseños clásicos de estos naipes, diseños históricos y otros más contemporáneos que van a enriquecer y dar solidez a nuestro trabajo.

### **Tercera fase: Referentes visuales**

En esta tercera fase, se procede a realizar una investigación a nivel visual de posibles referencias tanto a nivel de diseño de iconos, como de ilustración, de naipes clásicos, naipes actuales, del uso del color, etc. Esta fase es fundamental para el correcto desarrollo del proyecto, ya que necesitamos ver y conocer el trabajo de otros artistas, diseñadores e ilustradores para conseguir inspiración, ideas y conocimiento. Para hacer un estudio visual con las principales referencias de hip hop se creará un moodboard con imágenes que representen a la cultura y crear así un resumen visual de ella.

Estas referencias se han dividido en: trabajos similares, uso del color, estilo de ilustración y reversos.

Una vez estudiado ejemplos y referencias, se da comienzo a la toma de decisiones, en ellas se definen ciertos criterios para comenzar a trabajar. Se definen los colores que se van a emplear, el estilo de ilustración, la elección de iconos, que se verá modificada completamente ya que se van a crear cuatro palos nuevos relacionados con los movimientos artísticos dentro de la cultura Hip Hop y el estilo del reverso de las cartas.

### **Cuarta fase: Desarrollo creativo**

En esta cuarta fase, denominada desarrollo creativo, pasamos a la acción, en primer lugar se plantea la creación de los iconos que conformaran los palos de la baraja, se trabajan diferentes bocetos e ideas, desarrollando siempre una simplificación de las formas para crear la iconología.

Las cartas tradicionales se dividen en cuatro palos: tréboles, corazones, picas y rombos (en la baraja francesa) ó espadas, bastos, oros y copas (en la española). Estos serán sustituidos por iconos que representen a las distintas áreas que conforman la cultura hip hop: breaking (breakdance), djing (Dj), mcing (cantante de rap) y graffiti. Quedando sustituido de la siguiente manera:

- Corazones – Copas -Graffiti
- Picas – Espadas - Breaking
- Tréboles – Bastos - Mc
- Rombos – Oros - DJ

Tras diseñar los logos de cada uno de los palos, se procede a la elección de la tipografía que acompañará a la baraja en la parte numérica y en el reverso.

Los reversos se diseñarán en base a los diseños tradicionales, en los que se trabaja el estampado. Para ello se realizara un estudio a través de bocetos y referentes hasta lograr el reverso ideal para la baraja. Una vez se han planteado los iconos y el reverso, se comenzará a bocetar las ilustraciones de las cartas más altas (K,Q y J) basadas cada una en su palo correspondiente. Es decir, cada palo, tendrá unas ilustraciones diferentes, inspiradas en cada uno de los movimientos artísticos, siguiendo una misma estética y unos colores determinados. Para ello se utilizaran diferentes métodos, tradicionales y digitales junto a programas de edición, como Adobe illustrator y procreate.

### Diseño de iconos, ilustraciones y uso del color

Cuando ya se han definido los bocetos de las ilustraciones, éstas se digitalizarán, siendo redibujadas con procreate, para crear una ilustración digital. Se trabajará con dos colores principales y dos secundarios. Tonos verdes y tonos burdeos, siendo dos oscuros y dos claros.

Dos de los palos de la baraja irán en tonos verdes, tréboles y picas. Mientras que los tonos burdeos darán color a los corazones y los rombos. La maquetación de la carta, incrustación de letras, números e iconos se trabajara con illustrator, a partir de una plantilla prediseñada con un cuadro principal y una estructura base para que todas las cartas partan del mismo diseño, aunque cada una será única, deben compartir medidas y distribución de los elementos. Una vez digitalizadas todas las cartas, pasaremos a la quinta fase.

### Diseño de packaging

En esta quinta fase se planteará el packaging que acompañará a la baraja, se definirá un nombre de marca para los naipes, con la creación de un logotipo y un diseño completo y original de la caja de la baraja.

### Quinta fase: Presentación del producto final

Para la presentación de nuestro producto final, se pretenden crear diferentes herramientas que muestren de manera original todo el proyecto, a través de mockups. Una vez se imprima la baraja, se realizarán también videos y fotografías de los naipes. Para crear una serie de publicaciones para redes sociales, en las que podamos mostrar y compartir el trabajo final.



Fig. 2. Fotografía del material de trabajo (Fuente: elaboración propia, 2022)

# 3

Marco Contextual y referencial



Fig. 3. Fotografía de la silueta de Afrika Bambaataa pinchando en una block party (Fuente: Corio, 1980)

Para contextualizar este proyecto es necesario conocer en una mayor profundidad la cultura hip hop, en la que se inspira la creación de estos naipes. De esta manera podremos entender mejor el uso de los elementos que componen las ilustraciones e iconos que conforman a esta baraja. Por otro lado, se hace imprescindible el conocimiento de la historia y desarrollo de las cartas a lo largo de la historia, para comprender sus usos, sus aportaciones y examinar sus variantes estéticas hasta nuestros días. Todo ello hace que este proyecto disponga de una visión panorámica de los temas a tratar y sirva de base consolidada para la elaboración, creación y desarrollo de este proyecto.

### 3.1 Hip Hop, descripción y origen

El Hip hop es una cultura urbana ligada a diferentes movimientos artísticos, que surgió en los años 70 en los barrios marginales de Nueva York, tales como, el Bronx, Queens y Brooklyn. Nació cómo una manifestación contracultural de protesta y reivindicación en contra de la exclusión social sufrida por los jóvenes latinos y afroamericanos a principios de los años 1970. Este movimiento ofrecía, a estas personas, una salida a las desigualdades y dificultades que se vivían en las áreas urbanas de escasos recursos de la gran manzana. Este movimiento, que en un primer momento, funcionó sin la necesidad de un nombre que lo definiera, era una forma de auto-expresión que proponía un entretenimiento, una reflexión y una salida sana a la delincuencia, a las drogas o a las bandas, que inundaban las calles del extrarradio de Nueva York.

Podemos encontrar una definición completa a la cultura Hip Hop en *The Gospel of Hip Hop*, también conocida comúnmente como la biblia del Hip Hop.

En el primer mandamiento se describe a esta cultura, según KRS ONE (1996):

El Breaking, el Emceeing, el Arte Graffiti, el Deejaying, el Beat Box, la moda callejera, el lenguaje callejero, el conocimiento callejero y el espíritu de emprendimiento son todas las condiciones fijas del Hip Hop. Estos elementos son de carácter permanente e inamovibles de la existencia del Hip Hop. Estos elementos son el "real Hip Hop" y son los que hay que promover y preservar (p.22).

Esta afirmación podemos encontrarla en otros artículos relacionados con la historia del Hip Hop, que nos confirman una vez más y nos definen el carácter de estos cuatro elementos que configuran la cultura, cómo describen Derrick P. y James B. Stewart en *The Journal of African American History* (2005):



Fig. 4 y 5. Fotografías de los niños en el Bronx en los años 80. (Fuente: Cooper, 1980).

De acuerdo con muchos aficionados al Hip Hop, la cultura Hip Hop consiste en, al menos, cuatro elementos fundamentales: *Disc jockeying (DJing)*, *break dancing (breaking)*, arte graffiti y rapear (*emceeing*). Desde que esto emergió a finales de los años 70 al sur del Bronx, el hip hop ha englobado, no solo un género musical, es un estilo de vestir, un lenguaje con una jerga establecida, una forma de ver el mundo...

Es decir, se compone de diferentes herramientas artísticas que transcurren tras un mismo telón y se desarrollan bajo un mismo significado y siguiendo una misma línea estética, basada en ciertos valores de los que bebe esta cultura. Son estos valores, los que deben permanecer y destacar dentro de este panorama, porque son el origen ya que el Hip Hop no es solo una exhibición de diferentes capacidades artísticas, donde cada uno, en su ego o dentro de un grupo, busca su propia representación, busca explotar sus capacidades y emerger cómo artista. En ocasiones estos valores se pierden con la llegada de la fama, o cuando no se ha indagado demasiado en todo lo que alberga el Hip Hop. Podemos leer unas palabras al respecto de Dj Kool Herc en *Can't Stop, Won't Stop* (1988):

El Hip Hop ha creado muchos trabajos que de otra forma no existirían. Pero lo más importante, yo creo, es que el hip hop ha cubierto un hueco cultural. Ha traído a niños blancos a juntarse con niños negros, niños marrones con niños amarillos. Todos ellos tienen algo en común que aman... Hip Hop es una familia, todo el mundo puede unirse. Este, oeste, norte o sur, todos venimos de una misma costa, y esa costa fue África.

El Hip Hop rompió barreras desde el primer momento, respecto a género, edad, nacionalidad o raza. Todo el mundo era bienvenido, porque la base de esta cultura es el respeto y su insignia "peace, love, unity and having fun".

Una vez entendido el concepto y todo lo que hay dentro de la cultura, podemos hablar de la palabra "*Hip Hop*", uno de los cantantes más representativos y emblemáticos de esta cultura realizó una canción en la que enunciaba el significado de estas dos palabras que unidas crean el nombre de este movimiento. Según el estribillo de KRS ONE, en *Hip Hop lives* (2007):

Hip means to know  
It's a form of intelligence  
To be hip is to be up-date and relevant  
Hop is a form of movement  
You can't just observe a hop  
You got to hop up and do it  
Hip and hop is more than music  
Hip is the knowledge, hop is the movement  
Hip and hop is intelligent movement

Con esto entendemos que el hip hop es un salto al saber, una forma de estar al día, de interesarte por lo que sucede y formar parte de ello. La palabra inglesa "*hip*" significa tener conocimientos, mientras que "*hop*" es una clase de movimiento. Al unir hip con hop, entendemos que se refiere a un movimiento inteligente.

### 3.1.1 Nacimiento de la cultura Hip Hop

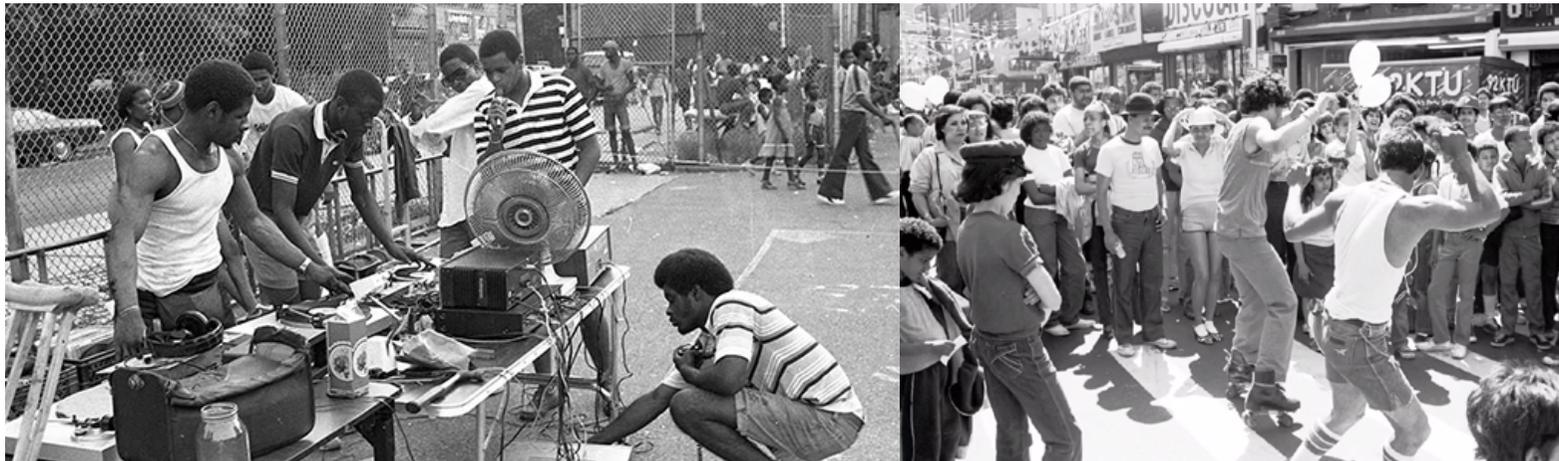


Fig. 6 y 7. Fotografías de las *block parties* de Nueva York en los años 80 (Fuente: anónimo, 1980)

Viajamos a Nueva York, año 1959, debido al avance del transporte y el crecimiento incesante de la población neoyorquina, se construyó una autovía que cruzaba el corazón del Bronx (*Cross-Bronx Express way*) esto hizo que el barrio quedaría mucho más apartado de la ciudad y fue entonces cuando comenzó su decadencia.

La población blanca abandonó el barrio, quedando solo inmigrantes, latinos y negros. Se convirtió en un lugar de pobreza, delincuencia y dificultades, pero los vecinos queriendo luchar contra todo eso, organizaban fiestas y reuniones ilegales donde buscaban conseguir una conciliación, unidad y bienestar entre el vecindario. Estos eventos eran conocidos como las "*block parties*" se celebraban en la calle, engancharon los equipos de música de forma ilegal a las farolas y se escuchaba y bailaba música *funk* y *soul*, se realizaban actividades para niños y se instalaban puestos con comida. El nombre de este tipo de fiesta proviene del lugar de celebración "*block*" (manzana o bloque) ya que en ocasiones hasta cerraban esas calles al tráfico.

El Hip Hop surge entonces con un formato de fiesta, un evento donde fomentar la unión, la diversidad, el respeto, la diversión, todo ello, acompañado de arte y de música. "*Peace, Love, Unity and Having fun*" es el eslogan que acompaña a esta cultura y que podemos leer en *The Gospel of Hip Hop*, KRS ONE (1996) "Paz, amor, unidad y divertirse ha sido siempre nuestra Fé".

Aunque no se puede establecer un nacimiento exacto de esta cultura urbana bajo el nombre de Hip Hop, ya que fue surgiendo de manera natural entre los jóvenes neoyorquinos. Se ha definido una fecha concreta y que fue definitiva en muchos aspectos al desarrollo y la consolidación de ésta, cómo cultura. El 11 de agosto de 1973, se celebró una de estas famosas fiestas, una "block party", en el número 1520 de *Sedgwick Avenue*, en el Bronx de Nueva York, de la mano de Clive Campbell, más conocido como Dj Kool Herc, considerado el padre del Hip Hop. En ella se celebraba la vuelta al cole después del verano, que organizó Clive, para su hermana.

Este joven jamaicano apasionado por la música, cogió el equipo de alta fidelidad de su padre, un lector de vinilos, un reproductor de casetes y una buena colección de funk y soul para celebrar la fiesta, que sin saberlo, se convertiría en un momento histórico para esta cultura. De hecho, el edificio donde se organizó esta block party, el 1520 de la avenida *Sedgwick*, actualmente se considera la meca del hip hop, y es un reclamo turístico para cualquier visitante interesado por esta cultura. Kool Herc utilizaba la parte más rítmica de la canción, más comúnmente conocidos cómo los "breaks", y los repetía una y otra vez, moviendo la aguja del tocadiscos, sobre ella, uno de los asistentes y amigo de Clive, *Coke La Rock*, comenzó a recitar rimas contando lo que ocurría en la fiesta e intentando animar a las personas asistentes, esto también se consideraría el inicio del rap, y de los conocidos MC's (Maestros de ceremonias).

La cultura Hip Hop se extendió por todo el mundo gracias a la difusión de la música, de películas como *Breaking* (1984), magazines, revistas, videos, fotografías y documentales como *Style Wars* (1983), donde se retrataban los principales rasgos de la cultura y todos sus aportes. Además, todo este desarrollo fue documentado por una fotógrafa neoyorquina, Martha Cooper, que escribió con sus fotografías la historia del Hip Hop.

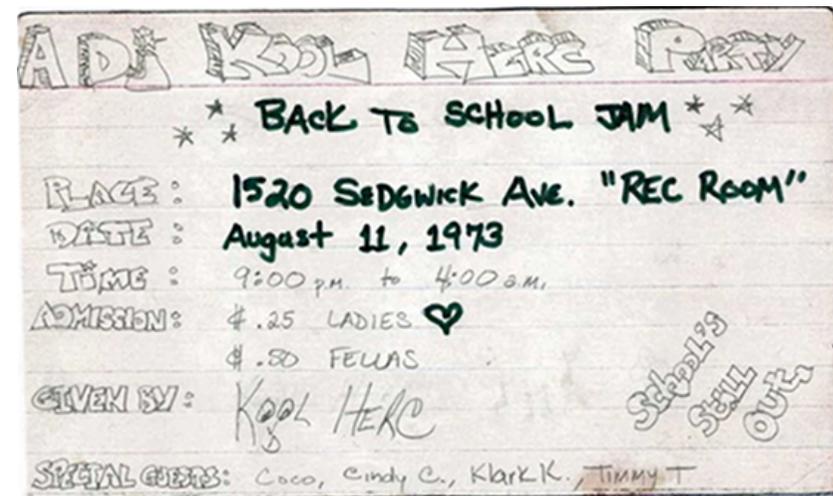


Fig. 8. Fotografía invitación a la block party de Kool Herc (Fuente: anónimo, 1973)



Fig. 9. Fotografía del bloque donde se realizó la block party de Dj. Kool Herc (Fuente: anónimo, 2020)

### 3.1.2

#### Los cuatro elementos

Como ya hemos comentado con anterioridad, dentro de la cultura Hip Hop podemos encontrar cuatro disciplinas artísticas diferentes, todas ellas vinculadas con la cultura hip hop por distintos factores que las unifican, principalmente por sus valores, su estilo de vestir y la música.

## DJ



Fig. 10. Fotografía de Dj. Rafaka. (Fuente: elaboración propia, 2022).

DJ (*deejay*) es el encargado de que toda fiesta o evento transcurra bajo los mejores ritmos, es la primera figura y la indispensable dentro de esta cultura, ya que se basa principalmente en la música.

Los dj's y productores tienen que tener un gran conocimiento sobre todo el material tecnológico, sobre música, y no solo de la música considerada "hip hop" o rap, se recomienda nutrirse de diferentes géneros, principalmente de la llamada "música negra", aunque cualquier otro género musical tiene cabida ya que esta cultura se apropia y enriquece de diferentes ritmos. Lo que hace que tenga una gran diversidad acústica.

Dentro de la cultura Hip Hop, lo más habitual para los Dj's es pinchar con vinilos, aunque podemos encontrar dj's que trabajan con otros materiales, cómo cd's o directamente con ordenador. Se fomenta mayormente el uso de los vinilos por la calidad de sonido, por el romanticismo de lo clásico y por mantener la esencia de los orígenes.

Los Dj's que trabajan o parten de esta cultura son grandes melómanos y coleccionistas de vinilos.

Existen otras herramientas con las que dj's y productores juegan para crear nuevos ritmos y nuevas canciones. Entre ellas destaca la conocida **MPC** (*Music production center*) un instrumento musical que combina una serie de botones, ritmos y sintetizadores. El instrumento lleva sonidos por defecto, pero se le pueden agregar nuevos mediante grabaciones. Se aplica cada sonido a un botón y a partir de ahí, comienza la magia de las combinaciones y ritmos.

Cabe destacar la invención del "**scratch**" una técnica muy utilizada en la música rap y actualmente en otros muchos géneros. Esta técnica fue creada por Grand Wizard Theodore, DJ estadounidense y perfeccionada por su mentor Dj Grandmaster Flash. El scratching consiste en manipular el vinilo manualmente hacia adelante y hacia atrás sobre el tocadisco, lo que hace que la aguja haga una lectura rápida del sonido y se produzca un sonido muy característico.

Podemos encontrar una definición del ejercicio que realizan los djs en el libro *Transcultural Voices: Narrating Hip Hop Culture in Complex Delhi* escrito por Jaspal Naveel, (2022):

Deejaying: The dynamic playin, juggling, scratching and mixing of vinyl records with two turntables and a mixer (also known as Djing, turntablism, spinnin, sometimes also includes sampling or producing).



Fig. 11. Fotografía de una MPC. (Fuente: anónimo, 2021)

Mc



Fig. 12. Fotografía de Mc.Felina Vallejo por Nelson Lizana (Fuente: instagram de Felina Vallejo, 2020).

MC, sus siglas significan maestro de ceremonias, es el encargado de dar voz a la fiesta y aunque su papel comenzó cómo un mero presentador, cómo pasó en las primeras fiestas del bronx, de la mano de Coke La Rock. Su función fue cogiendo mucha fuerza, los mc's empezaron a crear canciones, para poder cantarlas en las fiestas y demostrar sus habilidades, se buscaba una nueva forma de comunicar, de contar sus vivencias y pensamientos, gracias a su pronta popularización esta forma de arte se fue desarrollando y creciendo hasta lo que hoy conocemos cómo "rap".

Lo más habitual dentro de esta disciplina es crear letras, escribir y hacer un pensamiento profundo sobre algún tema para hablar sobre él en una canción.

Dentro del rap existen diferentes vertientes dependiendo de la base de música que se utiliza, el lugar de procedencia o los temas a tratar. Así pues no es lo mismo el rap de la costa este, que el rap de la costa oeste. En la costa este (especialmente en Nueva York) las canciones tienen ritmos más monótonos, oscuros, se tratan temas más complicados y sentimentales, debido a la situación que se vivía en aquellos barrios conflictivos, sin embargo, la música en la costa oeste, en ciudades cómo California, los temas tenían un carácter más festivo y dinámico, más funk.

Podemos hablar también del gangsta rap, un estilo dentro del rap que trata temas cómo la violencia, la pobreza, las injusticias, la fama, el dinero, todo ello, con un vocabulario más agresivo. Este estilo tuvo una gran acogida entre el público, ya que rompieron muchos cánones establecidos, utilizaban ritmos muy potentes y unas letras más duras y ofensivas. Seguían muchos de los patrones del hip hop, por los ritmos, las bases, la estética de la indumentaria, la energía, pero en muchas ocasiones se alejaban del eslogan que ya hemos mencionado "*peace, love, unity and having fun*". Se volvió, de alguna manera, a las bandas, la violencia y la agresividad, marcando unos nuevos estándares, en los que primaba la fama, el dinero y las mujeres.

Cómo en cada uno de estos elementos, el artista busca su desarrollo personal para crear un estilo único y personal que lo identifique y con el que poder expresarse. Podemos leer esta característica en el libro Historia del rap: Cultura Hip Hop y música de combate, de Ricky Lavado:

Cada MC se esfuerza en desarrollar y perfeccionar diferentes técnicas de recitado para conseguir un estilo personal (el *flow*, ese intangible a medio camino entre el control de la técnica y el talento natural, que nos hace adorar o detestar el estilo y la personalidad de un MC).

## BREAKING



Fig. 13. Fotografía de Bboy Amado en una batalla de breakdance (Fuente: elaboración propia, 2018).

Bboy/Bgirl es el término que se utiliza para describir a los bailarines de breakdance, una simplificación de *"break boy"* o *"break girl"*. Esta nomenclatura surge cuando los primeros bailarines de esta disciplina, salían a la pista, en los momentos álgidos de la canción, cuando sonaban los *"breaks"*, que son la parte más rítmica yailable de la canción, estos primeros breaks sonaban en la música funk, principalmente en las canciones de James Brown.

El *breakdance* se nutría de bailes latinos, acrobacias y movimientos de kung fu, muy de moda en aquel entonces, por las películas de Bruce Lee. Gracias al enriquecimiento de todas estas vertientes surgió algo nuevo y rompedor, el breaking.

Dentro de este baile podemos dividir en él, cuatro clases de movimientos, dependiendo de su manera de ejecución. Los pasos que se realizan de pie, son llamados *"Top Rock"*, Top se refiere a arriba y Rock, al estilo de baile *"Rocking"* que se caracteriza por ser un baile que simula una batalla entre dos personas, todos los pasos van al ritmo de una canción, sobre la que se improvisa y se cuenta una historia en la que pueden surgir diferentes objetos imaginarios (pistolas, navajas, espadas...) con la intención de acabar con el rival. Aunque con *"Top Rock"*, entendemos cualquier paso de baile estilo break que se realice estando de pie.

El segundo de estos estilos, y el que se considera más característico en el breaking, sería el *"footwork"*, que podemos traducirlo como *"trabajo de pies"*, en esta ocasión bajamos al suelo, las manos sirven, junto a los pies como puntos de apoyo y se crean diferentes pasos, juegos de piernas, nudos, giros y cambios de dirección que permiten al bailarín crear y experimentar con un sinfín de posibilidades. Cabe destacar que tanto en top rock como en footwork existen una serie de pasos básicos que se deben conocer y a partir de ellos la libertad de creación es infinita.

El tercero de estos movimientos serían los *"freezes"* que traducimos como *"congelados"*, se refiere a los movimientos de equilibrio y estabilidad, en los que el cuerpo debe permanecer inmóvil durante unos segundos. Se utilizan dentro del baile, para los momentos en los que la canción tiene algún parón o ritmos muy marcados.

El último y más complejo de esta serie de movimientos, serían los *"power-moves"*, que traducimos como movimientos de *"poder"*, en ellos encontramos esa clase de movimientos en los que se utiliza mucha destreza, velocidad, técnica y coordinación. Como ejemplo podemos destacar las vueltas de cabeza, este movimiento es muy característico dentro del *breaking*, en el que el cuerpo queda suspendido sobre la cabeza y gira como una peonza.

# GRAFFITI



Fig. 14. Fotografía de graffiti por Amado y Koa, Cartagena (Fuente: elaboración propia, 2014).

El graffiti nace paralelamente al hip hop, pero por verse en el mismo contexto sociocultural del momento, se unió a la cultura de forma natural, ya que buscaba conseguir los mismos objetivos y tenía la misma inquietud de cambio y revolución que emanaba el Hip Hop. En una misma lucha por la paz y en un mismo ambiente de desarrollo artístico el graffiti entró a formar parte del movimiento Hip Hop siendo un elemento necesario para el crecimiento y la visualización de la cultura urbana.

Con el graffiti se busca reivindicar y mandar mensajes a la población a través del arte, aunque también es innegable que hay un desarrollo tipográfico emergente que busca crear letras únicas e identificativas a cada escritor de graffiti, se busca crear un estilo único y personal.

Otra de sus principales pretensiones era el reconocimiento, los “writers”; (término que describe a los pintores o escritores de graffiti) buscaban ser reconocidos por ese estilo y por estar en cualquier punto de la ciudad. Allá donde iban dejaban su firma, con una frase muy utilizada “i was here” (estuve aquí). La manera más fácil de poder estar por toda la ciudad sin necesidad de pintar en muchos sitios, era la de pintar los trenes, el escape perfecto y en continuo movimiento que llevaba sus nombres a lo largo de toda la gran manzana.

Uno de los primeros en realizar este tipo de actos fue Taki 138, un cartero de origen griego que siguiendo sus rutas de reparto por Nueva York, iba dejando su nombre por toda la ciudad. Así lo cuenta Joe Austin, en su libro *Taking the train* (2001):

Taki trabajaba de mensajero, y eso le daba la oportunidad de escribir a lo largo de sus rutas de reparto, en zonas en las que su nombre estaba muy a la vista de la élite de la ciudad.

Dentro de la especialidad del graffiti, podemos encontrar diferentes disciplinas que se desarrollan de una manera muy similar al lettering, ya que se basa en el diseño y el dibujo libre con una base caligráfica y tipográfica. Dependiendo de cómo sean estas letras se pueden clasificar en:

- **tags:** firmas.
- **bubble style:** las letras son redondas y se decoran con pompas.
- **wild style:** las letras son complejas de entender, se utilizan muchas flechas y las letras se entrelazan entre ellas.
- **new york style:** las letras son sencillas, rectilíneas y con rellenos de muchos colores.
- **model pastel:** se utilizan luces, sombras y degradados para conseguir el efecto de tridimensionalidad en las letras.

## 3.2 Origen de los naipes

El origen de los naipes, según los historiadores, se sitúa en la Antigua China, las cartas se desarrollaron durante el siglo XII, y no es de extrañar, ya que el pueblo chino demostraba mucho interés por los juegos de mesa, allí también van a surgir otros juegos como el ajedrez, las damas, el dominó, el mahjong y los juegos de dados. En un principio los naipes se fabricaban con marfil y hueso, hasta que los chinos descubrieron el papel y empezaron a fabricarlas en este soporte.

Las cartas que se desarrollan en china, derivan del papel moneda y surgen en un primer momento como un juego de dominó, donde se representan las 21 combinaciones de un par de dados. En ellas también se hace ya una división entre palos: palo militar y palo civil. En la parte central se dibujaban animales, letras, paisajes o personas. Se empezaron a utilizar barajas más grandes, para juegos de combinación y en ellas aparecería el comodín.

Más tarde, se comenzó a jugar con barajas de cuatro palos para jugar a los "seis tigres", estas cartas no tienen ilustraciones, únicamente aparecían los ideogramas de rango y el palo de cada carta. En este juego se trataba de conseguir una correlación numérica y familiar antes que los rivales.

Otro juego de estructura similar fue desarrollado en Vietnam y con una versión de tres palos, en sus ilustraciones se describían personas con trajes tradicionales. Esto va a suceder en multitud de barajas a lo largo de la historia, ya que en ellas se representaban a través de ilustraciones personajes de la época o personajes relevantes, escenas tradicionales, costumbres y todo tipo de detalles, que nos aportan información sobre el contexto socio cultural, sobre el momento histórico y la cultura de cada país.



Fig. 15. Baraja de cartas de dominó chino. (Fuente: anónimo, s.f.b).



Fig. 16. Baraja de cartas para jugar a los seis tigres. (Fuente: anónimo, s.f.c).

### 3.2.1 Llegada de los naipes al mundo occidental

No se tiene constancia sobre cómo llegaron los naipes a occidente desde oriente, aunque se ha escrito mucho al respecto y se han determinado diferentes teorías. Se cree que podrían haber llegado a occidente a través de las cruzadas, por otro lado, otras teorías afirman que los naipes llegaron a Europa a través de los pueblos árabes que conquistaron España, aunque los árabes no tenían cartas, ni su religión permite la reproducción de imágenes antropomórficas. Lo que nos hace pensar, que la teoría más significativa podría atribuirse a las Cruzadas y a los intercambios comerciales, militares y culturales de la época.

Se cree que los naipes llegaron a Europa procedentes de Oriente, pero no cómo un objeto tangible, sino en diferentes relatos y textos que traían los viajeros y exploradores de aquellos lugares. Fue así cómo se expandió por Europa la idea de los naipes y se fue desarrollando sobre una misma línea pero con diferencias culturales relacionadas con el diseño de estas, dependiendo del país donde se creaban.

En este momento histórico, cuando hablamos de Oriente, nos referimos a esas zonas geográficas que definían al Oriente de aquel entonces, que comprendía: el norte de África, el sur de la península ibérica (ocupada por los árabes), el este europeo y los países asiáticos comprendidos entre los mares mediterráneo, rojo y el golfo Pérsico.

Los ejemplares de naipes y los testimonios más antiguos sobre ellos, dentro del marco europeo, datan del siglo XIV y se sitúan en Italia, es por ello que se afirma que fue desde este país que se extendió por toda Europa y más tarde por todo el mundo. De Italia pasaron directamente a través del reino de Nápoles, en aquel entonces gobernado por la corona

aragonesa, a Cataluña y al resto de la península ibérica. Las cartas se fueron extendiendo con rapidez hacia el norte de Francia y Alemania, donde se desarrollaron diferentes barajas nacionales de ambos países. Desde Francia los naipes también viajaron hasta Inglaterra, donde el modelo francés daría forma a la baraja que actualmente conocemos cómo inglesa. Esta fue la única baraja que viajó físicamente de un país a otro, gracias a los impresores y grabadores franceses, normalmente la idea de las cartas de juego se transmitían a través de descripciones y noticias de viajeros y es por esta razón que surgirían diferentes diseños dependiendo del país donde se creaban.

Uno de los testimonios clave para fechar la aparición de los naipes en España, es la prohibición que sufrieron por parte de la corona los juegos en el siglo XIV. En la enciclopedia de los juegos de cartas, escrita por Niké Arts (1999), podemos leer:

Los naipes comenzaron a practicarse en Europa allá por el siglo XIV, procedentes probablemente de Italia. La historia deja clara constancia de que en 1331 esta forma de entretenimiento gozaba de cierto arraigo en nuestro país, ya que justamente ese año, Alfonso XI prohibió a los caballeros de la Orden de la Banda por él fundada que interviniesen en partidas de naipes (p.7).

Unos años más tarde, Juan I, prohibiría por ordenanza cualquier tipo de uso o juego con estos naipes, las apuestas y la adicción a las cartas entre la población eran muy preocupantes y llevaron al monarca a tomar esta serie de medidas para evitar todas las riñas, trifulcas y pérdidas de bienes y dinero que se llevaban a cabo a causa del juego.

Los Reyes Católicos reafirmaron la prohibición del juego en las Cortes de Zamora en 1429, años más tarde en Toledo, Madrigal y Almansa, aunque lejos de que esta práctica fuera desapareciendo, su popularidad fue en aumento y con la llegada de la imprenta en 1440 el acceso a las barajas de cartas cada día era más fácil. Pero detrás de todo ello, florecían los beneficios económicos, de los cuales, gobernantes y Estado decidieron aprovecharse, ordenando en 1543 la prohibición de la entrada de naipes a España, para un año más tarde dar la exclusividad de ventas al banquero Medina, imponiendo incluso un impuesto conocido como "renta de naipes".

Las primeras barajas eran totalmente artesanales, pintadas a mano o xilografadas, siendo colecciones únicas y limitadas. Pero pronto surgirían los "naiperos", en 1380 en Perpiñán, Rodrigo Borges, se presenta como pintor y naipero. Estos profesionales provenían del gremio de los miniaturistas y pintores. Ese mismo año, la duquesa Juana de Brabante, en Bruselas, ordena pagar a un maestro naipero por la entrega de tres pares de barajas la cantidad de dos coronas y media. Este nuevo fenómeno abriría un nuevo negocio y una nueva forma de creación para los artistas de la época.

Edurne Martín (2020), responsable del museo de Vitoria dedicado a los naipes, afirma en una entrevista realizada por el periódico El País: "las cartas llegaron a los países mediterráneos, especialmente a Italia y a España, en torno al siglo XIV. Fue a través de comerciantes de la ruta de la seda, con la seda y otros productos de oriente. Ya se jugaba a naipes mucho antes que en Europa en Persia (actual Irán) e India."

Cómo ya hemos comentado, la idea de los juegos de cartas se expandió por toda Europa, pero en cada país se crearon diferentes diseños para los naipes.

Las barajas antiguas y de las épocas originarias, son escasas debido a su forma de uso, son manoseadas, maltratadas y miles de ellas se perdieron entre salones, juegos y trifulcas.

### Baraja Stuttgart:

Uno de los sets más antiguos conservados aunque incompleto es la baraja de cartas alemana "stuttgart", considerada la primera baraja europea conocida con 52 delicadas xilografías pintadas a mano, de las que sólo se conservan 49, datan del 1430 y el diseño describe escenas y personajes de caza, divididas en cuatro palos: ciervos, patos, perros y halcones. Cada palo, además poseía Rey, Reina y Sota. Los palos de ciervos y perros eran protagonizados por figuras femeninas, princesas y reinas, que aparecían sentadas en el trono y los palos de patos y halcones por figuras masculinas, reyes y príncipes.



Fig. 17. Carta alemana del set "stuttgart" (Fuente: anónimo, s.f.d).



Fig. 18. Cartas de la baraja alemana del set "stuttgart" (Fuente: anónimo, s.f.e).

### Baraja de los príncipes de Ambras:

En 1440, 10 años más tarde en Austria surge la baraja de caza de los príncipes de Ambras, compuesta por 56 cartas, numeradas del 1 al 9, más diez figuras de reyes, reinas y dos jokers. Esta baraja se dividía en cuatro palos, garzas, halcones, perros y señuelos, vemos cierta similitud en temática y comparte dos de los palos con la baraja alemana, pero al desarrollarse en otro país, se añaden otros elementos diferenciadores.

La baraja formaba parte de la colección del archiduque Ferdinand de Austria, y las tenía en su palacio de Ambras, es por eso que la baraja adquiere ese nombre. Fue encargada por un aristócrata, ya que la temática relacionada con las cartas, era una actividad sólo permitida a la nobleza. El artista Konrad Witz, pintó esta baraja con acuarela y tinta. Se cree que la baraja está sin terminar por la sencillez en algunas de sus cartas, ya que otras están mucho más elaboradas y se les da a éstas un mayor valor en el juego. Las cartas que representan al Rey y la Reina están mucho más definidas y detalladas.



Fig. 19. Fotografía baraja de cartas de los príncipes de Ambras (Fuente: anónima, s.f.f).

Las cartas no eran solo un entretenimiento, un juego o una forma de apuesta, desde bien comenzados sus inicios también se utilizaban con fines mágicos y adivinatorios. Es de la baraja de cartas italiana de donde surge el primer tarot, conocido cómo tal.

### Baraja Visconti-Sforza:

En 1441, al norte de Italia, se encuentra la baraja de tarot más antigua encontrada. La baraja Visconti-Sforza. Francesco Sforza, duque de Milán, encargó la realización de una baraja en su honor, al conocido artista Bonifacio Bembo, con motivo de su décimo aniversario de bodas con Bianca María Visconti, que por aquel entonces gobernaban juntos la ciudad de Milán. Las cartas originalmente eran utilizadas para juegos de naipes, pero a lo largo de los siguientes tres siglos estas cartas comenzaron a usarse cómo fuente de adivinación, surgen entonces las cartas del tarot. Los arcanos menores, es decir, las 48 cartas tradicionales de la baraja española, se le suman 22 cartas, los arcanos mayores, que representan diferentes escenas simbólicas. Cada carta es una pequeña obra maestra pintada a mano con témpera, pan de oro y minerales. En ellas se refleja el pensamiento y la tendencia artística del renacimiento en la Italia del siglo quince. Ellos mismos fueron retratados y figuran pintados en la carta de arcanos mayores VI "el Amor".

Actualmente estas cartas se encuentran distribuidas en diferentes puntos del planeta, la baraja que se componían de 78 cartas, se dividen entre Nueva York, Bérgamo y la colección privada de la familia Colleoni de Bérgamo, aunque 4 de ellas siguen desaparecidas. Actualmente se pueden comprar réplicas y son muy demandadas por el público interesado en el Tarot.



Fig. 20. Fotografía baraja Vizconti-Sforza (Fuente: anónima. s.f.g).

### 3.2.2 Simbología y significado de la baraja

Por baraja de cartas entendemos ese mazo de cartas de diferentes valores y palos con las que se puede jugar a gran diversidad de juegos, hacer trucos de magia e incluso usarlas como herramienta de adivinación. Respecto a la etimología de este término, sabemos que "baraja" o "barajar" se empleaba hasta el siglo XVI para referirse al conjunto de naipes o al hecho de pelearse. Pueden verse ejemplos del uso de esta palabra en algunas novelas picarescas de la época o en el refranero, como por ejemplo "ni barajes con alcalde ni prestes mujer a fraile" en esta frase la palabra "barajes" significa pelear. Este término solo lo encontramos en castellano, ya que en otros países, como Francia o Inglaterra, no lo poseen y se refieren a la baraja como "cartas de juego". En Francia "cartes a jouer" y en inglés "cards playing".

#### Simbología de los iconos

El hecho de que los naipes llegaran a Europa como una idea y no como un objeto tangible hizo que en cada país se desarrollaran diferentes iconos que definían cada uno de los palos de la baraja.

#### Baraja española

La baraja más antigua localizada en España fue hallada en Sevilla y está fechada en torno al año 1390. Esta baraja ya utilizaba la simbología actual de la baraja española: oros, espadas, bastos y copas. Una de las principales hipótesis originan el significado de estos símbolos con los cuatro pilares de la sociedad medieval, así lo asoció en 1781, el escritor y esotérico francés Antoine Court de Gébelin. Siendo los oros un símbolo que representa a la monarquía, las copas a la iglesia, las espadas a la nobleza y los

militares y por último, los bastos a la arquitectura y el pueblo. Además, con este orden y siguiendo el sistema piramidal de la organización de la sociedad del medievo, las cartas tienen un mayor o menor valor en según qué juegos y este es el orden habitual de organización.

Los números más altos de la baraja son representados por sota, caballo y rey (10, 11 y 12) y a diferencia de la baraja francesa los personajes son representados de cuerpo entero. Otra diferencia clave con respecto a los naipes franceses, es que tanto en la baraja española como en la baraja alemana no aparecen figuras femeninas. Algunos estudios afirman que en las primeras barajas sí podían encontrar la figura de la reina, pero esta poseía el número 13, entonces la baraja tenía cartas numéricas del 1 al 10 y cartas con figura (sota, caballo, reina y rey) hasta el 14. Se suprimiría el número 13, por sus connotaciones de mal augurio y se suplantó el número 10 por la sota, quedando el orden de la baraja actual.



Fig. 21. Fotografía baraja española hallada en Sevilla, datada en 1390 (Fuente: anónima, s.f.h).

### Baraja alemana

Los palos de la baraja alemana se clasifican en corazones, cascabeles, hojas y bellotas. Los corazones se relacionan a la iglesia, los cascabeles a la nobleza (por su afición a la cetrería), las hojas a la clase media y las bellotas a la clase baja.

### Baraja francesa

Una de las teorías sobre la iconología de la baraja francesa afirma que los iconos de estos naipes, que son los utilizados en el poker, representan una simplificación o acercamiento de los iconos empleados en la baraja española. las picas pueden interpretarse cómo una punta de lanza, los rombos, o diamantes, son otro símbolo económico relacionado con losoros, los bastos, que representan a la parte más rural, es sustituido por un trébol y los corazones hablan de la pasión y la entrega, cómo las copas, relacionadas con la religión. Otra de las teorías expone que estos iconos se inspiran directamente de la baraja alemana, donde encontramos campanas, bellotas, corazones y hojas, estas últimas muy similares a la pica francesa. Pero la baraja alemana, se inspiró de la española, ya que fue la primera que surgió en Europa, por lo tanto podemos concluir que la baraja española sirvió de inspiración a la alemana, y la francesa se nutrió de ambas directa o indirectamente.

Hay que destacar que, además, la baraja francesa dio origen a la baraja inglesa, que siguió de manera muy fidedigna todos los patrones estéticos de los naipes franceses, pero se sustituyeron las letras de los naipes de mayor numeración Valles (ayudante de cámara o sirviente), Dames (Reina) y Rois (Rey) por Jacks, Queens and Kings.

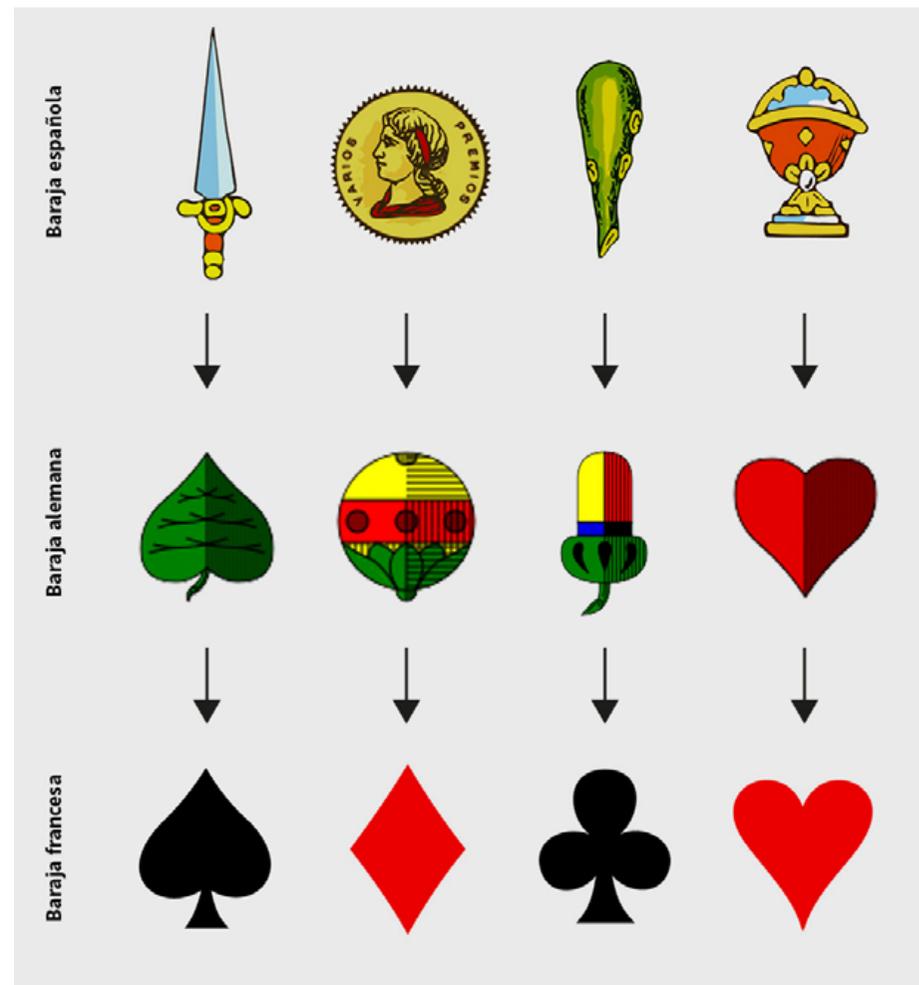


Fig. 22. Comparativa de los diferentes iconos dependiendo del país de procedencia (Fuente: anónima, s.f.i).

## Simbología de las figuras de la baraja

Encontramos una curiosidad sobre la baraja francesa y es que las figuras poseen nombres propios, aunque han sufrido diferentes cambios acordes al contexto político y social de la época.

En un primer momento representaron a personajes bíblicos o mitológicos. Aunque tras la caída de la monarquía en este país, estos nombres fueron sustituidos por personajes clásicos (Solón, Platón, Catón, Bruto) o escritores franceses célebres (Moliere, Voltaire, La Fontaine, Rousseau); las damas fueron personificaciones de diferentes virtudes (Justicia, Prudencia, Unión, Fuerza), y otros personajes como Aníbal, Decio, Horacio y Scavola suplieron a los valets tradicionales, las sotas.

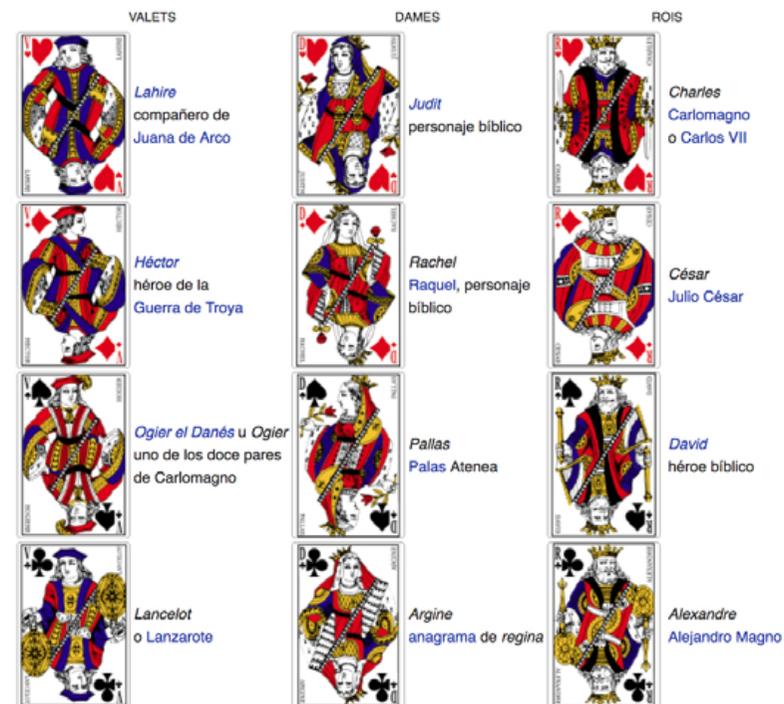


Fig. 23. Referencias de los personajes relacionados con la baraja francesa (Fuente: anónima, s.fj).

### 3.2.3 La baraja española y los Fournier

La historia de la familia Fournier comenzó en París, con Pier Simon Fornier, nacido en 1712 y proveniente de una reconocida familia de pintores, tras trabajar junto a su hermano en una fundición de tipos y enamorarse de la tipografía, con 23 años creó su propia fundición y aprendió el oficio de grabador. Además realizó una gran aportación al sector creando un sistema métrico universal para la creación de tipos, a la que bautizaría como "cicero" y que más tarde perfeccionaría François Didot.

Cuando fallece Pier, deja su legado a su hijo Fransuá, que más tarde emigró a España por las complicaciones políticas que se vivían en Francia en aquel momento. Fransuá se afincó en la ciudad de Burgos en 1782, y su hijo Lazaro Fournier que también heredaría su pasión por la imprenta, levantó la primera fábrica de naipes de la familia Fournier. Lazaró tuvo 4 hijos, los 4 trabajaron en el sector y volvieron a Francia para formarse en nuevas técnicas y traer a España máquinas novedosas con las que trabajar. A su vuelta crearon la sociedad Fournier Hermanos, dos de ellos abrieron una sede de la fábrica en Valladolid y los otros dos en Burgos. Pocos años después la reina Isabel II les otorgaría el título de litógrafos de la casa real, tras este gran reconocimiento los hermanos Fournier deciden ampliar el negocio y llevarlo a la ciudad de Vitoria y es el pequeño de los hermanos, Heraclio, que con tan solo 19 años se traslada a la capital alavesa para dirigir la nueva sede.

Heraclio adquirió un pequeño local en la plaza nueva de Vitoria donde instaló su máquina tipográfica "Minerva" y donde verían la luz su primera baraja de cartas. Los Fournier tenían muy buena maquinaria, pero necesitaban una idea innovadora con la que hacer historia y así lo hizo Heraclio.

En 1877 encargó al profesor de la escuela de artes y oficios de Vitoria, Emilio Soubrier y al pintor vitoriano Ignacio Díaz de Olano, el diseño de una baraja con una estética medieval, la famosa baraja española. Esta baraja, que precede en diseño a la que hoy conocemos y podemos ver en la figura 00, fue galardonada con la medalla de bronce en la exposición universal de Paris en 1889.

La baraja utilizaba un total de 12 colores, que se aplicaba uno a uno a través de diferentes planchas litográficas. Esto llamó mucho la atención del público en la exposición, además de la calidad y el detalle de sus ilustraciones. Tras este galardón, el diseño fue modificado por Augusto Ríus, buscando una mayor simplicidad y modernización en las formas. Así surgió entonces la baraja que todos conocemos.

Tras la muerte de Heraclio, su nieto Felix Alfaro se quedó con las riendas del negocio con tan solo 18 años, pero su labor también fue impecable, unió sus fuerzas con otros empresarios del sector y comenzó a crear una colección de naipes a partir de la colección de Heraclio, que exponía en la misma fábrica, aunque ahora todo ese material se expone en el museo del naipe en Álava.

Según el documental que podemos ver en la página web del museo, cada segundo y medio se vende una baraja de cartas de Heraclio Fournier en el mundo, eso hace un total de dieciséis millones de barajas vendidas al año. Y es que el 95% de las casas españolas, posee una o varias barajas Fournier.

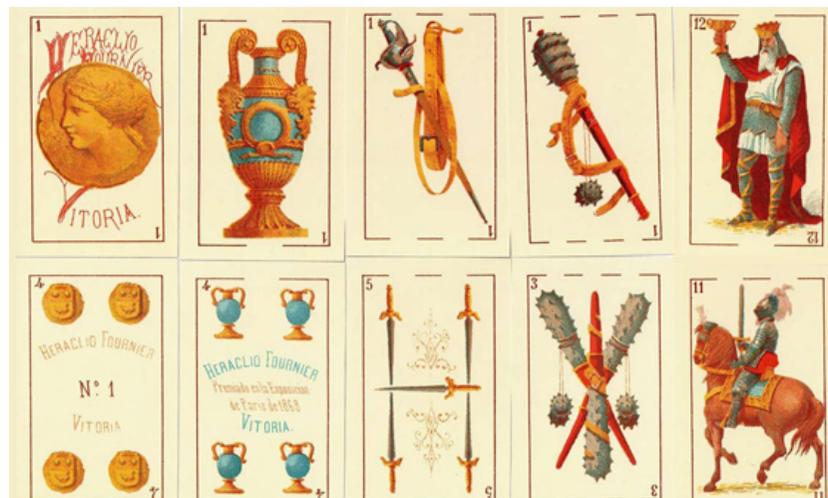


Fig. 24. Cartas Fournier galardonadas en la exposición universal de Paris de 1889. (Fuente: anónimo, s.f.k).



Fig. 25. Cartas Fournier diseñadas por Augusto Rús (Fuente: anónimo, s.f.l).

### 3.2.4 Curiosidades de la baraja

#### Las cartas y el inicio del Tarot

El Tarot no es un movimiento independiente de los naipes tradicionales, en la antigüedad los naipes se utilizaban para jugar, pero también como herramienta de adivinación. El Tarot surge a partir de las 56 cartas tradicionales, dividida en cuatro palos (oros, bastos, espadas y copas) y 14 cartas por cada palo, donde aparecen las figuras nobiliarias; sota, caballo, rey y reina.

Fue en 1440 cuando el duque de Milán encargó una baraja pintada a mano, para celebrar el décimo aniversario con su esposa. Pidió una baraja que contuviera un mayor número de cartas, donde aparecieran escenas de la vida nobiliar en la que ellos fueran protagonistas. Es en esta baraja, la baraja "Visconti - Sforza" donde se asientan las bases de lo que más tarde se conocería como Tarot, en las que las 56 cartas tradicionales se consideran los arcanos menores y las 22 añadidas los arcanos mayores.

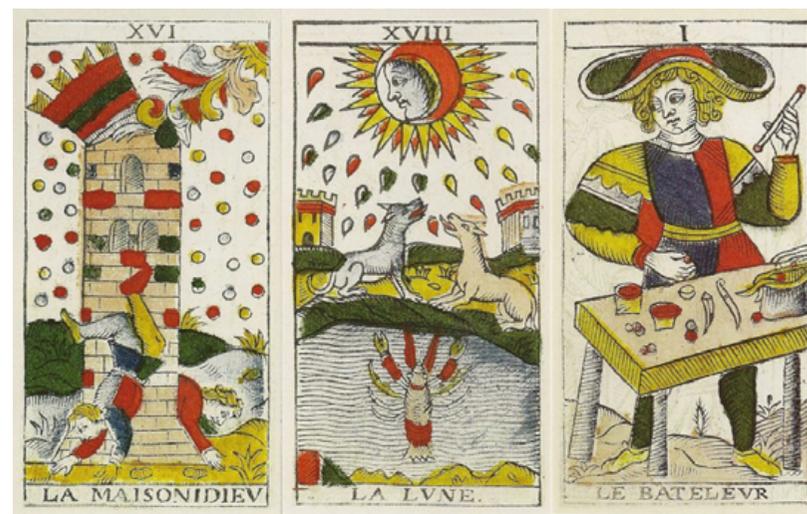


Fig. 26. Cartas tarot de Marsella (Fuente: anónima, s.f.m).

### Las mujeres en la baraja

De todas las barajas que fueron surgiendo a lo largo de Europa, solo en Francia se conserva el papel de la reina. Algunos estudios afirman que la baraja española contaba también con esta carta en su baraja, siendo diez cartas numéricas, sota, caballo, reina y rey. Esto hacía una baraja con 14 cartas en total, siendo el número 13 la carta de la reina, por las supersticiones y el mal augurio que producía este número entre la población, la carta acabó por desaparecer. El 10 se convirtió en la sota, eliminando así el 10 como carta numérica y quedando una baraja de 12 cartas por palo, como la actual.



Fig. 27. Cartas ilustradas (Fuente: anónima, 2017).

### 3.3 Referencias estéticas

Las referencias forman parte de la inspiración y motivación de cualquier proyecto, con ellas conocemos formas de trabajar, diversidad de movimientos y estructuras novedosas que fortalecen y propulsan nuestro propio conocimiento, mejorando así el trabajo a desarrollar. A pesar de que la línea de trabajo que van a seguir las ilustraciones e iconos parten de un estilo ya definido, hay ciertos valores a tener en cuenta para la creación de estos naipes. Vamos a dividir en secciones el marco de referencias estéticas que va a seguir nuestro proyecto, dependiendo de lo que nos aporta cada una de ellas, siguiendo esta división:

- trabajos similares
- referencias sobre el uso del color
- referencias sobre ilustración
- referencias sobre estampado del reverso de los naipes

#### 3.3.1 Trabajos similares

Se han encontrado algunos proyectos similares a éste, en los que se diseña una baraja de cartas inspirada en la cultura hip hop, aunque podemos observar que en los tres que se muestran a continuación, la tendencia principal es diseñar solo el apartado de los Mc's (los cantantes de rap) en ellas se representan diferentes retratos de los cantantes más famosos o de personajes que han sido relevantes en el desarrollo de esta cultura. No se aporta ninguna novedad dentro de la iconología de la baraja típica ya que se mantiene el uso de los palos clásicos dentro de la baraja (picas, corazones, rombos y tréboles).

Es importante destacar que nuestra baraja se va inspirar en la cultura al completo y en todos los elementos que la componen, no sólo en el apartado del rap, que suele ser la parte más visible y accesible del Hip Hop. Además, aportamos la novedad de crear una nueva iconología inspirada en cada uno de los elementos, los cuatro movimientos artísticos que definen a la cultura en sí.



Fig. 28. Cartas de retratos  
(Fuente: anónimo, s.f.n).



Fig. 29. Cartas de cantantes (Fuente: Kazvaremadelt, 2022).



Fig. 30. Fotografía baraja raperos. (Fuente: Coldman Leo, 2017)

### 3.3.2 Uso del color

El color es un elemento fundamental en cualquier proyecto visual, por eso es importante prestarle cierta atención y utilizarlo de la mejor manera para que colabore a potencial el valor del producto.

Los **naipes clásicos** utilizan dos colores principales, el negro y el rojo, colores que son muy representativos a cualquier baraja de poker. Pero dentro de la baraja no solo encontramos estos dos colores, podemos observar que en las ilustraciones, se amplía el uso cromático a los colores primarios (azul, rojo, amarillo y negro). Vistas ciertas referencias que se presentan a continuación, se va a hacer uso de colores planos, reduciendo la paleta a 4 colores, más el blanco de la propia carta.



Fig. 31. Fotografía baraja clásica de poker (Fuente: anónimo, s.f.o)



Fig. 32. Baraja ilustrada de animales (Fuente: pinterest, s.f.p)



Fig. 33. Baraja ilustrada (Fuente: behance, 2015)

### 3.3.3 Estilo de ilustración

El estilo de ilustración que se va a desarrollar en este proyecto parte de una línea sencilla y figurativa. Como en los ejemplos que vemos a continuación, la ilustración destaca por el uso de la línea y los colores planos. Las figuras representadas se inspirarán en la estética hip hop, incluso en ocasiones, en imágenes o referentes relevantes de la cultura. Los personajes que se representan, en las cartas de mayor numeración, rey, reina y sota, que siempre van a ir acompañados por el elemento que representa a cada palo. Es decir, si el palo es el palo de los Dj's, los personajes son Dj's y en escena siempre aparecera el icono ,que en este caso son los vinilos, pero en diferente posición o forma. Esto nos ayuda a contextualizar y dar sentido a las ilustraciones que van a componer la baraja.

Como en la figura 34, los naipes se dividirán en dos tonalidades, teniendo un total de cuatro colores. Se utilizará el efecto espejo invertido para mantener esa idea de la baraja clásica, al estilo francés, que además ayuda a la visualización de éstas a la hora del juego.

En la figura 36, se presenta una de las ilustraciones de propia elaboración, para mostrar el estilo que se pretende mantener en la línea estética de la baraja.

Para crear una estética homogénea, cómo en la figura , el trazo exterior de la imagen se mantendrá con el color de cada palo y se le añadirán sombras con el color del mismo tono para acompañar y darle más solidez a la figura.



Fig. 34. Baraja ilustrada a dos colores. (Fuente: anónimo, s.f.q)



Fig. 35. Carta ilustrada a cuatro colores. (Fuente: Farhadkiaei, M, 2020)



Fig. 36. Ilustración del estilo que se va a trabajar. (Fuente: elaboración propia, 2022).

# 4

## Desarrollo específico

Dentro del proceso creativo de este proyecto y sabiendo los objetivos planteados, hemos dividido el desarrollo creativo en las diferentes fases que se desarrollan a continuación y que son las empleadas en cualquier proceso de diseño. Como punto de partida se ha desarrollado un briefing que describe y define el proyecto en el que se va a trabajar.

## 4.1 Primera fase: Briefing

Diseño de baraja de poker inspirada en la cultura Hip Hop

**Cliente:** Rhapsodyca

**Objetivo:** Diseñar una baraja ilustrada inspirada en la cultura Hip Hop

**Ubicación:** Murcia

**Intención principal:** vincular e ilustrar la cultura Hip Hop en una baraja de naipes, donde se definen y sustituyen los diferentes palos tradicionales por otros que representan a esta cultura.

**Personalidad de la baraja:** la baraja debe transmitir los valores vinculados a la cultura, teniendo en cuenta su filosofía *"peace, love, unity and having fun"* y mantener una imagen serena y elegante.

**Colores que deben aparecer:** La baraja exige elegancia, pero también representar los valores y la línea de trabajo en la que trabaja la artista, es por eso que se pide el uso de tonos verdes y granates.

**Labor del diseñador:** crear una baraja ilustrada y renovada en iconología que siga los patrones establecidos por el Hip Hop y represente a cada uno de los elementos que la conforman.

**Logo:** se pide también la creación de un logotipo que dé nombre a la baraja "Hip Hop rules" siendo este un logo tipográfico, sencillo y legible, que no cobrará gran importancia a la baraja en sí, pero sí al packaging y a las publicaciones.

**Tipografía:** La tipografía que acompañará a la baraja también se pide que tenga buena legibilidad y sea de palo grueso para su correcta lectura sobre las cartas.

El camino de la creación, tiene diferentes paradas, todas ellas indispensables, diferentes y enriquecedoras para el producto final. Durante todo este trayecto iremos desglosando y describiendo cada una de estas paradas, analizando además cuales son las aportaciones que enriquecerán el proyecto.

## 4.2 Segunda fase: Investigación y documentación

Investigar y documentar cada proyecto es fundamental para asentar las bases de cualquier trabajo, este punto, se ha desarrollado en el marco contextual, donde se expone toda la investigación que se ha llevado a cabo para dar solidez y fundamento a la intención y creación de estos naipes. Para esta investigación hemos recurrido a libros, libros digitales, artículos, páginas web, documentales y podcast, que nos han ayudado a conformar un documento con información contrastada y fidedigna.

En primer lugar se ha profundizado en la cultura hip hop, de este modo tendremos una visión panorámica al respecto y conoceremos los puntos más relevantes que sirven de inspiración en este proyecto. Se ha expuesto su historia, sus orígenes, como y porqué va a surgir este movimiento urbano, diseccionando, además cada uno de los elementos que la componen y que darán juego a nuestra baraja. Una vez se han conocido todos estos detalles podemos trabajar desde el conocimiento y crear unos iconos e ilustraciones que representarán y hablarán de este movimiento urbano.

Cómo hemos comentado en el punto dos, sobre el contexto histórico y referencial del hip hop, esta cultura no es solo un fenómeno musical, sino que trae implícitas muchas otras ideas, conceptos, carácter y líneas estéticas, que harán que nuestra baraja sea única.

En segundo lugar y paralelamente se ha investigado y profundizado en el origen, desarrollo e historia de las barajas de naipes, también desarrollado en el marco contextual. Toda esta información enriquece y fortalece los fundamentos tanto estéticos como teóricos de este proyecto y nos aporta información que nos hace comprender y conocer mejor los orígenes, sus cambios a lo largo de la historia, su desarrollo, su iconología y la importancia de los juegos de cartas en la sociedad.

Después de adquirir todos estos conocimientos, darles orden, sentido y organizarlos en este documento, de manera que sean comprensibles e interesantes, podemos comenzar con el proceso creativo

### 4.3 Tercera fase: Referentes visuales

En esta tercera fase de la que hablamos en el marco contextual y referencial y la cual se ha descrito inicialmente en el punto 3.3 sobre referencias estéticas, parte de una investigación en la que se han buscado diferentes referencias visuales que van a dar forma a nuestro proyecto.

#### Iconos

Para el desarrollo de los iconos que formarán parte de nuestros naipes y que caracterizan a cada uno de los palos, se pretende diseñar unos iconos que representen a cada uno de los elementos del hip hop, siguiendo una estética minimalista y lineal acorde a la baraja y comprensible para cualquier persona. En la figura 37 podemos observar referencias visuales acerca de los objetos más representativos de la cultura, partiremos de estos conocimientos para crear nuestros iconos y hacerlos únicos para nuestros naipes.

Los objetos que representarán a cada uno de ellos son:

- Zapatilla: breaking
- Micrófono: mc's
- Bote de spray: graffiti
- Vinilo: dj's



Fig. 37. Resumen de los iconos de referencia que inspiran a nuestros iconos. (Fuente: elaboración propia, 2022).

Cómo ya hemos visto a lo largo de esta investigación, los iconos han cambiado dependiendo del país de procedencia y unos se han servido de otros para su evolución y desarrollo. Conocer estos iconos y su historia también nos ha ayudado a entender su significado y vincularlo a nuestro tema, para darle un nuevo significado partiendo de lo clásico para crear algo nuevo. De este modo, y cómo veremos en el desarrollo de cada uno de los iconos, nos hemos nutrido de diferentes referencias para crear nuestros iconos. Teniendo en cuenta la importancia de simplificar esas formas, ya que los iconos en las cartas aparecieran muy pequeños y su buena lectura es fundamental.

Partiendo de los iconos que vemos en las imágenes posteriores, hemos creado unos nuevos iconos, simplificando y modificando los colores de ellos para que puedan encajar con la baraja.

## Ilustraciones

Para el desarrollo de las ilustraciones hemos dividido la información de referencias y aportaciones en estos bloques:

### Trabajos similares

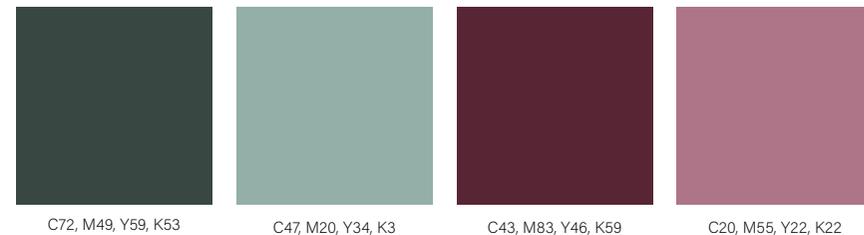
Respecto a los proyectos de creación de naipes que se han encontrado que tratan temas cercanos al nuestro, aunque se centran únicamente en la parte musical y utilizan a cantantes en las figuras. Vamos a emplear el hecho de que algunas de nuestras ilustraciones sean personajes relevantes dentro del panorama hip hop. De este modo, damos protagonismo tanto a las personas ya reconocidas, cómo a las anónimas que pueden sentirse identificadas con una figura más genérica. Para la creación de las ilustraciones utilizaremos imágenes de referencia de personas anónimas y de personajes famosos, transformando las imágenes en ilustración.

### Estilo de ilustración

El estilo que se va a llevar a cabo dentro de las ilustraciones va ser muy similar a los ejemplos que hemos utilizado cómo inspiración. Creando ilustraciones figurativas y monocromáticas, que parten de una línea de color y sombras de un color perteneciente a la misma gama.

## Uso del color

Sí hablamos del uso del color, se aplicará en tintas planas, teniendo cómo base el blanco de la carta, un tono oscuro que servirá de trazo y uno más claro, pero perteneciente a la misma gama cromática, que funcionará cómo sombra en las figuras. Los colores principales elegidos para estos naipes, son el verde y el granate, cada uno de ellos irá acompañado de un tono más suave pero de la misma gama. Siendo estos los colores elegidos y que van a conformar nuestra baraja:



### Nuevos aportes - una baraja feminista

Cómo ya sabemos, la única baraja que ha incorporado personajes femeninos, es la baraja francesa. En nuestra baraja, además de representar a las reinas, dos de las sotas también serán figuras femeninas, para crear una baraja totalmente equitativa respecto al género.

### Moodboard

Para introducirnos en algunos de los conceptos, referencias, iconos y estética de la cultura hip hop, se ha creado este moodboard:



Fig. 38. Moodboard con imágenes que reflejan las principales características de la cultura Hip Hop. (Fuente: elaboración propia, 2022).



Fig. 39. Referencia de carta ilustrada. (Fuente: anónimo, 2020)

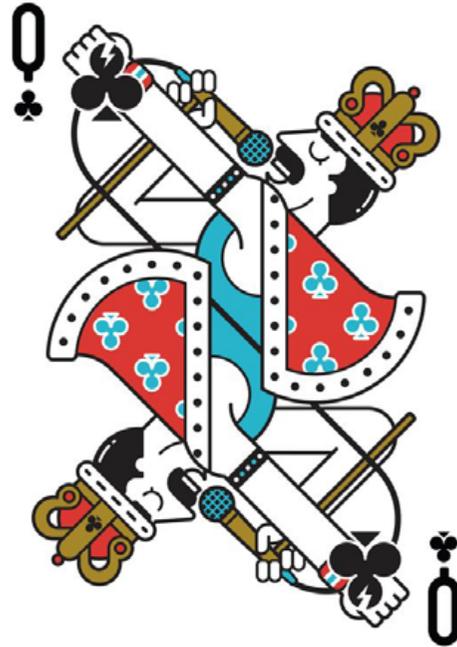


Fig. 40. Referencia de ilustración para naipes. (Fuente: anónimo, s.f.r)



Fig. 41. Referencia de cartas ilustradas (Fuente: anónimo, s.f.s)

## 4.4 Cuarta fase: Desarrollo creativo

Para el diseño de estos naipes inspirados en la cultura hip hop, contamos con la propia experiencia y los conocimientos de pertenecer a ella desde hace casi 20 años. Además, para conformar todo este entramado, se ha profundizado sobre ciertos aspectos que han sido necesarios para la creación de la base de conocimientos que este trabajo exige, tanto sobre la cultura hip hop como sobre la historia que hay detrás de las barajas de cartas. Toda esta información ayuda a crear un imaginario con el que trabajar y diseñar los naipes.

Para el desarrollo creativo de este proyecto hemos seguido los pasos descritos en el punto de metodología empleada.

### 4.4.1 Diseño de iconos

Los iconos que conforman nuestra bajara son 4, y sustituyen a los iconos clásicos de la baraja de esta manera:

Española	Francesa	Hip Hop	Elemento
oros	diamantes	vinilos	deejay
copas	corazones	botes	graffiti
espadas	picas	zapas	breaking
bastos	tréboles	micros	mc

Siguiendo la estela de los significados de los iconos clásicos, se ha vinculado cada uno de los nuevos iconos con aquel que más se puede relacionar:

### Vinilos

Los vinilos son los objetos que más representan a un DeeJay de Hip Hop, ya que son coleccionistas y amantes de ellos, además es su herramienta principal de trabajo. Es por ello que se ha elegido este icono para simbolizar a los Dj 's dentro de la baraja.

Los vinilos sustituyen a los oros y comparten esa forma redonda, sustituyen al icono que representaba a la realeza ya que son ellos los reyes de cualquier fiesta, competición o jam de hip hop a la que podamos asistir. Son la figura más importante, ya que sin música no hay fiesta ni diversión y la creación de canciones se vuelve imposible.

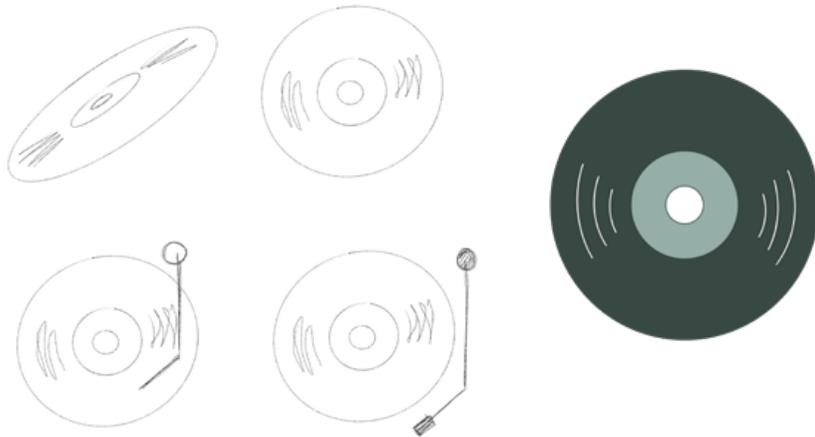


Fig. 42. Bocetos e icono final para el palo de DJ (Fuente: elaboración propia, 2022)

### Botes

Los botes de spray se relacionan mucho con el graffiti, ya que es la herramienta principal de trabajo. Otro elemento muy característico a vincular con el graffiti son las "boquillas" que son los difusores que se ponen en la parte superior del spray, a través de ellas sale la pintura. Pero a la hora de hacer un icono de este elemento se ha preferido crear un bote de spray ya que la lectura es más clara. Los botes sustituyen a las copas y a los corazones, símbolos que se han vinculado a la religión y a la pasión. Es por ello que hemos visto interesante que se relacione con el graffiti ya que muchos escritores de graffiti han convertido este elemento en su pasión y su trabajo.

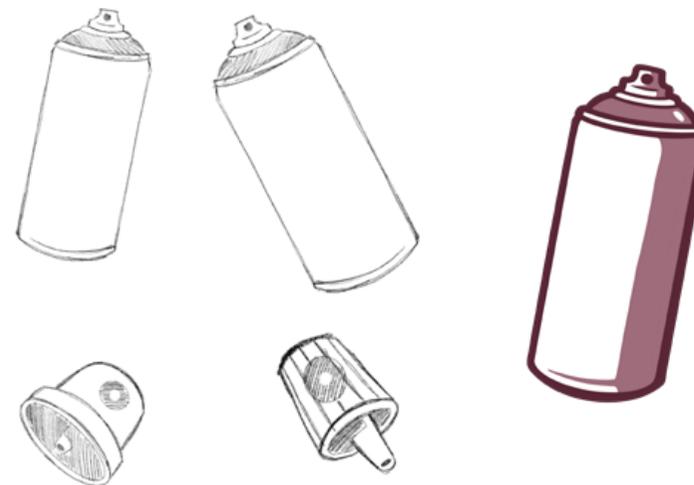


Fig. 43. Bocetos e icono final para el palo de graffiti (Fuente: elaboración propia, 2022)

### Zapas

Las "zapas" es toda una subcultura dentro de la cultura hip hop, es una característica y un elemento clave para todo seguidor de esta cultura, pero en especial para los bailarines de breakdance, para los bboys y bgirls. Podemos afirmar que son los que más las utilizan ya que para bailar se precisa de una equipación cómoda y dinámica. Los "breakers" suelen tener una amplia colección de zapatillas para bailar y las consideran muy relevantes en su día a día, es por ello que se ha elegido este elemento para la creación del icono que represente a esta rama artística.

Las "zapas" sustituyen a las espadas y a las picas, vinculadas a la nobleza y a los militares, en este caso representan a los guerreros de esta cultura, los bboys y bgirls. Las competiciones de esta especialidad se realizan a modo de batalla, donde cada uno de ellos tienen que demostrar sus habilidades y su estilo en la pista, esas son sus armas, con las que se tiene que defender al ritmo de la música.



Fig. 44. Bocetos e icono final para el palo de breaking (Fuente: elaboración propia, 2022)

### Micros

Los micrófonos son sin duda, el elemento que más representa a los mc's, los cantantes de rap. Son su herramienta principal, con ella difunden su mensaje, sus vivencias y pensamientos a través de rimas que fluyen sobre una base musical con un ritmo conmovedor. Los micrófonos sustituyen a los bastos y los tréboles, símbolos que representan la agricultura y al pueblo. Se ha vinculado a este significado ya que el rap, es el elemento que más masas mueve, es el elemento que lucha por los valores de la sociedad y con sus rimas pretende concienciar a la población. En la antigüedad el pueblo se reivindicaba al levantar sus bastos, el rap utiliza la palabra y alza su voz con los micrófonos. Para la creación del icono, se ha decidido diseñar a partir de un micrófono clásico y no del micrófono actual y más moderno, aunque pueda ser el más utilizado. De esa forma hacemos una diferenciación estética y damos valor a lo clásico ya que esta cultura presenta un gran afán por las formas clásicas y conmemorativas de los años 70 y 80.



Fig. 45. Bocetos e icono final para el palo de Mc (Fuente: elaboración propia, 2022)

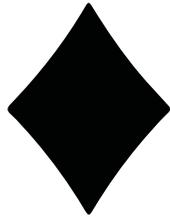
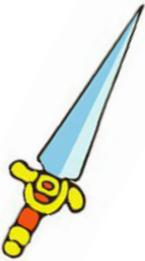
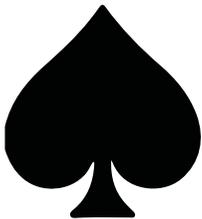
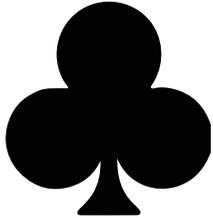
		
		
		
		

Fig. 46. Tabla comparativa sobre los iconos de diferentes barajas. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## 4.4.2 Diseño de ilustraciones

Para diseñar las ilustraciones de los naipes nos hemos inspirado en referentes históricos y coetáneos del panorama Hip Hop y también en la estética general de este movimiento para crear personajes anónimos.

Una vez encontrados los personajes y a partir de imágenes y bocetos, se ha creado la ilustración en digital, siguiendo la línea de trabajo que hemos descrito con anterioridad. Una línea sencilla, concisa y en dos tonalidades por cada palo, verdes y rosas.

Una vez creada la ilustración, se ha diseñado la composición de la carta, creando un rectángulo central, en el cual se encaja la figura. Siguiendo la estética de las cartas de poker, se han colocado las pintas (los iconos) acompañadas siempre del número o letra al que pertenecen, en la esquina superior izquierda y la posterior derecha.

Por último se ha diseñado un patrón para el reverso de las cartas, que está inspirado en los estampados que aparecen en las bandanas, muy utilizadas en esta cultura.

# VINILOS



# K

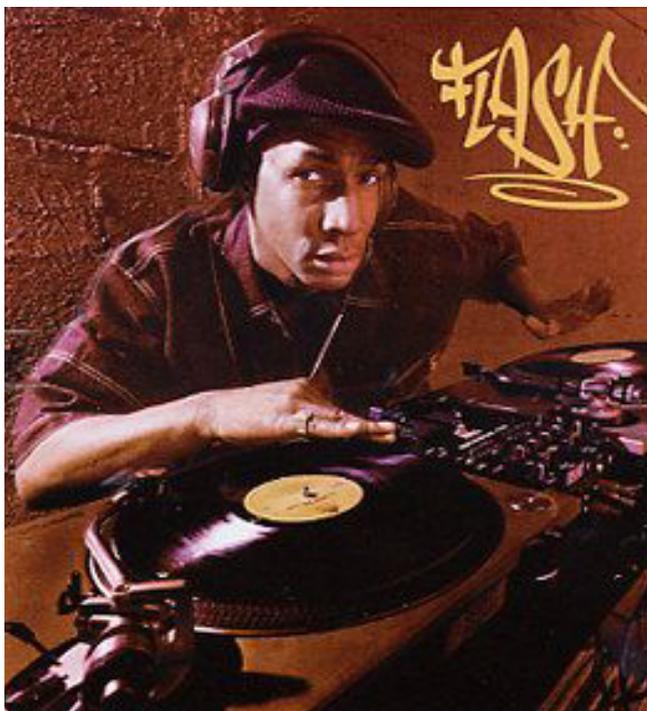


Fig. 47. Collage sobre la evolución de la carta K de vinilos. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## DJ Grandmaster Flash

Uno de los pioneros en la historia, músico, dj y productor estadounidense de Hip Hop. Y una pieza clave y fundamental en el desarrollo y crecimiento de la cultura y de la música Hip Hop. Siendo solo un adolescente, creo diferentes técnicas a los platos que hoy en día son un estándar básico para todo Dj.

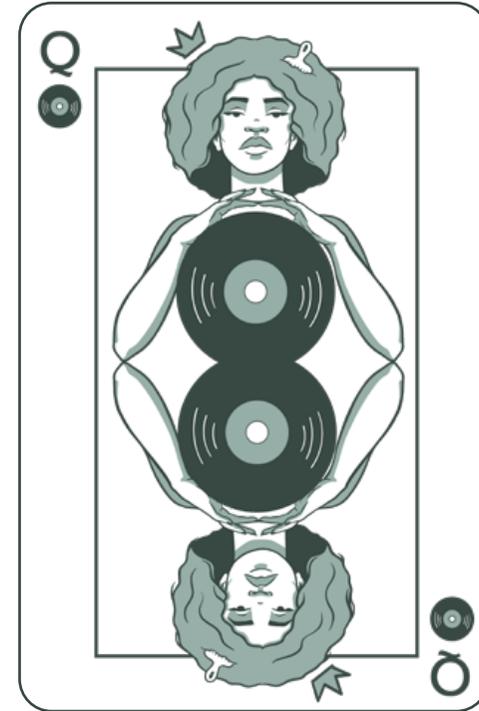


Fig. 48. Collage sobre la evolución de la carta Q de vinilos. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## LA MUJER AFRO

La mujer afro y la representación de los afroamericanos en general es un fundamental en nuestra baraja, ya que la música negra ha sido un imprescindible, una inspiración y gran referencia para la creación y el desarrollo de la cultura Hip Hop.

El **peine del pelo**, se ha incluido en referencia a la moda que surgió en los años 70, en la cual se llevaba este complemento en el pelo, como forma de reivindicación por los derechos de los afroamericanos.

# J

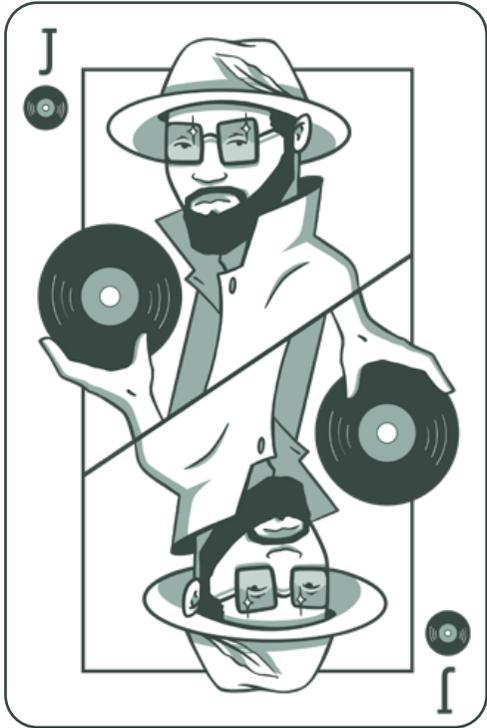
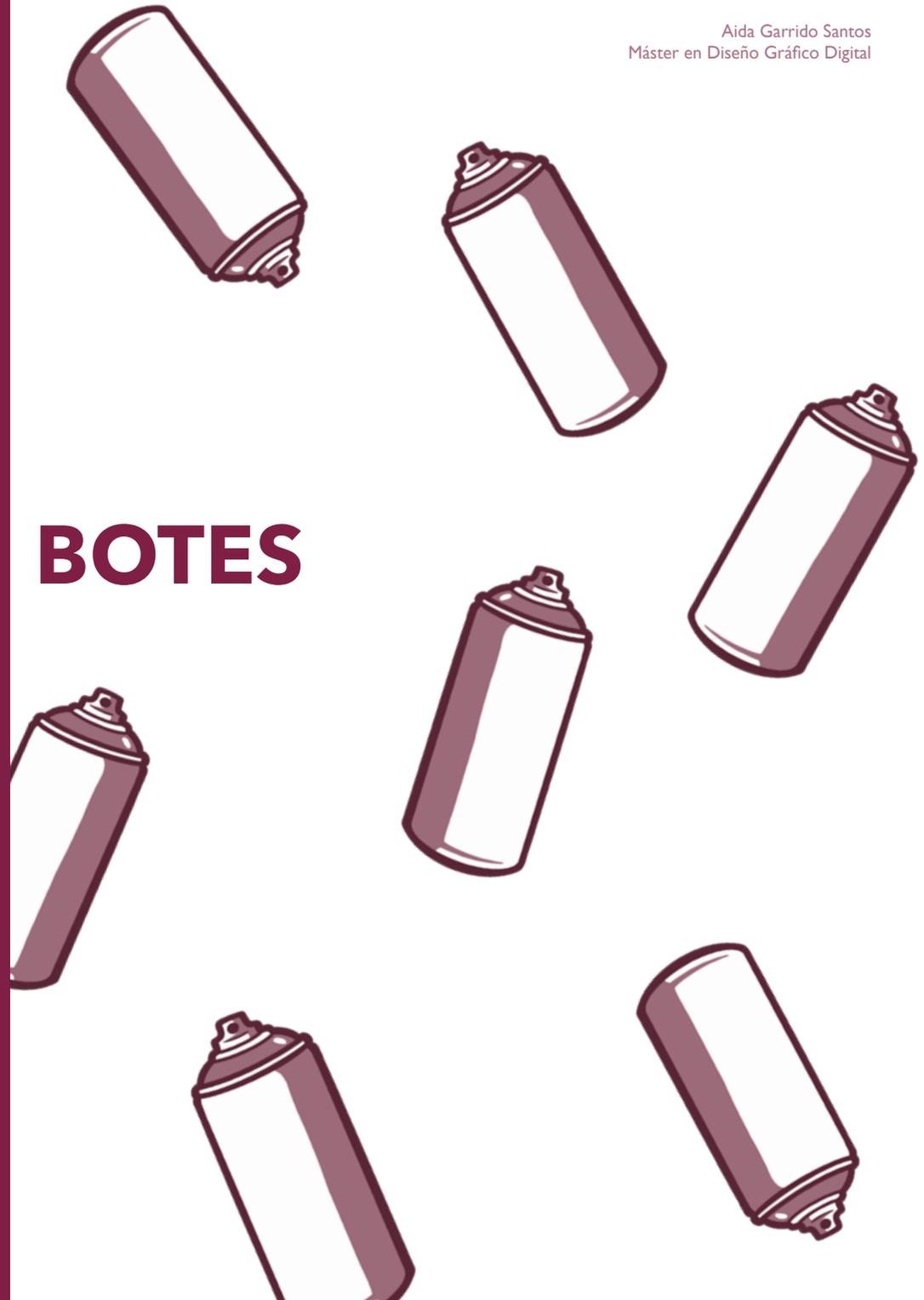


Fig. 49. Collage sobre la evolución de la carta J de vinilos. (Fuente: elaboración propia, 2022).

### DJ Kool Herc

Considerado el padre del Hip Hop, gracias a él y a la mítica "block party" que organizó en el Bronx, aquel 11 de agosto de 1973, surgió lo que hoy conocemos como Hip Hop. Dj y productor de origen jamaicano y corazón estadounidense.

# BOTES





K



Fig. 50. Collage sobre la evolución de la carta K de botes. (Fuente: elaboración propia, 2022).

**Dondi**

Dondi fue uno de los pioneros en el graffiti neoyorquino de los años 80. Creaba piezas unicas y a gran escala, trabajo principalmente el diseño de letras, aportando una gran diversidad de estilos. También trabajaba la ilustración, que aplicaba normalmente a sus piezas.

# Q



Fig. 51. Collage sobre la evolución de la carta Q de botes. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## Anónimo

Para diseñar a esta artista anónima se ha partido de una imagen propia de referencia para poder trabajar mejor la postura y la creación de la ilustración. Se han añadido algunas modificaciones con la intención de crear una persona no reconocida. Se han añadido algunos detalles de corazones ya que este palo sustituye a ese icono tradicional.

# J



Fig. 52. Collage sobre la evolución de la carta J de botes. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## Rhapsodyca

Muralista e ilustradora con una larga trayectoria artística, se ha decido dedicar una de las cartas a la creadora de esta baraja para dejar de alguna forma una firma sobre el proyecto, comó hizo Heraclio Fournier en una de sus barajas con el As de oros.

# ZAPAS



# K

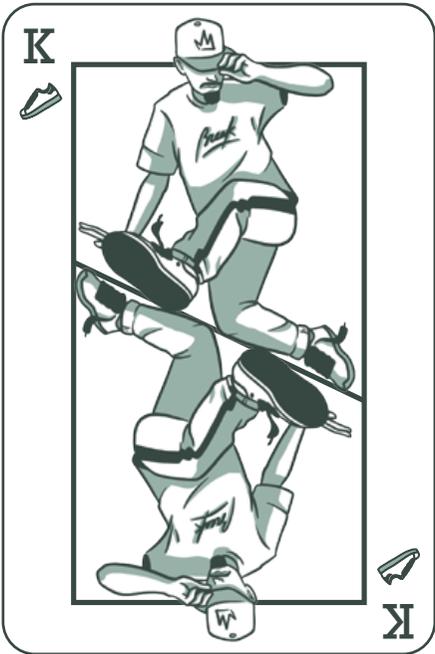


Fig. 53. Collage sobre la evolución de la carta K de zapas. (Fuente: elaboración propia, 2022).

### Bboy Amado

Bboy Amado es un breaker referente a nivel nacional y muy respetado en el panorama español. Más de 17 años de experiencia en este baile, es docente y profesional de esta especialidad.

Q

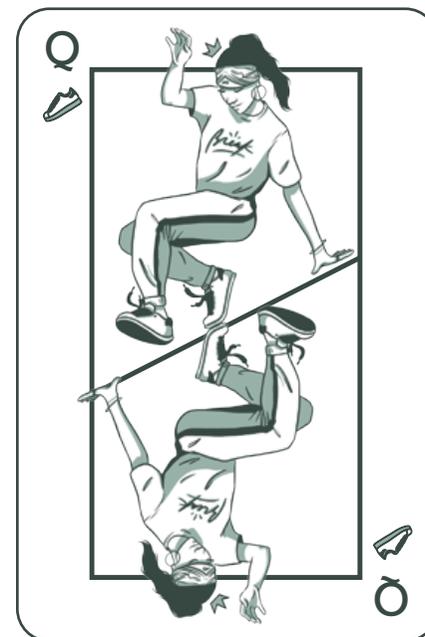


Fig. 54. Collage sobre la evolución de la carta Q de zapas. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## Bgirl Dyca

Bgirl Dyca es una bgirl española, referente a nivel nacional con más de 16 años de experiencia. Organizadora de diferentes eventos de esta disciplina, docente y profesional del sector.

# J

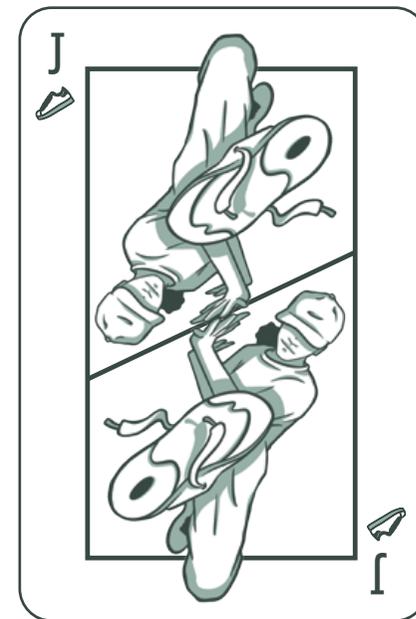


Fig. 55. Collage sobre la evolución de la carta J de zapas. (Fuente: elaboración propia, 2022).

### Bgirl en Baby Freeze

En esta ocasión hemos recurrido al anonimato de la figura, realizando una de las posturas más famosas dentro de los freezes (las posturas congeladas), también hemos cambiado el género para crear una baraja equitativa, consiguiendo la misma representación femenina y masculina.

# MICROS



# K



Fig. 56. Collage sobre la evolución de la carta K de micros. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## Mc Nas

Rapero estadounidense y referente indispensable del rap internacional. Fue una de los pioneros en crear letras aplicando un gran contenido filosófico y creando unas letras con una gran carga emocional e intelectual.

Q



Fig. 57. Collage sobre la evolución de la carta Q de micros. (Fuente: elaboración propia, 2022).

### Alicia Keys

Cantante, compositora, productora y actriz estadounidense, artista destacada y reconocida mundialmente, es de las pocas que habiendo trabajado en generos no tan populares ha generado un gran impacto. En la música trabaja el hip hop, el soul, neosoul, r&b y pop. Ha colaborado con grandes raperos como Jay-Z.

# J

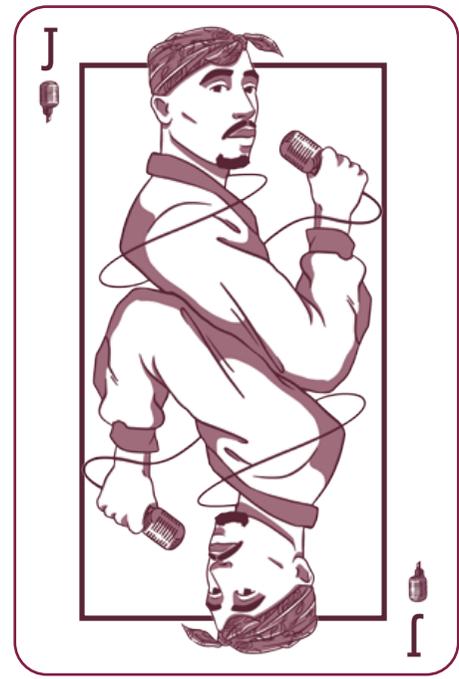


Fig. 58. Collage sobre la evolución de la carta J de micros. (Fuente: elaboración propia, 2022).

## Tupac

Considerado por muchos, uno de los raperos más importantes e influyentes en la cultura hip hop. Gran parte de su obra destaca por abordar los problemas sociales que se viven en las calles, era considerado un símbolo de resistencia y activismo contra las desigualdades sociales.



Fig. 59. Collage de imágenes donde aparece el uso de las bandanas (Fuente: elaboración propia, 2022).

#### 4.4.3 Diseño del reverso: Estampado Cachemir

Este tipo de estampado muy utilizado en los pañuelos de tela, es denominado estampado cachemir, se asoció en los inicios, al estilo western ya que los cowboys contribuyeron en gran medida a su popularización, aunque su origen se sitúa en la India. También es conocido como estampado indio y fue muy utilizado por los hippies en los años 60. El diseño clásico representa diferentes motivos, las gotas, representan al rocío de las plantas y se combina con la representación de diferentes partes de un ciprés, un árbol que simboliza la vida y la eternidad. Las bandanas comenzaron a popularizarse en Estados Unidos en los años 70, como un símbolo político, social y publicitario, que diferentes grupos sociales como moteros, raperos y rockeros, adquirieron para darle su propio significado o con fines estéticos y de moda.

Para el diseño de nuestro reverso, hemos querido inspirarnos en el **estampado cachemir**, muy utilizado en la cultura hip hop.

Para crear algo nuevo se han utilizado algunas figuras clásicas como las gotas, la distribución, los elementos orgánicos, las flores en forma de estrellas y se han añadido otros simbolismos nuevos, que representan el estilo de ilustración con el que hemos trabajado. Se han añadido estrellas y lunas, la llave de la vida (símbolo egipcio), ojos, el ying-yang, comillas y el símbolo de la paz.



Fig. 60. Diseño de los reversos de las cartas (Fuente: elaboración propia, 2022).

#### 4.4.4 Tipografía y color

## ROCKWELL

ABCDEFGHIJ 123  
KLMNOPQRS 456  
TUVWXYZ 789



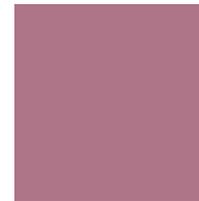
C72, M49, Y59, K53



C47, M20, Y34, K3



C43, M83, Y46, K59



C20, M55, Y22, K22

### 4.4.5 Diseño de packaging

Para el diseño de packaging hemos continuado con la gama cromática de la baraja, utilizando uno de los colores protagonistas. Se ha incluido un nombre que representa a la baraja y le da un título, con la misma tipografía empleada para la nomenclatura de las cartas. Y se ha añadido un detalle del reverso para darle una continuidad en el diseño de todo el proyecto.



Fig. 61. Mockup del diseño de packaging y ejemplo de carta por ambas caras (Fuente: elaboración propia, 2022).

# HIP HOP RULES

---

JUEGO DE NAIPES





Fig. 62. Mockup del 3 cartas en color verde (Fuente: elaboración propia, 2022).



Fig. 63. Mockup de tres de las cartas en rosas (Fuente: elaboración propia, 2022).



Fig. 64. Mockup de las cartas diseñadas (Fuente: elaboración propia, 2022).



Fig. 65. Fotografía de algunas de las cartas impresas (Fuente: elaboración propia, 2022).



Fig. 66. Fotografía de algunas de las cartas impresas (Fuente: elaboración propia, 2022).

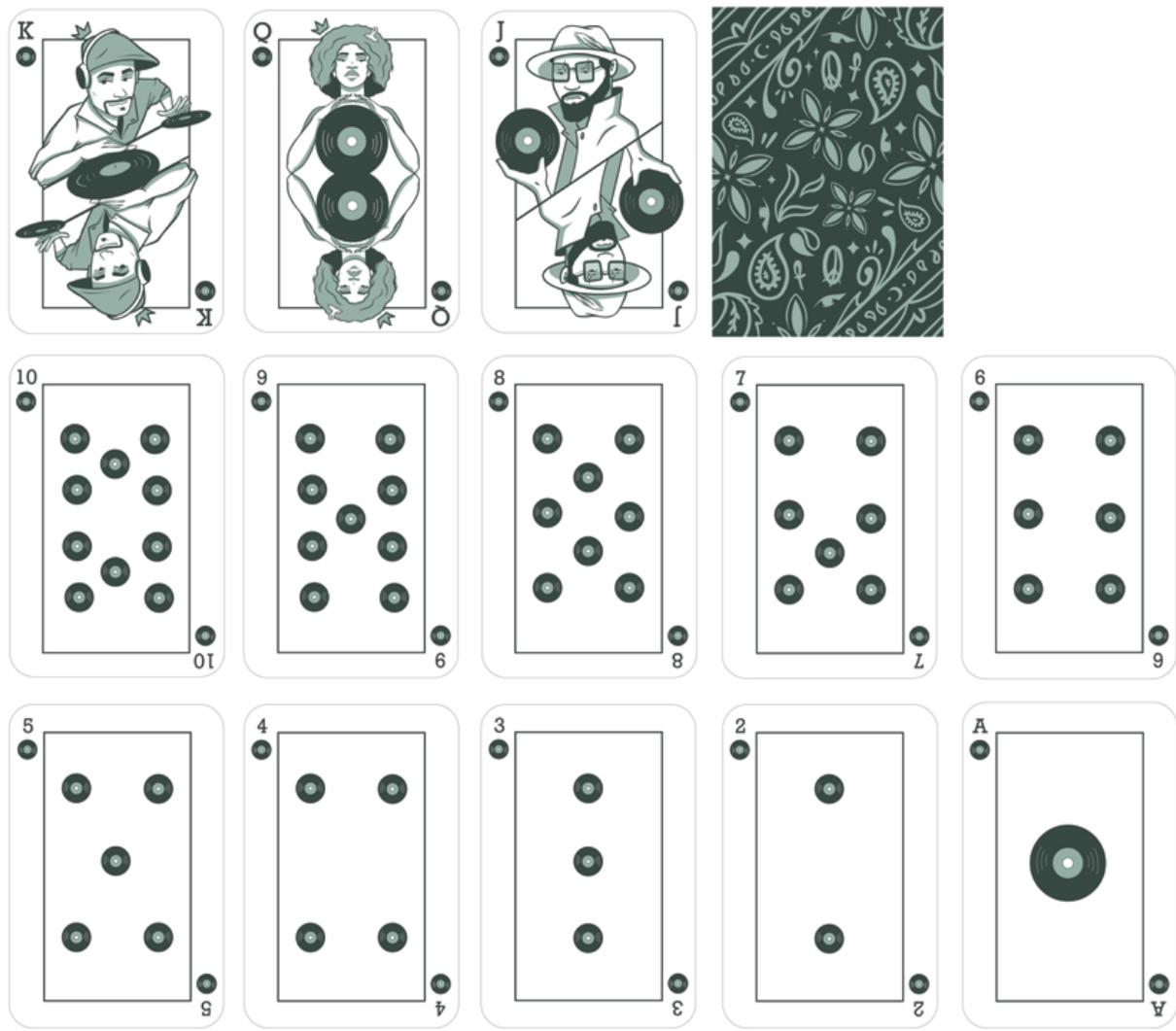


Fig. 67. Baraja completa de vinilos (Fuente: elaboración propia, 2022).

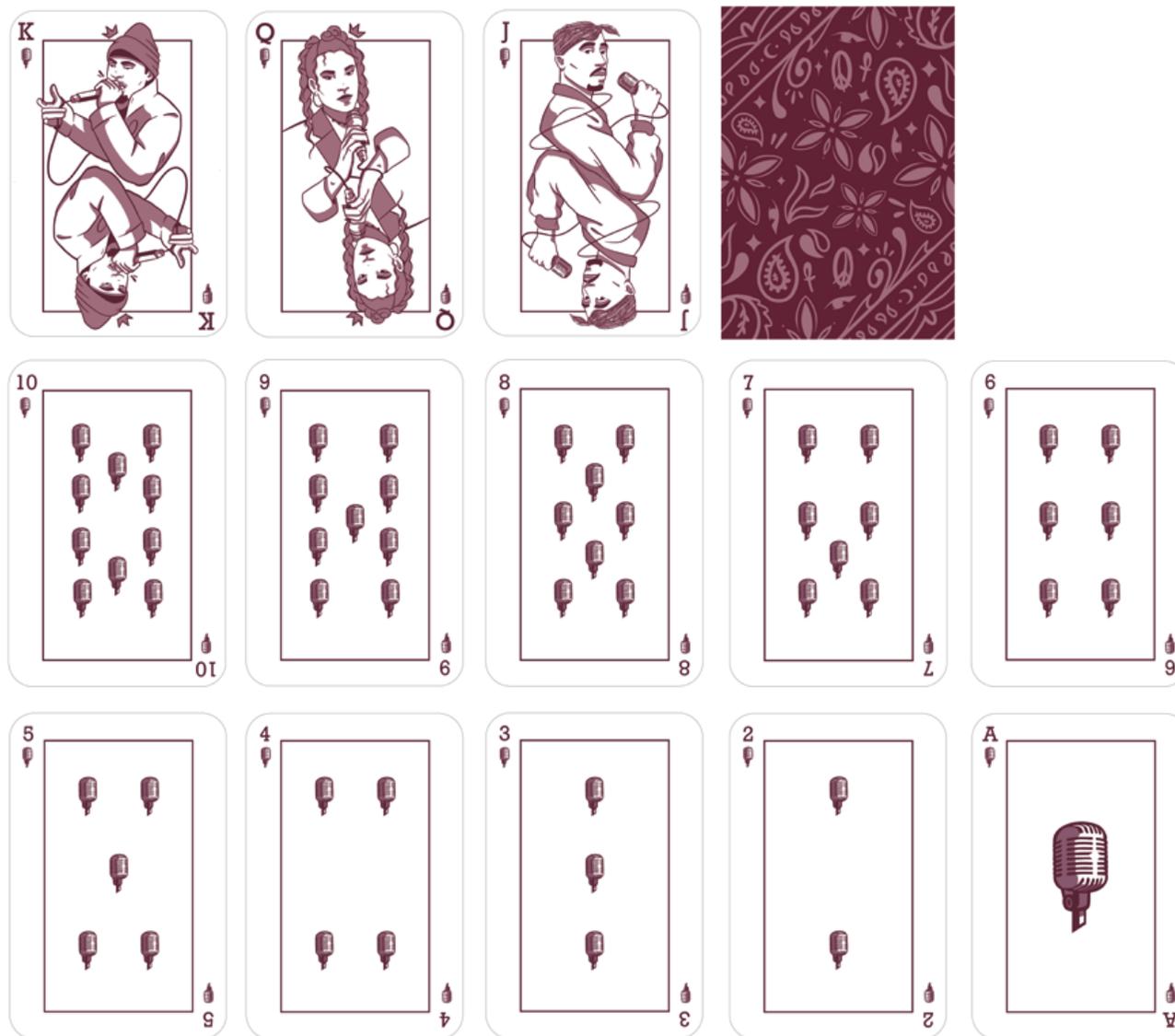


Fig. 68. Baraja completa de micros (Fuente: elaboración propia, 2022).

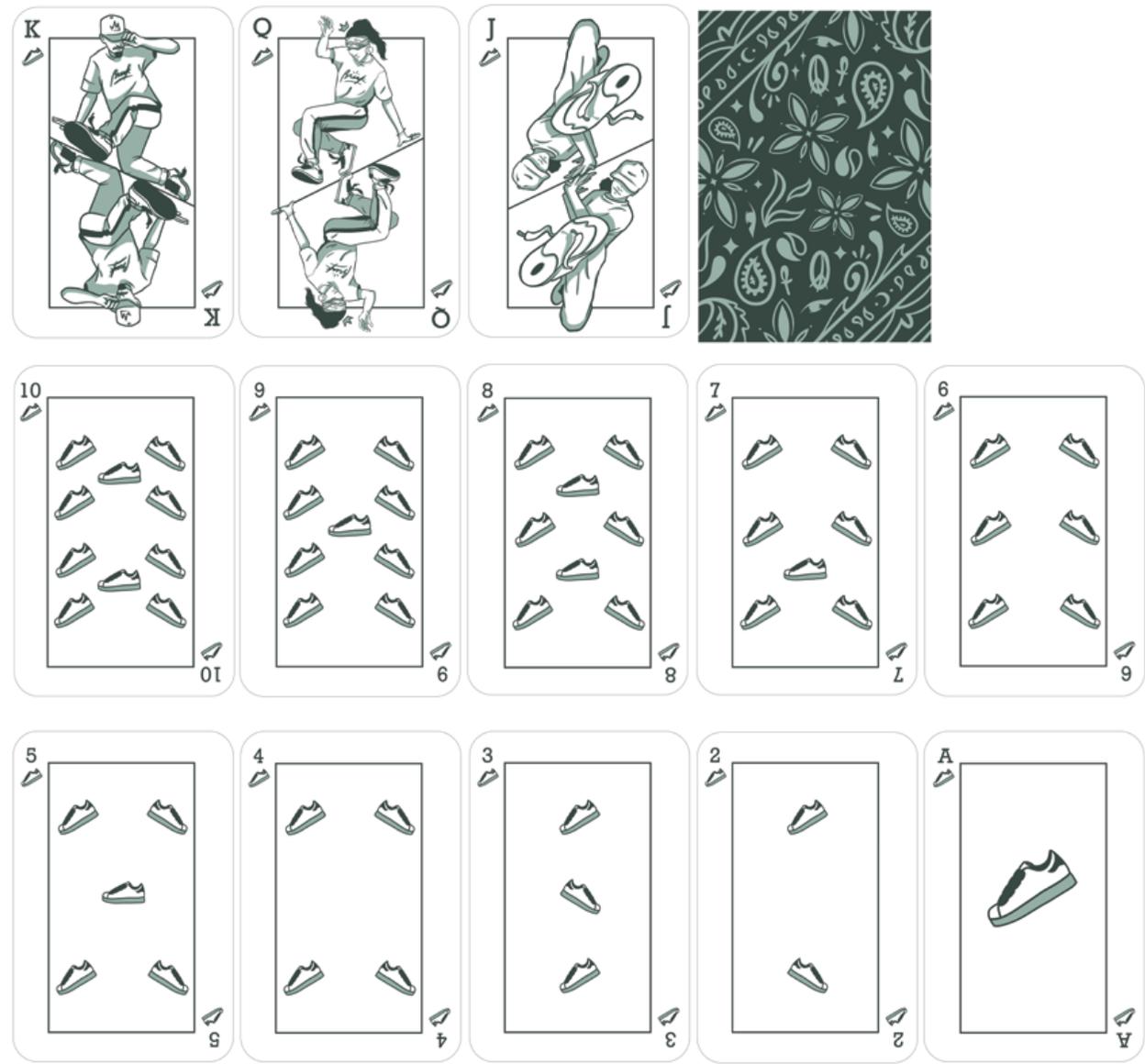


Fig. 69. Baraja completa de zapas (Fuente: elaboración propia, 2022).



Fig. 70. Baraja completa de botes (Fuente: elaboración propia, 2022).

# 6

Conclusión y líneas  
de trabajo futuro

## Conclusión

La elaboración de esta memoria pone de manifiesto que se ha alcanzado el objetivo principal de este proyecto. Se ha diseñado una baraja inspirada en la cultura hip hop, con cada una de las cartas que la componen, diseñando los iconos que representan a cada palo y creando diferentes ilustraciones que conforman y completan la baraja con las cartas más altas, que se corresponden con: Rey, Reina y Jack (sota).

Dentro de los objetivos específicos encontramos diferentes intenciones que a continuación veremos si se han logrado.

- Gracias a la investigación que se ha elaborado profundizando sobre el origen y la evolución de los naipes a lo largo de la historia se ha alcanzado el primero de los objetivos específicos con el que se pretendía realizar esta investigación.
- Con el segundo de estos objetivos se pretendía crear doce ilustraciones que protagonizarían los números más altos de cada palo de la baraja, tres por cada palo, que corresponden al rey, la reina y la sota. Además, estas ilustraciones debían estar vinculados con la cultura hip hop. Este objetivo se ha cumplido ya que se han diseñado estas doce cartas, con personalidades representativas en este ámbito o figuras anónimas que siguen la estética de esta cultura.
- El tercer objetivo se ha logrado al diseñar cuatro iconos, que definen los cuatro palos de la baraja y que sustituyen a las pintas tradicionales, por unas nuevas pintas relacionadas con la cultura hip hop (zapas, micros, vinilos y botes)

- Se ha diseñado un packaging que albergará a la baraja de naipes, por lo tanto, vemos cumplido también este objetivo.
- Se han puesto en práctica los conocimientos adquiridos en este máster a través del uso de diferentes herramientas y procedimientos de diseño, como son el uso de los programas de Adobe, como InDesign, Illustrator, Photoshop y Procreate.
- Con el último de los objetivos específicos se pretendía seguir una misma línea estética respecto a las ilustraciones creadas, con las que se guardara una similitud y coherencia formal entre ellas, objetivo que también se ha cumplido al crear una misma línea estética sobre la que se ha trabajado, manteniendo una misma línea de color y forma.

Podemos concluir afirmando que se han cumplido todos los objetivos que se marcaron al principio de este trabajo final de máster.

Este proyecto ha supuesto para mí una aventura y una experiencia de superación. Con él me he embarcado en un proyecto muy completo, complejo y muy diferente a lo que suelo trabajar, me he sentido fuera de mi zona de confort, pero en una zona nueva e interesante. La historia de los naipes me ha parecido muy enriquecedora y me ha ayudado a definir, entender y construir mejor todo el conglomerado de este trabajo. Además, el hecho de poder trabajar sobre las bases de un tema tan importante para mí, cómo es el Hip Hop, y poder aplicar sobre éste mi estilo de ilustración, ha hecho que el proceso sea divertido y placentero. Con este trabajo he crecido cómo artista, cómo diseñadora y cómo persona.

### Líneas de trabajo futuro

Actualmente se está llevando a cabo la presentación de este proyecto en redes sociales, a través de una campaña publicitaria. En esta campaña se están utilizando los mockups, las fotografías de las cartas y una animación a modo de presentación. Con todo esto se pretende conseguir una preventa con la que veremos la baraja materializada.

Se está llevando a cabo diferentes pruebas de impresión y pruebas de papel para encontrar el más idóneo para la baraja. Es por ello que en esta memoria hemos podido incluir algunas fotos de las cartas en un formato tangible.

En un futuro cercano se pretende tener la baraja impresa, con su packaging para poder realizar una venta online a través de Etsy.

Animación presentación de los naipes:

- <https://www.youtube.com/shorts/hgcvAjPkrlr>



# 6

## Bibliografía

## Bibliografía y referencias:

- **78 puertas** (2018) *Secretos de la baraja española*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-fXlk3T-EUQ>
- **Alvarez, R** (9 de enero de 2019) *Los palos, arcanos menores*. Tarot cotidiano. <https://tarotcotidiano.wordpress.com/2019/01/09/los-palos-arcanos-menores/>
- **Anónimo** (s.f.a) *El origen de los naipes. Historia baraja y naipes*. Acanomas. <http://www.acanomas.com/Historia-Barajas-y-naipes/1241/El-Origen-de-los-Naipes.htm>
  - (s.f.b) *Baraja de cartas de dominó chino* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.wopc.co.uk/china/>
  - (s.f.c) *Baraja de cartas para jugar a los seis tigres*. [fotografía]. Recuperado de: [https://www.wikiwand.com/es/Baraja\\_china](https://www.wikiwand.com/es/Baraja_china)
  - (s.f.d) *Carta alemana del set "stuttgart"*. [fotografía]. Recuperado de: <https://pin.it/3MVBpsh>
  - (s.f.e) *Cartas de la baraja alemana del set "stuttgart"*. [fotografía]. Recuperado de: <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2016/world-in-play>
  - (s.f.f) *Fotografía baraja de cartas de los príncipes de Ambras* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.wopc.co.uk/germany/ambraser>
  - (s.f.g) *Fotografía baraja Vizconti-Sforza* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/390687336408595715/>
  - (s.f.h) *Fotografía baraja española hallada en Sevilla, datada en 1390* [fotografía]. Recuperado de: <https://brandemia.org/el-curioso-origen-y-significado-de-los-simbolos-de-los-naipes>
  - (s.f.i) *Comparativa de los diferentes iconos dependiendo del país de procedencia* [fotografía]. Recuperado de: <https://brandemia.org/el-curioso-origen-y-significado-de-los-simbolos-de-los-naipes>
  - (s.f.j) *Referencias de los personajes relacionados con la baraja francesa* [fotografía]. Recuperado de: <https://playdoitblog.wordpress.com/2016/07/23/hablemos-sobre-la-baraja-francesa/>
  - (s.f.k) *Cartas Fournier galardonadas en la exposición de París de 1889* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.brandstocker.com/fournier-y-el-origen-de-los-naipes/>
  - (s.f.l) *Cartas Fournier diseñadas por Augusto Rius* [fotografía]. Recuperado de: <https://pixelnomicon.net/2013/10/28/documentacion-diseno-de-baraja/>
- (s.f.m) *Cartas tarot de Marsella* [fotografía]. Recuperado de: <https://latiendadeltarot.com/blog/2018/09/tarot-de-marseille-pierre-madenie-1709-edic-2016/>
- (s.f.) *Fotografía baraja clásica de poker* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.stickpng.com/es/img/objetos/cartas/mano-sosteniendo-naipes>
- (s.f.o) *Baraja ilustrada de animales* [fotografía]. Recuperado de: <https://pin.it/24PaFCO>
- (s.f.p) *Baraja ilustrada a dos colores* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/457256168427109340/>
- (1973) *Fotografía invitación a la block party de Kool Herc* [fotografía]. Recuperado de: <https://pin.it/15iHhf0>
- (1980,a) *Fotografía de las block parties de Nueva York en los años 80* [fotografía]. Recuperado de: <https://pin.it/11km0cg>
- (1980,b) *Fotografía de las block parties de Nueva York en los años 80* [fotografía]. Recuperado de: <https://pin.it/GqbxUqE>
- (28 de octubre de 2013) *Documentación diseño de baraja. Pixelnomicon. Diseño y creación digital, Escuela de Arte de Cadiz*. <https://pixelnomicon.net/2013/10/28/documentacion-diseno-de-baraja/>
- (2017) *Cartas ilustradas* [fotografía]. Recuperado de: [https://es.123rf.com/photo\\_93100905\\_05112017-kyiv-ukraine-four-queens-from-playing-card-queen-of-diamonds-queen-of-spades-queen-of-clubs.html](https://es.123rf.com/photo_93100905_05112017-kyiv-ukraine-four-queens-from-playing-card-queen-of-diamonds-queen-of-spades-queen-of-clubs.html)
- (2020,a). *Fotografía del bloque donde se realizó la block party de Dj. Kool Herc* [fotografía]. Recuperado de: <https://streeteasy.com/blog/birthplace-of-hip-hop/>
- (2020,b). *Fotografía de una MPC* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.musik-produktiv.es/akai-mpc-studio-10134817.html>
- **Arts, N** (1999) *Enciclopedia de los juegos de cartas*. Barcelona: Ediciones Robin Book, SL.
- **Austin, J** (2001) *Taking the train: How graffiti art became an urban crisis in New York City*. Estados Unidos: Columbia University Press, 2001.
- **Chang, Jeff.** (2007). *Can't stop, won't stop*. Great Britain: Q Magazine
- **Coldman, Leo** (2017) *Fotografía baraja raperos* [fotografía]. Recuperado de: [https://www.etsy.com/es/listing/450711580/cartas-clasicas-del-hip-hop?ga\\_order=most\\_relevant&ga\\_search\\_type=all&ga\\_view\\_type=gallery&ga\\_search\\_query=hip+hop+deck+of+cards&ref=sc\\_gallery-1-1&plkey=ed61019dae6a423f0d2c468e505ee4bf92a66d05%3A450711580](https://www.etsy.com/es/listing/450711580/cartas-clasicas-del-hip-hop?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=hip+hop+deck+of+cards&ref=sc_gallery-1-1&plkey=ed61019dae6a423f0d2c468e505ee4bf92a66d05%3A450711580)

- **Cómo sucedió** (2019) *El origen de la baraja de naipes ¿Cómo sucedió?*. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=Lx6Hw6Xw\\_uQ](https://www.youtube.com/watch?v=Lx6Hw6Xw_uQ)
- **Cooper** (1980,a) Fotografía de los niños en el Bronx en los años 80. [fotografía]. Recuperado de: <https://www.oldskull.net/fotografia/martha-cooper/>
  - (1980,b) Fotografía de los niños en el Bronx en los años 80. [fotografía]. Recuperado de: <https://www.oldskull.net/fotografia/10-fotografias-imprescindibles-de-martha-cooper/>
  - (2005). *We Bgirlz*. France: From here to fame publishing
- **Corio** (1980) *Fotografía de la silueta de Afrika Bambatta pinchando en una block party* [fotografía]. Recuperado de: <https://allthatsinteresting.com/hip-hop-origins#13>
- **Derrick P. y James B. Stewart** (2005). *The Journal of African American History*. Universidad de Michigan: Association for the Study of African American Life and History.
- **Farhadkiaei, M** (2020) *Carta ilustrada a cuatro colores* [fotografía]. Recuperado de: <https://thecollectibles.tumblr.com/post/629610774852141057/playing-cards-artwork-by-mah-dieh-farhadkiaei>
- **García, M** (14 de febrero de 2017) *El curioso origen y significado de los símbolos de los naipes*. Brandemia. <https://brandemia.org/el-curioso-origen-y-significado-de-los-simbolos-de-los-naipes>
- **Genuardi, D** (s.f.r) *Referencia de ilustración para naipe* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/95960119/POP-STARS-Playing-Cards>
- **Jeffries, M** (2011) *Thug life: race, gender and the meaning of hip hop*. Estados Unidos: Universidad de Chicago.
- **José Playdoit** (23 de julio de 2016) *Hablemos sobre la baraja francesa*. Playdoitblog. <https://playdoitblog.wordpress.com/2016/07/23/hablemos-sobre-la-baraja-francesa/>
- **Just, Luisa** (2020) *Referencia de carta ilustrada* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/92930907/Poker-Card-Design-for-Nivea-Men>
- **Lizana, N** (2020) *Fotografía de Mc Felina Vallejo* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CFHWheVH9Nh/>
- **Lobanova, Ann** (2015) *Baraja ilustrada* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/22457335/Playing-Cards>
- **Lopez, A** (30 de marzo de 2021) *¿A quienes representan las figuras de la baraja francesa?*. 20 minutos. <https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/a-quienes-representan-las-fi-guras-que-aparecen-en-la-baraja-de-cartas-francesa/>
- **Luis Gaspar** (2016) *Baraja española y su historia*. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=1\\_MC75LdV8M](https://www.youtube.com/watch?v=1_MC75LdV8M)
- **Marvin, J** (1995) *The black Arts Movement and Hip Hop*. Estados Unidos: Indiana State university.
- **Naveel, J** (2021). *Transcultural voices: Narrating Hip Hop Culture in Complex Delhi*. Bristol England: Multilingual Matters.
- **One, Krs** (2009) *The gospel of Hip Hop*. Estados Unidos: Power House.
- **Recreahistoria** (s.f.q) *Breve historia de los naipes*. Historia y arabismo. <https://historiayarabismo.wixsite.com/recreahistoria/single-post/2017/06/30/breve-historia-de-los-naipes>
- **Rúben Galgo** (2019) *Fournier y el origen de los naipes*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZnBa8Cdc9-M&t=17s>
- **Sanchez, Emilio** (31 de enero de 2020) *Seis siglos entre sotas, caballos y reyes: la historia de los naipes*. www.verne.elpais.com. [https://verne.elpais.com/verne/2020/01/30/articulo/1580391494\\_442459.html](https://verne.elpais.com/verne/2020/01/30/articulo/1580391494_442459.html)
- **Ser Podcast** (2020,a) *Cronovisor, Heraclio Fournier*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=bBfoK0LdTsl&t=1429s>
  - (2020,b) *Ser historia. La baraja española*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=dvi97sgfM-Q&t=160s>
- **Wada Sayori** (s.f.n) *Cartas de retratos* [fotografía]. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/530721137331607471/>
- **Kazvaremadelt** (2022) *Cartas de cantantes* [fotografía]. Recuperado de: [https://www.etsy.com/es/shop/KazvareMadelt?ref=simple-shop-header-name&listing\\_id=808790737](https://www.etsy.com/es/shop/KazvareMadelt?ref=simple-shop-header-name&listing_id=808790737)

