



**TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES
2024-2025**

Mención: Artes Plásticas
Título: “Ens veiem alli.”
Estudiante: Júlia Barceló Castelló
Tutor/a: Maria Aurelia Tinoco Suarez

**PALABRAS CLAVE:**

Amigos, bar, juegos, mesa, verano, una caña.

RESUMEN:

“Ens veiem allí”, es un proyecto que surge desde el querer homenajear tanto las amistades como el punto de encuentro que es el bar, mediante la creación de diferentes juegos de mesa.



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	4
2. REFERENTES	5
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	6
4. PRODUCCIÓN	7-18
5. RESULTADO FINAL	19-24
6. BIBLIOGRAFÍA	25

1- PROPUESTA Y OBJETIVOS

/PROPUESTA/

El proyecto consiste en el rediseño de diferentes juegos de mesa populares. Estos son: El memory, El juego de la Oca y el Parchís. Todos ellos pensados para ser un objeto portátil. (Edición bolsillo).

El proyecto, está dentro del ámbito ilustración y diseño gráfico. Todos los soportes se llevarán a la impresión de manera que el objetivo final es tener en físico dichos juegos.

Conceptualmente, la idea nace de homenajear las amistades (ya que se tratan de juegos en los que participan varias personas) y obtendrán la gráfica de bar. (Ilustraciones con elementos de bar). Esto se debe a que el bar suele ser el punto de encuentro con las amistades.

(Número de piezas) - 3

- El juego de la Oca
- Parchís
- El Memory (40 cartas).

/OBJETIVOS/

1. Crear una imagen gráfica que aúne los diferentes soportes.

(Combinando lo analógico con lo digital)

2. Conseguir crear un soporte portátil.

3. Homenajear las amistades.

4. Crear un objeto útil e impreso.

2-REFERENTES

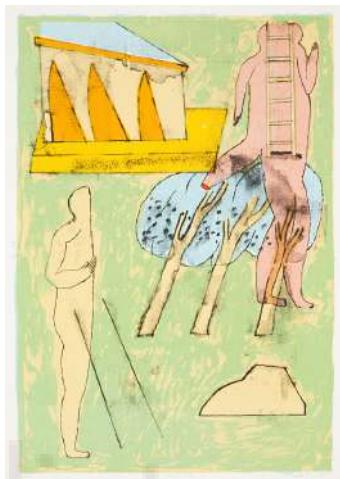
Para el desarrollo de este proyecto, se han tenido en cuenta tanto referentes plásticos como visuales estos son:

/PALEFROI/

Este artista gráfico me ha servido de referencia tanto en aspectos plásticos como son el tipo de trazo que utiliza o la manera de aplicar el color. Hasta la manera de iconicidad que tiene en sus obras. Esa fina línea entre lo abstracto y lo figurativo, que crea un nivel de sensibilidad y expresividad muy alto.



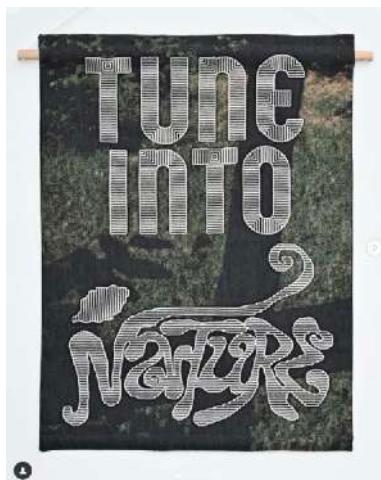
(p.e. Fig 1. Pardon. Palefroi.
50 x 70 cm. 6 colores. Edición de 60 (2016))



(p.e. Fig 2. Suspicion. Palefroi.
50 x 70 cm. 6 colores. Edición de 60 (2016))

/ANNA MILLS/

Esta diseñadora, desde un punto de vista más técnico, me ha servido de referencia en esa combinación entre lo analógico y lo digital. En sus obras crea ese diálogo con ambas técnicas. Además de estar muy presente en sus diseños la tipografía realizada por ella.



(p.e. Fig 3. Captura de pantalla)



(p.e. Fig 4. Captura de pantalla)

/MANOLITO GAFOTAS/

Desde un plano más audiovisual, la película de "Manolito Gafotas" me parece un retrato visual del costumbrismo español. Y aunque no de manera directa tenga que ver con la base del proyecto, la manera de narrar sencilla y clara hace que conecte con ese imaginario costumbrista que conecta con mi proyecto. De situaciones normales crear algo tangible.

3-JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

En el día a día, las amistades son un apoyo constante, casi sin darnos cuenta. Están ahí, en lo cotidiano, sosteniéndonos de maneras pequeñas pero muy reales. A partir de esta idea nace este proyecto: con la intención de rendir un pequeño homenaje a esas amistades que forman parte de nuestra rutina y que muchas veces damos por sentado.

A lo largo del tiempo, compartimos muchos momentos con nuestras amistades: desde conversaciones profundas hasta tonterías que se olvidan al día siguiente, pero que en el momento nos hacen reír, nos conectan. La mayoría de esos momentos quedan en el aire, sin registro, y justamente por eso surge esta propuesta: como una forma de transformar lo intangible en algo físico, algo que se pueda llevar, guardar y volver a compartir.

Casi siempre, el lugar donde pasan estas cosas es en un bar. Ese espacio común donde nos encontramos, nos ponemos al día, repetimos anécdotas que ya todos conocemos, pero igual nos hacen reír. En ese contexto tan familiar, muchas veces surge la idea de jugar. No tanto como una competencia, sino como una excusa para alargar el encuentro, para crear nuevas memorias. El juego, aunque parezca algo simple, tiene ese poder: el de hacernos conectar desde otro lugar, más relajado, más espontáneo.

Este proyecto quiere capturar un poco de todo eso. Tomar el juego como herramienta y el bar como escenario simbólico, para crear algo que celebre esos momentos entre amigos. No se trata de inventar nada nuevo, sino de poner en valor lo que ya está ahí: las risas, las charlas, las cañas y cigarros, y todo lo que hace que una amistad se mantenga viva.

El bar, además, no es solo un lugar físico: es parte del imaginario que compartimos. Todas y todos tenemos uno al que siempre volvemos. Por eso, también es parte del homenaje, como un elemento que completa esta forma de representar lo que significa estar y ser con otros.

Analizando de una manera más histórica, los juegos de mesa han sido una forma de entretenimiento y educación desde la antigüedad, con orígenes en culturas como China, Egipto y Mesopotamia. A lo largo de la historia, evolucionaron desde herramientas religiosas y estratégicas hasta pasatiempos populares entre la nobleza europea en la Edad Media. En el siglo XIX, su producción en masa los hizo accesibles a la clase media, destacando juegos como Monopoly y Scrabble. Hoy en día, siguen siendo populares y se han adaptado a plataformas digitales, permitiendo el juego a distancia. Además, han resurgido con nuevas propuestas creativas y temáticas, atrayendo a una audiencia diversa.

4. PRODUCCIÓN

El primer paso para llevar a cabo la fase de producción, fue encontrar el estilo gráfico que se fuese a emplear en los diferentes soportes. Es por ello que se inició una fase de búsqueda gráfica utilizando diferentes técnicas. En dicha búsqueda se contempló la posibilidad de utilizar pintura acrílica, collage y rotulador.

Finalmente, se decidió utilizar la opción de dibujar en rotulador, ya que con él se podía trabajar un nivel de iconicidad más alto, además que al tratarse de soportes pequeños las opciones anteriores dificultaban su figuración.



(p.e.Fig 5. Bocetos, búsqueda de técnica)

/MEMORY/

Una vez decida la técnica a emplear, se realizó una fase de dibujo analógico, siempre utilizando el rotulador como herramienta principal. En esta fase se empezaron a plasmar diferentes objetos y platos que están presentes en un bar. Es por ello que también en este punto se realizó una fase de observación de dicho lugar.



(p.e.Fig 6. Bocetos Memory)

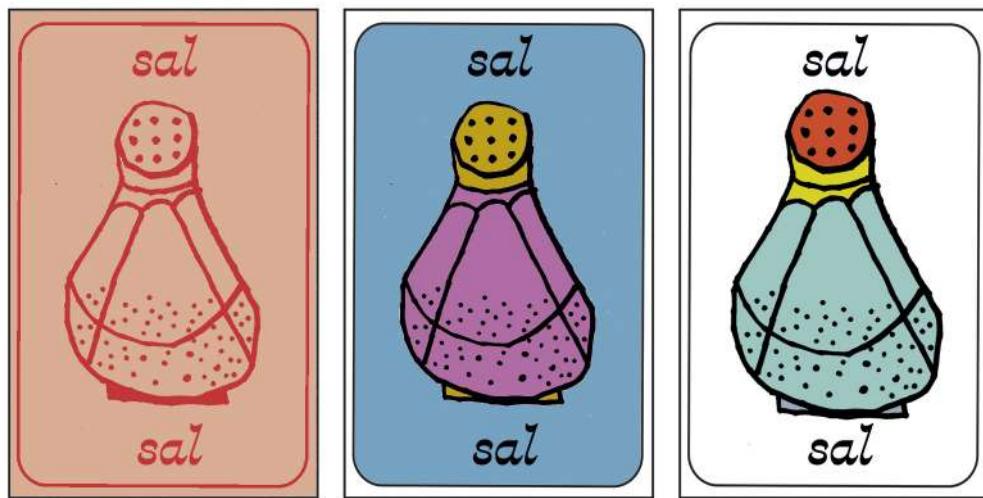


(p.e.Fig 7. Bocetos Memory)



(p.e.Fig 8. Bocetos Memory)

Una vez obtenidos las ilustraciones, se digitalizaron mediante el escáner y a continuación se pasaron todas las imágenes a blanco y negro, obteniendo el trazo definitivo de manera analógica. Para a continuación, crear el diseño de las cartas.

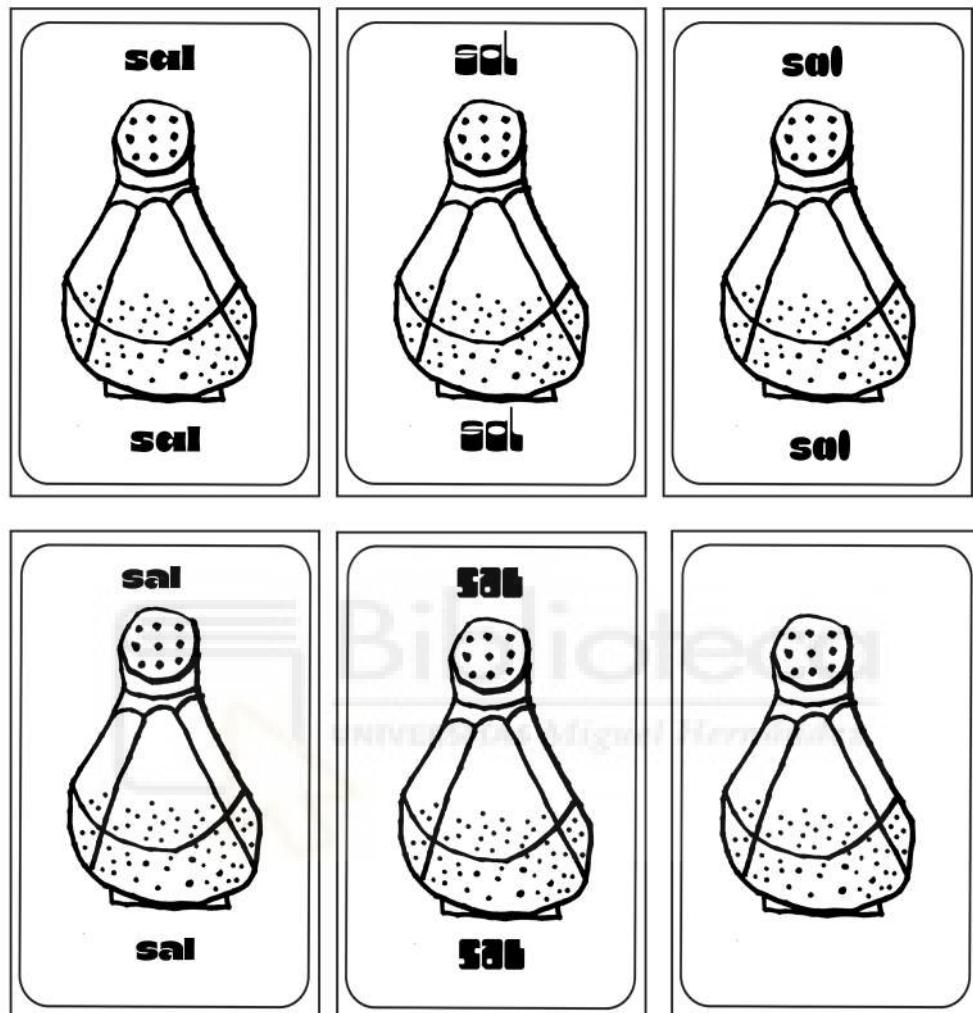


(p.e.Fig 9. Pruebas de color cartas Memory)

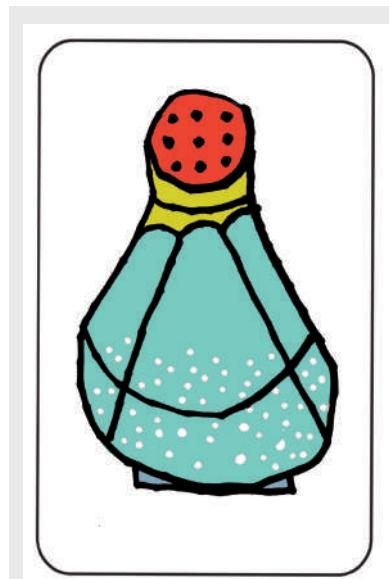
Llegados a este punto se empezaron a valorar diferentes maneras de aplicar el color, ahora ya de manera digital. Se planteó crear una opción monocromática, que fue descartada, ya que al tratarse de un juego visual se valoró que esta opción se alejaba de la funcionalidad del mismo juego. Tras ver varias opciones, se decidió aplicar los colores que corresponden al objeto original, de esta forma al usuario del juego le será más fácil reconocer los objetos representados.

Otro aspecto a trabajar fue la parte tipográfica. En este punto se puso sobre la mesa la probabilidad de colocar el nombre de los objetos que aparecen en las cartas, tanto en valenciano como en castellano. De manera que al jugador le facilitase su lectura, a la vez que armara a la carta con un aspecto más gráfico.

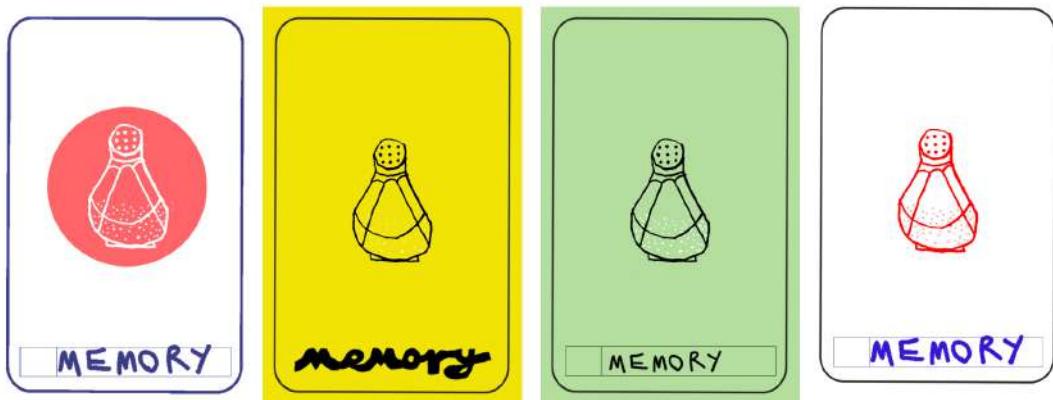
Finalmente, se decidió no colocar la tipografía, ya que se valoró que creaba un desajuste visual.



(p.e. Fig 10. Pruebas tipográficas cartas Memory)



(p.e. Fig 11. Propuesta final cartas Memory)



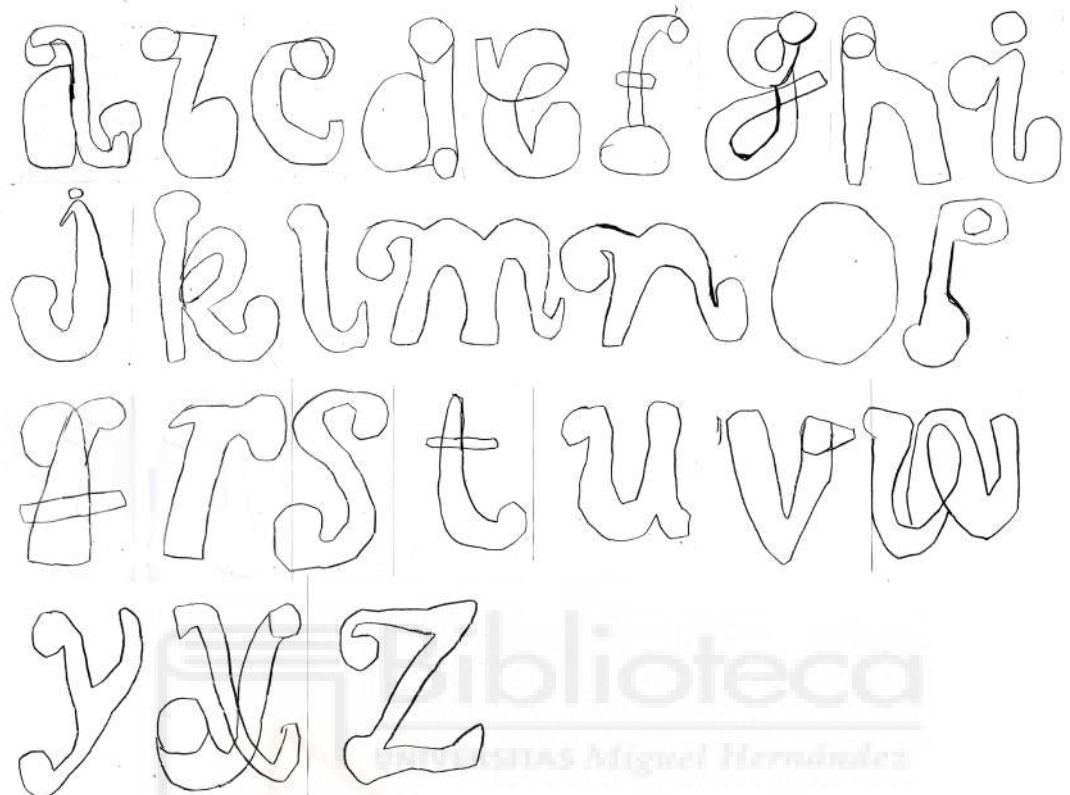
(p.e.Fig 12. Propuestas parte atrás cartas Memory)

Al tratarse de un soporte impreso, y siendo además una carta cuya intención es ser utilizada, se contemplaron diferentes opciones en crear la parte de detrás. En algunas de ellas, se valoró la posibilidad de utilizar el elemento del salero como ícono del juego, pero se vio no englobaba de manera genérica la idea del juego. Es por ello que se realizó un trabajo de lettering para crear una tipografía que aunara los diferentes juegos.

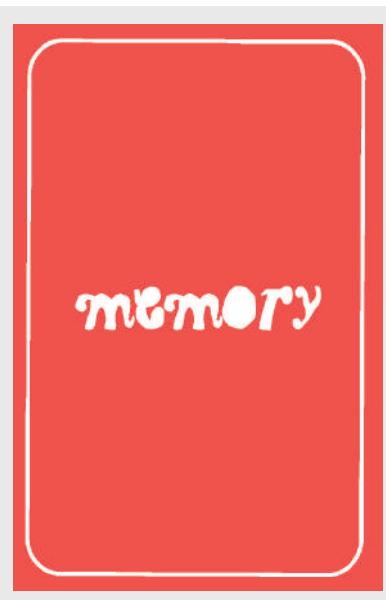


(p.e.Fig 13. Bocetos letras Memory)

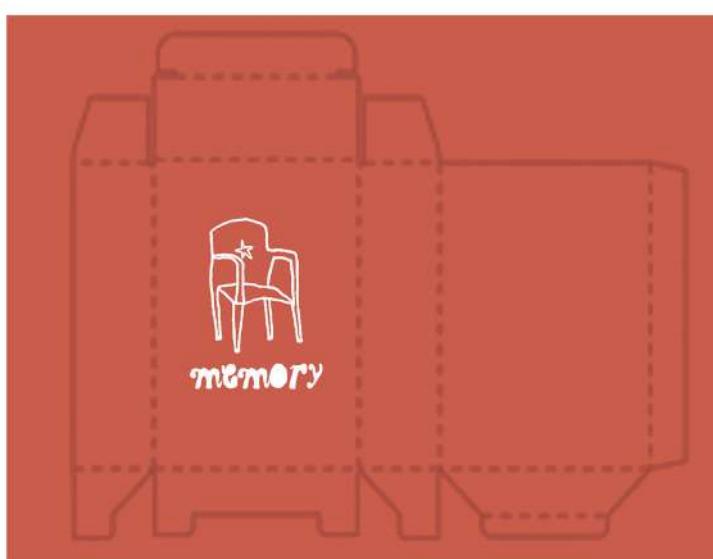
Contempladas las anteriores propuestas, finalmente se decidió realizar una tipografía en la que todas las letras compartiesen aspectos gráficos en común, con el fin de crear una unión visual. De esta manera dicha tipografía sería la contraportada de la carta. También se ha realizado la caja dónde se guardarán las cartas utilizando los mismos elementos.



(p.e.Fig 14. Abecedario final Memory)



(p.e.Fig 15. Propuesta final carta parte atrás Memory)



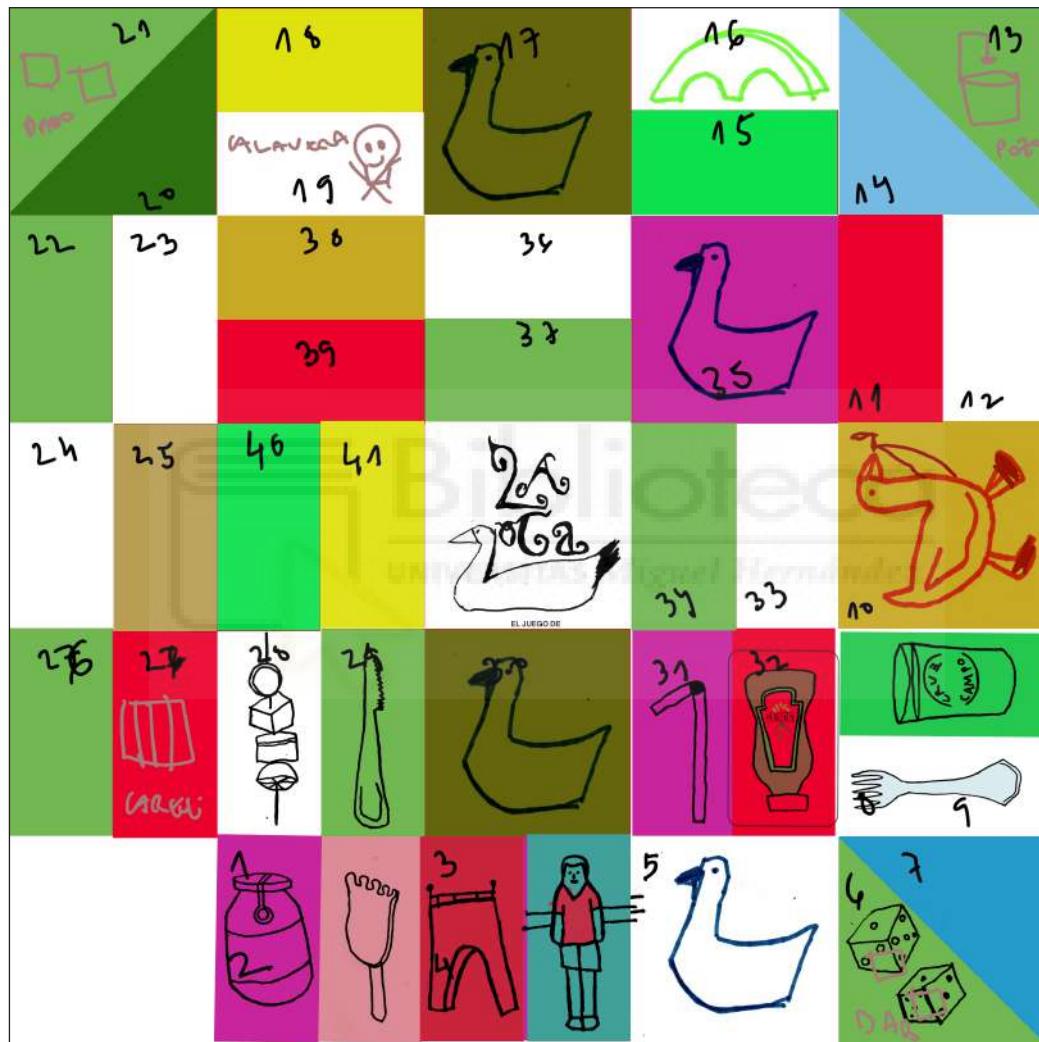
(p.e.Fig 16. Caja Memory)

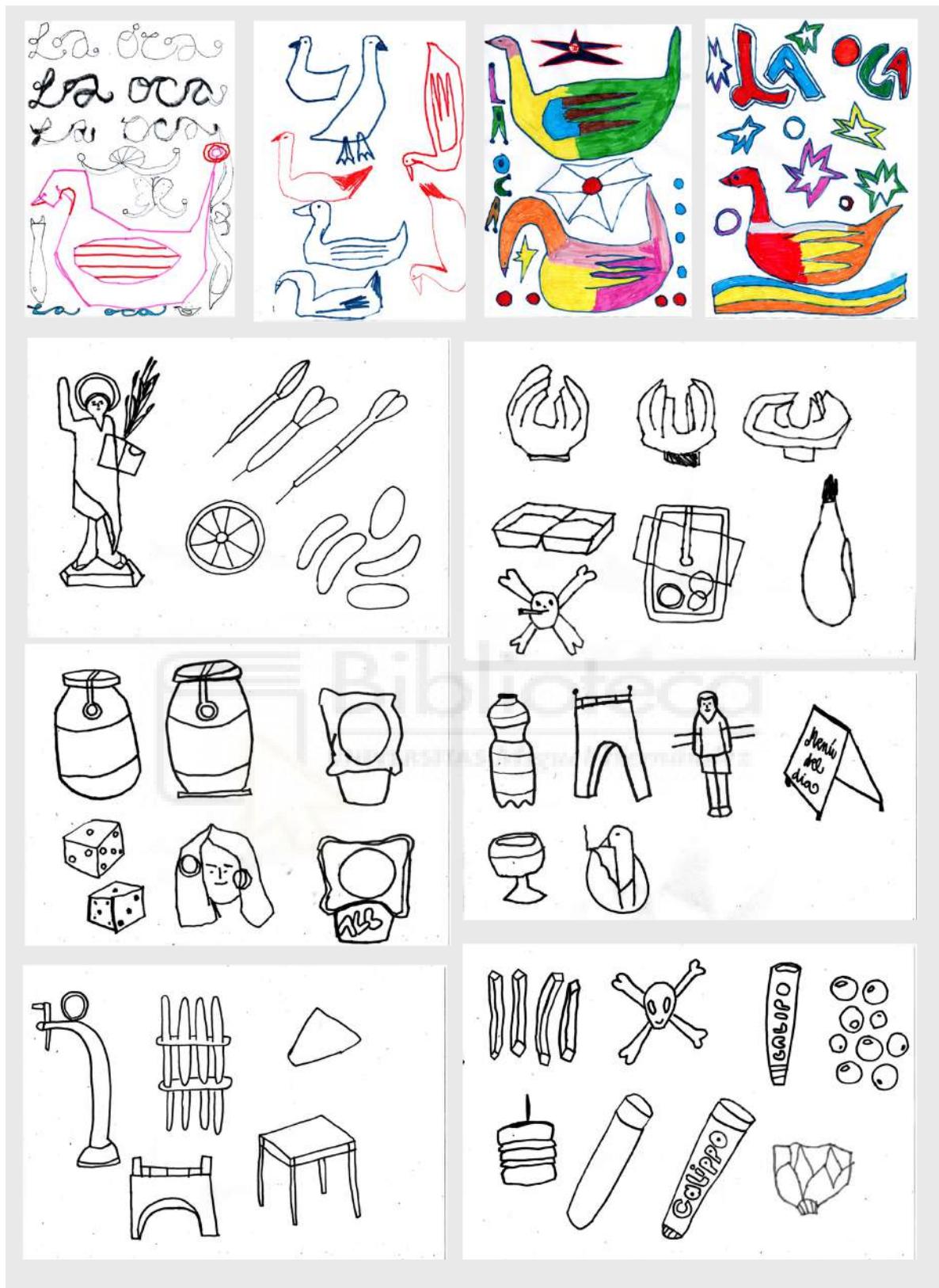
/LA OCA/

El primer paso para realizar este juego fue, establecer las medidas que iba a tener el soporte (25cm x 25cm) y a continuación realizar un croquis para ver el número, el tamaño y la orientación de cada casilla.

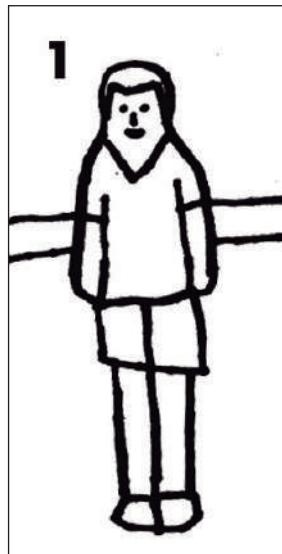
En este caso se creó un tablero en el que hay un total de 42 casillas. Incluyendo las casillas especiales como son: la oca, el puente, los dados, la posada, la cárcel y la muerte.

En él hay tres casillas diferentes; las casillas estándar que miden 4x2cm; las casillas especiales donde aparece la imagen de la oca 4x4cm; y las que se encuentran a las esquinas que crean un triángulo cuadrilátero de 4x4cm.





(p.e.Fig 18. Bocetos La Oca)



(p.e.Fig 19. Casilla línea)



(p.e.Fig 20. Casilla línea+color)

A medida que se iban obteniendo las piezas se iban colocando sobre el tablero de manera de poder ir visualizando el conjunto y de esta manera ir modificando aspectos como el color.

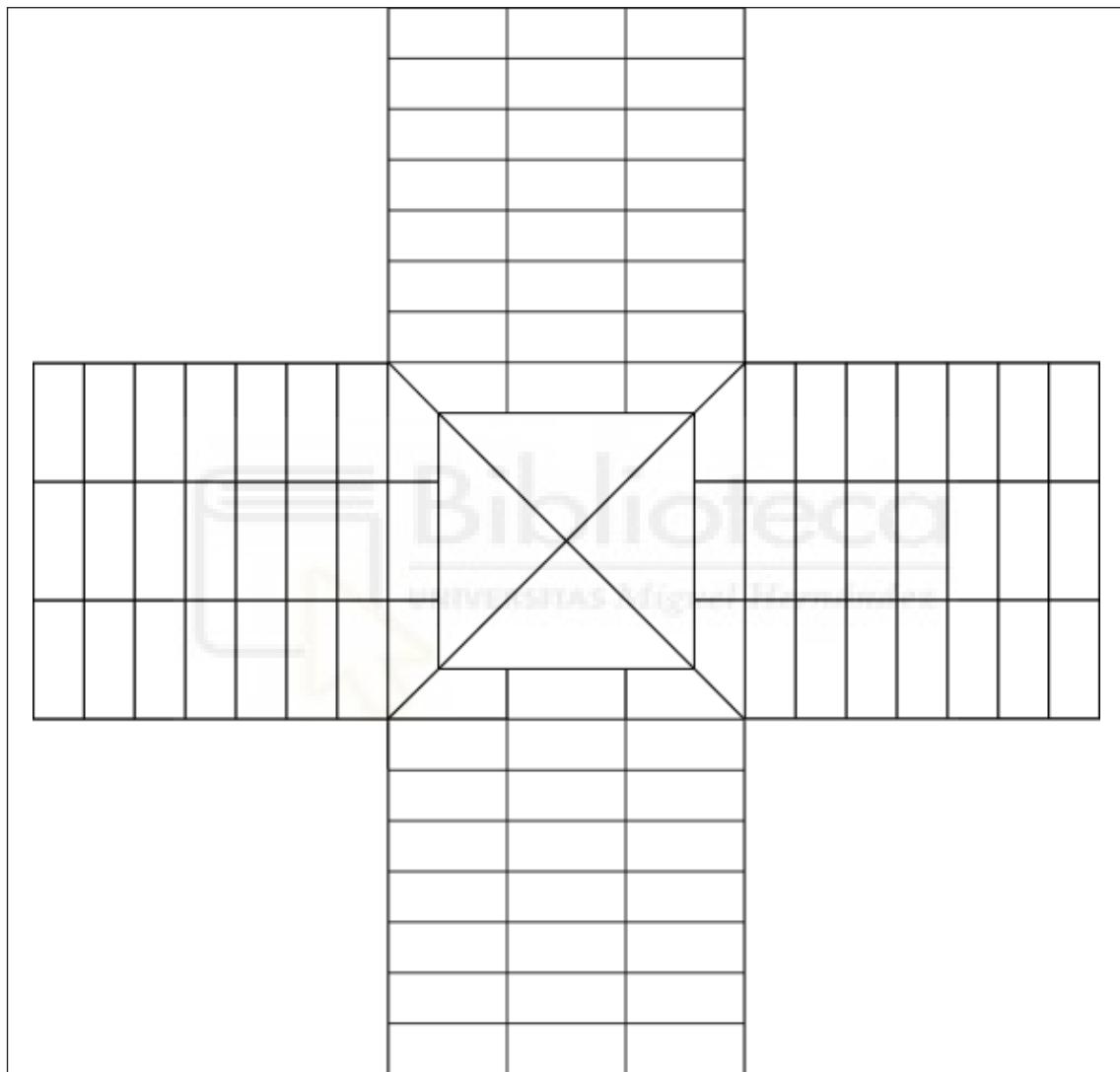


(p.e.Fig 21. Proceso creación tablero La Oca)

/EL PARCHÍS/

En este caso, como el parchís y la oca van a compartir soporte, es decir, por un lado, se verá la oca y por el otro el parchís. Las medidas de este tablero eran las mismas 25cm x 25cm.

Es por ello que se realizó mediante el programa Illustrator el tablero. En este juego, al tener menos información gráfica como los anteriores, se decidió crear en cada color un plato combinado, de manera de crear ese vínculo conceptual con el juego.

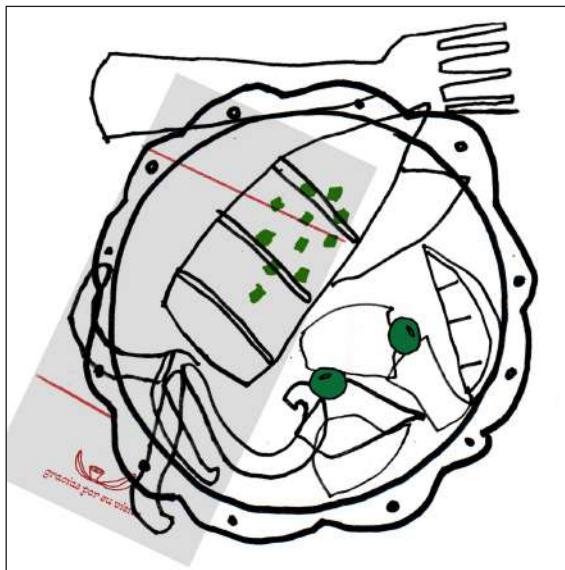


(p.e.Fig 22. Esquema tablero El Parchís)

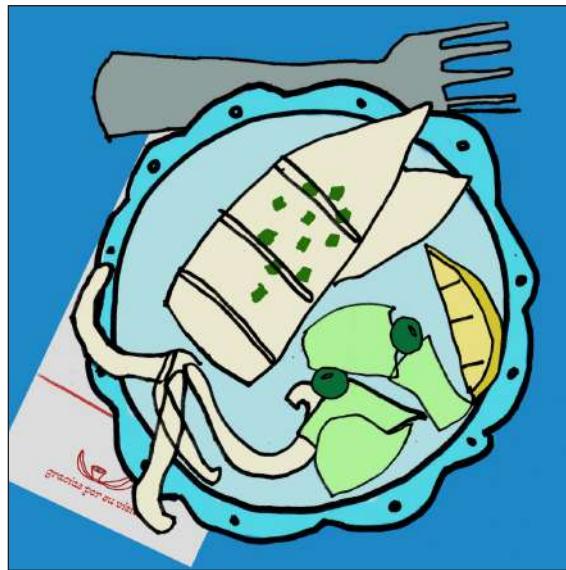


(p.e.Fig 22. Bocetos El Parchís)

Al igual que en las propuestas anteriores, el procedimiento fue crear las ilustraciones de manera manual para posteriormente manipularlas en lo digital.



(p.e.Fig 23. Casilla línea El Parchís)



(p.e.Fig 24. Casilla línea + color El Parchís)

En este caso, de las diferentes ilustraciones obtenidas, se creó una especie de bodegón dando lugar a la idea del plato combinado.

Se aplicó el color en el fondo y en el plato para distinguir cada casilla de color.

/INSTRUCCIONES/

Aunque de manera más secundaria, también se ha realizado las instrucciones de cada juego. Todas ellas escritas sobre un papel de tomar nota del bar y a mano. Explicando posibles dudas que se puedan encontrar en su uso.

PROPUESTA DE PEDIDO		N.º	
Que hace D.	de _____ de _____		
Telf. _____	Fax: _____		
D.N.I./C.I.F. _____	Población _____		
calle. _____	n.º _____		
a la Casa			
Población _____	calle _____		
POR MEDACIÖN DE: _____		PARA REMITIR POR: _____	
PAGO: CONDICIONES Y BANCO			
CANTIDAD	ARTICULO - REFERENCIA	PRECIO	TOTAL
<u>REGLAS MEMORY</u>			
<p>SE DISPONDRÁN LAS CARTAS SOCA ABajo.</p> <p>SE VOLTEARÁN SUCESSIVAMENTE DOS CARTAS, MEMORIZANDO LA UBICACIÓN DE LAS MISMAS.</p> <p>CUANDO SE ENCUENTREN DOS CARTAS IDÉNTICAS QUE FORMEN PAREJA: EL JUGADOR SE LAS LLEVA.</p> <p>LA PARTIDA TERMINARÁ CUANDO ESTÉN TODAS LAS PAREJAS ENCONTRADAS.</p>			

(p.e.Fig 25. Instrucciones Memory)

PROPUESTA DE PEDIDO		N.º	
Que hace D.	de _____ de _____		
Telf. _____	Fax: _____		
D.N.I./C.I.F. _____	Población _____		
calle. _____	n.º _____		
a la Casa			
Población _____	calle _____		
POR MEDACIÖN DE: _____		PARA REMITIR POR: _____	
PAGO: CONDICIONES Y BANCO			
CANTIDAD	ARTICULO - REFERENCIA	PRECIO	TOTAL
<u>REGLAS OCA</u>			
<p>(TODAS LAS ASILLAS ESPECIALES VAN MARCADAS CON EL NÚMERO EN ROJO)</p>			
①	PUENTE (5-15)	②	POSADA (6)
SE DESPLAZA AL SIGUIENTE PUENTE		PIENSA 1 TURNO	
③	CÁRCEL (24)	④	MUERTE (3)
PIENSA 2 TURNO		SE VUEVE A LA CASILLA 1.	
⑤	DADOS (7-17)		SE DESPLAZA AL SIGUIENTE DADO

(p.e.Fig 26. Instrucciones La Oca)

5. RESULTADO FINAL

El resultado final ha sido positivo. Se ha conseguido combinar tanto la parte analógica como la digital y ha servido como objeto para homenajear la amistad y a su vez la cultura popular que engloban estos juegos de mesa.

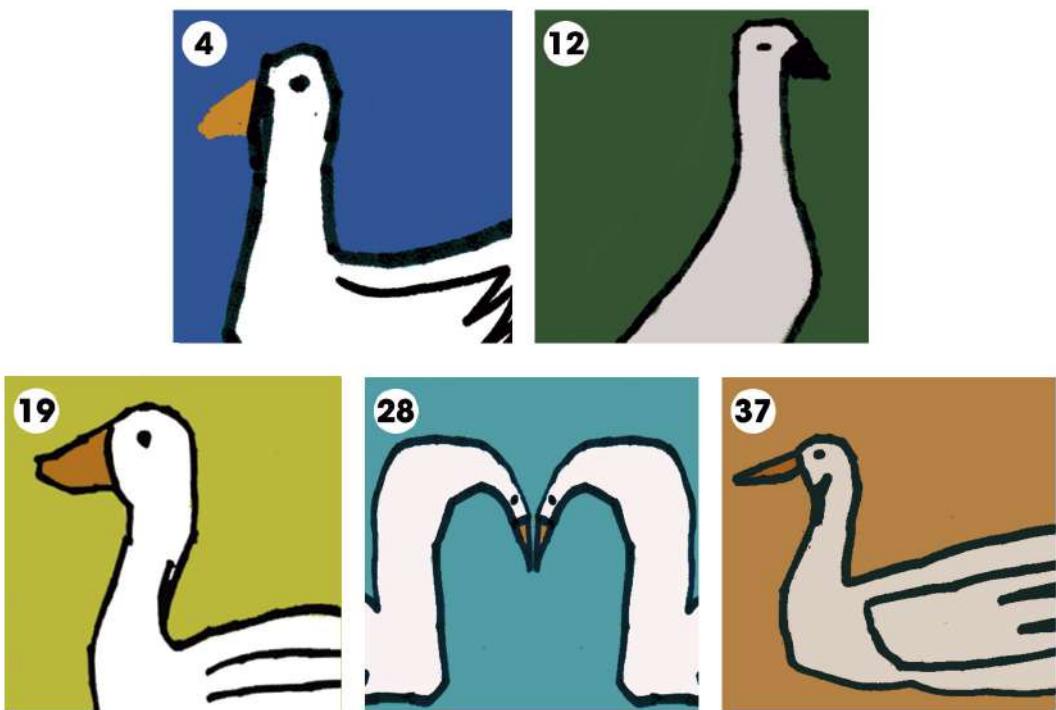
El analizar los espacios como es el bar como preguntar a mi círculo social cuál es su tapa favorita y representarla en los juegos me ha servido para conectar más con ellos.



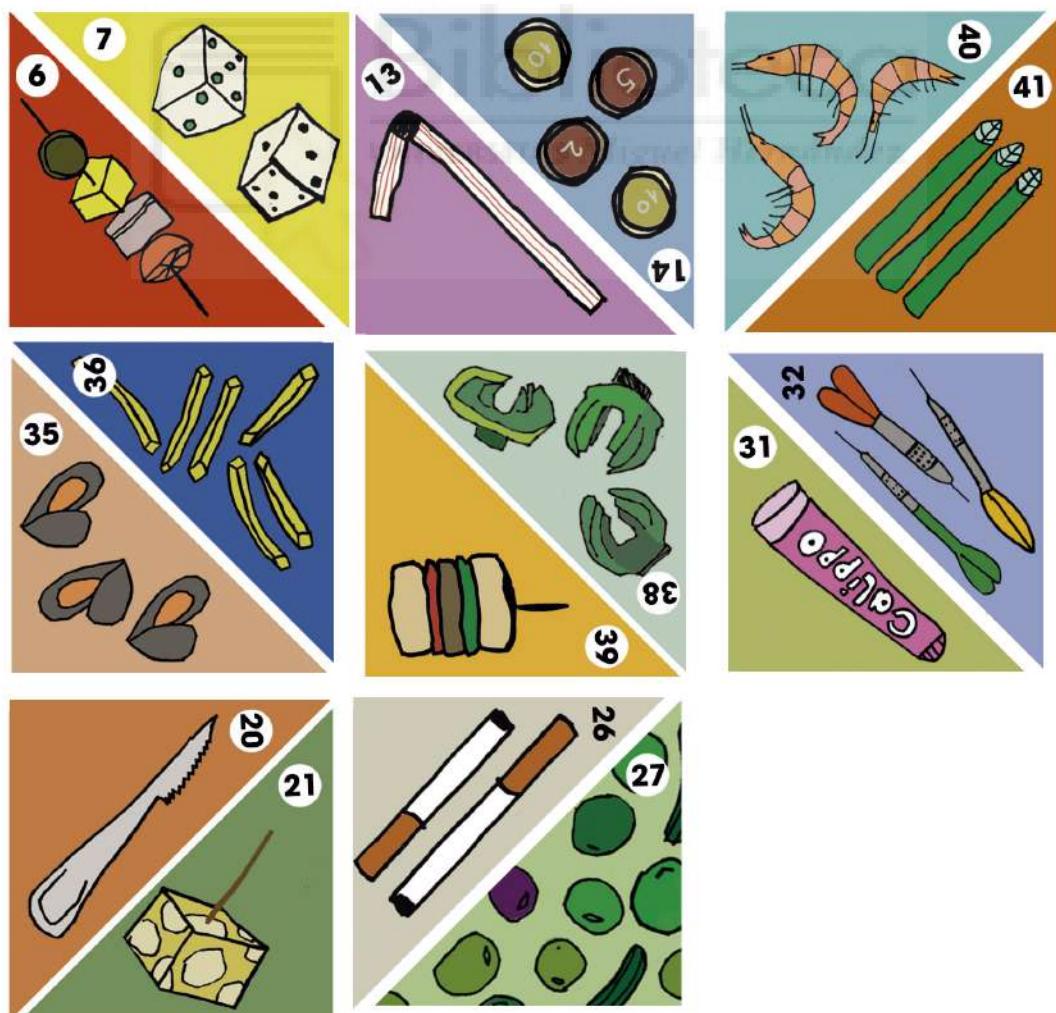
(p.e Fig.27. Júlia Barceló. Tablero la Oca (2025), ilustración digital y analógica sobre papel 300 gr. 25x25cm)



(p.e Fig.28. Júlia Barceló. Casillas Oca (2025), ilustración digital y analógica sobre papel 300 gr. 2x4cm)



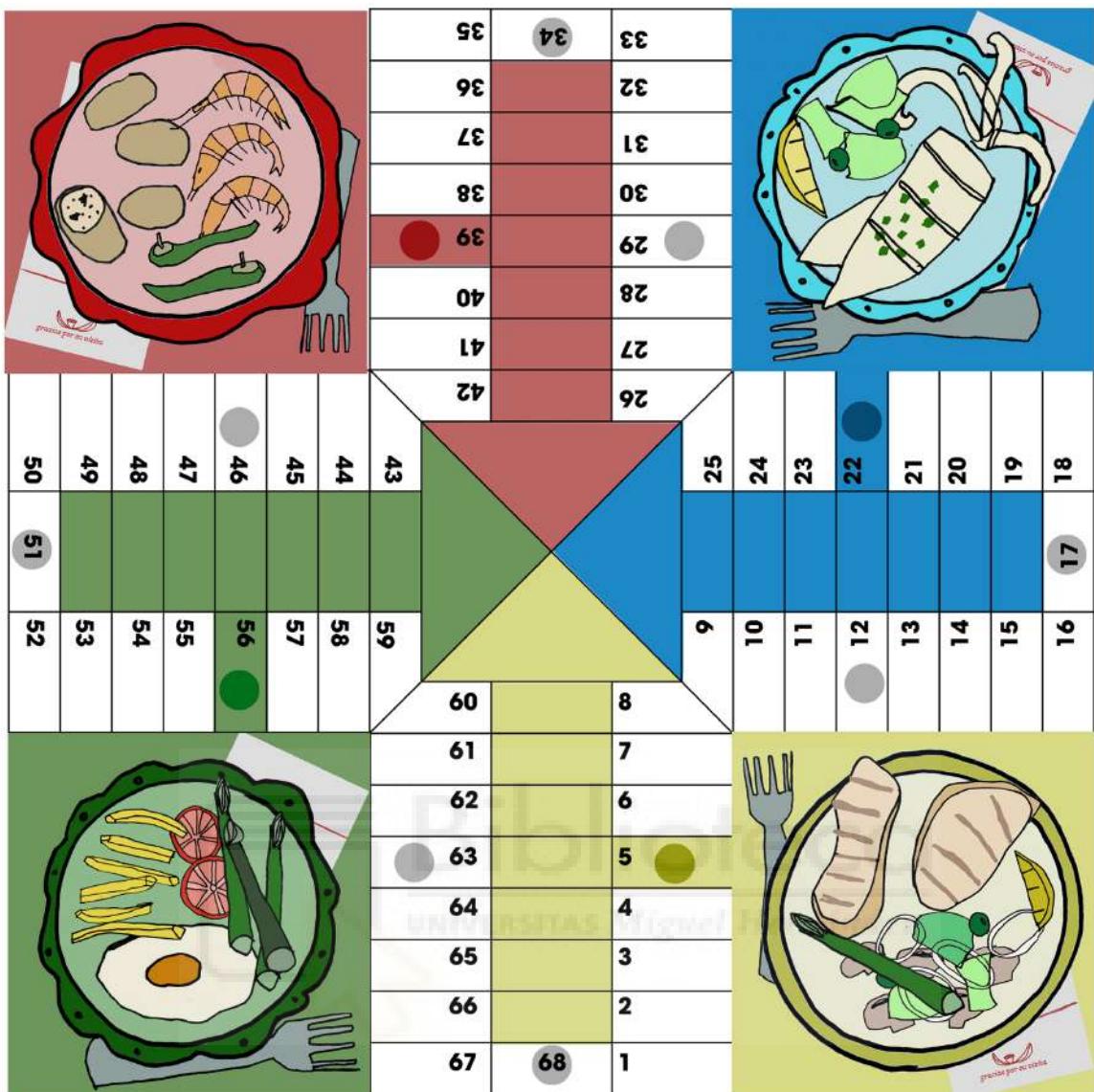
(p.e Fig.29. Júlia Barceló. Casillas Oca (2025), ilustración digital y analógica sobre papel 300 gr. 4x4cm)



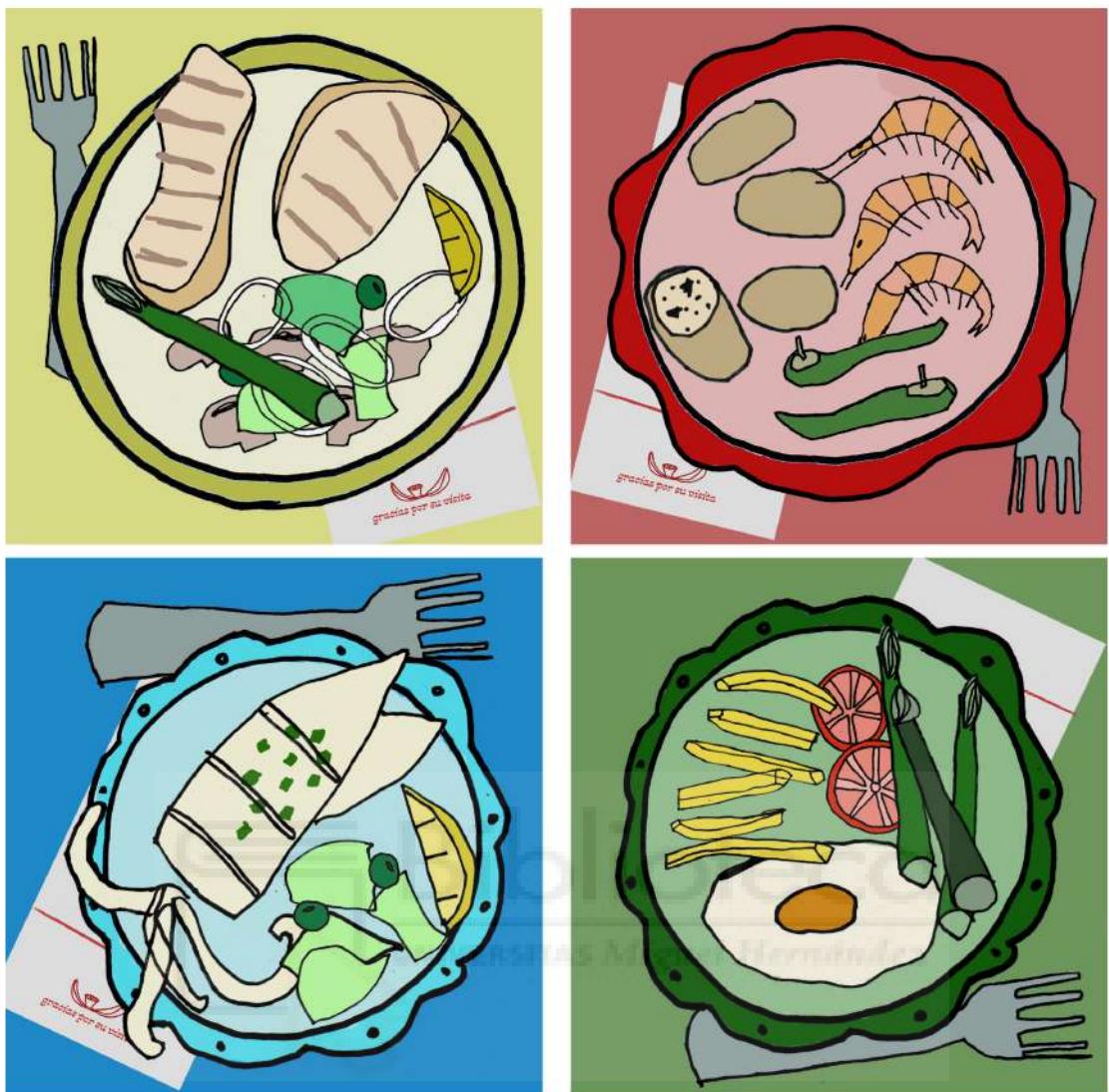
(p.e Fig.30. Júlia Barceló. Casillas Oca (2025), ilustración digital y analógica sobre papel 300 gr. 4x4cm)



(p.e Fig.31. Júlia Barceló. Cartas Memory (2025), ilustración digital y analógica sobre papel 300 gr. 9'6x6'2cm)



(p.e Fig.32. Júlia Barceló. Tablero El Parchís (2025), ilustración digital y analógica sobre papel 300 gr. 25x25cm)



(p.e Fig.33. Júlia Barceló. Casillas de colores
(2025), ilustración digital y analógica sobre papel
300 gr. 25x25cm)

6. BIBLIOGRAFÍA

Palefroi (2016) Pardon <https://palefroi.net/Print/Dramaturgies-Classiques>

Palefroi (2016) Suspicion <https://palefroi.net/Print/Dramaturgies-Classiques>

Albaladejo, M. (Director). (1999). **Manolito Gafotas** [Película]. España. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0206117/>

DJuegos. (s. f.). Historia de los juegos de mesa. https://djuegos.es/historia-de-los-juegos-de-mesa/?srltid=AfmBOorTS-tj1PkE7V01v0Zsq_j2Q2mqMtj06SOzTJciYCHnI8FM5Pgm

Mishi Geek. (2019, 11 de marzo). Los 10 mejores artistas gráficos en los juegos de mesa. <https://mishi-geek.wordpress.com/2019/03/11/los-10-mejores-artistas-graficos-en-los-juegos-de-mesa/>

