

**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE ARQUITECTURA**



**IMAGEN DE IDENTIDAD DEL
TORNEO DE AJEDREZ EL TINAJÓN**

**Tesis presentada para obtener el título de
Licenciatura en Diseño Gráfico**

PRESENTA:

**Viridiana Espinosa Alcantara
Gabriel Rodríguez Estrada
Jimena Toledo Hernández**

ASESORES DE LA TESIS:

**M.D.G. Elda Emma Lobo Vázquez
M.DG. Adriana Quiróz Hernández
M.D.G Abraham Ronquillo Bolaño
LIC. Guillermo de la Paz**

ABRIL 2018

A stylized chess knight logo composed of several overlapping, curved lines in blue, orange, and yellow. The lines form the shape of a horse's head and neck, with a yellow arrow-like tip at the top. The text is centered over the middle of the logo.

**IMAGEN DE IDENTIDAD DEL
TORNEO DE AJEDREZ EL TINAJÓN**

ÍNDICE

PROTOCOLO

Introducción	10
Planteamiento del problema	11
Justificación	13
Objetivos	14
Objetivo general	14
Objetivos particulares	14
Hipótesis	15
Delimitación	16
Metodología	17
Alcances y limitantes	19

CAPÍTULO I. AJEDREZ Y EL TORNEO EL TINAJÓN

1.1 Historia del Ajedrez	24
1.2 Origen del Ajedrez en Cuba	37
1.3 Ajedrez en Camagüey	45
1.3.1 Torneo de Ajedrez “El Tinajón”	47
1.3.1.1 Participantes del Torneo de Ajedrez el Tinajón	50
1.3.1.2 Sede del Torneo de Ajedrez el Tinajón, Academia Provincial José Raúl Capablanca	53
1.4 Identidad en el Torneo de Ajedrez el Tinajón	58
1.5 Conclusión	59

CAPÍTULO II. ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

2.1 Introducción	64
2.2 Ejemplos nacionales	65
2.2.1 Cartel Promocional del LXII Campeonato Nacional E Internacional Abierto Mexicano De Ajedrez	65
2.2.2 Segunda Gran Fiesta Internacional De Ajedrez UNAM 2012	68
2.2.3 Identidad De La Olimpiada Y Paralimpiada Nacional	71
2.2.4 Imagen de Identidad para la FIDE	74
2.2.5 Torneo Infantil Mexicano, Peones al Ataque	77
2.3 Ejemplos internacionales	81
2.3.1 Afiche del 7º Torneo Anual de Ajedrez de la Universidad	

Nacional De Lanús -----	81
2.3.2 Imagen Corporativa para el Campeonato Mundial de Ajedrez -----	85
2.3.3 Nueva Identidad del Torneo Champions League -----	88
2.3.4 Nueva Identidad del Equipo de Futbol de Minnesota (UNITED FC) -----	91
2.3.5 FANO 2016, Torneo de Ajedrez en Italia -----	94
2.4 Conclusión -----	97

CAPÍTULO III. PROPUESTA GRÁFICA

3.1 Introducción al proceso de bocetaje -----	102
3.2 Desarrollo de la propuesta -----	105
3.3 Conclusión -----	112
3.4 Dummies -----	113
3.5 Gestión y presupuestos -----	114

CAPÍTULO IV. PROPUESTA FINAL

4.1 Manual de Imagen de Identidad del Torneo de Ajedrez el Tinajón -----	116
--	-----

CONCLUSIÓN DEL PROYECTO REFERENCIAS

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de este proyecto que es crear una propuesta de diseño que sea adecuada para la imagen de identidad del torneo nacional de ajedrez “el Tinajón” se comienza con la detección de la problemática y la identificación de puntos importantes que se deben tomar en cuenta.

Posteriormente continúa con una redacción descriptiva y vasta sobre la historia del ajedrez que abarca desde el origen de este maravilloso juego ciencia hasta el conocimiento de éste, en nuestros tiempos, menciona cambios en sus reglas así como en su procedencia y alude algunos de los grandes campeones ajedrecistas que han existido a lo largo de la historia tanto de Cuba como de otros países, así como la descripción de su sede, la academia José Raúl Capablanca y sus participantes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

SITUACIÓN ACTUAL

En la ciudad de Camagüey se celebran dos torneos pioneriles (niños de enseñanza primaria) de carácter nacional:

1-Torneo Nacional por el Aniversario de la Villa Santa María del Puerto del Príncipe.

2- Torneo nacional de Ajedrez “El Tinajón”

Este último, a diferencia del primero, se realiza por invitación de los talentos del país y se juega todos contra todos en dos grupos (Élite y Premier) por categoría.

El Torneo de Ajedrez infantil “El Tinajón” beneficia a la enseñanza infantil para que esta pueda tener un mejor desarrollo en la función y formación de nuevos talentos, así como el dominio para abrir nuevas vías en el ajedrez agramontino.

Este torneo surge del programa de adiestramiento, que los colegios de Cuba manejan para tener un mayor compás de crecimiento competitivo y un sistema que aumente conforme a la exigencia de la vida moderna.

Acerca de la calidad del evento el autor de piezas antológicas del repertorio musical como “A Bayamo en coche”, “Y que tú quieras que te den”, entre otras obras destacó el crecimiento que tiene este festejo en cuanto a organización y en su concepción artística que resalta los valores culturales de la pasada Villa de Santa María del Puerto del Príncipe, en la cual una zona de su centro histórico urbano ostenta la condición de Patrimonio Cultural de la Humanidad.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La Comisión Provincial de ajedrez de Camagüey, convoca desde hace tres años un certamen por invitación, donde se convocan los mejores niños del país en tres categorías.

Ediciones:

1ra Copa Nacional de Ajedrez “El Tinajón” (15-20 de abril de 2013)

2do Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón” (12-17 de abril 2014)

3er Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón” (15-18 de abril 2015)

Nota: Esta semana se conoce como la Semana de la Victoria, ya que se celebra la victoria en Playa Girón, donde se derrotó la invasión financiada por el imperialismo Yanki en 1961.

El Torneo de Ajedrez “El Tinajón” actualmente carece de una gráfica y de una imagen de identidad que sea adecuada para su distinción y divulgación, ya que estos son necesarios dado el reconocimiento nacional al que pertenece.

Otra situación que se debe confrontar es la falta de recursos tanto económicos como materiales, por ello se requiere hacer una búsqueda de elementos sustentables para la elaboración de un muro de identificación que sea reutilizado para las próximas ediciones del Torneo así como la creación de promocionales (gafetes, diplomas y trofeos) que sean sórdidos.

JUSTIFICACIÓN

El torneo de ajedrez “El Tinajón” es una de las mayores competencias de ajedrez en Cuba, por ello requiere de una imagen de identidad que ayude a promocionar el torneo y así obtener una mayor participación y crecimiento educativo en los competidores.

Se realiza una propuesta de diseño que incluye una gráfica que identifique al torneo y se emplean recursos que son sustentables, con el único fin de ser reutilizados en las siguientes ediciones.

Se desarrolla una serie de investigaciones que apoyan al diseñador a crear este proyecto para ayudar en el progreso del diseño gráfico, así como que tan necesaria es una gráfica en una competencia de tan alta índole en la ciudad de Camagüey.

Este proyecto de identidad, le da al torneo la importancia necesaria para que exista una identificación adecuada para el concurso y que ésta sea capaz de poder difundir el verdadero interés y significado que la comunidad cubana le otorga al torneo de ajedrez el Tinajón.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar la imagen de identidad del Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón” para consolidar su reputación como el concurso entre las mejores mentes infantiles del país.

OBJETIVOS PARTICULARES

1.- Determinar los elementos más significativos del Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón”; la historia del ajedrez en Cuba y el contexto espacial donde se celebra el torneo, principalmente de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca para así realizar una imagen de identidad clara y precisa.

2.- Especificar las características del torneo de ajedrez a nivel internacional y señalar las que se consideran en el torneo “El Tinajón”, para analizar cada propuesta y obtener mejores resultados para la identidad.

3.- Identificar las características más importantes del diseño de identidad y seleccionar las más adecuadas para desarrollar la identidad del torneo “El Tinajón.”

4.- Diseñar la imagen de identidad del Torneo Nacional de Ajedrez El Tinajón.

HIPÓTESIS

Con la propuesta de identidad para el torneo de ajedrez el Tinajón, se espera lograr una adecuada identificación para la competencia, que incluya elementos del entorno de la ciudad de Camagüey, así como fundamentos de la historia del ajedrez y de Cuba. el Tinajón.

DELIMITACIÓN

Se cuenta con dos periodos para lograr el proyecto, el primero consta de 16 meses, empezando por el mes de Septiembre del 2015 y finalizando en el mes de Diciembre del 2016.

El segundo es a partir de la primera quincena de marzo del 2017 donde se entrega el proyecto ya terminado, y que abarca un tiempo estimado de una semana.

La investigación se realiza en la Academia Provincial de ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca.

METODOLOGÍA

La metodología que se emplean para hacer la imagen de identidad del torneo de ajedrez “el Tinajón” comienzan con una investigación de campo en la ciudad de Camagüey, ahí se hace uso de la investigación no experimental al emplear la observación y recolección de datos al conocer Cuba, sus antecedentes con el ajedrez, con el torneo y con la Academia Provincial de Ajedrez de

También se realizan entrevistas a las personas encargadas del torneo así como a sus estudiantes y participantes para posteriormente realizar la imagen de identidad del torneo de ajedrez “el Tinajón”.

Posteriormente, el procedimiento que se emplea en el objetivo general de diseñar la imagen de identidad del “Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón” para consolidar su reputación como el concurso entre las mejores mentes infantiles del país consiste en: realizar una correcta imagen de identidad de la competencia mediante investigaciones no experimentales y de campo tanto del torneo como de Cuba; así como estudios descriptivos de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca para que con toda la información recopilada la identidad pueda consolidar la reputación del torneo como el concurso de las mejores mentes infantiles del país.

Para poder determinar los elementos más significativos del Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón”; así como de la historia del ajedrez en Cuba y el contexto espacial donde se celebra el torneo, principalmente de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca para así realizar una imagen de identidad clara y precisa, se comienza con un viaje a la ciudad de Camagüey para hacer una investigación de campo de dicha academia la cual es investigada a fondo desde su historia, sus logros, su relación con el torneo, ente otros puntos que incluyen una recopilación fotográfica del lugar para estar en contacto con su arquitectura y no olvidar posibles puntos clave que sólo en físico pueden ser apreciados. A su vez, se realiza una investigación no experimental en la ciudad donde se recopila información sobre la historia del ajedrez en Cuba así como del torneo en general, mediante libros aportados por la Universidad de Camagüey y entrevistas a los encargados de dicho torneo.

En el segundo objetivo particular se realiza un estudio descriptivo que habla sobre las diversas características de los torneos infantiles de ajedrez a nivel internacional y se comparan con las del Tinajón para encontrar similitudes y diferencias y así aportar nuevas ideas para su crecimiento.

Para identificar las características más importantes del diseño de identidad y seleccionar las más adecuadas para la identidad del torneo “El Tinajón” se realiza un estudio descriptivo que habla sobre qué es identidad y cuáles son sus características con el fin de determinar las más adecuadas para diseñar una correcta imagen de identidad para el torneo.

Finalmente, para el último objetivo particular de: diseñar la imagen de identidad del Torneo Nacional de Ajedrez El Tinajón se desarrolla la identidad del torneo mediante la información arrojada de la investigación de campo y no experimental. Se hacen pruebas de color, tipografía y forma hasta encontrar elementos significativos que lo representen adecuadamente.

ALCANCES Y LIMITANTES

Para lograr la investigación del tema de imagen de identidad del torneo de ajedrez “el Tinajón” se recopila información mediante entrevistas que se realizan a los miembros de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca, principalmente al asesor del proyecto, el Arq. Guillermo de la Paz Pérez al brindarnos una vasta información para comenzar con el proyecto. De igual manera, se cuentan con asesorías en la ciudad de Puebla de maestros con conocimiento del tema que aportan ideas y opciones funcionales para redactarla. A su vez, contamos con internet ilimitado y tesis ya hechas para tomar referencias de sus respectivos proyectos.

Gracias a esto, se genera una investigación clara y precisa que abarca de lo general a lo particular del ajedrez hasta llegar al tema de la identidad del torneo con la finalidad de obtener una imagen adecuada para la competencia que sea funcional y que pueda reutilizarse en las próximas ediciones.

Posteriormente, al ser un proyecto de Cuba, nos enfrentamos con información recopilada en la semana de investigación, ya que no nos localizamos en el área de estudio y, por lo tanto, no podemos resolver las dudas que tenemos al momento, pues a pesar de contar con asesorías sabemos que no siempre serán atendidas al instante.

Por otro lado, al finalizar el proyecto, no podremos evaluar si la estrategia funciona o no para el torneo.



CAPÍTULO I
AJEDREZ Y EL TINAJÓN

1.1 HISTORIA DEL AJEDREZ

El ajedrez ha sido considerado, durante siglos, un excelente juego de inteligencia y carácter. Posee una historia tan antigua como la civilización pues desde siglos atrás se han encontrado objetos que demuestran que un juego similar existía por lo menos 4000 años a.C. Sin embargo, no existe un lugar y fecha exacta que pueda ser del todo confiable y que por su parte, explique su creación como se debe.

Se puede decir que fue creado en la India, exactamente en el Valle del Indo, y data del siglo VI d.C. Tiene como su inventor al brahmán Indio Sissa profesor del príncipe Sirham quien “queriendo aplacar su altivez, compuso un juego en el que el Rey, a pesar de ser la pieza principal, no pudiera nada sin la colaboración de sus súbditos” (Ganzo, 1973: 16).

Fue entonces que el príncipe al quedar altamente complacido con el juego, le ofreció al brahmán lo que quisiera, por lo que éste, con el fin de darle una lección a su alumno, solicitó un grano de trigo por el primer cuadro del tablero y pidió que esta cantidad se duplicara por cada uno de los cuadros que había en el tablero hasta completarlo y llegar a la casilla sesenta y cuatro. En ese momento, al príncipe no le pareció exagerada la petición de su maestro puesto que de inmediato ordenó cumplir con la deuda, no obstante, una vez realizada la operación entendió que no podría cumplir con dicho compromiso ya que la cantidad de trigo que necesitaba entregarle era de 18 446 744 073 709 551 615 y para ello se necesitarían más de mil graneros que produjeran una capacidad unitaria de cien mil sacos con cien mil granos de trigo cada uno y que se sembrarían setenta y cinco veces en todos los continentes del planeta.

Cabe destacar que esta versión es la más confiable, contada y ocupada en la actualidad, sin embargo, existen contradicciones de que el Indio Sissa no fue el creador original del juego, y que incluso la historia original de éste narra realmente a un rey que al estar triste ordenó a sus consejeros buscar juegos de diversión y tras encontrar a Sissa y presentarle el juego a su majestad, éste quedó maravillado y luego de elogiarle la invención al hombre le dijo que pidiera lo que quisiera como recompensa. Éste claramente pidió lo mismo que en la historia anterior, pero con el único fin de hacerle ver al rey el hambre que pasaba su pueblo.

No obstante, existe otra versión que dice que el ajedrez realmente fue creado en Grecia, durante la guerra de Troya, por Palamedes, hijo del rey de Eubea y sobrino de Poseidón, quien lo inventó para distraerse del drama en el que vivía a causa de la guerra.

Algunas personas, consideran que esta versión es más verídica que la de Sissa, puesto que el juego de Ajedrez “presenta dos bandos en guerra los cuales tienen reyes, reinas y soldados y para ganar en este juego se emplea la táctica y estrategia igual que en la guerra real” (Rondón, 2012 [en línea]).

Casi todos los escritos que hay sobre los orígenes del ajedrez tienden a realzar el influjo que ejerce a todo aquél que lo practica. Las leyendas se originan en distintas civilizaciones pero en su mayoría se sitúan en el Lejano y Cercano Oriente. Dichas narraciones fueron transmitidas de forma oral y los árabes, al ser los sucesores de la tradición cultural de la zona indo-persa por derechos de conquista, fueron los que asimilaron las tradiciones del ajedrez a su cultura. Con el tiempo pasaron a ser escritas adaptándolas a su conveniencia (Pellini, 2015: párr. 5 [en línea]).

El ajedrez indio era conocido como Chaturanga, que significa cuatro o juego del ejército ya que con ello se aludía a las cuatro armas del ejército indio: caballos, carros, elefantes e infantería. Era jugado por cuatro personas y constaba de un tablero de sesenta y cuatro casillas que fue descrito por Julio Ganzo como “los bandos Norte (negras) y Oeste (amarillas) eran aliados y luchaban contra los bandos Sur (verdes) y Este (rojas), que también jugaban de compañeros. (FIGURA 1) La salida correspondía al jugador que llevaba el bando verde” (Ganzo, 1973: 18).



Disposición Inicial de las piezas del Chaturanga

(FIGURA 1 WIKIPEDIA, 2016 [EN LÍNEA])

De igual manera, las piezas tenían diferentes nombres y movimientos: Rajá, cuyo movimiento era similar a nuestro Rey; Torre, cuya función era idéntica a la de la actual pieza; Elefante, que andaba en todas direcciones tan lejos como quisiera el jugador; Caballo, que se movía en la misma dirección que se mueve hoy en día; Barco, similar a nuestro Alfil; Visir o Consejero, el cual era parecido a la reina y tenía un movimiento de una casilla hacia delante o hacia atrás y, Peones que iban hacia adelante paso a paso.

A su vez, el juego se jugaba con dados, “si salía el número 1, había que mover el Rajá o un Peón; el 2 era para mover el Barco; el 3 para el Caballo y el 4 para el Elefante; el 5 y el 6, se computaban respectivamente con el 1 y el 4” (Ganzo, 1973: 18).

Algunas de las reglas del Chaturanga fueron descritas por Vyasa quien se las dio al príncipe Indix en el citado Purana y las cuales fueron mencionadas por Julio Ganzo de la siguiente manera:

Si un Rajá puede ocupar sucesivamente los tronos de los tres Príncipes, obtiene la victoria, llamada chaturaji; y la apuesta es doblada si mata al último de los tres poco antes de tornar posesión de un trono; pero si lo mata en su propio trono, la apuesta es cuadruplicada. Cuando un jugador tiene su propio Rajá en el tablero y el de su aliado ha sido capturado, puede reemplazar a su cautivo compañero si logra tomar los dos Rajás contrarios, y si no alcanza este objetivo, puede cambiar su Rajá por uno de ellos y redimir al aliado que se pondrá en su lugar. Cuando un Rajá se ha situado en la casilla de otro Rajá, esta ventaja se llama shinhasana y es doblada si mata a su adversario al tornar su plaza, y si puede sentarse en el trono de su aliado, torna el mando de todo el ejército. Si un Peón puede llegar a una de las casillas del extremo opuesto del tablero, exceptuando la del Rajá y la del Barco, asume las facultades pertenecientes a aquella casilla y esta promoción se llama shatpadao de los seis pasos. Tanto si se gana el shinhasana como el chaturaji, el Rajá debe estar sostenido por los Elefantes y todas las piezas reunidas. No puede haber victoria ni derrota si se deja al Rajá en la llanura sin ninguna fuerza, situación que se llama cacacashta. Si se encuentran tres Barcos reunidos y el cuarto puede alcanzar el ángulo restante encima de ellos, se llama urihnnanca, y el cuarto toma los otros tres (Ganzo, 1973: 18).

Las reglas del Chaturanga resultaron ser complejas a primera vista, por ello no se pudo comprender con exactitud cómo fue en un principio. Sin embargo, se dice que durante el reinado de Saladitya, tuvo lugar su modificación y se jugó sin el uso de los dados,

por lo que se eliminó la dosis del azar que intervenía en el juego junto con la versión que tenían de cuatro jugadores, la cual pasó a ser únicamente de dos.

Posteriormente, el nombre Indio de Chaturanga pasó a ser Chatrang un nombre Persa que surgió tras emigrar el juego a Persia. Allí la versión moderna de dos jugadores siempre fue empleada, a diferencia del Chaturanga donde en un principio fue jugado por cuatro personas.

“El Chatrang, o ajedrez persa, era casi igual que el nuestro. Se jugaba en un tablero de 64 casillas (ocho por ocho) alternativamente claras y oscuras. Las piezas se llamaban Sha (Rey), Vezier (Ministro), Ratha (Barco), Fil (Elefante), Faras (Caballo) y Peadah (Infante)” (Ganzo, 1973: 22).

Estas se colocaban en el tablero de la misma manera que en el actual ajedrez y sus movimientos eran de la siguiente manera:

Sha: cuyo movimiento era igual al del Rey que conocemos; Vezier: que se movía paso a paso en sentido diagonal exceptuando la apertura; Fil: cuya pieza también iba en sentido diagonal saltando dos casillas en cada movimiento, podía avanzar o retroceder, así como podía saltar encima de la pieza que estuviese en su camino y capturar lo que se encontrara en la segunda casilla; Rahta: que era idéntico a la Torre que tenemos; Peones: quienes tenían el mismo movimiento que los actuales, pero en su salida no podían adelantarse más que una sola casilla, y cuando alcanzaban la octava casilla si el Vezier había sido capturado podían ocupar su cargo. El movimiento de las demás piezas era prácticamente igual al de las actuales y “la apertura era siempre la misma: Se avanzaba simultáneamente un paso el Peón del Vezier y el Vezier (después esta pieza sólo podía moverse diagonalmente a la casilla inmediata). Esta jugada se hacía por orden del Sha, para que su ministro pudiese revisar y organizar los movimientos del ejército” (Ganzo, 1973: 23).

La conquista árabe de Persia en S. VII supuso un nuevo impulso para el juego ya muy popular en aquel país. Los árabes adaptaron el nombre del juego a su idioma, pasando a llamarlo Shantraj o Shatranj. Igual que hicieron los persas en la India los árabes lo adoptaron y fueron los principales responsables de su propagación hacia Occidente, principalmente a través de la conquista de la Península Ibérica, donde el nombre evolucionaría hacia Al Xadraz y ahí hasta el ajedrez (Jokosare S.L, 2015: párr. 9 [en línea]).

Tras pasar a manos de los árabes, el juego, ahora llamado Shatranj, ocupaba generalmente sus piezas en colores rojos y negros, algunos eran rojos y verdes (FIGURA 2) y tenía los mismos nombres que se tienen en la actualidad (Rey, Alfil, Caballo y Peones), exceptuando a la Torre y a la Reina, los cuales eran llamados Roque y Alferza.

Conjunto de piezas del Shatranj que datan del siglo XII

(FIGURA 2. METMUSEUM, 2000 [EN LÍNEA])



El Rey, el Caballo y el Roque se movían de igual manera que las piezas actuales, no obstante, la Alferza se movía diagonalmente de casilla en casilla, el Alfil se movía diagonalmente, podía saltar a la segunda casilla aunque hubiera alguna pieza ahí y, los Peones aunque se movían muy parecido a los actuales, tenían la diferencia de que sólo podían avanzar un paso en la primera jugada (al igual que el Chatrang de Persia) y al llegar a la octava casilla éste se convertía en Alferza o también llamado como Peones alferzados.

“La partida se perdía cuando se recibía mate, cuando se estaba en situación de ahogo, o cuando se quedaba el Rey sólo en el Tablero”. (Ganzo, 1973: 27)

Posteriormente, al juego del Shatranj, le fueron introduciendo clasificaciones de jugadores y valores de piezas, las cuales fueron creadas por Al-Adli y As-Suli, dos de los jugadores más fuertes de esa época, y quienes crearon las clasificaciones en base a la fuerza de juego.

Las clasificaciones se dividieron en 5 clases de jugadores:

- 1.- Aliyat, los grandes
- 2.- Mutaqaribat, los próximos, quienes podían ganar entre 2 y 4 partidas de 10 en un encuentro frente a un Aliyat.
- 3.- Tercera clase, los jugadores que recibían del Aliyat la ventaja de una alferza.

4.- Cuarta clase, los que recibían un caballo.

5.- Quinta clase, los que recibían una torre.

Sin embargo, para determinar la clase del jugador, el competidor tenía que tener una serie de encuentros frente a otro rival cuya categoría ya fuera conocida. Si ganaba 7 o más partidas de 10, pertenecería a una clase superior.

Respecto al valor de las piezas, tanto Al-Adli como As-Suli ofrecieron un cálculo diferente utilizando un sistema monetario para especificar su valor.

As-Suli ofreció el valor en dírhem, la moneda que se utilizaba en su época y lo explicó de la siguiente manera:

1.- Torre = 1 dírhem

2.- Caballo = $2/3$ dírhem

3.- Alferza = $1/3 - 3/8$ dírhem

4.- Alfil = $1/4$ dírhem

5.- Peón central (d o e) = $1/4$ dírhem

6.- Peón de Caballo o Alfil (b, c, f ó g) = $1/6 - 1/5$ dírhem

7.- Peón de Torre (a ó h) = $1/8$ dírhem.

Por otro lado, As-Suli “creía que el peón de b era mejor que el peón de f y que el alfil del flanco de rey era mejor que el del flanco de dama (alferza). Incluso, un alfil en la columna c era mejor que el peón de d y un alfil en la columna f mejor que el peón de e” (Wikimedia, 2007 párr. 17 [en línea]).

De igual importancia, Shatranj, solía tener aperturas llamadas Tabiya que se podría traducir como disposición de combate, ya que debido al lento desarrollo de las piezas, las jugadas resultaban ser poco importantes para los jugadores y, en su lugar, buscaban alcanzar una posición específica ignorando por completo las jugadas de su oponente. “Las principales tabiyat eran cinco, dos de ellas debidas al ALLadladj, el más fuerte jugador de su época” (Ganzo, 1973: 27).

Gracias al Tabiya, los maestros árabes compusieron muchos problemas de Shatranj. Estos problemas se llamaban Mansuba palabra en árabe que se puede traducir como arreglo, posición o situación. Estos solían estar compuestos de manera que la victoria se obtenía mediante una secuencia de jaques. “El propio rey solía estar amenazado de mate inmediato” (Wikimedia, 2007 párr. 18 [en línea]).

Rápidamente, y con la ayuda de los árabes, el juego conoció su primera época de esplendor. “Durante siglos estudiaron y analizaron en profundidad sus mecanismos, escribiendo numerosos tratados y desarrollando el sistema de notación algebraica” (Mariló T. A., 2015: 2 [en línea]).

Posteriormente, el juego fue introducido a Europa entre los años 700 y 900 aproximadamente “a través de la conquista de España, donde rápidamente llegó a ser popular” (Yalom, 2004 [en línea]).

Se relata que el cantante persa Zirjab cuyo nombre verdadero era Abul Asan Ali ben Nafi introdujo el juego en la corte del Emir árabe de Córdoba en el siglo IX, capital cultural de Europa en ese entonces, tras emigrar a España al ser corrido de la corte del Califa Harunar Rashid a causa de las intrigas de sus rivales.

Zirjab viaja a Córdoba para entrar a la corte del Emir al Hakam, pero al llegar recibe la noticia de la muerte del que esperaba fuera su patrón. Pero un colega cantante, el judío Mansur, le asegura que el nuevo Emir Abdar Arman II, como su predecesor, era un gran amante de las artes. Zirjab y su familia deciden continuar su jornada a Córdoba, donde por su fama en Persia fue recibido como una celebridad. Entre las posesiones que declara Zirjab en las aduanas del emirato se encuentra un chatrang, un ajedrez antiguo, que es el primero que llega a Europa (Ocampo, 2009: párr. 8 [en línea]).

Una vez en Córdoba, y tras Zirjab ser considerado un hombre culto ante la corte se distinguió principalmente por enseñar a jugar el Shatranj a todos los miembros de dicha corte.

“La historia de Zirjab como introductor del ajedrez en Europa está bien documentada en los artículos de los MI Ricardo Calvo y Hans Ree. Hay una novela histórica escrita por Jesús Greus y publicada en 1978 por Swan en San Lorenzo del Escorial. Ahí Greus sitúa el momento de llegada del ajedrez a Europa en 833” (Ocampo, 2009: párr. 11 [en línea]).

Cabe destacar que este relato es más verídico que cualquier otro puesto que en “Córdoba existe una calle nombrada en honor de Zirjab, y un café actualmente rememora al persa que llevó el ajedrez a Europa. O al menos, propiamente dicho, el chatrang” (Ocampo, 2009: párr. 12 [en línea]).

No obstante, se insiste en la posibilidad de que los francos del Imperio Carolingio ya lo conocían y lo practicaban “con la excepción del juego que supuestamente el califa Harum Al Raschid habría enviado como presente al soberano junto con otros regalos,

como parte de un plan de buenas relaciones entre ambos jefes” (Claudio, 2015 párr. 13 [en línea]).

Inicialmente, la práctica del ajedrez fue prohibida en varios países de Europa, algunos de ellos fueron: Francia, Rusia, Inglaterra y Alemania e incluso dichas prohibiciones abordaron las religiones como el judaísmo, catolicismo y la iglesia ortodoxa, sin embargo, tras poco a poco ser aceptado por la nobleza este fue considerado un entretenimiento adecuado para caballeros, soldados, cruzados y ministriles. Incluso “se le permitía a un hombre visitase la habitación de una Dama con la intención de jugar al ajedrez” (Yalom, 2004 [en línea]).

Sin embargo, la conciencia ajedrecística tardó bastante en germinar en las mentes medievales. Prueba de ello es que la bibliografía, en lo que específicamente hace al juego, es escueta. En su mayoría se trata de composiciones de carácter literario; poemas épicos en francés antiguo, en alemán, en anglosajón u otros idiomas, en los que se da cuenta del carácter extremadamente bélico que los medievales dieron a este juego, mucho más todavía que los árabes. De hecho, el ajedrez era, en España y en otros países del occidente medieval cristiano, una de las disciplinas que debía cultivar el futuro caballero, junto con los deportes ecuestres, la caza y la buena lectura (como las Sagradas Escrituras) (Claudio, 2015: párr. 19 [en línea]).

De igual manera, a comienzos del siglo XVI, durante la conquista del continente americano el juego fue difundido por los españoles tras su llegada a América pues trajeron consigo diferente artefactos provenientes de Europa de entre los cuales destacó el ajedrez. Se dice que el juego fue de utilidad para los conquistadores; principalmente para Hernando de Soto, Juan de Roda, Francisco de Chaves, Blas de Atienzu y el Tesorero de la expedición Riquelme, quienes se entretuvieron con el ajedrez en sus tiempos libres. Algunas veces lo jugaban en presencia de algunos esclavos de entre los cuales se encontró Atahualpa, el último gobernante Inca, quien aprendió a jugarlo tras mucho tiempo de verlo mientras permanecía en su encierro de Cajamarca. “Parece ser, entonces, que el último tramo de la vida de Atahualpa como prisionero estuvo marcado por el tablero” (Valverde, 2004: párr. 10 [en línea]).

Riquelme jugaba contra Soto y estaba por ganar la partida y cuando Soto quiso mover su caballo, Atahualpa tomó su brazo y le dijo: “¡No, Capitán, no!, ¡El Castillo, el Castillo!” Soto ganó la partida al final y después de este suceso, ambos españoles, Soto y

Riquelme invitaban a Atahualpa a jugar, pero generalmente este rehusaba hacerlo porque decía que jugaba muy poquito y cuando lo hacía, parece que su respuesta preferida a la movida 1.e4 era 1.f5 dando origen al gambito que lleva su nombre (Valverde, 2004: párr. 12 [en línea]).

El Gambito de Atahualpa es considerado como una de las formas más extrañas, ilógica y anti ortodoxa jugada de oposición al peón de rey blanco; es como jugar un Gambito de Rey con dos tiempos de menos y que algunos han llamado con el nombre de “Gambito de los Imbéciles”. Lo cierto es que en los libros de teoría sobre aperturas ni por asomo aparece esta línea cuyos cimientos más bien se sustentan en estudios caseros de aquellos que lo practican. Por lo general se utiliza en partidas de ajedrez postal y a pesar de las agrias críticas que recibe, habrá que analizarlo detenidamente a la luz de varias partidas; si el segundo jugador persiste en la idea original de este gambito, no actuará en desventaja, pues las blancas no lograrían objetivos valederos y la duda del enroque se acrecienta cuando el blanco encuentra que los dos flancos son vulnerables por parte del negro. (Valverde, 2004: párr. 15 [en línea]). (FIGURA 3)



(FIGURA 3. VALVERDE, 2004 [EN LÍNEA])

Más adelante, el juego fue difundido por toda América gracias al general José de San Martín quien lo jugó después de cada batalla que tuvo tras su intento de conquistar nuevos países.

“A finales del siglo XV comenzaron a cambiar sus reglas, dando lugar al nacimiento del ajedrez moderno”. (Mariló T. A., 2015: 2 [en línea])

En esa época, el ajedrez empezó a exigir nuevas tácticas y aperturas por lo que se regularon varios de los movimientos, entre ellos los de peones, alfiles y dama (reina). Sin embargo, todavía se jugaba de acuerdo a las reglas que los árabes habían impuesto.

La reina y el alfil eran piezas relativamente débiles, que sólo podían avanzar de casilla en casilla. El peón podía ahora dar dos pasos en el primer movimiento, el alfil a cualquier distancia y la dama, a discreción en cualquiera de las ocho direcciones, con lo que quedó convertida en la figura más importante del tablero, dotando de gran espectacularidad al juego. (Mariló T. A., 2015: 2 [en línea])

El juego sufrió la principal alteración de su historia, cuando se sustituyeron los lentos Fers y Fil por la Dama y el Alfil respectivamente. Como resultado tres poetas valencianos cuyos nombres eran Bernat Fenollar, Francí de Castellví y Narcís Vinyoles escribieron el poema alegórico Scachs d’amor (Ajedrez de Amor), donde se describió por primera vez el movimiento de la reina o dama. (FIGURA 4)

Estas novedades se introdujeron en la ciudad española de Valencia entre los años 1470 y 1490, quedando de manifiesto en el poema valenciano Scachs d’amor, que a día de hoy está considerado el documento más antiguo sobre el ajedrez moderno. Asimismo, en el año 1495 el valenciano Francesch Vincent publicó el primer libro de ajedrez con el título Libre dels Jochs Partits dels Schacs en Nombre de 100 ordenat e compost. Hacia 1512 apareció en Roma el libro de aprendizaje de Pedro Damiano titulado Questo libro e da impararegiocare a scachi et de le partite. Esta primera edición supuso la aparición de los primeros círculos ajedrecísticos, especialmente en la Península Ibérica y en Italia (Mariló T. A., 2015: 2 [en línea]).

Posteriormente, el 15 de mayo de 1495 se publicó en Valencia el Llibre del sjochs partits del sschachsen nombre de 100 donde el segorbino Francesch Vicent, expuso las nuevas reglas que más adelante se extenderían por toda Europa gracias a la imprenta.

“La segunda gran incorporación es el escaqueado; vale decir la alternancia de casillas claras y oscuras, o claras y rojas o rojas y negras, que si no cambia radicalmente el juego torna obsoleta algunas prácticas musulmanas, a la vez que crea alfiles de colores

distintos en ambos bandos, los que no existían hasta su introducción” (Claudio, 2015: párr. 20 [en línea]).



Primer texto conservado sobre ajedrez moderno.

(FIGURA 4. CALVO, 1999 [EN LÍNEA])

Tras estas nuevas versiones del juego que habían surgido en el sur de Europa, rápidamente este se hizo popular por todo el continente, aproximadamente alcanzó toda Europa a finales del siglo XI, y gracias al conocimiento adquirido de la teoría de aperturas y finales se originaron nuevos círculos ajedrecistas de donde se pudo conocer a Ruy López de Segura, quien a finales del siglo XVI fue considerado el mejor jugador del mundo. Sin embargo, tiempo después, fue derrotado por el calabrés Giovanni Leonardo da Cutro en el 1er Torneo Internacional de la Historia organizado en la corte de Felipe II en el año 1575. Y, gracias a esta hazaña los jugadores italianos comenzaron a tener control en el juego, dejando fuera de lugar a los españoles. No obstante, poco después, los italianos, fueron desbancados por los franceses y posteriormente estos por los ingleses. Fue entonces “cuando el ajedrez, que había sido hasta entonces el juego predilecto de la nobleza y la aristocracia, se popularizó en los cafés y universidades” (Mariló T. A., 2015: 2 [en línea]).

Como resultado, el nivel del ajedrez mejoró notablemente. Las partidas y los torneos comenzaron a organizarse con mayor frecuencia, y los jugadores quienes cada vez eran más destacados en el juego, crearon sus propias escuelas. Lo que inspiró a organizar el 1er Torneo Internacional, no aristocrático, el cual se celebró en Londres en 1851 y causó tal efecto que hizo que el ajedrez se popularizara a escala universal.

“El primer reglamento impreso del ajedrez que se conoce fue publicado en el año 1749 por Francois A.D. Philidor, incluido en el famoso e influyente tratado de título *Analyse du jeu des échecs* (1749): fue traducido a muchos idiomas, ayudando a la difusión del juego” (Mariló T. A., 2015: 2 [en línea]).

“Las reglas con las que se practica el juego en la actualidad y el modelo de las piezas (diseñado por el jugador inglés Howard Staunton) data aproximadamente de 150 años” (Todo Ajedrez, 2007: párr. 12 [en línea]).

Se cuenta que el primer campeonato oficial del mundo de ajedrez se organizó en 1886 y que a partir de él, los jugadores comenzaron a competir a nivel individual y por equipos, en donde algunos torneos se convirtieron en importantes Olimpíadas de Ajedrez.

Entre los más grandes maestros ajedrecistas destacaron los nombres de Andersen, Steinitz, Lasker, Capablanca, Max Euwe, Alekhine, Botvinnik, Smyslov, Tal, Petrosian, Spassky y Fischer.

En la actualidad, el ajedrez es jugado entre dos personas quienes disponen de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 casillas blancas y negras. En su versión de competición es considerado un deporte. (FIGURA 5)

Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Se



(FIGURA 5. WIKIPEDIA, 2016 [EN LÍNEA])

trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida (Hooper & Whyld, 1992 [en línea]).

Posteriormente, a finales de la década de 1970 y tras la creación de nuevas tecnologías se hizo posible el ajedrez electrónico, lo que dio la oportunidad de enfrentarse contra una máquina, en cualquier momento y en cualquier lugar.

Teniendo en cuenta su carácter simbólico, el conjunto del tablero y las fichas colocadas en su posición inicial nos recuerdan un claro campo de batalla, definido por unos determinados límites, sobre el que se enfrentan dos ejércitos, claramente diferenciados y listos para entrar en combate. De hecho, al contemplar una partida de ajedrez, nuestra imaginación nos suele hacer retroceder en el tiempo, sumergiéndonos en épocas históricas en las que el honor, la caballerosidad y el cumplimiento de unas estrictas normas marcaban las pautas de batallas y enfrentamientos (Mariló T. A., 2015: 1 [en línea]).

1.2 ORIGEN DEL AJEDREZ EN CUBA

Con la llegada del ajedrez a América, el juego fue difundido en los diferentes países del continente, de entre ellos se encontró Cuba, en donde fue considerado uno de los juegos más antiguos ahí existentes.

Su origen se remonta a la llegada de los españoles en el siglo XVI, cuando Diego Velázquez estuvo al mando de una expedición marítima que desembarcó en una playa cercana a Punta de Maisí, en el año 1511. Este conquistador fue el descubridor y fundador de varias Villas como Villa Baracoa en 1512, Villa Bayamo en 1513 y Villa Santiago de Cuba en 1514, éste fue acompañado por varios hombres entre los que figuraban, los capitanes Pánfilo de Narváez, Hernán Cortés, el padre Bartolomé de las Casas y otros frailes.

La Villa Bayamo fue el primer lugar cubano donde se comenzó a tener vestigios del juego ciencia, así conocido por los españoles. En 1518, el juego tuvo gran aceptación entre las diferentes clases sociales.



(FIGURA 6. RECUERDOS DE PANDORA, 2016 [EN LÍNEA])

Esta afinidad llegó al Capitán Manuel Rojas, jefe supremo de Bayamo, y Juan de Escribano, administrador de los bienes de Diego Velázquez (FIGURA 6); quienes eran aficionados a los jaques junto con Francisco Parada, el primer fraile que tuvo Bayamo.

Bayamo se transformó en una Villa sólida y rica de tradición ajedrecística y no sólo fue el primer lugar donde se jugó ajedrez en Cuba sino en el continente Americano.

“El descubrimiento de Cuba por Cristóbal Colón (finales del siglo XV) y la posterior conquista de la isla por Diego Velázquez (siglo XVI), coincidieron con la época en que el juego de ajedrez está cimentado, y es en España donde más y mejor se juega en el mundo” (Barreras, 2002: 19).

España fue una de las principales potencias mundiales en el juego ciencia y fue el primer país que tuvo un colegio de ajedrez, el cual fue honrado con la presencia de los mejores ajedrecistas de la época, entre ellos se encontraba el ya mencionado Ruy López, el primer campeón mundial que marcó el inicio del movimiento ajedrecístico y su influencia se hizo sentir en todo el mundo incluyendo a Cuba. (FIGURA 7)



(FIGURA 7, FERNÁNDEZ, 2009 [EN LÍNEA])

“El mejor libro de texto del siglo XVI, denominado Libro de la inversión liberal y arte del juego de ajedrez fue escrito por el eclesiástico Ruy López de Segura y publicado en Alcalá de Henares, España, en el año 1561” (Barreras, 2002: 20).

La obra de Ruy López ofreció lecciones teóricas substanciales a los jugadores, el aporte de estas líneas a los pueblos conquistados de América llegó a ser substancial en la cultura social de los aficionados al ajedrez que llegaron a ocupar cargos en el colonialismo español.

En la Cuba colonial de los siglos XVII y XVIII no existieron considerables actividades, sin embargo en el siglo XIX se comenzó a evaluar un crecimiento en la capital del país.

“La práctica del Ajedrez entre criollos, en el interior del país, comenzó a dar señales de vida después de 1850, época en la que el ideal de Independencia, a través de la lucha armada, echó hondas raíces; surgieron patriotas dispuestos a luchar, arma en mano contra el colonialismo español convencidos de que “morir por la patria es vivir” (ISLA, 2000: párr. 6 [en línea]).

Posteriormente, en Bayamo, se halló el linaje de aquellos criollos patriotas en quienes la afición por el ajedrez seguía latente, entre ellos estaban: Francisco Vicente Aguilera, Perucho Figueredo, Fernando Figueredo Socarrás, Francisco Maceo Osorio, José J. Fornaris y Carlos Manuel de Céspedes. Este último nació en villa Bayamo en 1819 y murió en San Lorenzo, Sierra Maestra en 1874. Fue el primer presidente de la República en Armas.

Carlos Manuel de Céspedes quien es considerado como el Padre del Ajedrez en Cuba, ya que tradujo del Francés al Español las leyes del Ajedrez en 1855 de “La Bordonnais” y la publicó en “El Redactor” de Santiago de Cuba. Esta dedicación de Céspedes, es signo fehaciente del interés que había despertado el juego ciencia en la sociedad colonial. En distintas obras bibliográficas sobre Céspedes, aparece que al ser descubierto por los españoles el 27 de febrero de 1874 se encontró entre sus pertenencias un juego de Ajedrez (Popa, 2011:párr.2 [en línea]).

Céspedes fue admirado en esa época por ser un ajedrecista de extensos conocimientos en la materia y un apasionado por la literatura, la poesía y la música, en esta última se menciona “La Bayamesa”, famosa canción cubana que tiene letra de Fornaris y la música está compuesta por Manuel Céspedes y Francisco Castillo Moreno. (FIGURA 8)

El patriota Manuel Céspedes hasta en su último momento de vida siguió practicando el ajedrez.

El 27 de Febrero de 1874 el ex-presidente Carlos Manuel de Céspedes viste paño y chaleco. Tiene ensillado su caballo Telémaco, porque piensa asistir a un almuerzo en casa de Millán, sin embargo, cuando Lacretle invita a marchar, desiste... prefiere quedarse a jugar ajedrez con el farmacéutico Pedro Maceo Osorio.

Poco después le amagan las primeras descargas... horas más tarde –después debatirse con una cuadrilla de españoles que le habían acosado-, fue muerto el insigne Patricio...



(FIGURA 8, CARIBBEAN NEWS DIGITAL, 2010 [EN LÍNEA])

En la casa donde momentos antes jugó su postrer partida, encontraron dispersas por el suelo, las piezas de ajedrez (Barreras, 2002: 21).

Otro personaje que hizo grandes aportaciones al juego ciencia fue José Martí (La Habana, 1853 - Dos Ríos, 1895) apóstol y mártir de la Patria, autor intelectual del Moncada

Martí comenzó a jugar ajedrez desde su infancia al visitar a Rafael Mendive, ahí tuvo la oportunidad de aprender el juego y mover las piezas del tablero.

En 1875, Martí arribó a México y es en esta fecha donde existe un mayor número de antecedentes de la afición que tenía José Martí por el ajedrez. (FIGURA 9)

“De nuestro Héroe Nacional se conserva la partida que efectuó contra el niño Andrés Ludovico Viesca en la ciudad de México, 1876. El autor de “Martí en México” consigna que <<Martí jugó con su contrario inspirándose en el benévolo propósito de ver hasta dónde llegaban las fuerzas del inteligente niño...>>” (ISLA, 2000: párr. 6 [en línea]).

En la segunda década del siglo XX, el abogado Blas Domínguez Martín fundó el primer club de ajedrez bayamés de esa época, dentro de éste participó otra figura que destacó dentro del juego ciencia, Alfredo Huguet. Este hombre nació en 1909 en Bayamo y en 1932 fue coronado como campeón y siendo tan solo un universitario, en 1935 obtuvo dos éxitos sobre José Raúl Capablanca. Alfredo Huguet se mantuvo así hasta 1955 y fue un importante precursor del Ajedrez en la Villa Bayamo.



(FIGURA 8, GUERRERA, 2013 [EN LÍNEA])

En 1957, Huguet organizó el Match por el campeonato de Cuba entre los participantes se encontraban: Armando Cabrera y el doctor Juan González siendo este último el ganador por score 5 a 2.

“La historia recoge a este evento como el único campeonato Nacional de Ajedrez, masculino celebrado en esta localidad” (Popa, 2011: párr. 4 [en línea]).

Alfredo Huguet llegó al éxito inmortal gracias a dos de sus grandes victorias, entre ellas está la competencia que tuvo con José Raúl Capablanca y por ello a lo largo del tiempo fue idolatrado como uno de los más grandes ajedrecistas.

En la década de los 60 hubo un joven ajedrecista, Jorge González Gómez quien nació en Bayamo en 1967 y se destacó por su destreza en el juego ciencia y que gracias a ésto llegó a ser profesor a sus tan solo 19 años. Jorge González menciona que el ajedrez es un deporte que forma, enseña y educa al hombre como profesionalista y expresó que “Alfredo Huguet fue un gran amante de este deporte, era una persona correcta lo conocí a través de Amado y era especial” (Popa, 2011: párr.6 [en línea]). Otro ajedrecista que se destacó en esta época fue Nelson David González Longoria,

nacido en la provincia de Bayamo en 1969, quien al igual que Jorge Gonzales comenzó a jugar ajedrez desde su infancia y a los 18 años comenzó con la enseñanza diciendo que “Alfredo Huguet fue una de las personalidades que más se destacó en el pasado siglo en el Ajedrez, pero sin duda lo que más destacó a este bayamés son sus dos victorias sobre José Raúl Capablanca” (Popa, 2011: párr. 7 [en línea]).

Cabe mencionar, que estos dos grandes ajedrecistas, ya referidos anteriormente han sido parte de los mejores jugadores bayameses que han destacado, sin embargo, han existido muchas otras personalidades con este tipo de atributos. Uno de ellos pasando más a la actualidad es Neuris Delgado Ramírez (1981), que sin lugar a dudas es una de las celebridades más distinguidas e inspiradoras que ha estado dentro del juego ciencia.

Neuris a sus 26 años expuso una amplia hoja competitiva triunfal.

Sus primeros resultados comenzaron cuando fue seleccionado para ser parte de la matrícula de la Escuela de Iniciación Deportiva (EIDE) “Pedro Batista Fonseca”, en el curso 1992-1993, en el cual sensacionalmente clasifica para los juegos escolares nacionales defendiendo el tercer tablero y donde obtiene medallas de bronce (Popa,2011: párr. 7 [en línea]).

Neuris Delgado Ramírez obtuvo una eficiente y sobresaliente carrera, en el año 2000 este bayamés en plenas condiciones deportivas, participó en el torneo Internacional “José Raúl Capablanca” y logró alcanzar el segundo puesto, en el año 2001 participó en el Torneo internacional “Guillermo García In Memoriam” y se posicionó empatado con Omar Almeida y en este mismo año la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) le otorgan la primera norma como GM (Gran Maestro). En el año 2004 es convocado a participar dentro del grupo elite en el torneo Internacional “José Raúl Capablanca” y se sitúa en tercer lugar detrás de los participantes Leinier Domínguez y Lázaro Bruzon. Estos últimos también considerados excelentes ajedrecistas.

Lenier nacido en La Habana, Cuba en 1983 es un maestro del juego ciencia. A sus tan solo 15 años obtuvo su primera norma de Gran Maestro (GM). Al pasar de los años fue conquistando con sus logros hasta llegar a su victoria más grande, cuando alcanzó el quinto lugar en el Torneo Internacional Capablanca In Memoriam en el año 2004. En el año 2015 su puntuación ELO en la lista es de 2732, ocupando el puesto 24° del mundo.

Por otra parte tenemos al jugador Lázaro Bruzón nacido en Holguín en 1982. Comenzó siendo ganador del campeonato de Cuba juvenil, en dos ocasiones, una en 1998 celebrado en Colón y otra en 1999 en Camagüey.

Este maestro del ajedrez en Cuba ha ganado el Campeonato de Cuba de ajedrez en tres ocasiones: 2004, 2005 y 2007.

En la lista del FIDE del año 2008, Bruzón tenía un ELO de 2607, siendo el número dos en Cuba.

Así como existen varios campeones ajedrecistas masculinos, también Cuba y Latinoamérica cuentan con una gran ajedrecista:

María Teresa Mora Iturralde quien nació y falleció en la Habana (1902-1980). La jugadora fue una niña prodigio en varios aspectos, uno de los más destacados es la disciplina y talento que tenía en el juego ciencia, tanto que recibió asesoría del campeón José Raúl Capablanca.

Fue la primera mujer en triunfar el Campeonato de Cuba de ajedrez en 1922 en el Club de Ajedrez de La Habana.

María Teresa domino este juego a la perfección, hasta llegar a recibir de la Federación Internacional de Ajedrez en 1950 el título de Maestro Internacional Femenino de Ajedrez.

En la actualidad, es decir la nueva generación trevegista, podemos hablar de un niño que desde temprana edad empezó a practicar el Ajedrez como es Leandro, quien nació en Bayamo el 2 de febrero de 1992 (Popa, 2011: párr. 22 [en línea]).

Leandro comenzó a jugar desde los ocho años en la Academia de Bayamo, su primera competencia nacional fue en Villa Clara y afirma que el practicar el juego ciencia lo ha ayudado a independizarse, ya que participo en la categoría sub-16 en la Ciudad de Serbia.

Así como ellos existieron y existen jugadores sobresalientes, sobre todo a los que se les cede la formación de Grandes Maestros o Maestras, el cual es el mayor título que otorga la FIDE.

Un gran ejemplo de este nombramiento es Silvino García Martínez, reconocido en 1975 como el primer Gran Maestro de Cuba de la FIDE. Seguido de Guillermo García González nacido en Santa Clara en el año de 1953.

El ajedrecista Guillermo García en el período de 1973-1976 atravesó de experto nacional a Gran Maestro a sus tan solo 22 años.

Algunos otros como Jesús Nogueiras, quien en 1979 recibió el nombramiento de Gran Maestro (GM), Amador Rodríguez Céspedes en 1977 recibió el título de GM otorgado por la FIDE, Vivian Ramón en 1998 obtuvo el mismo título, Maritza Arribas Robaina en el año 2003 recibe el nombramiento de GM, Lisandra Teresa Ordaz Valdés en el año 2006 se le concede el título de GM.

A través de los años como estos grandes ajedrecistas han existido otros campeones con el mismo reconocimiento.

Los excelentes resultados actuales del Ajedrez cubano no son frutos de la casualidad ni obra de un corto espacio de tiempo. En buena parte son el resultado de muchos granos de arena aportados por jugadores, dirigentes, entrenadores, activistas y promotores, sin descartar la labor de la excelente prensa especializada que durante muchos años hubo en Cuba, que brindaron durante décadas lo mejor de sí en favor del desarrollo ajedrecístico (Pinal, 2013: párr. 12 [en línea]).

La masificación del juego ciencia fue prioridad para el estado cubano a partir de 1959. El Che decía que el ajedrez tenía que ser masivo, y para ello en 1961 se crea la Comisión Nacional de este deporte. (López, 2013: párr. 14 [en línea]).

En 1999 La federación Internacional de Ajedrez le cede al Che su más alta distinción la cual es la Orden Caballero de la FIDE

Después de 52 años en Cuba se encuentra una Escuela de Iniciación Deportiva Escolar y una Escuela Superior de perfeccionamiento Atlético en todas las provincias del país.

Asimismo la Habana tiene el Instituto Superior Latinoamericano de Ajedrez y ahí cantidad de infantes talentosos consiguen un crecimiento rápido en dicha disciplina. Esta academia aparece para la investigación y la promoción de este deporte.

Fue tan firme el desarrollo que se le dio al ajedrez en este tiempo que el acontecimiento que sucedió en el año 2002 reafirmo la masividad del juego ciencia en Cuba al haber 11 320 tableros con partidas simultáneas, así exponiendo al mundo miles de manos que movieron ejércitos de peones y reyes

Los resultados internacionales en el juego ciencia son cada vez más frecuentes. El ascenso de Leinier en el ranking de ajedrez se suman: los mejores lugares de América Latina, por equipos, en la historia de la Olimpiadas de Ajedrez (en ambos sexos) y en las Copas del Mundo de Ajedrez; el lugar 19 por países con 21 GM y 45 MI, primero de América Latina. (López, 2013: párr. 19 [en línea]).

1.3 AJEDREZ EN CAMAGÜEY

Después de que el ajedrez se introdujo a Cuba, en villa Bayamo, el juego comenzó a extenderse por todo el país. Entre algunas provincias que destacaron más en el ajedrez se encuentran: Villa Clara, la Habana y Camagüey. Esta última a diferencia de las demás se caracterizó por tener un nivel más alto en competencia, lo que la hizo superior en muchos aspectos.

Durante el siglo XIX, el juego fue difundido en Camagüey por José Antonio Pichardo “en las altas esferas sociales de la otrora villa de Santa María del Puerto del Príncipe” (Navarro, 2016: párr. 1 [en línea]).

Más adelante, a comienzos del siglo XX, el ajedrez comenzó a popularizarse entre las mansiones y residencias más adineradas de la provincia, así como en barberías y otros lugares de la región.

“En 1919 tuvo lugar el Primer Campeonato Provincial de Ajedrez el cual fue organizado por la entonces Benemérita Sociedad Popular de Santa Cecilia, con la colaboración del Ayuntamiento, y el Centro de la Colonia Española” (Navarro, 2016: párr. 5 [en línea]).

Durante aquel campeonato, Rosendo Romero Delgado con tan sólo 17 años de edad resultó ganador del torneo y conservó el título de campeón hasta después del triunfo de la Revolución. Como resultado, se volvió la figura más destacada de toda la etapa neocolonial tras alcanzar repetidos triunfos en competencias nacionales.

Integró la selección cubana que intervino en el torneo de ajedrez de los Juegos Centroamericanos y del Caribe efectuados en Panamá en 1938, donde ganó dos medallas de oro, el de manera individual defendiendo el primer tablero de la selección de la Mayor de las Antillas y como integrante del colectivo” (Navarro, 2016: párr.7 [en línea]).

Cabe destacar, que Romero no fue el único en sobresalir en el ámbito ajedrecista camagüeyano de aquella época. Junto a él aparecieron personalidades como: los hermanos Alfonso y Goltrán Morán, José Fernández Migota, Ernesto Sanchez, los doctores Manuel Mendoza Rojas y Saturmino Marrero así como Eusebio Morales, Gastón Junquera, Eugenio Rondón, Justo Legido y Emilio López Escobedo.

“En otros territorios de la provincia agramontina también tuvieron destacada participación los ajedrecistas de Ciego de Ávila y

Morón, entre los que aparecen Tomás Jiménez, padre de Eleazar Jiménez, Alberto Yón, y Pedro Lapera” (Navarro, 2016: párr. 10 [en línea]).

Otra de las personalidades que practicaron el juego en Camagüey “fue el célebre científico cubano Carlos J. Finlay, participante en torneos celebrados en la Habana y fundador del Club de Ajedrez de la Villa de San Cristóbal” (Navarro, 2016: párr. 1 [en línea]).

Posteriormente, se fueron realizando diversos torneos en la provincia de Camagüey. Algunos de ellos fueron en honor al célebre ajedrecista José Raúl Capablanca, de entre los más importantes destacaron los siguientes:

1. I Torneo Nacional Especial “Migoya in Memoriam” realizado en el año 1972.
2. Campeonato Nacional, 1988.
3. II Migoya Internacional, 1980.
4. Torneo Internacional “Migoya in Memoriam” Florida, Camagüey, 1985.
5. XXII Capablanca In Memoriam 1987

“Si bien el ajedrez en Camagüey, como en muchas otras partes de la Isla, antes del Triunfo de la revolución, no constituyó en un deporte de masas, si tuvo destellos de grandes que permitieron que esta disciplina fuera a partir del primero de Enero de 1959 en un deporte del pueblo y para el pueblo” (Navarro, 2016: párr. 11 [en línea]).

Hoy en día, Camagüey sigue siendo una de las sedes principales en competencias de ajedrez a nivel nacional, ya que ésta sigue siendo por mucho una provincia llena de jugadores con un nivel de competencia superior al de las demás. Es por esta razón, que muchos ajedrecistas de otras regiones suelen viajar hasta allá únicamente para poner a prueba sus habilidades en el juego. (FIGURA 10)



(FIGURA 10, RADIO CAMAGÜEY, 2013 [EN LÍNEA])

1.3.1 TORNEO DE AJEDREZ EL TINAJÓN

En la actualidad, el ajedrez es catalogado como un deporte-ciencia por ser característico de la lógica y el razonamiento. Depende enteramente de la destreza mental y se fundamenta en estrategias y tácticas, es por ello que el juego entra en la rama del deporte y no es visto como un simple entretenimiento. A su vez, el juego fue considerado por el Comité Olímpico Internacional como un deporte, y las competiciones internacionales son reguladas por la Federación Internacional del Ajedrez (FIDE). Los jugadores suelen competir a nivel individual en diferentes torneos, aunque también existen competencias por equipos de entre las cuales destacan las Olimpíadas de ajedrez. En ellas, los equipos son integrados por una serie de jugadores que son clasificados por la fuerza que tienen en el juego y se enfrentan a un jugador del equipo contrario que ocupe la misma posición.

Es importante mencionar que “un torneo de ajedrez es una serie de partidas de ajedrez jugadas competitivamente para determinar un ganador, ya sea individual o por equipo” (Wikipedia, 2016: párr. 1 [en línea]).

A su vez, gran parte de los torneos de ajedrez están compuestos por los sistemas de: todos contra todos, de liga, sistema suizo o por eliminación directa. Cabe mencionar que estos sistemas son los que permiten la organización y regularización de cada uno de los torneos existentes.

De igual manera, existen torneos que son categorizados por la edad, por lo que sólo pueden participar jugadores que cumplan con el requerimiento de edad solicitado. Estos torneos se clasifican en: categorías menores, las cuales son para los torneos infantiles y juveniles y categorías mayores que son para los adultos.

Cabe destacar, que “el ajedrez es un juego de estrategia de mucha profundidad, muchos ajedrecistas, en especial muchos grandes ajedrecistas de la historia, han aprendido desde la infancia, así tenemos a José Capablanca que aprendió a los 4 años de edad” (Wikipedia, 2015: párr. 1 [en línea]).

El ajedrez en la actualidad, goza de gran aceptación entre la población mundial y cada día son más las personas que lo aprenden y practican; si bien existen grandes eventos, competencias y premios que le dan popularidad e interés a este deporte, van en aumento el

nivel de competitividad en los torneos como en el descubrimiento de nuevos talentos en el ajedrez a nivel mundial (Ilce, 2016: párr.3 [en línea]).

En Cuba, el ajedrez es catalogado como un deporte en masa por lo que suelen realizarse diversos torneos para demostrar su importancia. Algunos de los torneos más importantes de carácter nacional que son celebrados en la actualidad son: VI Torneo Nacional de Ajedrez Ernesto Guevara in Memoriam que se encuentra en la categoría mayores de ajedrez, de igual forma en la categorías menores se encuentran el Torneo Nacional por el Aniversario de la Villa Santa María del Puerto del Príncipe y el Torneo nacional de Ajedrez “El Tinajón” los cuales tienen como sede la ciudad de Camagüey.

El torneo nacional de ajedrez “El Tinajón” es celebrado por la Comisión Provisional de Ajedrez de Camagüey, que convocó desde hace cuatro años este certamen realizado por invitación de talentos del país y se juega todos contra todos en dos grupos, Élite y Premier.

Surgió como idea “de los profesores de la Academia Provincial de Ajedrez José Raúl Capablanca liderados por el Maestro Nacional de Ajedrez, profesor y entrenador de ajedrez, MN Ernesto Echavarría Escalona, para medir el nivel de los alumnos de la Escuela Talento que funciona en la mencionada academia” (De la Paz, 2016).

Su nombre nació, en honor a los tinajones que se crearon a principios del siglo XVII tras la dificultad de obtener agua. Estos recipientes “eran situados en los patios de las casas; al comenzar las lluvias primaverales se esperaba que el primer aguacero limpiara los tejados y luego comenzaban a llenarse mediante curiosos sistemas de canales, primero de madera y después de hojalata o latón” (De la Paz, 2016).

A mediados del siglo XIX se consideró exagerada la existencia de los tinajones, por lo que se detuvo su fabricación. En diciembre de 1900 las autoridades norteamericanas que ocupaban la isla realizaron un inventario de los tinajones existentes en la ciudad de Puerto Príncipe, el que arrojó la cifra de 16 mil 483. La pieza llegó a convertirse en un símbolo que, desde hace décadas, ha representado la ciudad.

Durante la primera sede del torneo que “tuvo por escenario la sala José Raúl Capablanca situada en una parte de la zona del centro histórico declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad”

(EntreTinajones, 2013: párr. 1 [en línea])“alrededor de 40 niños y niñas de las provincias de La Habana, Artemisa, Villa Clara, Ciego de Ávila, Holguín y Camagüey dirimieron las coronas en tres categorías sub-11 años, sub-nueve y sub-siete en uno y otro sexo” (EntreTinajones, 2013: párr. 2 [en línea]). (FIGURA 11)



(FIGURA 11, DE LA PAZ, 2016)

En el grupo Elite, en la categoría sub- 11 triunfó Gerardo Álvarez Armas, niño originario de Camagüey, con 5,5 de siete posibles, tras ganar un desempate contra Gersi Luis Pérez de Villa Clara. En el grupo Premier de esta misma categoría la victoria fue para Andy García Trujillo de Artemisa, con 6,5 de siete. En la categoría femenil de este mismo grupo la ganadora resultó Rosangel Obregón García de Villa Clara.

Para el grupo sub- 9 el ganador fue Leandro Díaz Rodríguez originario de la Habana quien logró una actuación perfecta al ganar los siete cotejos efectuados. Mientras tanto, en el grupo femenil “la vencedora fue la anfitriona Elizabeth Dordy Sánchez, quien totalizó seis de diez” (EntreTinajones, 2013: párr. 4 [en línea]).

Posteriormente, en el grupo sub-7 masculino “el ganador resultó Diego Santiago García de Camagüey, con seis puntos de siete” (EntreTinajones, 2013: párr. 4 [en línea]). (FIGURA 12)

Cabe resaltar, que tras el buen desempeño de los participantes el torneo reveló “la importancia del desarrollo del programa de enseñanza del ajedrez en todas las escuelas del país, como vía de detección y formación de talentos” (EntreTinajones, 2013: párr. 5 [en línea]).

“Con este I Torneo Infantil de Ajedrez “El Tinajón” celebrado en Camagüey, se abren nuevas vías para el ajedrez agramontino, pensar en campeones y futuros grandes maestros es un sueño válido” (EntreTinajones, 2013: párr. 6 [en línea]).

Años siguientes, y gracias a los buenos resultados que dejó el primer torneo “El Tinajón”, este siguió celebrándose en Camagüey. Las ediciones que hasta ahora se han celebrado son:

Primera Copa Nacional de Ajedrez “El Tinajón”

(15-20 de abril de 2013)

Segundo Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón”

(12-17 de abril 2014)

Tercer Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón”

(15-18 de abril 2015)

Cuarto Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón”

(20-26 de abril 2016)

Finalmente, el torneo seguirá celebrándose años siguientes esperando el mismo o mejor resultado por parte de los participantes.

“El sistema competitivo tiene como objetivo buscar estructuras más competitivas que se adapten a las condiciones concretas de nuestros atletas, así como las mismas puedan ser factibles de los actuales momentos” (Altuna, 2012: párr. 1 [en línea]).

1.3.1.1 PARTICIPANTES DEL TORNEO DEL AJEDREZ EL TINAJÓN

El conocimiento y el interés que poseen todos los pequeños ajedrecistas ayudan significativamente en sus procesos de aprendizaje y tienen la capacidad de aprender los movimientos de las piezas más fácilmente para después ir razonando estrategias tácticas y posteriormente vencer a su oponente. A su vez, también puede copiar o razonar otras técnicas superiores las cuales pueden llegar a entender y dominar. (FIGURA 13)

Es altamente recomendado por pedagogos profesionales que la mejor forma de impulsar a un niño es simplemente jugando en su ambiente y sin exigirle demasiado, ya que estos son curiosos por naturaleza y tienen la habilidad de que su aprendizaje sea vasto.



FIGURA 13. LUISA FERNANDA, 2016)

Por lo tanto el practicar ajedrez presenta beneficios en las edades más tempranas debido a que forma un carácter intelectual que incrementa el ejercicio y desarrollo de las facultades mentales, dentro de ellas se encuentran la concentración, la memoria estrategia, el razonamiento y la coordinación, entre otras.

“El Ajedrez es el único deporte en el cual un joven de 12 años puede ser derrotado por otro de 20” (Roberto Pagura, 2016).

Por ello los participantes del Torneo Nacional de ajedrez “El Tinajón” se enfocan en tres categorías de 7-8, 9-10 y 11-12 años, los cuales son invitados por ser los mejores ajedrecistas juveniles del país.

La mayoría de estos competidores consideran al ajedrez un medio por el cual pueden conseguir un mayor conocimiento y son conscientes que al practicar y participar en estos torneos los llevan a tomar una serie de decisiones para volverse más independientes como personas y jugadores.

Este juego de estrategia les aporta una forma de razonamiento y pensamiento lógico que influye dentro de su rendimiento educativo, deportivo, social, personal y de salud

“El Ajedrez es arte y cálculo” (Botvinnik, 2016).

Cuba considera que el ajedrez infantil introduce un vasto desarrollo en el crecimiento intelectual y psicológico de los pequeños ajedrecista y que con ello se forman futuros grandes profesionistas.

El desarrollo de estos competidores no estaría completo sin el cimiento y apoyo familiar, ya que los padres son una pieza fundamental para incentivar el progreso formativo de los pequeños ajedrecistas

El ajedrez es un juego de estrategia de mucha profundidad, que requiere concentración y habilidad del jugador. Grandes ajedrecistas de la historia empezaron a jugar el ajedrez desde la infancia, por eso se recomienda a los padres que deseen que sus hijos jueguen al ajedrez, que les enseñen lo antes posible. Cuanto antes aprendan los niños, mejores y más destrezas desarrollarán (Olias. 2016: párra.1 [en línea]).

A pesar de su corta edad algunos de los jóvenes ajedrecistas dan su opinión con respecto al juego ciencia.

“Es un juego muy interesante en el cual se piensa mucho}” (Carol, 2016).

“Me gusta el ajedrez primeramente por que desarrolla la inteligencia y el pensamiento lógico el cual sirve en cualquier instancia” (Paz, 2016).

“Porque allí puedes desarrollar tu mente y de el puedes aprender más de matemáticas” (Torres, 2016).

“A mí me gusta el ajedrez por que ayuda a saber más cada día... Es pura matemática... A mí me gusta el ajedrez” (Ferrero, 2016).

“Me gusta el ajedrez porque me da inteligencia... Y cuando un día yo llegue a ser campeón de cuba me anunciaran por la radio” (Bajuelo, 2016).

En sus respuestas, se intuye el gran valor que le dan al juego, la pasión con que lo juegan y la motivación que les da para seguir desarrollándose y ser tan grandes como los ídolos que existieron en la antigüedad.

Como ya se mencionó, Cuba es uno de los países americanos donde los grandes ajedrecistas comenzaron desde una temprana edad, claro ejemplo José Raúl Capablanca quien comenzó a jugar a la edad de 4 años.

“A partir de los 4 años de edad, muchos ajedrecistas han aprendido a jugar. Por las cualidades de ejercicio y desarrollo mental que el ajedrez desarrolla, muchas escuelas alrededor del mundo ofrece a los niños cursos de ajedrez” (Wikipedia. 2013: párr.2 [en línea]).

Estos pequeños saben que su edad no es un obstáculo para crecer dentro de este juego de ingenio, esto se debe gracias a la aportación que da el Torneo Nacional de Ajedrez “El Tinajón” al reunir a grandes mentes infantiles que destacan en conocimiento y estrategia y que los prueba competitivamente a lo largo de su vida ajedrecística.

“El ajedrez es un juego. Juega para no dejar de ser niño” (J. L. García Gil, escritor español)

1.3.1.2 SEDE DEL TORNEO DEL AJEDREZ EL TINAJÓN, ACADEMIA PROVINCIAL JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

Pese a las grandes celebridades ajedrecistas que aparecieron en Cuba y en Camagüey, destacó un hombre que tras sus grandes habilidades en el juego sobresalió por sobre todos los demás. Su nombre era José Raúl Capablanca, quien nació en La Habana el 19 de noviembre de 1888, y quien a sus tan solo cuatro años comenzó a tener indicios de excelencia en el juego tras competir contra su padre y ganarle. “La noticia causó sensación en el mundo del tablero: había en Cuba un niño prodigio capaz de mover el ejército de piezas del ajedrez, con intuición notable para su edad”. (Barrera, 2002: 27)

El mismo Capablanca narra su experiencia al jugar por primera vez este juego de ingenio. (FIGURA 14)

Nunca había visto un juego de ajedrez; me interesó y volví al día siguiente a verlos jugar. Al tercer día, mientras observaba, mi padre, apenas un principiante, movió un caballo de un cuadro blanco a otro del mismo color. Su adversario no se dio cuenta.

Mi padre ganó y entonces yo le dije que era tramposo y me reí.

Me preguntó qué sabía yo de ajedrez, a lo cual repliqué que podía ganarle la partida. Él me dijo que era imposible pues me consideraba incapaz de colocar las piezas. Sin embargo, ensayamos y le gané (Barrera, 2002: 27).

Posteriormente, el primer acontecimiento de Capablanca comenzó en siglo XX cuando le faltaban sólo dos días para cumplir los 13 años de edad. Es por esa razón que en casi todas las biografías se cuenta que ganó el Cetro Nacional a los 12 años.

Fue aquel un dramático duelo en el que Corzo ganó las dos primeras partidas, la segunda de ellas precisamente el día del onomástico capablanquino... y no pudo triunfar en ninguna más. Entablaron la tercera, Capablanca ganó la cuarta, vinieron tres tablas seguidas, dos victorias a hilo de José Raúl, tablas, triunfo de Capablanca y tablas. En 12 cotejos ganó el primer campeonato del siglo

con score de siete por cinco (4-6-2). Todavía es quien se ha coronado monarca del país a más corta edad, con 13 años (González, 2012: 2 [en línea]).



Capablanca jugando con su padre

(FIGURA 14, ORTEGA, 2006 [EN LÍNEA])

Más adelante y tras la brillante carrera de Capablanca, creó entre sus compatriotas y en el resto del mundo un gran orgullo y admiración y como resultado de sus grandes logros, el ajedrez en Cuba, el cual aunque no era considerado un deporte popular pronto logró una gran afición entre varias generaciones incluyendo las actuales.

“El desarrollo de la afición ajedrecística en Cuba de principios de siglo hasta entrada la década de los años cuarenta tuvo en José Raúl Capablanca, inmortal genio cubano del tablero, a su mayor propulsor” (Barrera. 2002: 27).

La personalidad de Capablanca iba más allá del ajedrez. Su carisma se describía como “una combinación de estrella de cine mundo con ritmo caribeño y Prometeo capitalista” (Benitez, 2015: párr.8 [en línea]). Su apellido fue signo de alusión para varios productos como: cervezas, helados, cocteles, entre otros.

El portentoso José Raúl Capablanca fue un fenomenal e imbatible ajedrecista y estuvo abarrotado de popularidad durante muchos años, hasta el día de su muerte el 8 de marzo de 1942 en la ciudad de Nueva York. (FIGURA 15)

A poco tiempo de la muerte del legendario Ajedrecista, uno de los principales impulsores del juego en esa época fue Mario Figueredo, quien propuso la idea de conservar la memoria de Capablanca con la obra de un club que tuviera su nombre. Sin embargo en la

capital cubana ya existía uno de los club más famosos del mundo, el cual era “el club de ajedrez de La Habana” fundado en 1855 y este regía la actividad ajedrecística del país, aunque la idea no era un cambio de nombre sino la creación de una entidad nueva que exhibiera el nombre de Capablanca.



FIGURA 15. CORDERO, 2015 [EN LÍNEA])

El 7 de abril de 1942 se reunieron en el local de la Asociación de la Prensa (Consulado número 69) un numeroso grupo de amantes del ajedrez para dejar constituido oficialmente el Club Capablanca. Se creó una amplia directiva que encabezaron José A. Gelabert –primer biógrafo capablanquino- como presidente, el pintor Esteban Valderrama –amigo personal de José Raúl- como vicepresidente primero y Enrique Corzo Arango como segundo vicepresidente (Bayolo, 2016: párr. 4 [en línea]).

La directiva eligió como sede provisional del club la casa de Figueredo, más adelante en el gobierno de Ramón Grau San Martín se edificó el propio edificio del club.

El club Capablanca se inauguró el 26 de junio de 1947 y contó con la asistencia de Grau San Martín. “En el acto se develó el cuadro de Capablanca pintado por Valderrama (única vez que el campeón había posado para un pintor), el cual se colocó en la pared principal y estuvo durante años presidiendo el Club. Hoy forma parte de la colección del Museo de Bellas Artes” (Bayolo, 2016: párr. 6 [en línea])

El salón se estrenó con el comienzo de una partida internacional entre ocho ajedrecistas (6 cubanos y 2 latinoamericanos).

Por un largo tiempo el club Capablanca, compartió honores con el club de ajedrez de La Habana, hasta que este último desapareció en 1960.

Después de la constitución del club exigieron una serie de eventos nacionales e internacionales que fueron emblemáticos uno de ellos fue:

Un hito en la historia ajedrecística de Cuba ocurrió el 25 de enero de 1956: El Club Capablanca es sede de un match con su similar Log Cabin, de Nueva Jersey (EE.UU.), ganado por los capablanquinos 5 x 2, con victorias de Carlos Calero, Eldis Cobo, Rogelio Ortega, Miguel Alemán y Rosendo Romero en los tableros del tercero al séptimo, pero en el segundo ganó un niño visitante de 12 años, que luego sería el ajedrecista más famoso del mundo (Bayolo, 2016: párr. 12 [en línea]).

Posteriormente, dentro de esta área ajedrecística se celebraron torneos constantemente y estos tuvieron visitas de reconocidos participantes que estuvieron en los primeros torneos que se hicieron en memoria de José Raúl Capablanca. (FIGURA 16)

*Jugadores en el Memorial Capablanca
1969*

(FIGURA 16, LLARDO, 2010 [EN LÍNEA])



En el año 1966 intervinieron muchos de estos personajes que participaron en la Olimpiada Mundial, que tuvo por escenario el hotel Habana Libre.

“Al cumplirse el centenario de Capablanca, y el mismo día del acontecimiento, en la tarde del 19 de noviembre, se colocó una placa alusiva en su fachada y se efectuó una cancelación especial filatélica” (Bayolo, 2016: párr. 16 [en línea]).

“Hoy sigue siendo el local más buscado tanto por provincianos como extranjeros amantes del ajedrez, cuando andan de paso por La Habana” (Bayolo, 2016: párr. 17 [en línea]).

En 1988, la FIDE proclamó el día 19 de Noviembre como el Día Mundial del Ajedrez “en honor al nacimiento del gran ajedrecista cubano José Raúl Capablanca, quien fuera Campeón Mundial de Ajedrez desde el año 1921 hasta 1927” (Círculo de Ajedrez Azul, 2014: párr. 1 [en línea]).

Por seguir siendo una sede de ajedrez, actualmente conocido como Academia Provincial de Ajedrez José Raúl Capablanca, sigue siendo la sede de múltiples torneos.

De entre ellos destaca el ya mencionado Torneo Nacional de ajedrez “El Tinajón”.

Como se observa en dicho torneo de categoría infantil, la Academia Provincial de Ajedrez José Raúl Capablanca hasta ahora ha sido una sede de popularidad en la Cuba actual.



FIGURA 17. LUISA FERNANDA, 2016
[EN LÍNEA])

1.3 IDENTIDAD EN EL TORNEO DE AJEDREZ EL TINAJÓN

La importancia del concepto de identidad dentro del diseño radica en que es el acoplamiento de rasgos únicos que hacen a algo o alguien diferente del resto. Por ello, dentro de una corporación, la imagen de identidad es esencial ya que hace referencia a los aspectos visuales para que el espectador pueda definir las características del mensaje que se quiere representar.

Toda organización requiere de una razón de ser ya sea de una imagen o nombre que la distinga por medio de diferentes elementos.

Por tal razón, existen torneos de ajedrez que gracias a su identidad gráfica han logrado sobresalir dentro de ese ámbito ya que, han ocupado dicha gráfica con el objetivo de realizar y garantizar “la creación de piezas acordes con su estrategia general de comunicación como el arte final de las mismas y la calidad de los procesos técnicos implicados” (Universidad Nacional de Lanús, 1995: párr. 1 [en línea]).

Por tal motivo, el Torneo de Ajedrez “El Tinajón”, a pesar de tener un gran reconocimiento dentro de su nación carece de las características antes mencionadas y necesita de una identidad que lo represente e identifique tanto a nivel nacional como internacional, creando una estructura grafica que hará que el torneo sea formal y tenga un atractivo visual para la comunidad cubana.

1.4 CONCLUSIÓN

Finalmente, y como resultado de la investigación del Ajedrez y el Tinajón, se puede destacar que el juego ciencia a evolucionado con el tiempo y que su trayectoria ha trascendido de generación en generación hasta llegar a Latinoamérica, especialmente en Cuba, donde ilustres jugadores como José Raúl Capablanca han inspirado a las nuevas generaciones para interesarse en el juego y a su vez participar en torneos con la búsqueda de superar a este gran maestro. Incluso, realizan torneos en su honor, de entre los cuales destacan el Torneo de Ajedrez el Tinajón el cuál es realizado en la Academia Provincial José Raúl Capablanca y aunque este torneo es conocido en todo el país requiere de una identidad que lo identifique y que por su parte, sea reconocido con mayor facilidad.



CAPÍTULO II
ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

2.1 INTRODUCCIÓN

El análisis iconográfico es aquel que consiste en identificar el mensaje que se quiere transmitir. Por ello, el análisis completo, tanto del simbolismo como del significado que encierra un diseño, es a lo que llamamos iconografía.

La iconografía es una disciplina que analiza el origen y la creación de las imágenes y sus relaciones simbólicas.

Desde éste estudio, se puede comenzar a identificar la estructura de una gráfica, por lo tanto, es importante el resultado de las observaciones y comparaciones iconográficas que se elaboraron en el proyecto con los distintos ejemplos de trabajos que se encuentran relacionados con la imagen de Identidad del Torneo de Ajedrez el Tinajón.

Se puede acentuar que el análisis iconográfico de los diferentes proyectos ayudará a reforzar la estructura de las formas sintácticas y semánticas del tema principal (la imagen de Identidad del Torneo de Ajedrez el Tinajón) dado el vínculo que se encuentra entre ellos. También se considera un conocimiento adecuado en la importancia y utilidad que tiene la composición en el diseño y la estructura en el mensaje para poder tener un mayor entendimiento dentro del concepto principal del diseño final y con ello percibir las características principales del proyecto.

2.2 EJEMPLOS NACIONALES

2.2.1 CARTEL PROMOCIONAL DEL LXII CAMPEONATO NACIONAL E INTERNACIONAL ABIERTO MEXICANO DE AJEDREZ.



DESCRIPCIÓN

Cartel promocional que invita a las personas a participar en el Campeonato Nacional e Internacional Mexicano de Ajedrez.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg de 640 x 160 pixeles en una resolución de 96 ppp.

PROPORCIÓN: Muestra dos imágenes en el orden visual del cartel y es complementado por 5 mensajes tipográficos en el plano visual.

UBICACIÓN: Morelos.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en el cartel no cuen-

tan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: Sin reflejo de movimiento.

ACENTO: El fondo mezclado con las cajas tipográficas resaltan sobre el resto de los elementos por ser el centro de atención del cartel.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: El cartel no cuenta con una armonía clara.

CLARIDAD: La composición del cartel no tiene una completa legibilidad en su signo icónico y tipográfico es bien percibido e identificado por el receptor, sin embargo, sus elementos se encuentran en gran saturación y esto dificulta su visualización en el plano gráfico.

VERDAD: El conjunto de elementos es específico y por lo tanto es identificable.

REALIZACIÓN

El cartel fue realizado en formato digital.

APARIENCIA

El cartel cuenta con un diseño saturado en su composición ya que sus elementos principales no generan un impacto visual para el receptor y el resto de su estructura se encuentra en desequilibrio en color, tamaño y forma.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

La vigencia del cartel fue del 22 al 27 de Marzo del 2016 por haber sido el día del evento.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento el medio es limitado, pues sólo se pudo visualizar vía internet.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos junto con los signos iconográficos ejecutan y muestran el mensaje de dar a conocer el LXII Campeonato Nacional e Internacional Abierto Mexicano de Ajedrez.

B) SIGNIFICADO:

LXII Campeonato Nacional e Internacional Abierto Mexicano de Ajedrez.

C) FUNCIÓN:

Anunciar a los ajedrecistas sobre el próximo Campeonato Nacional e Internacional Abierto Mexicano de Ajedrez.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La estructura de sus cajas tipográficas permite entender el mensaje, sin embargo, la saturación en el plano visual dificulta la legibilidad en gran parte del cartel.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la figura es totalmente concreta por lo tanto no es difícil de identificar.

B) SIMBÓLICO:

Sin valor simbólico.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

El cartel fue diseñado dentro de un contexto formal por ello no rompe con los esquemas establecidos.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

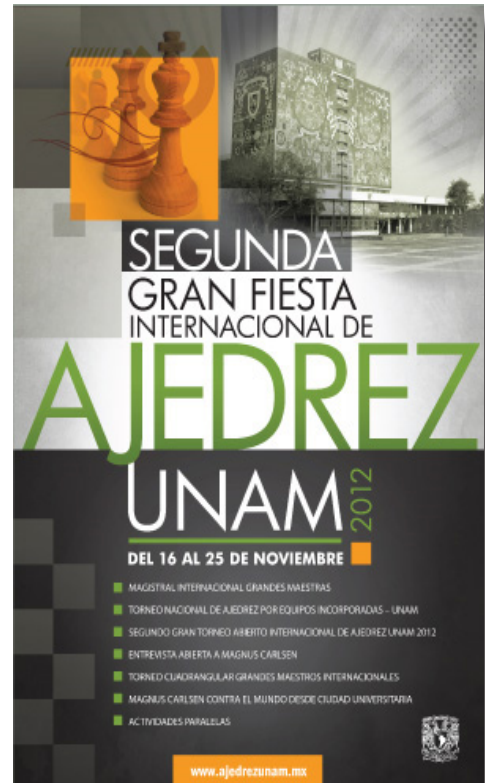
A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje del cartel es entendible, preciso y cumple con su función que es informar sobre el LXII Campeonato Nacional e Internacional Abierto Mexicano de Ajedrez.

2.2.2 SEGUNDA GRAN FIESTA INTERNACIONAL DE AJEDREZ UNAM 2012



DESCRIPCIÓN

Cartel promocional que anuncia la llegada de la Segunda Gran Fiesta Internacional de Ajedrez UNAM 2012.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg de 300 x 450 pixeles en una resolución de 96 ppp.

PROPORCIÓN: Muestra una imagen como punto de interés en el orden visual del cartel y es complementado por 6 mensajes tipográficos que equilibran el plano visual adecuadamente.

UBICACIÓN: UNAM.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en el cartel no cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: Los signos icónicos que se muestra en el cartel tienen volumen y esto refleja movimiento dentro de la composición.

ACENTO: Su signo icónico junto con el texto de “Segunda Gran Fiesta Internacional de Ajedrez” resalta sobre el resto de los elementos por ser el centro de atención del cartel.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: El cartel es armónico ya que la combinación de elementos está de forma equilibrada.

CLARIDAD: La composición del cartel tiene legibilidad en sus signos icónicos ya que están bien percibidos e identificados por el receptor, sin embargo, en el aspecto tipográfico dos de las cajas no tienen la suficiente visibilidad para su correcto entendimiento al tener un puntaje bajo que dificultan su visualización.

VERDAD: El conjunto de elementos es específico y por lo tanto es identificable.

REALIZACIÓN

El cartel fue realizado en formato digital.

APARIENCIA

El cartel cuenta con un diseño estético en su composición ya que sus elementos principales generan un fuerte impacto visual para el receptor y el resto de su estructura está equilibrado en color, tamaño y forma.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

La vigencia del cartel fue del 16 al 25 de Noviembre del 2012 por ser el día del evento.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento el medio es limitado, pues sólo se pudo visualizar vía internet.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos junto con los signos iconográficos ejecutan y muestran el mensaje de dar a conocer Segunda Gran Fiesta Internacional De Ajedrez UNAM 2012.

B) SIGNIFICADO:

Segunda Gran Fiesta Internacional De Ajedrez UNAM 2012.

C) FUNCIÓN:

Invitar a los ajedrecistas a la Segunda Gran Fiesta Internacional De Ajedrez UNAM 2012.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La estructura de las formas permite entender el mensaje, sin embargo, existe la dificultad de legibilidad en las cajas tipográficas.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la figura es totalmente concreta por lo tanto no es difícil de identificar.

B) SIMBÓLICO:

Sin valor simbólico.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

El cartel fue diseñado dentro de un contexto formal y educativo por ello no rompe con los esquemas establecidos.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje del cartel es entendible, preciso y cumple con su función que es informar sobre la Segunda Gran Fiesta Internacional De Ajedrez UNAM 2012.

2.2.3 IDENTIDAD DE LA OLIMPIADA Y PARALIMPIADA NACIONAL



DESCRIPCIÓN

Identidad gráfica que identifica la Olimpiada y Paralimpiada Nacional.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg con dimensiones de 680 x 400 px y con una resolución de 96 ppp.

PROPORCIÓN: Utiliza una imagen central y es complementado con un estilo de la caja tipografía rodeándolo.

UBICACIÓN: Centro de exposiciones y convenciones de Puebla.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en la imagen no cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: El elemento icónico que representa las llamas a pesar de ser abstracto muestra un movimiento dentro de la composición.

ACENTO: Dentro de la composición destacan las formas cromáticas que forman las llamas de una antorcha y la figura ovalada que está a su alrededor.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: La identidad es armónica ya que la combinación de elementos está de forma equilibrada.

CLARIDAD: La estructura de la identidad de dichas olimpiadas cuenta con una excelente legibilidad en todos sus elementos gráficos y tipográficos.

VERDAD: A pesar de la abstracción que contiene el signo iconográfico, se puede identificar claramente junto con el signo tipográfico.

REALIZACIÓN

La imagen se encuentra en versión digital como anuncio para la olimpiada Nacional 2014.

APARIENCIA

La estructura del diseño es estética y dinámica, ya que cuenta con distintas características como el contraste de color y las formas, que generan un entendimiento visual y lector.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

La imagen comenzó a publicarse a partir del 15 de mayo del 2014 dentro de la página y su uso terminó el 25 de mayo que finalizaba la olimpiada.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento temporal el medio es limitado pues sólo se puede visualizar vía internet y en las fechas en que se presente este torneo.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos junto con los signos iconográficos ejecutan y muestran el mensaje de dar a conocer la Olimpiada Nacional de combate 2014.

B) SIGNIFICADO:

Olimpiada Nacional de combate juvenil 2014.

C) FUNCIÓN:

Comunicar al público interesado sobre dichas olimpiadas para obtener su asistencia.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La integración del signo tipográfico-icónico posibilita una identificación rápida, ya que su estructura es simple y directa.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la imagen central que representa una antorcha tiene un grado de abstracción, sin embargo, es sencillo identificarla y no pierde su significado.

B) SIMBÓLICO:

En la composición se muestra el símbolo de una antorcha que por su conocimiento universal es fácil de visualizar.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

La imagen de identidad de dichas olimpiadas es para un entorno de entretenimiento y cuenta con características formales por ello no rompe con los esquemas establecidos de diseño vanguardista.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje de la imagen es entendible, preciso y cumple con su función de informar sobre las olimpiadas nacionales 2014 y proporciona datos como lugar, fecha, participantes e invitados.

2.2.2 IMAGEN DE IDENTIDAD PARA LA FIDE



DESCRIPCIÓN

Imagen gráfica que identifica a la FIDE.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg con dimensiones de 829 x 837 px y con una resolución de 72 ppp.

PROPORCIÓN: Muestra unicamente una imagen como punto de interes en el orden visual.

UBICACIÓN: Sin ubicación.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en el logo cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: El elemento icónico que representa el fondo a pesar de ser abstracto muestra movimiento dentro de la composición.

ACENTO: Dentro de la composición destaca el símbolo que representa la pieza del caballo.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: El logo es armónico ya que la combinación de elementos forman una composición equilibrada y sólida.

CLARIDAD: La composición de la marca tiene legibilidad en su signo icónico ya que está bien percibido e identificado por el receptor.

VERDAD: El conjunto de elementos es específico por lo que resulta fácil de percibir para el receptor.

REALIZACIÓN

La imagen visual fue creada usando una pieza del juego de ajedrez generando un símbolo que lo represente.

APARIENCIA

El diseño es específico y cuenta con una estructura estética que permite representar adecuadamente al juego del ajedrez.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

Sin tiempo establecido.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento el medio es limitado, pues sólo se puede visualizar vía internet.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La unión de los elementos ejecutan su función principal que es dar a conocer a la FIDE.

B) SIGNIFICADO:

Imagen de Identidad para la FIDE.

C) FUNCIÓN:

Dar a conocer a la FIDE como una asociación de ajedrez.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La integración del signo tipográfico-icónico posibilita una identificación rápida, ya que su estructura es simple y directa.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura del logo tiene un grado de abstracción, sin embargo, es específico por lo tanto es identificable y su significado no varía.

B) SIMBÓLICO:

La imagen maneja el símbolo del caballo, pieza universal del ajedrez y por ello su identificación es sencilla.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

La representación fue diseñada dentro de un contexto formal, sin embargo, no rompe los estándares establecidos.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje de la imagen es entendible, preciso y cumple con su función de imagen de identidad para la FIDE.

2.2.5 TORNEO INFANTIL MEXICANO, PEONES AL ATAQUE

MAS INFORMACIÓN
Peones al Ataque

Torneo Peones al Ataque

Francisco Lasso #44 Col Conchita Zapotitlán, Delegación Tlahuac C.P. 13360. Entre la estación de metro Nopalera y Zapotitlán.

Categorías (Femenil y Varonil)
Sub 8, Sub 10, Sub 12, Sub 14

1er Lugar TROFEO
2do y 3er Lugar MEDALLA
Diploma para TODOS

Las primeras 10 lugares obtendrán pase a DISTRITAL

Inscríbete mandando tu nombre completa, fecha de nacimiento y nombre del padre o tutor a peones.al.ataque@gmail.com

FECHA LÍMITE VIERNES 26 DE NOVIEMBRE

Gratis a los primeros 40 inscritos

DESCRIPCIÓN

Cartel promocional que invita a los niños a participar en el Torneo Peones al Ataque.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg con dimensiones de 3000 x 2250 px y con una resolución de 300 ppp.

PROPORCIÓN: El anuncio maneja una amplia gama de elementos tanto tipográficos como iconográficos y estos se encuentran desequilibrados en el plano visual.

UBICACIÓN: Francisco Lasso #44 Col. Conchita Zapotitlán. Delegación Tláhuac C.P 13360. Entre la estación de metro Nopalera y Zapotitlán.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos representados en el cartel no cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: Dentro de la estructura grafica se muestra una fotografía la cual refleja movimiento.

ACENTO: Dentro de la composición el elemento principal es el signo iconográfico que resalta dentro del anuncio.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: El anuncio no cuenta con armonía por su desorganización en sus signos icónicos y tipográficos.

CLARIDAD: La composición del cartel no contiene una completa legibilidad en sus cajas tipográficas, sin embargo, su signo icónico cuenta con una visualización clara para el receptor.

VERDAD: El cartel cuenta con un signo icónico concreto por ello su identificación es clara, sin embargo, sus cajas tipográficas no son las adecuadas.

REALIZACIÓN

El anuncio fue realizado en formato digital.

APARIENCIA

El cartel cuenta con un diseño saturado en su composición ya que sus elementos principales no generan un impacto visual para el receptor y el resto de su estructura se encuentra un desequilibrio en forma, color y tamaño.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

La vigencia del anuncio será hasta el 26 de noviembre donde se cerraran las inscripciones del torneo.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento el medio es limitado, pues sólo se puede visualizar vía internet.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos junto con los signos iconográficos ejecutan y muestran el mensaje de dar a conocer las inscripciones para el torneo de ajedrez infantil.

B) SIGNIFICADO:

Inscripciones del Torneo Infantil Peones al Ataque.

C) FUNCIÓN:

Anunciar las inscripciones del Torneo Infantil Peones al Ataque.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La estructura de sus cajas tipográficas permite entender su mensaje, sin embargo, la saturación del plano visual dificulta la legibilidad en gran parte del cartel.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la imagen es concreta y por lo tanto no es difícil identificarla.

B) SIMBÓLICO:

Sin valor simbólico.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

El cartel fue diseñado dentro de un contexto formal por ello no rompe con sus esquemas establecidos.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

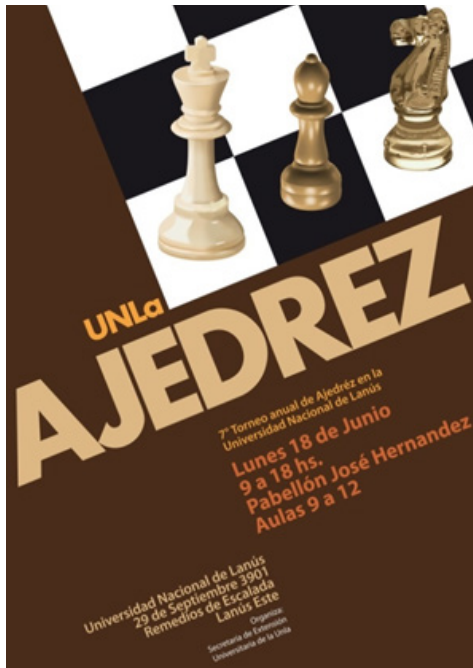
El signo icónico que está representado por la fotografía muestra elementos compositivos que conllevan al sentimiento de la alegría.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje del anuncio es entendible, preciso y cumple con su función que es informar sobre las inscripciones del Torneo Infantil de Ajedrez Peones al Ataque.

2.3 EJEMPLOS INTERNACIONALES

2.3.1 AFICHE DEL 7° TORNEO ANUAL DE AJEDREZ DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LANÚS.



DESCRIPCIÓN

Cartel promocional que anuncia la celebración del 7° Torneo Anual de Ajedrez de la Universidad Nacional de Lanús.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg de 852 x 1193 pixeles en una resolución de 300 ppp.

PROPORCIÓN: Muestra una imagen como punto de interés en el orden visual del cartel y es complementado por 5 mensajes tipográficos que equilibran el plano visual adecuadamente

UBICACIÓN: Universidad Nacional de Lanús.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en el cartel no cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: Las piezas de ajedrez que se muestra en la imagen tienen volumen y esto refleja movimiento dentro de la composición.

ACENTO: Su signo icónico junto con el texto de “ajedrez” realzan el resto de los elementos por ser el centro de atención del cartel.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: El cartel es armónico ya que la combinación de elementos está de forma equilibrada.

CLARIDAD: La composición del cartel tiene legibilidad en su signo icónico ya que está bien percibido e identificado por el receptor, sin embargo, en el aspecto tipográfico dos de las cajas no tienen la suficiente visibilidad para su correcto entendimiento al estos tener un puntaje bajo que dificultan su visualización.

VERDAD: El conjunto de elementos es específico y por lo tanto es identificable, sin embargo, no se entiende a primera vista que se habla de un torneo de ajedrez.

REALIZACIÓN

El cartel fue realizado en formato digital y cada una de las 3 piezas fueron realizadas en Adobe Illustrator con las técnicas de mallas, 3D y vexel.

APARIENCIA

El cartel cuenta con un diseño estético en su composición ya que su elemento principal genera un fuerte impacto visual para el receptor y el resto de su estructura está equilibrado en color, tamaño y forma.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

La vigencia del cartel es el 18 de Junio por ser el día del evento.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento el medio es limitado, pues sólo se puede visualizar en el lugar y vía internet.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos junto con los signos iconográficos ejecutan y muestran el mensaje de dar a conocer el séptimo torneo anual de ajedrez en la Universidad Nacional de Lanús.

B) SIGNIFICADO:

“Unla ajedrez” séptimo torneo anual de ajedrez en la Universidad Nacional de Lanús.

C) FUNCIÓN:

Enterar a ajedrecistas sobre “Unla Ajedrez” que es el séptimo torneo anual de ajedrez en la Universidad Nacional de Lanús.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La estructura de las formas permite entender el mensaje, sin embargo, el conjunto del signo tipográfico-icónico no muestra el suficiente entendimiento de que es un torneo y existe la dificultad de legibilidad en las cajas tipográficas.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la figura es totalmente concreta por lo tanto no es difícil de identificarla, sin embargo, su significación varía en la lectura de las cajas tipográficas.

B) SIMBÓLICO:

Sin valor simbólico.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

El cartel fue diseñado dentro de un contexto formal y educativo por ello no rompe con los esquemas establecidos de diseño vanguardista.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

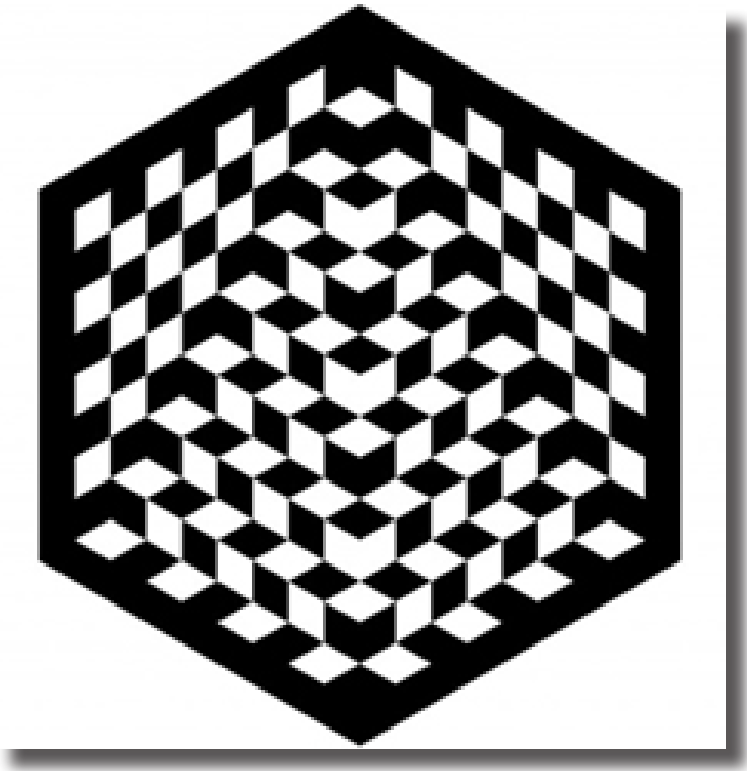
A) ASPECTO SENSIBLE:

El signo icónico que está representado por la fotografía muestra elementos compositivos que conllevan al sentimiento de la alegría.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje del cartel es entendible, preciso y cumple con su función que es informar sobre el torneo Nacional en la Universidad Nacional de Lanús y proporciona los datos necesarios (fecha, lugar y hora).

2.3.2 IMAGEN CORPORATIVA PARA EL CAMPEONATO MUNDIAL DE AJEDREZ



DESCRIPCIÓN

Imagen corporativa que identifica al Campeonato Mundial de Ajedrez.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: : Jpg de 590 x 491 pixeles en una resolución de 72 PPP.

PROPORCIÓN: Muestra únicamente una imagen como punto de interés en el orden visual.

UBICACIÓN: Sin ubicación.

VALOR EXPRESIVO

La imagen corporativa está estructurada en los códigos: icónico y cromático. y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en el logo cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: El acomodo de los cuadros blancos y negros que se muestra en el logo refleja movimiento dentro de la composición tras generar un volumen que crea una ilusión óptica.

ACENTO: Su signo icónico, por ser el único centro de atención realza la imagen corporativa gracias al efecto óptico que se crea a simple vista.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: El logo es armónico ya que la combinación de elementos está de forma equilibrada.

CLARIDAD: La composición de la imagen corporativa tiene legibilidad en su signo icónico ya que está bien percibido e identificado por el receptor, sin embargo, no cuenta con ninguna caja tipográfica que explique de qué o para quién es la marca.

VERDAD: El conjunto de elementos en su totalidad es abstracto pero resulta identificable, sin embargo, no se entiende a primera vista que la imagen corporativa pertenece a las Olimpiadas de Ajedrez por no tener ninguna caja tipográfica que lo señale.

REALIZACIÓN

La imagen visual fue creada usando únicamente cuadros blancos y negros generando un símbolo que representa la absorbente complejidad del juego.

APARIENCIA

La imagen corporativa cuenta con un diseño estético y original en su composición ya que el efecto óptico genera un fuerte impacto visual para el receptor y el resto de su estructura que lo equilibra casi en su totalidad.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

Sin tiempo específico.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento el medio es limitado, pues sólo se puede visualizar vía internet.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

El conjunto de formas en la marca ejecutan y muestran el mensaje de dar a conocer la identidad de las Olimpiadas de Ajedrez.

B) SIGNIFICADO:

Imagen Corporativa para las Olimpiadas de Ajedrez.

C) FUNCIÓN:

Generar una marca que dote al evento de identidad para hacerlo más atractivo en sus próximas generaciones.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La estructura de las formas permite entender el mensaje, sin embargo, a falta de caja tipográfica no muestra el suficiente entendimiento para el receptor.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La representación del tablero mediante una figura hexagonal es completamente abstracta pero es fácil de identificar y su significado puede variar.

B) SIMBÓLICO:

La marca maneja el símbolo del tablero de ajedrez y gracias al dominio universal que posee es fácil de ser identificado.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

La imagen corporativa fue diseñada dentro de un contexto original e innovador por ello rompe con los esquemas establecidos.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje del logo es entendible y preciso, a pesar de la falta de caja tipográfica que lo describa en su totalidad y cumple con su función de identidad para las Olimpiadas de Ajedrez.

2.3.3 NUEVA IDENTIDAD DEL TORNEO CHAMPIONS LEAGUE



DESCRIPCIÓN

Nueva identidad gráfica que identifica el famoso Torneo Champions League.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg con dimensiones de 1240 x 794 px y con una resolución de 72 ppp.

PROPORCIÓN: Utiliza una imagen central y es complementado con una caja tipografía.

UBICACIÓN: Sin ubicación.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en la imagen no cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: El volumen de la figura iconográfica junto con las sombras y la luz que están dentro de la composición muestran un

ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

movimiento perspectivo.

ACENTO: Dentro de la composición destacan los terminados de la imagen principal que es un balón de fútbol, representado con estrellas y el contraste que da este con el color y brillo del fondo.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: La identidad es armónica ya que la combinación y acomodo de los elementos están de forma equilibrada.

CLARIDAD: La estructura de la imagen de identidad de la UEFA cuenta con una excelente legibilidad en todos sus elementos gráficos y tipográficos.

VERDAD: A pesar de la abstracción y el conjunto de elementos que contiene el signo iconográfico se puede identificar claramente la forma.

REALIZACIÓN

La imagen fue innovada y se encuentra en versión digital dentro de la web en la página oficial de la UEFA.

APARIENCIA

La estructura del diseño es estética y dinámica, ya que cuenta con distintas características como el contraste de color y las formas, que generan un entendimiento visual.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

El nuevo diseño de la imagen comenzó a presentarse oficialmente el 27 de agosto del 2015 en Mónaco como identidad de la UEFA y será la que representara a estos torneos.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento temporal el medio es limitado pues sólo se puede visualizar vía internet y en las fechas en que se presente este torneo.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos junto con los signos iconográficos ejecutan y muestran el mensaje que es dar a conocer la nueva imagen de identidad del torneo “Champions League”

(UEFA).

B) SIGNIFICADO:

Torneo Champions League (UEFA).

C) FUNCIÓN:

Dar a conocer la nueva imagen de identidad del Torneo Champions League (UEFA).

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La integración del signo tipográfico-icónico posibilita una identificación rápida, ya que su estructura es simple y directa.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la imagen central que representa un balón formado con estrellas tiene un grado de abstracción sin embargo es sencillo identificarla y no pierde su significado.

B) SIMBÓLICO:

En la composición se maneja un solo símbolo que es el balón formado con estrellas, que es sencillo de identificar.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

La imagen cuenta con una renovación y su comparación con la anterior crea un esquema vanguardista.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje de la imagen es entendible, preciso y cumple con su función de dar a conocer su nueva imagen y datos precisos del porque fue creada y su significado.

2.3.4 NUEVA IDENTIDAD DEL EQUIPO DE FUTBOL DE MINNESOTA (UNITED FC)



DESCRIPCIÓN

Nueva imagen gráfica que identifica al equipo de Fútbol de Minnesota (United FC).

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: : Jpg con dimensiones de 590 x 431 px y con una resolución de 72 ppp.

PROPORCIÓN: Maneja una imagen central que es el punto de atención junto con un fondo y una caja tipográfica.

UBICACIÓN: Sin ubicación.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en la imagen no cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: Dentro de la composición se muestra movimiento en el ave con las alas abiertas.

ACENTO: En la composición se muestra como principal punto visual un fondo claro con un signo iconográfico central que forma un ave color negro.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: La imagen de identidad es armónica ya que la combinación y acomodo de los elementos están de forma equilibrada.

CLARIDAD: La estructura de la imagen de identidad del equipo de futbol de Minnesota cuenta con una excelente legibilidad en todos sus elementos gráficos y tipográficos.

VERDAD: A pesar de la abstracción que contiene el signo iconográfico se puede identificar claramente la forma.

REALIZACIÓN

La nueva imagen de identidad del equipo de futbol de Minnesota se encuentra en versión digital dentro de la web.

APARIENCIA

La estructura del diseño es estética y dinámica, ya que cuenta con distintas características como el contraste de color y las formas, que generan un entendimiento visual.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

La nueva imagen de Minnesota United FC se comenzó a utilizar en el año 2013 dentro del equipo.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento temporal el medio es limitado pues sólo se puede visualizar vía internet y en las fechas en que se presente este torneo.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos junto con los signos iconográficos ejecutan y muestran el mensaje que es dar a conocer la nueva imagen de identidad del equipo de fútbol de Minnesota (Minnesota United FC).

B) SIGNIFICADO:

Imagen de identidad del equipo de Fútbol “Minnesota United FC”

C) FUNCIÓN:

Dar a conocer la nueva imagen de identidad del equipo de Fútbol “Minnesota United FC”

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

La integración del signo tipográfico-icónico posibilita una identificación rápida, ya que su estructura es simple y directa.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la imagen central representa una abstracción media, sin embargo no pierde la legibilidad, sin embargo su significado puede variar.

B) SIMBÓLICO:

En la composición se manejan dos símbolos, que es el ave que representa a Minnesota y una estrella que son fáciles de identificar.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

La imagen cuenta con una renovación y su comparación con las anteriores crea un esquema vanguardista.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje de la imagen es entendible, preciso y cumple con su función de dar a conocer su nueva imagen y datos precisos del porque fue creada y su significado.

2.3.5 FANO 2016, TORNEO DE AJEDREZ EN ITALIA



DESCRIPCIÓN

Cartel promocional que anuncia la celebración del 6º Campionati Italiani Rapid FANO 2016, que es un torneo de ajedrez celebrado en Italia.

SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

A) ESTRUCTURAL

ESPACIO

FORMATO: Jpg con dimensiones de 945 x 945 px y con una resolución de 150 ppp.

PROPORCIÓN: El anuncio muestra una imagen como punto de interés y es complementado con cajas tipográficas en el plano visual.

UBICACIÓN: Puerto Turístico María del Cesari.

VALOR EXPRESIVO

El anuncio está estructurado en los códigos: icónico, lingüístico y cromático.

COMPOSICIÓN

ASIMETRÍA: Los elementos que se muestran en la imagen no cuentan con ejes simétricos compositivos.

ACTIVIDAD: Los signos icónicos que se muestran en el cartel tienen volumen y esto refleja un movimiento dentro de la composición

ACENTO: Su signo icónico realza el resto de los elementos por ser centro de atención del cartel.

PRINCIPIOS ESTÉTICOS

ARMONÍA: No cuenta con una armonía clara.

CLARIDAD: La composición del cartel no tiene una completa legibilidad en su signo icónico ni en el tipográfico ya que no es bien percibido o identificado por el receptor puesto que sus elementos se encuentran saturados y dificulta su visualización en el plano gráfico.

VERDAD: Los elementos a pesar de que son demasiados su representación es clara así como su icono.

REALIZACIÓN

El cartel fue realizado en formato digital.

APARIENCIA

El cartel cuenta con una serie de elementos icónicos y tipográficos, sin embargo, su composición estructural es saturada y no tiene orden.

CUALIDAD FUNCIONAL

A) TIEMPO:

La vigencia del cartel será del 8 al 10 de abril.

B) MEDIO:

Por ser una propuesta gráfica para un evento temporal el medio es limitado pues sólo se puede visualizar vía internet.

SEMÁNTICO

CONSTANTES SEMÁNTICAS

A) SIGNIFICANTE:

La fusión de los elementos tipográficos con los icónicos muestran un mensaje preciso sobre dar a conocer 6° Compionati Italiani Rapid “Fano 2016”.

B) SIGNIFICADO:

6° Compionati Italiani Rapid “Fano 2016”.

C) FUNCIÓN:

Informar sobre el 6° Compionati Italiani Rapid “Fano 2016”.

VARIANTES SEMÁNTICAS

A) MOTIVACIÓN ANALÓGICA:

Su jerarquía de elementos gráficos es precisa y legible.

TIPOS DE SIGNIFICANTES

A) ICÓNICO:

La estructura de la figura es totalmente concreta por lo tanto no es difícil de identificarla.

B) SIMBÓLICO:

Sin valor simbólico.

DISEÑO DE SIGNIFICANTES

A) TENDENCIA VANGUARDISTA:

El cartel fue diseñado dentro de un contexto formal por ello no rompe con los esquemas establecidos de diseño vanguardista.

SIGNIFICADO SEMÁNTICO

A) ASPECTO SENSIBLE:

Sin aspecto sensible.

B) ASPECTO INTELIGIBLE:

El mensaje del cartel es entendible, preciso y cumple con su función de informar sobre la 6° Compionati Italiani Rapid “Fano 2016”.

2.4 CONCLUSIÓN

Como resultado del análisis iconográfico que se realiza en los diferentes ejemplos de proyectos relacionados con la Imagen de Identidad del Torneo de Ajedrez el Tinajón, se puede destacar que en la forma sintáctica y semántica estos no cuentan con demasiadas variaciones ya que todos tienen un vínculo con el tema principal. Como conclusión, se toma en cuenta la importancia que tiene una buena estructura y composición de diseño para poder comprender el trabajo o proyecto final, si este falta es difícil identificar y percibir las características del mensaje que da.

A black and white photograph of chess pieces on a checkered board, viewed from a low angle looking down the board. The pieces are arranged in a line, receding into the distance. The lighting creates strong shadows and highlights, emphasizing the textures and shapes of the pieces. The checkered pattern of the board is clearly visible, alternating between light and dark squares.

CAPÍTULO III
PROPUESTA GRÁFICA

3.1 INTRODUCCIÓN AL PROCESO DE BOCETAJE

El proyecto es desarrollar una propuesta gráfica para la imagen de identidad del torneo nacional de ajedrez el “Tinajón” y surge por la necesidad de establecer una correcta identificación y difusión en la imagen del torneo pues, al ser una competencia de alto prestigio a nivel nacional requiere de una correcta grafica que represente a sus participantes y personas ajenas al torneo como son los docentes, quienes han otorgado un mayor crecimiento educativo a los competidores.

Cabe mencionar que el proyecto se adecua a ciertas características, una de ellas es la sustentabilidad tanto en los recursos materiales, económicos y tecnológicos, siguiente de la funcionalidad e identificación de la imagen para su difusión a nivel nacional.

Una vez determinadas las especificaciones y las necesidades se comienza a concebir una idea concreta para la elaboración en la propuesta de diseño de la marca del torneo, así como la realización de un manual de identidad que explique con mayor precisión y claridad aquella información necesaria que se adecue a las exigencias y funcionamiento de la competencia ajedrecística, las cuales su descripción se encuentra en el ANEXO A.

El manual de identidad incluye las normas que se deben seguir para imprimir la marca o el logotipo en los diferentes soportes internos y externos del torneo y dé mayor hincapié en aquellos que se muestren al público. También incluye la descripción de los elementos gráficos del diseño para la imagen de identidad, así como todas sus posibles variaciones como la forma, el color, el tamaño, entre otros, que se adapten a la preferencia de la comunidad ajedrecística y se incorpora una normativa que indique los códigos de colores exactos, la construcción de los espacios permitidos, la tipografía que se utiliza y las diversas aplicaciones de piezas gráficas que se establecen dentro de dicho proyecto. Varios ejemplos serían: papelería, rótulos, artículos promocionales y demás que sean requeridos.

La marca es una imagen de identidad que va dirigida a los participantes y personas ajenas como visitantes y docentes; y su función principal es identificar y promover al torneo los días del

evento con el prestigio que éste ya conserva.

Tomando en cuenta las contrariedades en la elaboración de los medios impresos que se pueden adquirir en el país cubano, se adquiere la decisión de transportarlos de la Ciudad de México específicamente del estado de Puebla hasta el país de Cuba.

Los medios que existen en Cuba como son la serigrafía, el grabado, el offset y el ploteo, así como el apoyo que otorga el país dentro del evento, permite elaborar medios policromáticos para impresión, sin embargo, también se producen alternativas externas que sean más factibles para la propia reproducción dentro del país como son medios impresos con un estilo monocromático.

Los recursos materiales se determina utilizar elementos duraderos, de bajo costo y peso para la reutilización en los siguientes eventos que se realizan año con año y para la facilidad de transporte de un país a otro.

Dichos recursos, consisten en reproducir los artículos promocionales requeridos para el torneo, como son:

Muro de identificación: el cual es una estructura resistente en un soporte plano sobre el que se fija el nombre del torneo y datos del evento.

Gafetes: los cuales son utilizados por los participantes y docentes que se encuentran involucrados en el torneo y así se identifican de acuerdo a sus cargos.

Diplomas: los que se otorgan como reconocimiento a los participantes.

Trofeos: los que son un reconocimiento que se les entrega a los primeros lugares en el torneo.

Cada prototipo requiere de cierta cantidad de duplicado que aún no se define, sin embargo, con esto varían las características y los costos que se estiman de cada uno.

Los recursos humanos que se encuentran, son los docentes que instruyen a los competidores, así como los miembros de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca.

Los alcances que se consiguen con el presente proyecto de identidad, son generar una identificación adecuada para el torneo de ajedrez “el Tinajón”, que da lugar a una mayor reputación para la competencia de las mejores mentes infantiles del país.

Al obtener sus respectivas propuestas gráficas, el torneo alcanza un crecimiento visual que genera un mayor reconocimiento nacional y a su vez, da como resultado la identificación del torneo a nivel internacional siendo distinguido no sólo por su nombre

sino por su respectiva y nueva imagen de identidad.

Sin embargo, al ser un proyecto de Cuba, los limitantes con los que nos encontramos es la escases de información para generar una adecuada imagen que identifique al torneo, puesto que no se cuenta con un conocimiento completo de que la opción elegida sea del todo funcional para la competencia.

A su vez, nos enfrentamos a los pocos recursos que se tienen en la ciudad de Camagüey, ya que se debe realizar una propuesta funcional y factible que pueda ser reutilizada en las próximas ediciones del torneo. Sin embargo, gran parte de sus materiales generan un alto costo de reproducción, por lo que, como anteriormente se dijo, se contempla la posibilidad de imprimir los prototipos de diseño desde Puebla para ser enviados a la ciudad de Camagüey.

3.2 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para realizar la propuesta de imagen de identidad del torneo nacional de ajedrez “el Tinajón” se consideran distintos aspectos como son las tres categorías infantiles a las que está enfocado el torneo, cabe mencionar, que al ser niños cubanos se debe tomar en cuenta los valores y educación que son impartidos por la cultura de dicho país, ya que tienen un rango de razonamiento en el ajedrez más amplio que otros niños.

El aspecto de los elementos que se utilizan es fundamental para el inicio del bocetaje de su imagen, dentro de los cuales se deben de abarcar el color, tipografía y forma.

Las palabras “torneo de ajedrez infantil” son los términos en los que se puede poner más énfasis para realizar una propuesta gráfica, por lo tanto, se tiene que elegir las palabras más relevantes que son “ajedrez e infantil.”

El ajedrez es un juego de tácticas que requiere de estrategia, por lo tanto, este concepto es fundamental para su identidad y al ser un torneo infantil, se considera que los niños son una parte clave para el evento.

La infancia es el término que se le da a un conjunto de totalidad de niños, este a su vez, también es un elemento didáctico que puede ser representado por una gama de colores variada que transmita alegría o gozo, una idea de que la vida inicia y que es emocionante.

La estrategia es la habilidad de coordinar y de planear movimientos, antes de actuar este símbolo demanda cierta rectitud y pensamiento tradicional, por lo tanto; las figuras que se representan no tienen que perder su forma a la hora de bocetar.

Los elementos que se ocupan al momento de bocetar son el caballo; pieza del ajedrez, el peón, y por último el tinajón; todas estas piezas están justificadas dado que cuentan con un orden en su acomodo. El caballo está representando una estrategia del ajedrez al ponerse enfrente del peón para que éste avance y llegue al final del tablero y así pueda convertirse en una pieza perdida durante la partida y con ello poder vencer al oponente, esto puede verse

reflejado hacia la vida de un niño (representado por el peón) que con las decisiones correctas pueda convertirse en lo que desee. El tinajón es un elemento fundamental en el entorno camagüeyano y un objeto sumamente importante por lo que es necesario incluirlo.

La forma de las líneas es presentada nuevamente a los términos de la infancia y estrategia, razón por la cual, son delgadas, gruesas y fluidas creando un entorno armónico pero, a la vez están colocadas en un orden estratégico para dar a conocer las figuras deseadas.

La tipografía a utilizar para el logo puede ser “serif” por la razón de que el término de “estrategia” es una fuente seria y tradicional.

La integración de los colores es muy variada dado que lo principal es enfocarse en los niños. Cuenta con una gama diversa y entretenida de colores reflejando el término de la infancia

Esta teoría del color, fue mencionada por el poeta y científico alemán Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) quien en su investigación se opuso a las teorías de Newton, mencionando que el color en realidad se puede interpretar de distintas formas.

Algunos de los colores que se pretenden usar son: el azul, rojo y amarillo por los diversos significados que tienen.

Azul: El azul es el color del espacio, de la lejanía y del infinito. En la publicidad se le relaciona con la limpieza y la frescura. Es un color que representa y transmite tranquilidad, afecto, frío e inteligencia.

Rojo: El rojo es la acción, actividad, el amor, el vigor, el poder creativo, también representa fortaleza, poder, honradez e iniciativa.

Amarillo: El amarillo es la luz y del oro. Se relaciona con la riqueza y la abundancia, con la acción, la alegría y el poder. (Johann Wolfgang, 2016: 5 [en línea]).

A continuación se muestra el proceso de bocetaje con sus respectivas justificaciones:



COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

Dentro de la composición como imagen principal se encuentra el peón y el caballo, este último está enfrente como fuerza de combate y representa protección hacia el peón.

El peón representa a los competidores que son infantes, menores a 14 años, la justificación de representar a los niños con este elemento es que a pesar de que es una pieza menor dentro del juego ciencia, existe una jugada que si llega al final del tablero del contrincante puede tomar el lugar de la pieza que más la convenga y así poder ganar la partida.

Estas dos piezas son plastas y no cuentan con ornamentación y se encuentran centradas en la composición

El elemento del tinajón de igual forma es una plasta y se encuentra en una posición horizontal.

Estos tres elementos se complementan formando una de las leyes de Gestalt llamada figura fondo la cual según Guillermo leone, figura es aquel elemento que se encuentra en el espacio y fondo es el sector que abarca a los elementos interrelacionados.

El diseño está estructurado en un estilo abstracto ya que se busca no ocupar una gran cantidad de color por la limitante de no saber los tipos de sistemas de reproducción y los costos de cada uno de ellos que se encuentran en el país de Cuba específicamente en la localidad de Camagüey, sin embargo se crea un estilo vanguardista sin perder la seriedad del juego de ajedrez.

Por la composición de sus elementos esta propuesta fue diseñada en blanco y negro para economizar y facilitar su reproducción.

Las dimensiones del imagotipos son: 8.25cm x 7.98cm.

TIPOGRAFÍA

La tipografía que se utiliza es: Engraversgothic BT, es tipo de letra sans serif es geométrica rectilínea, este estilo de letra es contemporánea ya que su creación se data a los años 90`s.

El texto se encuentra alrededor del isotipo con un puntaje diferente, dando hincapié al nombre del torneo (El Tinajón).



COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

Como en el primer diseño se utiliza nuevamente los elementos del caballo y el peón en la misma posición justificando el concepto de estrategia. Sin embargo el tinajón es un estilo orgánico creado a base de curvilíneas y se encuentra en una posición a 45 grados a la derecha de la composición. Este elemento se encuentra entre el texto y las figuras de ajedrez (caballo y peón).

Las dimensiones del imagotipo son: 10,24cm x 4.31cm.

Por la composición de sus elementos en plasta esta propuesta estpa diseñada en blanco y negro para economizar y facilitar su reproducción.

TIPOGRAFÍA

La tipografía que se utiliza nuevamente es: Engraversgothic BT, ese tipo de letra sans serif es geométrica rectilínea, este estilo de letra es contemporánea ya que su creación se data a los años 90`s.

El texto se encuentra como protagonista ya que está alineado al centro y los elementos del isotipo se encuentran a la izquierda teniendo una interrelación con este.

El puntaje del texto es distinto, el nombre del torneo es mayor y se alinea con las palabras restantes.

Igual que en el primer diseño, esta se encuentra en versión monocromática.



COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

Como en el primer diseño se utiliza nuevamente los elementos del Dentro de la composición, se crea un imagotipo que es un tinajón grabado por las piezas del ajedrez que son el caballo y el peón que están estratégicamente colocadas para simular una táctica del juego interpretando que el caballo está enfrente del peón para que éste se sacrifique y a su vez pueda avanzar para que se convierta en una pieza anteriormente perdida en la partida y así se pueda identificar con los niños para que ellos entiendan que tomando las mejores decisiones puedan ser lo que ellos quieren.

Las líneas se hicieron de tal forma que son didácticas y entretenidas para los niños que participan en este torneo, pero también éstas fueron colocadas estratégicamente para formar una figura.

A diferencia de las demás propuestas, este posee gama cromática tras tener trazos ligeros en su composición que facilitan su reproducción.

TIPOGRAFÍA

La tipografía que se seleccionó para este imago tipo es Timeless-Bold, la cual es una fuente serif dado que esta refleja tanto tradición cómo integridad, que son conceptos básicos en el ajedrez.



En este diseño se toma en cuenta principalmente la tipografía, que está representada por una fuente serif la cual tiene por nombre Timeless-Bold, esta tiene el párrafo recargado hacia la derecha para poder apreciar el logo de las piezas del ajedrez y el tinajón elementos que son indispensables para representar al torneo.

Estos fundamentos están acomodados de tal forma que tiene mayor protagonismo el tinajón dado que el torneo tiene ese nombre y en segundo plano las piezas del ajedrez que serían el caballo y el peón los cuales representan una estrategia del juego interpretando que el caballo está enfrente del peón para que éste se sacrifique y el peón pueda avanzar para que así se convierta en una pieza anteriormente perdida en la partida y esto a su vez se pueda identificar con los niños para que ellos entiendan que tomando las mejores decisiones puedan ser lo que ellos quieran.

Por la composición de sus elementos y al igual que las anteriores esta propuesta fue diseñada en blanco y negro para economizar y facilitar su impresión.



TORNEO DE AJEDREZ El Tinajón

COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

La imagen fue diseñada con el concepto de estrategia eligiendo de esta palabra las piezas claves de caballo; por ser la pieza favorita de los jugadores, y peón; para representar a los niños. Se emplea la ley de gestal de “figura fondo” para representar dichas piezas y la imagen que se forma muestra al peón dentro del caballo dando a entender que éste al llegar al otro extremo del tablero puede comerse la ficha del contrincante sin importar que éste sea una pieza inferior como el peón.

Por su parte se añade un tinajón dentro de la tipografía en representación al torneo y al nombre de este.

Por ser una propuesta de plasta la propuesta fue diseñada en blanco y negro para economizar y facilitar su impresión.

TIPOGRAFÍA

La tipografía que se utiliza es: Mongolian Baiti, ya que al ser una fuente romana refleja antigüedad, seriedad y tradición de igual manera que el ajedrez lo representa.

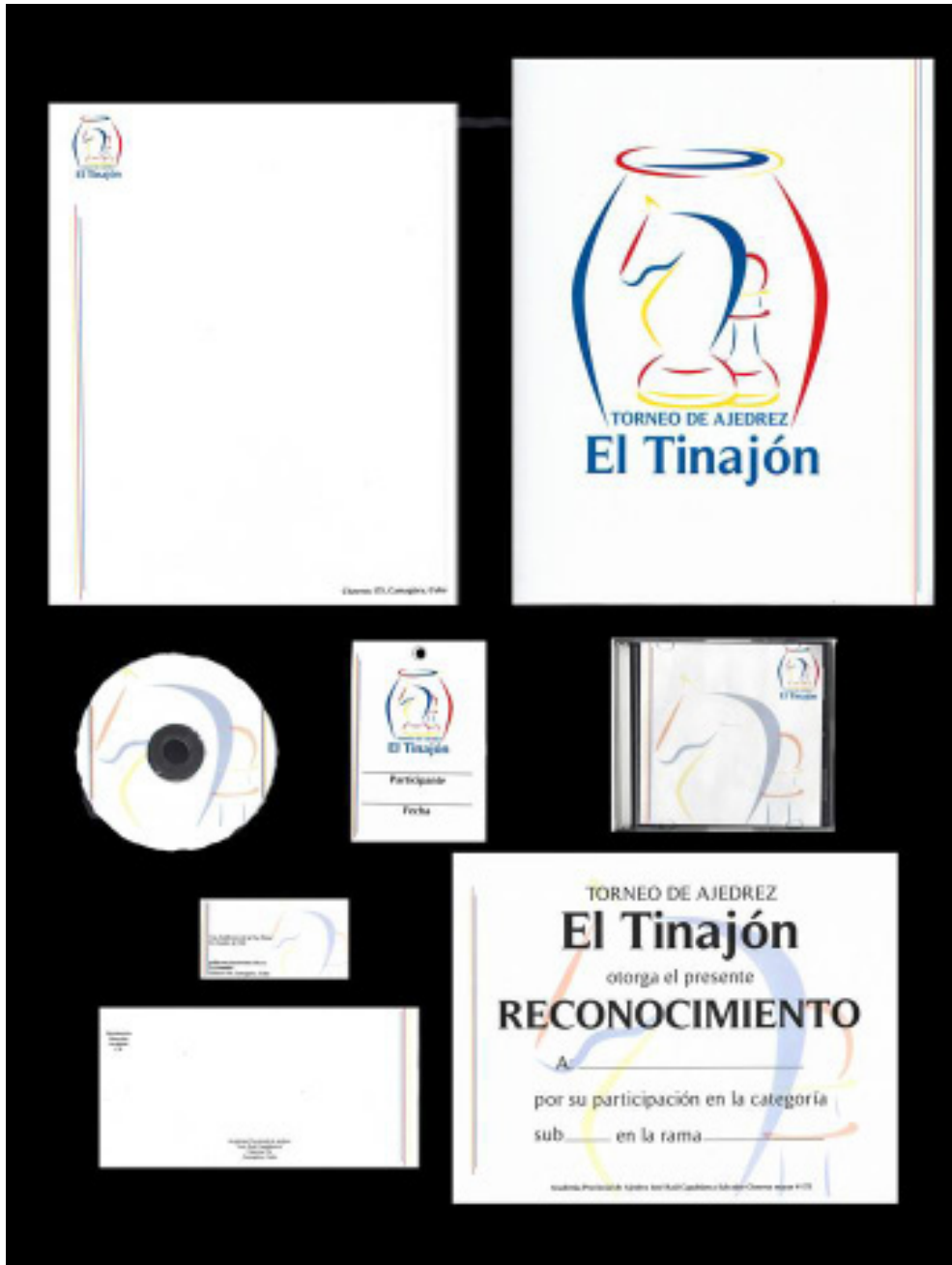
Para el “torneo de ajedrez” al ser la frase que complementa el nombre se emplea un puntaje menor para pasar en segundo plano y a su vez pueda ser legible para el usuario.

Para “el tinajón” se usó la misma fuente pero a un mayor puntaje para destacarlo principalmente por ser el nombre del torneo.

3.3 CONCLUSIÓN

Tras diseñar y analizar las diferentes propuestas gráficas se determinó que el diseño número tres de los cinco anteriormente mostrados se ocupará para la Identidad del Torneo de Ajedrez el Tinajón, ya que esta, al tener trazos ligeros en su símbolo y tipografía generan una mayor facilidad de reproducción de igual manera que su gama cromática permite que se empleen recursos económicos para su impresión.

3.4 DUMMIES



3.5 GESTIÓN Y PRESUPUESTOS

Las normativas determinan las reglas que se destacan dentro de la institución.

El Decreto Ley 203 de marcas y otros signos distintivos, constata las prohibiciones absolutas y relativas, las cuales deben ser fundamentales a la hora de diseñar.

Desde hace unos años, la Unión de Empresas de Recuperación de Materias Primas en Cuba se da a la tarea de reforzar su identidad visual.

Dicho concreto, establece varios artículos para la marca y sus elementos los cuales fomentan la realización para el proyecto.

ARTICULO 1.-El presente Decreto-Ley tiene por objeto la protección de las marcas, los nombres comerciales, los emblemas empresariales, los rótulos de establecimiento y los lemas comerciales en la República de Cuba, a través de la concesión de derechos de propiedad industrial.

Dicho artículo nos informa sobre la protección de una marca dentro de un contexto espacial por ello es importante ya que nos habla seguridad que tendrá el logotipo que se creará para el torneo.

ARTICULO 3. 1.-Pueden constituir marcas

Este artículo nos menciona todos los tipos de signos que se pueden utilizar para crear la propuesta de la imagen de identidad del torneo

El decreto también menciona un reglamento de normativas para la solicitud de registro de una marca así como de los cambios que pueden existir ya sean en los datos o en el mismo diseño de la marca.

Por otra parte, los costos de reproducción de cada objeto fue determinado a precio mexicano y constan de la siguiente manera:

HOJAS MEMBRETADAS: \$1,234.00 mil piezas.

FOLDERS: \$3,408.19 mil piezas.

CAJA Y CD: \$38 diez piezas con impresión.

TARJETAS DE PRESENTACIÓN: \$249 mil piezas.

GAFETES: \$350 mil piezas.

RECONOCIMIENTOS: \$1,234.00 mil piezas.

SOBRES: \$3, 239.00 mil piezas.

LONA Y SUS DERIVADOS: \$100 cada uno.

CARTEL: \$45.

PLAYERA: \$2500 50 piezas.

TROFEO: \$350 con grabado.

The background features several thick, flowing, curved lines in shades of blue, yellow, and orange. These lines create a sense of movement and depth, with some lines curving upwards and others downwards, creating a dynamic and abstract composition.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA FINAL

MANUAL DE IDENTIDAD



TORNEO DE AJEDREZ
El Tinajón

INDÍCE

Uso del Manual -----	5
Símbolo -----	6
Métrica de Trazo -----	7
Marca de Agua -----	8
Imagotipo -----	9
Área de Aislamiento -----	10
Tipografía -----	11
Colores -----	12
Positivo y Negativo -----	13
Versiones con fondo -----	14
Versiones Incorrectas -----	15
Papelería -----	16
Gafete -----	16
Hoja Membretada -----	17
Tarjeta de Presentación -----	18
Folder -----	19
Sobre tamaño carta -----	20
Caja y CD -----	21
Papelería Complementaria -----	22
Promocionales -----	25
Reconocimientos -----	25
Téxtil -----	26
Lona -----	27
Lona, opciones reutilizables -----	28
Cartel -----	29
Trofeo -----	30
Conclusión -----	31

USO DEL MANUAL

El manual de identidad fue creado para regular y sostener el uso del logotipo del “Torneo de ajedrez el Tinajón” con el único fin de presentar su nueva gráfica y determinar las aplicaciones correctas de la misma para que estas no puedan ser modificadas por ningún motivo. Está dirigido a los usuarios que sean responsables del manejo del logotipo y sus aplicaciones, así como para otorgarles una mejor representación de la imagen a los asistentes.

SÍMBOLO

La simbología que se emplea para representar el isotipo está formado por tres elementos los cuales son el tinajón y dos piezas de ajedrez: el peón y caballo.

Dichas piezas de ajedrez representan el concepto de estrategia, adaptando dentro de la composición al caballo por delante del peón como defensa de este y el tinajón como figura necesaria de personificar al nombre del torneo y este se encuentra como envoltivo de dichas piezas.

Los colores del isotipo son representados por los colores primarios amarillo el cual representa alegría, el rojo se adecua con la vitalidad y el color azul se asocia a la parte intelectual.

El no usar gran cantidad de color dentro de la simbología facilita su reproducción y contribuye en la reducción de costos en la impresión.



MÉTRICA DE TRAZO

El isotipo del torneo de ajedrez el tinajón está justificado en una cuadrícula para alinear cada uno de los elementos que lo componen y poder tener equilibrio y orden entre sí.

Esta red cuadrangular es útil para respetar proporciones, que permitan su correcta reproducción a pequeña y grande escala.

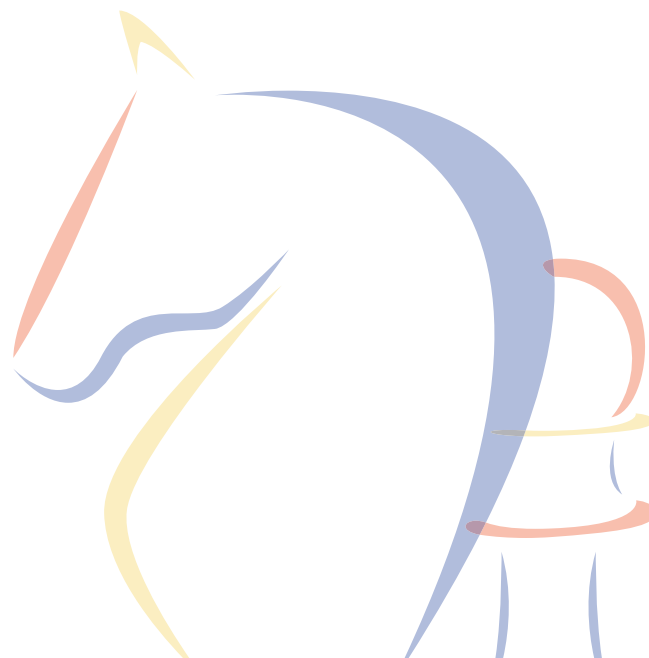


MARCA DE AGUA

La marca de agua es una imagen que contiene un bajo porcentaje de color, mostrando así un efecto de transparencia.

El propósito de la marca de agua es preservar los derechos de propiedad de los escritos de la institución y adaptarla como adorno en documentos de la sociedad del torneo.

A continuación se presenta una versión de marca de agua del logotipo a color a un 70% de transparencia, dicho porcentaje permite la legibilidad de la lectura del texto que se encuentre encima del logotipo.



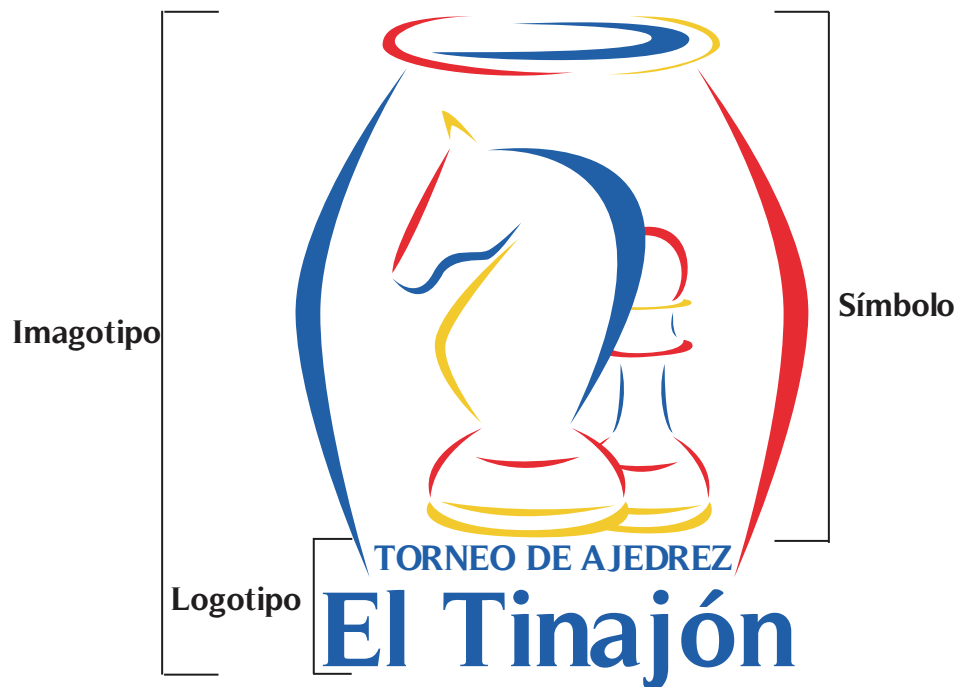
IMAGOTIPO

El imagotipo debe reflejar las características y conceptos de la misma por lo que se maneja con responsabilidad.

Este imagotipo refleja los principales conceptos del torneo y de su historia.

En el logotipo se incluye el nombre del Instituto y su razón social y se utiliza el mismo tono de color azul que en el isotipo, con esto se crea una armonía.

De igual manera, la tipografía que se eligió fue “Timeless” al tener trazos ligeramente gruesos que concuerdan con el imagotipo.



ÁREAS DE AISLAMIENTO

La marca debe tener su propio espacio libre alrededor de sí, para evitar encimar elementos que puedan invadir, confundir o restar legibilidad a la marca, esta área cuyo valor es X se obtuvo del elemento que se muestra en la gráfica.



Reducción Mínima



O = Distancia "X"

TIPOGRAFÍA

La tipografía empleada es “Timeless”, cuyo peso empleado es: bold y regular, su estilo sans serif muestra la suficiente legibilidad en sus trazos ya que sus trazos ligeramente gruesos están acorde con el diseño del imagotipo.

Dentro del imagotipo, el nombre del torneo y su razón social se colocan centrados y en la parte inferior del logotipo utilizando las mayúsculas para denotar posicionamiento y visibilidad.

La misma tipografía se usó en diferentes porcentajes y fue modificada en el interlineado.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890^oa!”,.\$%&/()=?¿’i`+´ç,-_::Ç”^+

Timeless-Bold

COLORES

Así como la tipografía denota el nombre del torneo, la gama cromática complementa su identidad, sugiriendo conceptos contenidos de la marca.

El imago tipo se compone de tres colores:

Amarillo, azul y rojo.

La razón de dichas elecciones es la transmisión del concepto infancia que pretende mostrar en la marca tanto individualmente como en conjunto.

Se eligieron colores primarios como es el amarillo el cual representa alegría, el rojo se adecua con la vitalidad y el color azul se asocia a la parte intelectual.

A continuación se presentan las claves de los colores para medios impresos (CMYK) y pantallas audiovisuales RGB.



#0F549C
C:95%
M:67%
Y:6%
K:0%



#DF2027
C:4%
M:96%
Y:86%
K:0%



#F6CC00
C:5%
M:18%
Y:94%
K:0%



#2466A7
R: 36%
G: 102%
B: 167%



#E53D43
R: 229%
G: 61%
B: 67%

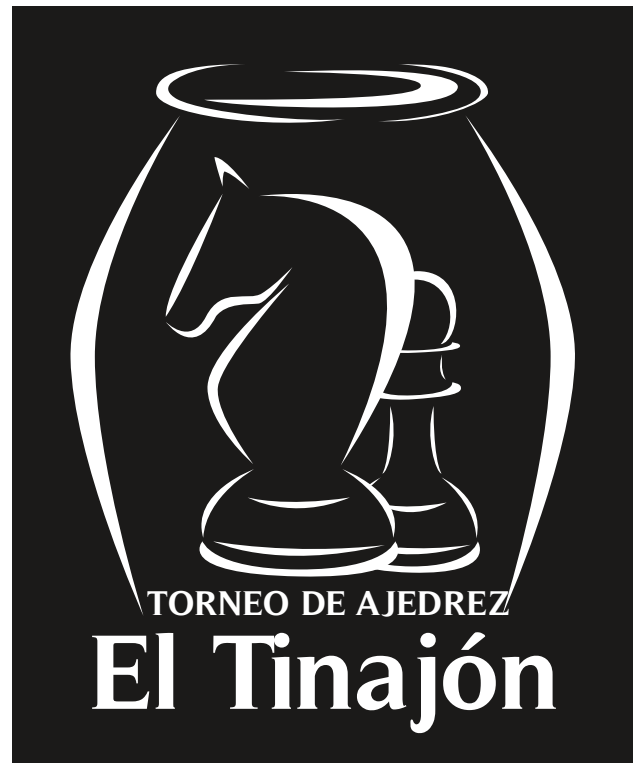


#F3CC39
R: 243%
G: 204%
B: 57%

POSITIVO Y NEGATIVO

La versión de Positivo/ Negativo se utiliza en casos en los que no se pueda usar color.

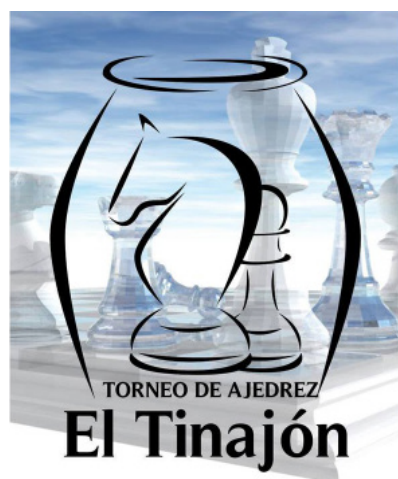
Esta versión es ideal para aplicaciones como grabados en blanco sobre papel, altos y bajos relieves en metal, bordados a una tinta.



VERSIONES CON FONDO

Estas versiones se utilizan en los casos donde el fondo sobre el cual se coloque la marca ya sea una imagen, fotografía o cualquier gráfico, no cause dificultades para su legibilidad y reconocimiento, es importante respetar el área de restricción al aplicar estas versiones.

A continuación se presenta el logotipo en fondos claros, oscuros y en imágenes donde no se pierde la visibilidad de este.



VERSIONES INCORRECTAS

La imagen de identidad del Torneo de Ajedrez el Tinajón es de carácter público, por ello es esencial establecer algunas normas de lo que no se puede hacer con el logotipo, ya que cualquier cambio en la posición, tamaño o color afectaría a la marca de la institución.



PAPELERÍA (Gafete)

Sirve para la identificación de los participantes.

En la parte frontal se coloca el logotipo ocupando $\frac{3}{4}$ del área del formato, el nombre del competidor y la fecha se encuentran centrados en la parte inferior, dejando un espacio para acceder la información que cada dato requiere.

ESPECIFICACIONES

SISTEMA DE COLOR: CMYK

ORIENTACIÓN: Vertical

FORMATO: 8.0 cm x 12.0



12 cm



8 cm

PAPELERÍA (Hoja membretada)

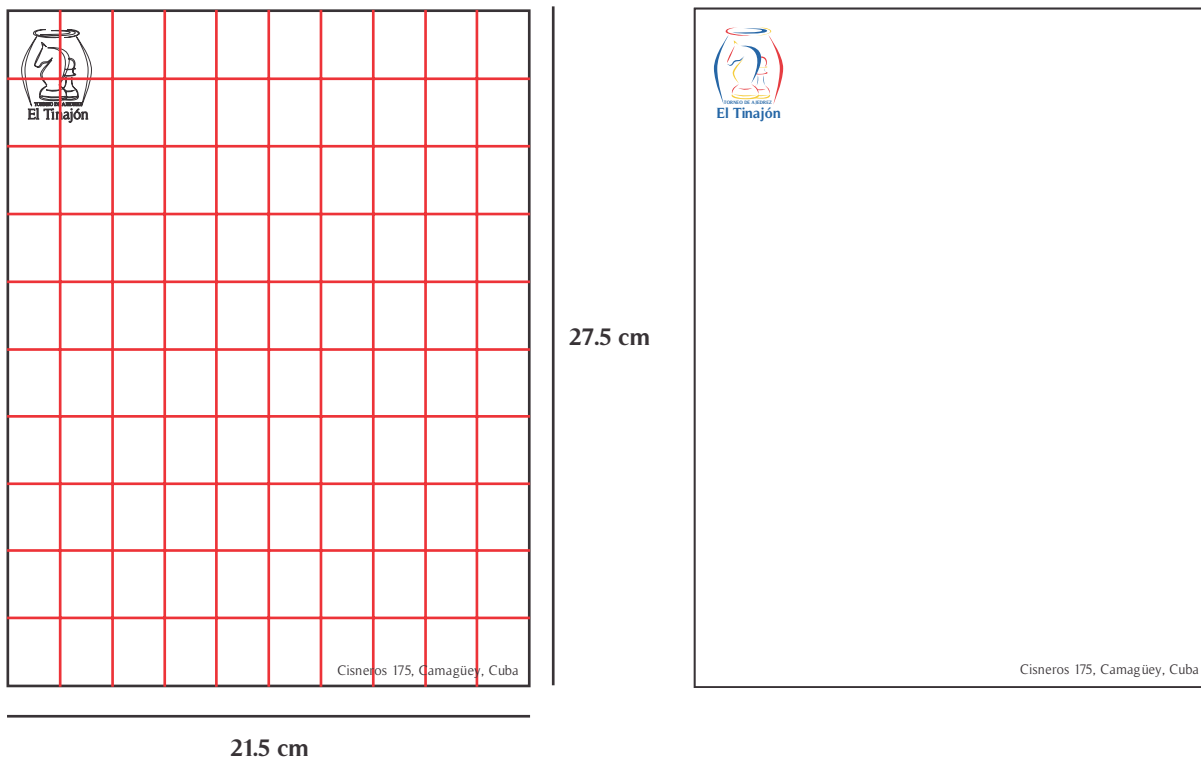
La hoja membretada identifica todos los documentos que pertenecen o representan al torneo. Tiene colocado el logotipo en la parte superior izquierda y una pleca debajo que llegará hasta el final del formato y posteriormente en la parte inferior derecha tendrá la información de contacto del instituto.

ESPECIFICACIONES

SISTEMA DE COLOR: CMYK

ORIENTACIÓN: Vertical

FORMATO: Carta (21.5 x 28 cm)



PAPELERÍA (Tarjeta de presentación)

Es la forma en que las personas pueden lograr tener contacto con los miembros del torneo, van los datos generales del torneo (teléfono, dirección, etc.).

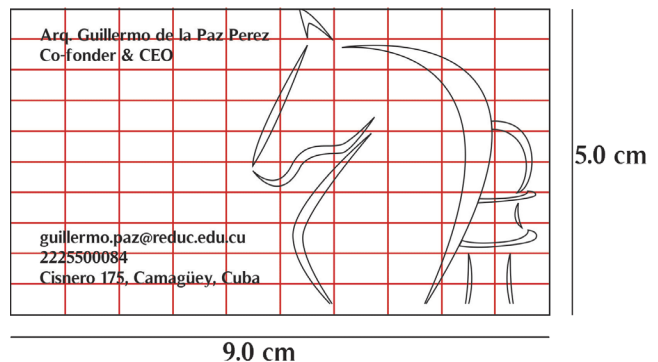
La tarjeta es en una sola dirección es decir que solo en la parte frontal vendrá la información junto con el logotipo usando este en marca de agua.

ESPECIFICACIONES

SISTEMA DE COLOR: CMYK

ORIENTACIÓN: HORIZONTAL

FORMATO: 9.0 cm x 5.0 cm



PAPELERÍA (Folder)

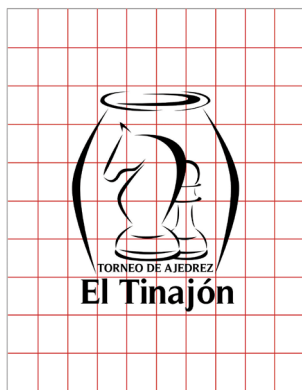
Es el medio para la protección y traslado de documentos de carácter formal del torneo. Se sigue la misma línea gráfica. En la parte frontal se encuentra el escudo y una placa en la parte derecha y en la zona posterior se coloca la información de contacto del torneo

ESPECIFICACIONES

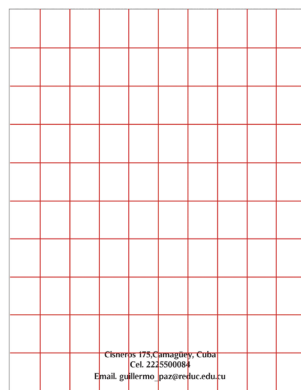
SISTEMA DE COLOR: CMYK

ORIENTACIÓN: Vertical

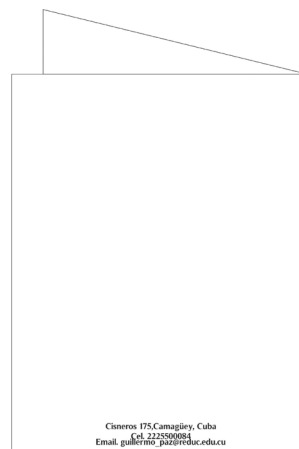
FORMATO: 23.5 cm x 29.5 cm



23.5 cm



Cisneros 175, Camagüey, Cuba
Cel. 2225500084
Email. guillermo_paz@reduc.edu.cu



Cisneros 175, Camagüey, Cuba
Cel. 2225500084
Email. guillermo_paz@reduc.edu.cu

PAPELERÍA (Sobre tamaño carta)

El sobre mantiene el mismo estilo gráfico, para ahorrar en costos en la parte posterior lleva la información necesaria de la empresa y los datos que se requieren del destinatario así como el espacio suficiente para poner el timbre postal. El logotipo del instituto se adecua en la parte frontal ubicado en la zona inferior izquierda.

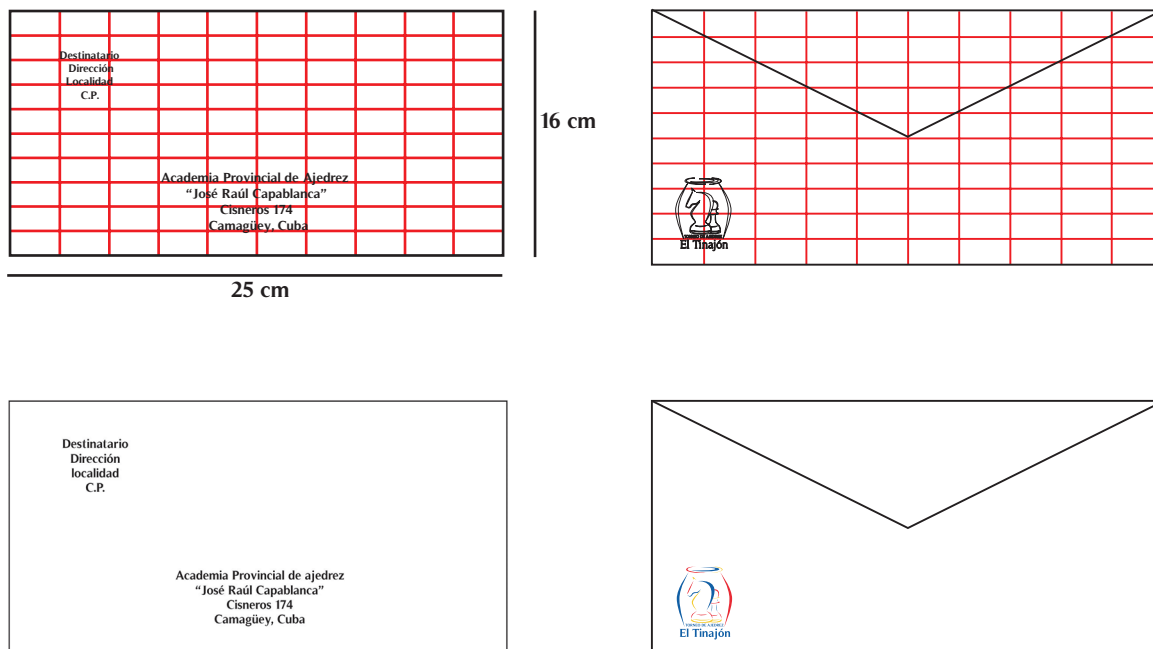
Este formato solo es un envoltente para información importante por lo tanto no se requiere gastar demasiado en impresión.

ESPECIFICACIONES

SISTEMA DE COLOR: CMYK

ORIENTACIÓN: Horizontal

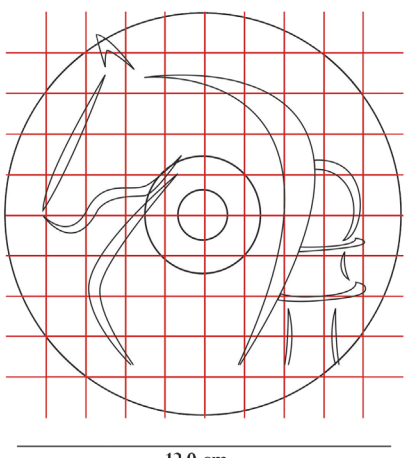
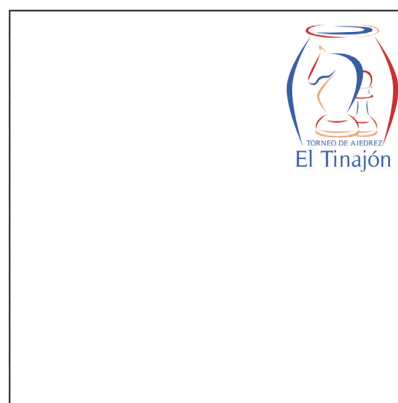
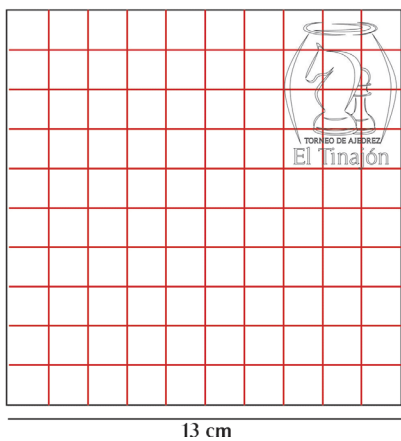
FORMATO: 16.0 cm x 25.0 cm



PAPELERÍA (Caja y CD)

Es un instrumento importante que sirve para almacenar información como imágenes, texto, videos, etc.

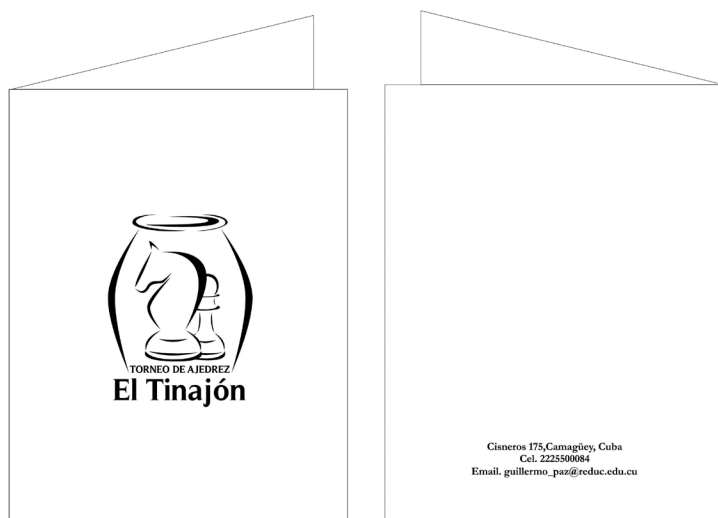
Los miembros del torneo de ajedrez el Tinajón lo pueden ocupar como almacén de archivos importantes ya que cuenta con una gráfica que identifica al torneo.



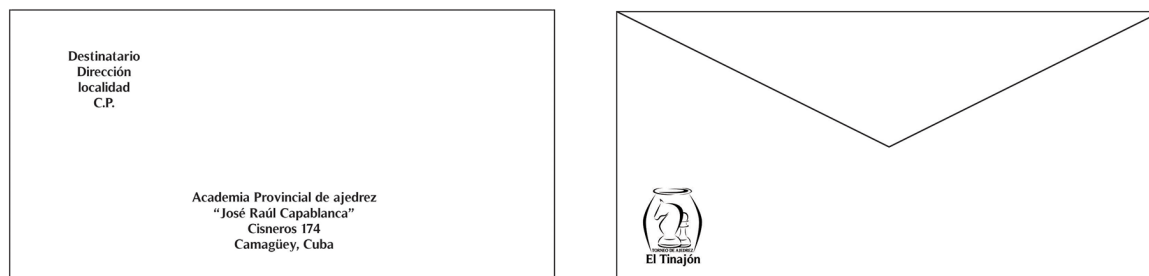
PAPELERÍA COMPLEMENTARIA

La papelería incluida en esta sección son opciones monocromáticas para facilitar su reproducción a una sola tinta los cuáles tendrán el mismo tamaño que su opción cromática.

FOLDER

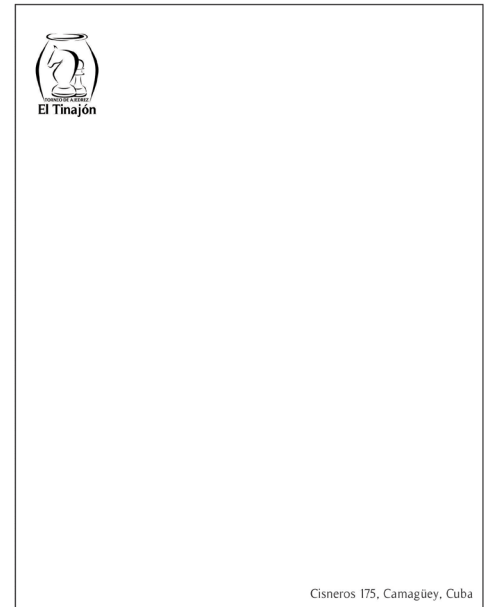


SOBRE TAMAÑO CARTA



PAPELERÍA COMPLEMENTARIA

HOJA MEMBRETADA




TARJETA DE PRESENTACIÓN



PAPELERÍA COMPLEMENTARIA

GAFETE



TORNEO DE AJEDREZ
El Tinajón

Participante

Fecha

RECONOCIMIENTO



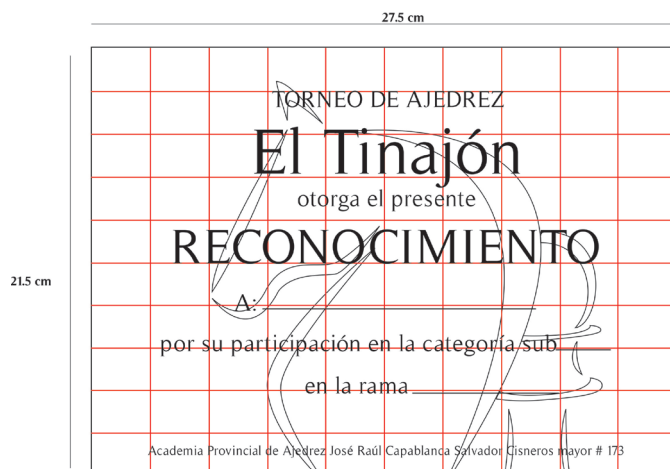
TORNEO DE AJEDREZ
El Tinajón
otorga el presente
RECONOCIMIENTO
A _____
por su participación en la categoría sub _____
en la rama _____

Academia Provincial de Ajedrez José Raúl Capablanca Salvador Cisneros mayor # 173

PROMOCIONALES (Reconocimiento)

Es un documento que se ocupa para identificar a los participantes que ganen dentro de las competencias de ajedrez.

El reconocimiento cuenta con la gráfica que hasta ahorita se ha manejado y con los espacios necesarios para los datos del participantes



PROMOCIONALES (Téxtil)

La playera polo es blanca de manga corta y el logotipo está situado en la parte superior izquierda, cuenta con el bordado de las líneas institucionales alrededor de las mangas y con el cuello color azul.

Dicha prenda está destinada para los participantes o bien miembros que colaboren dentro del torneo de ajedrez.



PROMOCIONALES (Lona)

La lona es el medio visual que permite que las personas identifiquen el torneo, así como los días en que se lleve a cabo el evento y el número de edición al que pertenezca.

Por su alta durabilidad y facilidad de impresión está impresa en lona de vinil y ocupa velcro en los espacios vacíos para poder sustituir los días, meses, años y números de edición en que se celebre el torneo y así esta pueda ser reutilizada en las próximas ediciones de tal manera que pueda ser expuesta en edificios, muros, y lugares al aire libre.

El tamaño de su formato se estableció gracias al tamaño de la superficie en la que esta será colocada.

ESPECIFICACIONES

SISTEMA DE COLOR: CMYK

ORIENTACIÓN: Horizontal

FORMATO: 300 cm X 60 cm



Torneo Nacional de Ajedrez Pioneril “El Tinajón”
Camagüey - de del
Academia de Ajedrez José Raúl Capablanca



Torneo Nacional de Ajedrez Pioneril “El Tinajón”
Camagüey 13 - 16 de Abril del 2017
Academia de Ajedrez José Raúl Capablanca

PROMOCIONALES

(Lona, opciones reutilizables)

Las opciones reutilizables para la lona sirven para modificar los meses y números de ediciones de los próximos torneos los cuáles, servirán hasta el año 2042 al tener como límite números y meses hasta esa fecha.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
				21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
Enero					V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV				
Febrero					XVI	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV						
Marzo						XXV	XXVI	XXVII	XXVIII										
Abril							XXIX	XXX											
Mayo																			
Junio							2017	2018	2019	2020									
Julio							2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027						
Agosto							2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034						
Septiembre							2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041						
Octubre										2042									
Noviembre																			
Diciembre																			

PROMOCIONALES (Cartel)

El cartel es utilizado como soporte de publicidad para anunciar la celebración del torneo. Este fue diseñado de tal manera que no infrinja con las leyes de publicidad de Camagüey.

Este será colocado afuera de las instalaciones y es del mismo material que la lona anteriormente mencionada ya que de igual manera, estará bajo las mismas condiciones que esta.

De igual manera, su formato fue definido en base a la superficie donde será colocada.

ESPECIFICACIONES

SISTEMA DE COLOR: CMYK

ORIENTACIÓN: Horizontal

FORMATO: 90 cm X 45 cm



PROMOCIONALES (Trofeo)

El trofeo es un promocional que se otorga en calidad de premio, al haber obtenido un puesto destacado en una competencia.

Este elemento se elabora con madera blanda el cual es un material resistente y sustentable, la técnica es el tallado en el sustrato con gubias planas o un instrumento que se le parezca. Los elementos a tallar son el imagatipo junto con la categoría que haya quedado el participante. Estos quedaran en el área central del trofeo, la forma de la base donde está situado el cuerpo del promocional está adaptada a un prisma rectangular.

ESPECIFICACIONES

SISTEMA DE REPRODUCCIÓN: Tallado con gubias

ORIENTACIÓN: Vertical

FORMA: Óvalado con base rectangular

SOPORTE: Madera

MEDIDAS DEL ÓVALO: 12cm x 8cm **GROSOR:** 1.5 cm

MEDIDAS DE LA BASE: 10cm x 5cm **GROSOR:** 1.5 cm

La madera es una recomendación, sin embargo se puede utilizar de un grosor un poco más elevado.



CONCLUSIÓN

Después de haber concretado el imagotipo y el diseño de todos los elementos que conforman la identificación del torneo se comenzó con la elaboración del manual de identidad donde se crearon varios componentes referentes a la marca entre ellos la papelería corporativa y sus distintas variaciones también se realizaron distintas aplicaciones como uniformes, carteles, trofeos, la valla principal, entre otros además de que se agregó la descripción de los colores, tipografías y su función.

Como resultado de la elaboración de este manual se obtiene la aplicación de forma correcta de la marca en cada uno de los recursos creados y finalmente que el Torneo de Ajedrez el Tinajón pueda tener un mayor reconocimiento gráfico tanto en su país como a nivel internacional.

CONCLUSIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se comenzó con una investigación general del ajedrez, enfatizando sus inicios históricos para posteriormente llegar a la provincia de Camagüey, Cuba. Donde destacamos información sobre la sede y sus participantes. Y así comenzar con un análisis de investigación para finalmente desarrollar la propuesta de diseño del torneo de ajedrez “el Tinajón.”

A lo largo de este trabajo, se encontraron varios inconvenientes, entre ellos la escasez de información que se tenía, ya que existía una lejanía con el lugar y había poco contacto con el asesor responsable del proyecto, a falta de medios de comunicación.

Sin embargo, a pesar de las dificultades que se encontraron durante el proceso se pudo realizar y finalizar el proyecto con éxito. Y así, esto pueda inspirar a las mentes más jóvenes del torneo tras darles una identidad para tener un mayor reconocimiento gráfico.

REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

Barreras, (2002). El ajedrez en Cuba, La Habana: Deportes.
Ganzo, (1973). Historia General del Ajedrez, Madrid: Ricardo Aguilera.

ELECTRÓNICAS

About, (2016). About en español. Recuperado de: <http://ajedrez.about.com/od/improveyourchess/u/StrategyTactics.htm>

Alonso, (2016). El Rincón del Vago. Recuperado de: http://html.rincondelvago.com/ajedrez_4.html

Ajedrez de ataque, (2016), Ajedrez de Ataque. Recuperado de: <http://www.ajedrezdeataque.com/>

Ajedrez y psicología, (2012). Ajedrez y Psicología. Recuperado de: <http://www.ajedrezypsicologia.com/los-beneficios-de-aprenderajedrez/>

Ajedrez UNAM, (2012). El gran encuentro con el ajedrez educativo UNAM. Recuperado de: <http://ajedrezunam.mx>

Ancient Origins, (2015). Ancient Origins. Recuperado de: <https://www.ancient-origins.es/historia/historia-ajedrez-un-juego-estrategia-legendario-parte-i-002873>

Ancient Origins, (2015). Ancient Origins. Recuperado de: (<https://www.ancient-origins.es/historia/historia-ajedrez-un-juego-estrategia-legendario-parte-ii-002882>)

Archive, (2016). El ajedrez; investigaciones sobre su origen. Recuperado de: <https://archive.org/details/elajedrezinvest00bellgoog>

Bayolo, (2016). Club Capablanca de Ajedrez. Recuperado de: <http://www.clubcapablanca.com/body/historia.php>

Brandemia, (2016). Brandemia. Recuperado de: <http://www.brandemia.org/el-mundial-de-ajedrez-presenta-nueva-imagen-corporativa>

Brandemia, (2013). Brandemia. Recuperado de: <http://www.brandemia.org/el-principal-equipo-de-futbol-de-minnesota-presenta-su-nueva-identidad>

Cadenagramonte, (2016). Radio Cadena Agramonte. Recuperado de: <http://www.cadenagramonte.cu/articulos/etiqueta/academia-provincial-jose-raul-capablanca>

Castillo, (2014). Monografias.com. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos103/historia-origen-del-ajedrez/historia-origen-del-ajedrez.shtml>

Code Jalisco, (2014). Code Jalisco. Recuperado de: <http://www.codejalisco.gob.mx/nota/Pugilistas%20juveniles,%20listos%20para%20la%20Olimpiada>

Definición de, (2009). Definición de. Recuperado de: http://definicion.de/identidad/Julián_Pérez_Porto_y_Ana_Gardey/

Dunia, (2007). Me llevo las mates de la calle. Recuperado de: <http://dunia.somms.net/?p=12>

El comercio, (2015). El Comercio. Recuperado de: <http://elcomercio.pe/deporte-total/champions-league/champions-league-video-muestra-nueva-identidad-torneo-noticia-1836310>

El mundo, (2015). El Mundo. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/cultura/2015/01/15/54b6fc9cca4741960e8b4597.html>

Ecured, (2017). Amador Rodríguez Céspedes. Recuperada de: https://www.ecured.cu/Amador_Rodríguez_Céspedes

Ecured, (2017). Guillermo García González. Recuperada de: https://www.ecured.cu/Guillermo_García_González

Ecured, (2017). Jesús Nogueiras. Recuperada de: https://www.ecured.cu/Jesús_Nogueiras

Ecured, (2017). Lisandra Teresa Ordaz Valdés. Recuperada de: https://www.ecured.cu/Lisandra_Teresa_Ordaz_Valdés

Ecured, (2017). Maritza Arribas. Recuperada de: https://www.ecured.cu/Maritza_Arribas

Entre Tinajones, (2013). Entre Tinajones. Recuperado de: <https://entretinajones.wordpress.com/2013/04/24/ninos-ajedrecistas-ganan-el-tinajon/>

Entre Tinajones, (2014) Entre Tinajones. Recuperado de: <https://entretinajones.wordpress.com/2014/11/13/el-tinajon-camagueyano-esta-de-fiesta/>

Entre Tinajones, (2014). Entre Tinajones. Recuperado de: <https://entretinajones.wordpress.com/2014/11/23/el-camaguey-y-el-ajedrez/>

Fenamac, (2016). Fenamac. Recuperado de: <http://fenamac.org/index.php/pareos-resultados-y-posiciones-finales/categoria-sub-8-femenil>

Fide, (2016). YAHOO! Respuestas. Recuperado de: <https://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110411080839AA1QIZq>

Galeón, (2016). El Ajedrez en Cuba. Recuperado de: <http://>

www.galeon.com/facostaruz/hist-recorrido.htm

González, (2012). Capablanca. Recuperado de: http://capablanca.inder.cu/?page_id=134&page=2

Grupo Corporativo Prointi, (2011). Ciudad Ajedrez. Recuperado de: http://www.ciudadajedrez.com/torneos/ver_torneos.php

Guillén, (2013). Entre Tinajones. Recuperado de: <https://entretinajones.wordpress.com/2013/04/24/ninos-ajedrecistas-ganan-el-tinajon/>

Historia y biografías, (2016). Historia y Biografías. Recuperado de: <http://historiaybiografias.com/ajedrez/>

Inefi, (2016). Instituto Nacional de Educación Física. Recuperado de: <http://www.inefi.gob.do/EIAjedrez/tabid/122/Default.aspx>

Lexicoon, (2016). Leicoon. Recuperado de: <http://lexicoon.org/es/agramontino>

Lorenzo, (2016). La Fano di Oggi. Recuperado de: <http://www.lafanodioggi.it/2016/03/27/campionati-italiani-scacchi-2016-a-fano/>

Lourdes, (2015). Proyecto aprender con el ajedrez. Recuperado de: <http://logiva5.blogspot.mx/>

Ludoteka, (2016). Ludoteka. Recuperado de: <http://www.ludoteka.com/chaturanga.html>

Medina, (2011). Juventud Rebelde. Recuperado de: <http://www.juventudrebelde.cu/deportes/2011-02-09/camaguey-se-corona-en-competencia-nacional-infantil-y-juvenil-de-ajedrez/>

Muegues, (2010). Ajedrez: ¿Por que denominado el deporte ciencia?. Recuperado de: <http://saramuegeues2000.blogspot.mx/>

MyBloggerThemes, (2014). Branzai. Recuperado de: <http://www.branzai.com/2013/02/identidad-de-marca-e-imagen-de-marca.html/>

Navarro, (2016). Camagüebax. Recuperado de: http://camaguebax.awardspace.com/deportes/ajedrez_historia.htm

Ocampo, (2016). CHESS COACH , ajedrez a la orden. Recuperado de: <http://chesscom-chesscoach.blogspot.mx/2009/06/de-como-nace-el-ajedrez-en-espana.html>

Ojeda, (2010). GM Silvino García Martínez. Recuperada de: cubajedrez.blogspot.mx/2011/05/Silvino-garcia-martinez.html

Olías, (2013). Guía Infantil. Recuperado de: <http://www.guiainfantil.com/1356/el-juego-de-ajedrez-y-los-ninos.html>

Origen valenciano del ajedrez, (2016). Valencia, Origen del Ajedrez. Recuperado de: <http://www.origenvalencianodelajedrez.com/interior.php?pk=1>

Palazzo, (2016). Domestika. Recuperado de: <http://www.domestika.org/es/projects/54303-afiche-para-torneo-de-ajedrez>

Pérez, (2015). Varona. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3606/360637746009.pdf>

Psicologiadelcolor, (2016). PSICOLOGÍA DEL COLOR. Recuperado de: <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>

Popa, (2016). Monografías.com. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos87/historia-ajedrez-cuba/historia-ajedrez-cuba.shtml#ixzz41t3qICO6>

Proyecto salón hogar, (2005). Proyectos al Hogar. Recuperado de: http://www.proyectosalohogar.com/El_porque_de_las_cosas/historia_del_ajedrez.ht

Radio Camagüey, (2016). Radio. Recuperado de: <https://radiocamaguey.wordpress.com/2016/02/06/ninos-artemisenos-ganan-en-camaguey-torneo-de-ajedrez/#more-18032>

Red, (2016). Ajedrez el deporte ciencia. Recuperado de: http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_pri16/presentacion.html

Redacción Deportiva, (2013). Cuba: Cima del ajedrez latinoamericano. Recuperada de: <http://www.trabajadores.cu/20131020/cuba-cima-del-ajedrez-latinoamericano/>

Ronchetti, (2014). Diario EL TIEMPO. Recuperado de: <http://www.diarioeltiempo.com.ar/capablanca-y-el-dia-mundial-del-ajedrez.html>

Rondóm, (2012/ABRIL/06). Origen del Ajedrez. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=H7rzCc6iDJw>

Todo ajedrez, (2016). Todo Ajedrez. Recuperado de: <http://www.todoajedrez.com.ar/historia.php>, (<http://www.todoajedrez.com.ar/historia.php>)

Uchile, (2016). HISTORIA DEL ORIGEN DEL AJEDREZ. Recuperado de: <http://users.dcc.uchile.cl/~jegger/ajedrez/HistoriaAjedrez.htm>

Unam, (2016). Dirección General del Deporte Universitario. Recuperado de: <http://www.deportes.unam.mx/disciplinas/ajedrez.php>

Universidad Nacional de Lanús, (1995). Universidad Nacional de Lanús. Recuperado de: <http://www.unla.edu.ar/index.php/centro-de-diseno-y-comunicacion-visual-presentacion>

Valdivia, (2015). Adelante CU: Primero con la Revolución. Recuperado de: <http://www.adelante.cu/index.php/es/deportes/panorama-deportivo/3195-ajedrez-en-camaguey-en-cuna-pa>

ra-grandes-maestros-galeria

Wikipedia, (2016). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez#cite_note-8

Wikipedia, (2016). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez

Wikipedia, (2016). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez#cite_note-57

Wikipedia, (2016). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Identidad/ /](https://es.wikipedia.org/wiki/Identidad/)

Wikipedia, (2016). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Torneo_de_ajedrez

Wikipedia, (2017). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Lázaro_Bruzón

Wikipedia, (2017). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Leinier_Domínguez

Wikipedia, (2017). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/María_Teresa_Mora_Iturralde

Wikipedia, (2017). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/María_Teresa_Mora_Iturralde

Wikipedia, (2017). Wikipedia la enciclopedia libre. Recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Vivian_Ramón_Pita

ENTREVISTAS

Niño ajedrecista

Cruz, (2016). Entrevista

Coordinador

García, (2016). Entrevista

Profesores

Guerra, (2016) Entrevista

Miranda, (2016). Entrevista

ANEXO A

Consejo de Estado, (2016). Consejo de Estado. Recuperado de: <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/cu/cu001es.pdf>