

TFG

A HAND OF SEASONS.

BARAJA Y ÁLBUM ILUSTRADOS SOBRE LAS ESTACIONES Y EL PASO DEL TIEMPO

Presentado por Sofía Alcaide Alonso

Tutora: Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto consiste en la realización de *A Hand of Seasons*, una baraja y un libro ilustrados sobre las estaciones del año. Las ilustraciones que los componen están realizadas principalmente con grafito y acuarela. ¿Por qué un libro, además de una baraja? Porque la baraja es el elemento en base al cual se estructura todo, pero es el libro el que cuenta la historia. Lo que ha motivado la creación de este proyecto es generar una reflexión sobre los cambios que suceden en el medio natural a medida que avanza el año y, sobre todo, para animar al espectador a observarlos y ser consciente de ellos. Un libro es educación, es entretenimiento, es creatividad, es ir más allá de los límites...pero también es un reflejo del mundo que nos rodea. Y en este caso, aun teniendo como protagonistas a personajes ficticios y fantásticos, la obra no es sino un registro gráfico de la naturaleza real. La luz, la vegetación, el tiempo...todos estos elementos son los que motivan este proyecto, y toda la magia que puede verse en él proviene de ellos.

Palabras clave: baraja ilustrada, álbum ilustrado, ilustración, dibujo, acuarela, estaciones, sentimientos, impresiones, sensaciones, cambio.

ABSTRACT

This project consists on the making of *A Hand of Seasons*, an illustrated deck and book about the seasons of the year. The illustrations which compose then are made primarily with graphite and watercolour. Why a book, aside from a card deck? Because the deck is the element that structures it all, but it is the book the one that tells the story. What has motivated the creation of this project is to generate a reflection about the changes which take place in the natural environment as the year goes by and, over all, to encourage the spectator to observe and be conscious of them. A book is education, entertainment, creativity, it is going beyond the limits... But it also is a reflection of the world around us. And in this case, even if the characters telling the story are fictional and fantastic, the artwork is nothing but a graphic record of real nature. Light, vegetation, time...all these elements are the ones motivating this project, and all the magic you can see in it comes from them.

Keywords: illustrated deck, illustrated book, illustration, drawing, watercolour, seasons, feelings, impressions, sensations, change.

AGRADECIMIENTOS

A Edu, por enseñarme las burbujas de savia de su ciruelo.

A mi madre, por animarme tanto y estar a mi lado, y a mi familia, por apoyarme siempre.

A Jessica Córdoba, María Sales, Sara Martínez y Agus Rodríguez, por ayudarme a realizar este proyecto y apoyarnos mutuamente.

A Carmen Lloret, por todas sus ideas, su apoyo y su ánimo.

A mi padre, siempre.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3. MARCO TEÓRICO	8
3.1. Soportes	
3.1.1. La baraja de póker	
3.1.2. El álbum ilustrado	9
3.2. La Naturaleza y las estaciones	11
3.2.1. Estaciones y emociones/impressiones	
3.2.2. Representación gráfica de la Naturaleza en el Arte	12
3.3. Paso del tiempo y cambio	
3.4. La Época Dorada de la Ilustración	13
3.4.1. Representación de la Naturaleza	14
3.5. Imaginación y fantasía	15
3.5.1. La importancia de la imaginación	
3.5.2. La fuerza de las historias	18
3.5.3. Salto realidad-fantasía	19
3.5.4. Libertad creativa del lector	21
3.5.5. La educación	22
3.6. Personajes	23
3.6.1. Distintos cuerpos, distintas identidades	
3.7. Referentes	25
3.7.1. Referentes formales	
3.7.1.1. <i>Wylie Beckert</i>	
3.7.2. Referentes estéticos	26
3.7.2.1. <i>Cicely Mary Barker</i>	
3.7.2.2. <i>Alfons Mucha</i>	27
3.7.2.3. <i>Arthur Rackham</i>	28
3.7.2.4. <i>BlueBirdy (Fatemeh Hahnejad)</i>	

3.7.3. Referentes literarios	29
3.7.3.1. <i>Neil Gaiman</i>	
3.7.3.2. <i>Ray Bradbury</i>	
3.7.3.3. <i>Hans Christian Andersen</i>	
3.7.3.4. <i>Hayao Miyazaki</i>	30
4. FASES DEL PROYECTO	31
4.1. Proceso de creación	
4.2. Maquetación	32
5. CONCLUSIONES	34
6. REFERENCIAS	36
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	37
8. ANEXO	40
8.1. Anexo 1	41
8.2. Anexo 2	42

1. INTRODUCCIÓN

A Hand of Seasons es un proyecto que comprende una baraja y un álbum ilustrados sobre el cambio y las estaciones del año. A través de ilustraciones a grafito y acuarela, veremos cómo se transforma el mundo durante todo un ciclo estacional (y lo que es más importante: aprenderemos a darnos cuenta de ello). Lo que se quiere plantear con este Trabajo Final de Grado es cómo vemos el mundo, y si realmente observamos lo que sucede en él. Este proyecto nació por varias razones, pero una de las más poderosas fue el desinterés general que suscita el entorno natural. Incluso tras el confinamiento, cuando todo el mundo hablaba de volver a pisar la hierba y respirar aire puro de nuevo, todo ha seguido más bien igual. ¿Quién va a fijarse en la luz sobre las nubes, en que las higueras ya no dan frutos, o en que las calabazas han sustituido a los melones? Animar a quien lo lea a observar y disfrutar de estos cambios es la causa principal que ha motivado este proyecto. Otra es la reticencia al cambio, especialmente por parte de la autora. Los cambios a veces no son fáciles, incluso si son a mejor, pero la vida es cambio y hay que vivir con él. Estas ilustraciones son, de alguna manera, una forma de explicar que el cambio es algo que sucede, y que incluso puede ser bonito. La tercera gran motivación ha sido la búsqueda permanente de la autora de las historias que siempre quiso leer cuando era pequeña. Hubo muchos libros, muchos buenos (e ilustrados) libros, pero volviendo la vista atrás parece que ninguno describía el mundo de fantasía que a ella le hubiese gustado; de modo que, de cara al futuro, uno de sus objetivos es crearlo ella misma. Este trabajo es el primer gran paso en esa dirección.

En cuanto al presente desarrollo teórico, en primer lugar se exponen los objetivos y la metodología empleada para llevarlos a cabo. Tras ello se realiza una explicación de los conceptos que fundamentan el proyecto (soportes, naturaleza y estaciones, el paso del tiempo y el cambio, época dorada, imaginación y fantasía, personajes). Éstos son importantes para entender los aspectos tanto plásticos como abstractos del mismo, y explican su razón de ser. A continuación, se dedica un apartado a mostrar el proceso de creación del trabajo, teniendo las ilustraciones un peso considerable en él. Por último, se ha redactado una conclusión que comprende un repaso de los objetivos, y se analiza si se han cumplido o no y por qué; el aprendizaje que se ha producido a lo largo de este proyecto y la evolución artística y personal que ha experimentado la autora gracias a él.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Los objetivos abordados en este Trabajo Final de Grado son los siguientes:

- Ilustrar una baraja de póker
- Mostrar los cambios que se producen en la naturaleza a lo largo de un año a través de elementos vegetales y de la luz, principalmente; y así apreciar el paso del tiempo (en una ubicación concreta, como es el litoral valenciano)
- Crear una obra en la que se puedan experimentar las sensaciones e impresiones propias de cada estación
- Crear un mundo propio dentro del ya existente mediante personajes fantásticos que encarnen cada estación, y con ellos explicar los puntos anteriores
- Incorporar en un mismo proyecto todos los conocimientos adquiridos durante el grado (dibujos anatómicos y de movimiento, composición, maquetación, aplicación de técnicas, etc.)
- Trabajar con distintos tipos de cuerpos e identidades, ya que, al tratarse de un proyecto sobre el cambio, crear los personajes de otro modo no tendría sentido
- En conjunto, hacer una labor didáctica para que el espectador/lector aprenda a observar estos cambios en el mundo que lo rodea

2.2. METODOLOGÍA

Estos objetivos se han llevado a cabo empleando una metodología determinada:

- Desarrollo de la idea mediante bocetos y mapas conceptuales.
- Elaboración de bocetos en torno a esta primera idea del proyecto.
- Investigación de referentes gráficos para poder realizar las ilustraciones conforme a los sentimientos que se pretendían expresar con la fuerza necesaria.
- Organización del tiempo previsto para cada ilustración, tanto por trimestres (estaciones) como por meses y semanas.
- Elaboración de las ilustraciones, paralelamente a la realización de maquetas (y, sobre éstas, la planificación de naipes y páginas).
- Digitalización y edición de las ilustraciones.
- Maquetación de la baraja y el libro en digital, con la realización de sus mockups correspondientes.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. SOPORTES

3.1.1. La baraja de póker

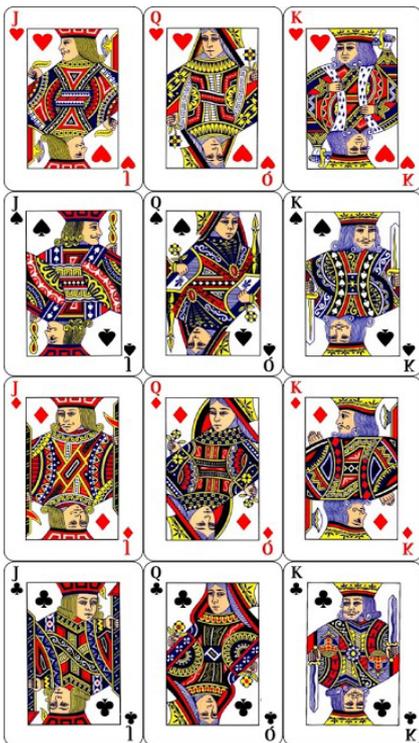


Fig. 1. Cartas de póker.

En el presente Trabajo Final de Grado se ha tratado de elaborar una baraja que permita jugar con ella; sin embargo, el juego en sí (el póker, fundamentalmente) no es el elemento central. La baraja es lo importante: su estructura, jerarquía y la relación entre las cartas es lo que ha determinado la forma de este proyecto. Así pues, en este apartado se explicará brevemente la historia y la simbología de la baraja de póker, pero no las del juego en sí.

Actualmente no se tiene una base de datos fiable sobre los inicios de los juegos de cartas, aunque por medio de referencias literarias los ubica en la China del siglo IX. Se especula con la posibilidad de que al principio representasen dinero (a modo de apuesta), o tal vez que derivasen del dominó. En cualquier caso, estas suposiciones aún están por demostrar. La siguiente pista la encontramos en la India y Oriente Próximo, alrededor del siglo XII (Garrido, 2020). Sin embargo, nos vamos a centrar en el Egipto del siglo XIII.

Es de entonces la primera documentación fiable que tenemos de los primeros juegos de cartas con la estructura que conocemos y manejamos actualmente: barajas de cincuenta y dos cartas divididas en cuatro palos. Ya en aquellos tiempos estaban representados por copas, monedas, espadas y mazas (para jugar al polo, que al llegar a Europa se transformarían en bastos). Además del As y nueve cartas numeradas, aquellos naipes constaban de tres cartas “superiores”: un rey, un virrey y un ministro. Pero, a diferencia de sus posteriores equivalentes europeas, el islam prohibía representar al rey y sus ayudantes con figuras humanas, por lo que en lugar de ilustraciones se empleaba caligrafía ornamental para este fin.

La Europa mediterránea adoptó estas tres figuras en su baraja (cambiando al virrey por la reina, y al ministro por un paje o “sota”), pero franceses y alemanes cambiaron la simbología por los cuatro elementos con los que se reconoce actualmente a la baraja de póker: corazones, bellotas (las actuales picas, probablemente), hojas (los tréboles de ahora) y losas (que corresponderían a los diamantes). Hay discrepancias en torno a cómo habrían evolucionado bellotas y hojas, pero los símbolos en sí se han mantenido. Es esta baraja, la francesa, la que reconocemos como baraja de póker (aunque este juego no existía por aquel entonces) (*ídem*).

Centrémonos ahora en el por qué de la estructura. ¿Por qué cuatro palos? ¿Por qué trece cartas en cada uno? Hay una larga explicación al respecto, probablemente elaborada con esmero en su época para crear una baraja

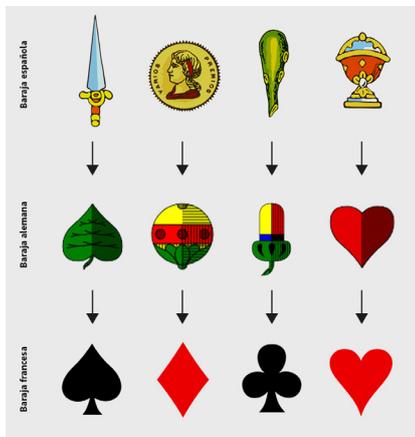


Fig. 2. Símbolos de las barajas española, alemana e inglesa.

matemáticamente perfecta.

La baraja completa es, a grandes rasgos, un calendario. Hay un total de 52 cartas, que equivalen a las 52 semanas que tiene un año. Sumando el valor de todas las cartas se obtiene como resultado 364, a lo que, si se añade un comodín, salen los 365 días del año. En ocasiones se encuentran barajas con dos comodines, que corresponden a un año bisiesto. Por otra parte, la baraja tiene dos colores (rojo y negro), que se identifican con el día y la noche.

Como ya se ha explicado, los cuatro palos simbolizan las cuatro estaciones, y de hecho cada símbolo actual busca representarlas también (aunque cuál es cuál se deja a la imaginación de cada uno). Cada palo consta de 13 cartas: el As (1), el 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (11), Q (12), K (13). Hay trece naipes por palo porque la Luna gira alrededor de la Tierra trece veces en un año y, si las dividimos por la mitad, en el centro queda la carta del 7: siete días tiene una semana. Por último, hay en total doce figuras (cuatro Jotas, cuatro Reinas y cuatro Reyes), que corresponden o bien a los doce meses del año o bien a los doce signos del zodiaco (Ponce Moreno, 2018).

En la actualidad la que se utiliza generalmente es la baraja inglesa, que es exactamente igual que la francesa pero con dos comodines (los llamados “Jokers”). Es por la terminología inglesa, de hecho, por la que se conoce a las figuras por las letras A (Ace), J (Jack), Q (Queen), K (King). También es en estos últimos años que se pueden encontrar multitud de barajas ilustradas por diferentes artistas, no sólo siguiendo los personajes típicos sino con temáticas también de todo tipo.

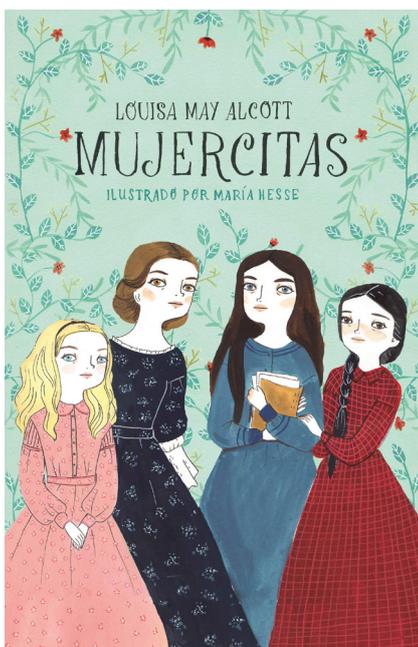


Fig. 3. Louisa May Alcott: *Mujercitas*, 1868, ilustrado por María Hesse, como ejemplo de libro ilustrado.

3.1.2. El álbum ilustrado

En este apartado se explicará la diferencia entre libro ilustrado y álbum ilustrado, ya que podría darse alguna confusión al respecto en cuanto a qué es este proyecto, y a continuación se explicará la historia del álbum ilustrado para, a partir de aquí, tener en mente el contexto del que se parte.

Sin embargo, un libro ilustrado no es lo mismo que un álbum ilustrado. La diferencia fundamental entre uno y otro término es clara, aunque se suelen confundir: un libro ilustrado es un libro, una historia, un texto, al que se le han añadido ilustraciones a posteriori para o bien explicarlo gráficamente o bien embellecerlo. Si se prescindiera de las ilustraciones, el texto seguiría entendiéndose exactamente igual, ya que ambas partes (la literaria y la gráfica) son independientes: las ilustraciones no nos cuentan la historia por sí mismas.

La segunda parte del proyecto, sin embargo, es un álbum ilustrado. En este formato, ilustración y texto no pueden separarse, puesto que entonces el libro carecería de sentido y significado. En este caso, si se leyera sólo



Fig. 4. Laura Agustí : *Gatos en la cabeza*, 2018.

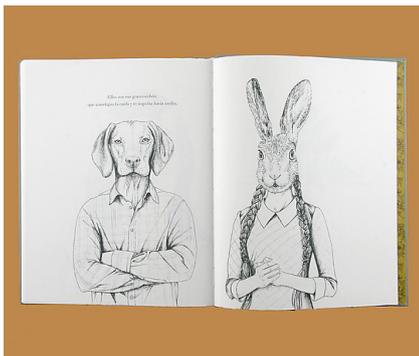


Fig. 5. Laura Agustí : *Gatos en la cabeza*, 2018.

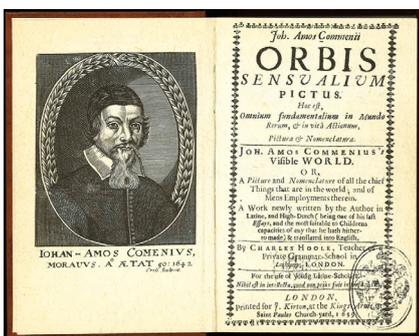


Fig. 6. Jan Amos Komeski: *Orbis Sensualium Pictus*, 1658.

la parte escrita, se sentiría que algo falta, que no es algo completo. Ambas partes se complementan y construyen la coherencia total de la obra. En un libro ilustrado, las imágenes actúan como accesorio del texto, mientras que en el libro-álbum o álbum ilustrado, un elemento depende completamente del otro. Tampoco se trata de que la ilustración explique mejor el texto; eso pertenece al libro ilustrado. Su función es, ni más ni menos, la misma que la de lo escrito (con connotaciones artísticas añadidas, eso sí): narrar, contar, explicar. Es otra voz distinta, una voz que cuenta cosas que el texto no es capaz de describir.

También cambia la forma tradicional de leer, ya que la introducción de elementos narrativos gráficos rompe con ella. Hay que aprender a leer, a percibir, de una manera nueva. No se trata de decidir si nos fijamos en la imagen o en el texto, sino de descubrir esta otra forma de leer ambos códigos, el escrito y el visual. La magia de esto radica en que el lector tiene una conexión más interactiva que en un libro tradicional: la dualidad entre la lectura visual y la normal crea un vacío, y al lector le tocará llenarlo con sus propias experiencias y reflexiones acerca de la obra.

Además de esta diferencia, que en realidad es la fundamental, libro ilustrado y álbum ilustrado suelen tener características formales distintas. Lo usual es encontrar formatos más grandes que el DIN-A4 o 170x240 cm (habituales en libros comunes), tipografías más acordes con la gráfica y de mayor tamaño, tapa dura, unas 40 páginas...sin embargo, cada vez son más los álbumes ilustrados que se pueden encontrar en el mercado, y lo más importante: mucho más diversos. Es por esto que las características formales, en realidad, no son algo con lo que se pueda identificar un libro-álbum.

Aunque la ilustración tiene un largo recorrido en la Historia, el álbum ilustrado es relativamente reciente. Fue en 1658 cuando el autor Jan Amos Komeski publicó su *Orbis Pictus* (El mundo en imágenes), una enciclopedia ilustrada en latín (Arteneo, 2017). Éste fue el primer libro pensado específicamente para niños que se conoce; algo completamente revolucionario, ya que hasta entonces los niños estudiaban, trabajaban y se desenvolvían en un ambiente adulto desde que podían valerse más o menos por sí mismos. El *Orbis Pictus* no es un álbum ilustrado como tal, pero tiene mucha relevancia en la posterior creación de este tipo de libro; los álbumes ilustrados se concibieron para ser leídos por niños, e incluso hoy en día aún se tiene esa percepción de ellos (cuestión que se retomará en el punto 3.5.5.).

El primer libro-álbum se publicó en 1931: La historia de Babar, el pequeño elefante, a diferencia de otros libros, fue concebido por su autor como un libro objeto. En él, absolutamente cada detalle fue pensado con una intención, y no como mero adorno. También fue el primer libro impreso a gran formato (37x27cm). Babar marcó el comienzo de este género, pero no fue hasta los

años sesenta del pasado siglo que empezó a consolidarse.

A Hand of Seasons es un álbum ilustrado de texto un poco extenso, pero no entra dentro de la categoría de “libro ilustrado” por varios motivos. El primero y más llamativo es que las ilustraciones son imprescindibles para comprender la esencia del proyecto, puesto que aunque se narren las escenas por escrito, la parte emocional se provee casi por completo de forma visual. El cambio de estación se siente en los elementos vegetales dibujados, en la luz, en la impresión que deja la ilustración al mirarla. En segundo lugar, lo cierto es que no fue un libro escrito e ilustrado a posteriori; fue completamente al contrario. Primero se pensaron, estructuraron y realizaron las ilustraciones, y en base a ellas se hiló la historia escrita.

3.2. LA NATURALEZA Y LAS ESTACIONES

Las estaciones del año son la temática escogida para ilustrar este proyecto. Son lo que, al final, da sentido tanto a la interpretación plástica como a la narrativa que se han aplicado a la jerarquía establecida en la baraja de póker. A continuación se explica por qué se realiza un estudio particular de la naturaleza, además de un breve análisis de ésta en el arte.

3.2.1. Estaciones y emociones/impresiones

Como ya se ha explicado anteriormente, este Trabajo Final de Grado pretende incidir en la importancia de observar la naturaleza para poder realmente darnos cuenta del mundo en que vivimos. Esto se debe a que el ritmo (que tantas veces se describe, con razón, como “frenético”) de la vida urbana en la actualidad ha hecho que, como sociedad, se pase por alto completamente todo lo que el mundo nos ofrece a diario. Son grandes cosas; el atardecer, el mar, la lluvia, las flores, la forma en que se comunican los insectos, el ciclo anual de los árboles o los conciertos de los pájaros al amanecer, por ejemplo. Suena muy bucólico, pero es lo que tenemos a nuestro alrededor y no nos damos cuenta. Sin embargo, nuestros hábitos y comportamientos sí que cambian según nos dictan los procesos naturales.

La manera en que el ser humano percibe, o incluso siente, cambia durante el año. Hay personas que se ven afectadas por rachas de depresión en función de la estación que estén viviendo (a lo que se conoce como síndrome depresivo estacional), y esto ocurre debido a factores como la falta de luz, las alteraciones climáticas o la alteración del ritmo biológico por la variabilidad de la longitud de los días (Papa, 2018). En invierno y en verano los colores cambian, al igual que la vida animal y vegetal, y esto influye en las impresiones que recibimos del mundo y, en consecuencia, en nuestro estado anímico. También cambia la alimentación: ya se ha dicho que la fauna y la flora cambian durante el ciclo estacional, y esto no es casualidad. Cuando



Fig. 7. Giuseppe Arcimboldo: *Las cuatro estaciones*, 1563-1573.



Fig. 8. Utagawa Kunisada: *Snow in the palace garden*.

hacen falta tener más resistencia al sol y altos niveles de hidratación es cuando más variedad de fruta crece (en verano), y cuando el organismo requiere alimentos más pesados y calóricos, estos son los que están en temporada. El cuerpo también es consciente de esto de hecho; mientras que en invierno no se tiene la sensación de que comerse una sandía sea muy natural, en verano ocurre lo mismo con las legumbres, que en general se comen calientes. También sucede con la ropa; los materiales que se utilizan en cada etapa y las formas y corten que se confeccionan. Lo natural del ser humano, que es su organismo, sabe perfectamente a qué mundo pertenece. Pero compete con una sociedad tecnologizada en la que el artificio ha llegado a tal extremo que ni siquiera se tiene consciencia de qué suelo se pisa.

3.2.2. Representación gráfica de la Naturaleza en el Arte

Este punto podría extenderse hasta el infinito, puesto que representar el entorno natural siempre ha ido de la mano de la expresión artística en el ser humano. Desde las pinturas rupestres, que lógicamente reflejan la vida en un medio completamente salvaje; o los aborígenes australianos, que guiaban sus costumbres en función de la estación y vivían siendo plenamente conscientes de que lo único constante en la vida es el cambio (apartado 3.3). En la Grecia Clásica (499 a.C.-323 a.C.) ya se realizaban personificaciones de los elementos naturales (ya fuera mediante dioses, diosas o seres mitológicos), y en el Japón del periodo Edo (1603-1868) invadían tanto la moda como sus rituales. Y la lista sigue. Arcimboldo con su serie de las *Estaciones* (1563) o *Las cuatro estaciones en una cabeza* (h. 1590), entre otras muchas pinturas; las personificaciones de las estaciones de Rosalba Carriera; también las representaciones de las estaciones de Utagawa Kunisada; Monet y su incansable fascinación por los cambios de luz; Alfons Mucha y sus series litográficas de las estaciones, las flores, las estrellas y otros elementos (y conceptos) naturales; los paisajes de David Hockney (Sutton, 2018).

En el punto anterior se explicaba la relación intrínseca e inseparable del ser humano con la naturaleza, sea o no consciente de ello. Su propio funcionamiento lo delata. Y su arte, por supuesto, también.

3.3. PASO DEL TIEMPO Y CAMBIO

El cambio, ligado invariablemente al paso del tiempo y sus consecuencias, es uno de los conceptos clave que sustentan este trabajo. El ciclo estacional de un año es curioso en este sentido, puesto que de un año a otro las estaciones son las mismas: después del invierno, esperas la primavera; un año tras otro. Es un ciclo que se repite, y que siempre es igual...sin serlo realmente. Todos los veranos salen los mismos tipos de insectos, maduran los mismos tipos de fruta, crecen y se secan los mismos tipos de plantas y el tiempo es similar. Pero, aunque reconozcamos estos signos de un año para otro, nada

es igual. El sol calienta, pero no de la misma manera; las plantas que crecen no son exactamente las mismas que hace doce meses, ni tampoco la fruta; los mosquitos que se posan en tu brazo y te chupan la sangre no son los que lo hacían el verano anterior. Todo cambia, aunque no nos demos cuenta. Sin embargo, este gran cambio no es el único que se da: los más evidentes son los saltos entre estación y estación (que es uno de los objetivos plásticos que se persiguen en el proyecto; representar estos cambios que se producen dentro de un mismo ciclo).

Esto nos lleva a un análisis de los dos aspectos principales del presente TFG: el artístico, o plástico, y el conceptual.

Artísticamente, se han tenido en cuenta factores visuales y perceptivos que generalmente se identifican con cada estación. Esto comprende factores como los colores, la luz, elementos animales y vegetales y una cierta simbología. Esta última tiene más que ver con la parte conceptual, pero se ha integrado de forma plástica en las ilustraciones (al igual que ocurre con los personajes; esto se explicará en el punto 3.6.). Los cambios en la fauna y flora del entorno son bastante más perceptibles que la luz, pero esta última es en realidad la más importante y la que marca las pautas de todo ese cambio. Es por ello que la autora ha realizado un trabajo de observación muy minucioso de la transformación de la luz, su color y su influencia sobre la vida durante el pasado año, para después plasmarlo en esta obra.

Conceptualmente se han pretendido hilar varias ideas. La primera, por supuesto, son las experiencias y recuerdos generalmente ligados a las estaciones, de forma que el espectador se pueda sentir identificado con ellos. Sin embargo, a la par que se hace esto también se entretienen experiencias y recuerdos *proprios* de la autora, ya que al fin y al cabo el proyecto es una suerte de diario plástico que transcurre donde vive, y el entorno es ese en particular. Por otra parte, todos estos cambios suponen una reflexión acerca de cómo se transforma el mundo a lo largo del tiempo, y también las personas. Todo nos lleva a la infancia, la etapa más mágica de la vida, y este trabajo no es una excepción: mediante símbolos y personajes típicos de cuentos y fantasía pertenecientes al imaginario colectivo, se ha construido una puerta a un mundo que imita el real, pero visto a través de los ojos de la artista cuando tenía siete u ocho años. Es lo que es, en realidad: algo que a ella le hubiera encantado tener entre sus manos entonces.

La conclusión de este apartado es una de las reflexiones que se quieren lanzar con este TFG: que todo vuelve al mismo punto, todos los años ocurre lo mismo...y a la vez nada es lo mismo ni es igual. Y el tiempo es quien dicta este cambio.

3.4. LA ÉPOCA DORADA DE LA ILUSTRACIÓN

Este periodo (*The Golden Age of Illustration* originalmente, ya que se dio

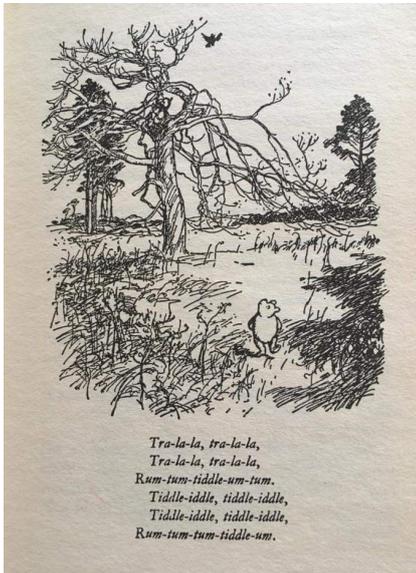


Fig. 9. Ilustración de Ernest H. Shepard.



Fig. 10. Ilustración de Kate Greenaway.



Fig. 11. Limerick de Edward Lear.

principalmente en Inglaterra y Estados Unidos) abarca desde la década de 1880 hasta la de 1930, y se trata de una época de esplendor de las artes ilustrativas y, en concreto, de la ilustración de literatura infantil. No se considera como un periodo artístico de forma oficial, sin embargo. Fue un movimiento coetáneo al *Art Nouveau* (1880s-1910s) y al *Art Déco* (1910s-1940s), y en efecto puede observarse una fuerte conexión entre los tres (Retrographik, n.d.).

La ilustración infantil es relativamente reciente. Hasta el siglo XIX, los niños eran considerados y tratados como adultos, especialmente en las clases trabajadoras. Trabajaban por igual, ya que el nivel de vida era muy bajo, y por lo tanto la niñez no era una etapa a efectos reales. Hasta entonces, los cuentos y fábulas tenían un objetivo más bien moralista, y se contaban historias grotescas y a menudo considerablemente retorcidas (véanse a los hermanos Grimm) para dar lecciones a los más pequeños. Pero con la Revolución Industrial, todo esto cambió: surgieron las clases medias y mejoraron las condiciones de vida, por lo que la gente de a pie comenzó a poder permitirse comprar libros a sus hijos. Paralelamente, en el mundo del arte nació el Romanticismo, y con él hubo un auge de la fantasía que se entremezcló con este crecimiento de la demanda de literatura infantil.

Éste fue el caldo de cultivo que unas décadas más tarde dio paso a la Época Dorada. Sobre 1880, en la era victoriana, coincidieron dos factores: por una parte, se empezó a dar mucha más importancia al desarrollo de los niños y al cuidado de la infancia; y por otro, y tal vez el más significativo, los avances tecnológicos permitieron que se inventase la impresión a color. La fotografía en color aún no existía, así que las bellas ilustraciones de libros y postales se volvieron muy populares. Además, las ilustraciones podían reproducirse con mucha más fidelidad que en el pasado.

3.4.1. Representación de la Naturaleza

Hubo muchos ilustradores e ilustradoras en esta etapa, y desde luego no todos trataron los mismos temas. Pero sí que compartían una visión muy particular de la naturaleza que les rodeaba, como veremos a continuación. Edward Lear, por ejemplo, es famoso por su "poesía absurda" y sus *limericks*. Era un artista dedicado al humor (él mismo decía que su intención era provocar la risa), y aun así entre sus dibujos se pueden encontrar gran cantidad de paisajes. A John Tenniel casi no hace falta explicarlo: el ilustrador de *Alicia en el País de las Maravillas* puso cara a la fantasía de Lewis Carroll, entre la que había multitud de animales y seres extraños. Otra figura destacada es Walter Crane, muy influenciado por William Morris y el movimiento *Arts & Crafts* (el cual, junto a los prerrafaelitas, tuvieron un impacto notable en autores de la Época Dorada de la Ilustración; Beatrix Potter, por ejemplo, tuvo contacto directo con John Everett Millais, al ser amigo de su padre). En su obra siempre están presentes los ornamentos vegetales, y casi siempre creaba escenas



Fig. 12. Ilustración de Beatrix Potter.

campestres o en las que se veían elementos naturales de algún modo (Kosik, 2018).

Pero del movimiento como tal, algunos de los nombres más destacados (y los que más relevancia tienen para este TFG) son los de Beatrix Potter, Arthur Rackham, Ernest H. Shepard, Kate Greenaway y Cicely Mary Barker. Su arte tiene en común una representación muy cercana y a la vez bucólica de la naturaleza, en la que formas de magia se mezclan con animales parlantes y narraciones de la vida cotidiana en el campo. Esto es, podríamos decir, inherente a la propia corriente, pero estos artistas lo tratan de una manera particularmente atrayente. Sus obras son en cierto modo escapistas; crean una especie de nostalgia por personajes, épocas y lugares que nunca han existido, pero que a la vez parecen lo suficientemente cercanas visualmente como para querer vivir en ellos.

3.5. IMAGINACIÓN Y FANTASÍA

Este Trabajo Final de Grado se concibió como una obra que debía alentar la imaginación de quien la tuviera entre las manos. Hoy en día hay infinidad de propuestas e información que pueden permitirnos una libertad de creación enorme, pero a la vez la realidad se impone como una losa que muchas veces parece apartar la idea de que imaginar sea algo preferible.

Se dice que la imaginación es una cualidad positiva. Algo asociado a lo creativo, tal vez incluso un poco fuera de lo común. Pero, ¿se diría que es importante? ¿Se piensa como un valor esencial? No. No se considera como algo necesario para el desarrollo de una persona. Y sin embargo, lo es.

En mayor o menor medida, todo el mundo tiene imaginación. Siendo así, ya debería verse como una cualidad humana a tener en cuenta. Pero la realidad es que no es así.

3.5.1. La importancia de la imaginación

¿Por qué el *homo sapiens* es la única especie humana que logró evolucionar de tal manera que acabó dominando el mundo? No hay una teoría aceptada al respecto, pero sin duda hay algo que lo(nos) distingue: somos capaces de imaginar. No se está realizando un TFG antropológico, así que no nos detendremos más de lo necesario en este apunte, pero es importante resaltar este dato. “La característica realmente única de nuestro lenguaje no es la capacidad de transmitir información sobre los hombres y los leones. Más bien es la capacidad de transmitir información acerca de cosas que no existen en absoluto”, afirma Yuval Noah Harari (2011, p. 37 y 38). “Hasta donde sabemos, solo los sapiens pueden hablar acerca de tipos enteros de entidades que nunca han visto, ni tocado ni oído [...]. Esta capacidad de hablar sobre ficciones es la característica más singular del lenguaje de los sapiens”. (*idem*) La creatividad es la base de nuestra inteligencia, de modo que ¿por qué no

YOU'RE FINDING OUT SOMETHING AS YOU READ
THAT WILL BE VITALLY IMPORTANT FOR MAKING
YOUR WAY IN THE WORLD. AND IT'S THIS:
THE WORLD DOESN'T HAVE TO
BE LIKE THIS.
THINGS CAN BE DIFFERENT.



Fig. 13. Chris Riddell, Neil Gaiman:
El Arte importa, 2020.

FICTION IS THE LIE THAT TELLS
THE TRUTH.
WE ALL HAVE AN OBLIGATION TO DAYDREAM.
WE HAVE AN OBLIGATION TO
IMAGINE.
IT IS EASY TO PRETEND THAT NOBODY CAN
CHANGE ANYTHING, THAT SOCIETY IS HUGE
AND THE INDIVIDUAL IS LESS THAN NOTHING.
BUT THE TRUTH IS
INDIVIDUALS MAKE THE FUTURE,
AND THEY DO IT BY IMAGINING
THAT
THINGS CAN BE DIFFERENT.



Fig. 14. Chris Riddell, Neil Gaiman:
El Arte importa, 2020.

se tiene a la imaginación en un pedestal? Es algo que viene bien si “se tiene”, sí, pero poco más. Ése es el concepto que se tiene en la sociedad actual de la gente imaginativa. Sin embargo, la imaginación no es ni algo que tienen algunas personas y otras no (es una capacidad que tiene toda la especie); lo que sucede es que hay personas que la trabajan más y la desarrollan, y otras no lo hacen. Tenemos la capacidad de ir más allá de lo que existe...y luego, de hacer que exista. Porque, sin imaginación, no se podría ni inventar cosas nuevas ni resolver problemas que en este momento no tienen solución. La fantasía es una forma de evasión, sí, pero es la gente que se abandona a esa fantasía la que termina dando con las respuestas que hacen falta. Ray Bradbury lo explica de forma muy clara en uno de sus ensayos:

Los niños sentían, aunque no pudieran decirlo, que la historia entera de la humanidad consiste en solucionar problemas; la ciencia ficción devora ideas, las digiere y nos dice cómo sobrevivir. Una cosa acompaña a la otra. Sin fantasía no hay realidad. Sin estudios sobre pérdidas no hay ganancias. Sin imaginación no hay voluntad. Sin sueños imposibles no hay posibles soluciones. [...] la fantasía, y su hijo robot, la ciencia ficción, no es en absoluto una huida. Es un movimiento que esquiva la realidad para encantarla y obligarla a comportarse. ¿Qué es un avión, al fin y al cabo, sino un rodeo a la realidad, una aproximación a la gravedad que dice: <<Mira, con mi máquina mágica te desafío. Desaparece, gravedad. Detente, tiempo; o retrocede, mientras yo le gano al sol y mi avión/reactor/cohete da la vuelta al mundo en, ¡Dios mío!, ¡fíjate!...¡ochenta minutos!>> (2020, p.106)

Pero, como ya se ha mencionado, estas “máquinas mágicas” que inventan algunos seres humanos no salen de la nada. Esos seres humanos concretos que las crean recorren, antes de hacerlo, toda una vida en la que se dedican a desarrollar su creatividad, su imaginación, su capacidad de ver cosas que no existen e inventar medios increíbles para que se conviertan en una realidad. Se suele separar arte y ciencia, pero ¿realmente están tan separadas? Gianni Rodari, pedagogo y escritor, tenía una opinión muy formada al respecto:

Habría que negar el papel de la imaginación en la formación de un espíritu científico. [...] No está claro[...] por qué un planteamiento científico de la realidad debería limitarse a las actividades de clasificación, medición y experimentación. La capacidad de formular hipótesis no es fruto de una simple preparación matemática, sino de la imaginación aplicada al estudio de la realidad. El científico tiene que saber imaginar, como mínimo en la misma medida en que debe saber medir, clasificar, etcétera. Tiene que saber suponer, por ejemplo, fuerzas todavía desconocidas. Ha de saber afrontar lo desconocido a base de tentativas. El papel de la imaginación en la consecución de los vuelos espaciales me parece evidente. La libertad de hipótesis que forma parte integrante del cuento es esencial también en la investigación científica.

(2014, p.131)

“Suponer fuerzas todavía desconocidas”, o, como Harari explicaba en un fragmento anterior, “entidades que nunca han visto, ni tocado ni olido” (2011, p.37).

Un científico, un ingeniero, un médico que da con la solución a un problema, no solamente estudia mucho y llega a conclusiones. Llegan a esas conclusiones porque piensan de forma distinta al resto. No porque sean especiales (habiendo casos que sí lo son, por supuesto). Lo que pasa es que son creativos. Esta idea que flota en el subconsciente de que ciencia y creatividad (o que creatividad y cualquier cosa fuera del mundo artístico, para ser más exactos) son incompatibles o de que están a niveles completamente diferentes es errónea de una manera casi vergonzante. Gente creativa la hay de todas las maneras y en todos los ámbitos, y fomentar su imaginación es clave para que la sociedad siga adelante. Rodari habla también de esta dualidad, diciendo que

la fantasía no se opone a la lógica. Con frecuencia somos víctimas de esa oposición en las conversaciones en familia, en el colegio o en las charlas cotidianas: enfrentamos fantasía y realidad como si fueran dos cosas antitéticas. Y no es así, no existe esa oposición entre ellas como tampoco la hay entre caballo y mar. La fantasía no se opone a la realidad, sino que es un instrumento para conocerla y que hay que dominar. La imaginación sirve para construir hipótesis, y hasta el científico y el matemático que hacen demostraciones *ab absurdo* necesitan plantearlas. La fantasía sirve para explorar la realidad; por ejemplo, para explorar el lenguaje y todas sus posibilidades, para ver lo que resulta al enfrentar las palabras. (2014, p.97)

Citando a Bradbury de nuevo, “Cuanto más profunda es la mirada, en todas partes hay soluciones” (2020, p.107). Negar que ser creativo sea un valor esencial lo único que hace es ponernos una venda en los ojos. Si como especie no tuviéramos esta capacidad...¿dónde y cómo estaríamos?

Aquí es donde entra el papel de las artes, que tan mal vistas están como profesión. El arte enseña a imaginar, entre otras cosas (educación, empatía; “simplemente” darse cuenta de cosas o abrir la mente a otras nuevas), a meterse en el mundo (en la cabeza) de otra persona. Esto implica muchas cosas; más de las que nos podamos dar cuenta a simple vista. Es un acto enorme de imaginación, aunque no suponga un esfuerzo titánico, y solo con leer un libro, apreciar una pintura o ver un ballet nos transformamos un poquito y nuestra manera de ver el mundo ha cambiado. Puede no ser un cambio radical, pero *ha habido* un cambio. Ahora nos damos cuenta de que hay personas que afrontan el mundo de una manera que desconocíamos, de que hay formas de entender el sufrimiento en las que no estamos solos o de que hay gente que cuenta historias con el cuerpo, y de que eso por algún motivo ha hecho que nos salte el corazón en el pecho. A veces no entendemos por qué,

pero sabemos que ocurre porque lo sentimos. Pero no hay que irse a obras grandes y serias para que estos cambios se den: siempre hay un momento, en la vida de cualquier persona, en la que Caperucita Roja hace su aparición y nos cuenta cosas sobre el mundo.

3.5.2. La fuerza de las historias

Siguiendo el hilo del punto anterior, dentro de la fantasía lo fundamental es el hecho de que se cuentan historias. Con unas formas o con otras, pero al final cualquier tipo de manifestación artística o creativa está contando algo; sentimientos, ideas, descripciones de vivencias u opiniones.

Las historias, tal y como se entienden de forma literal, son cuentos. Con esta palabra, todo lo que podemos aprender y las posibilidades que se nos ofrecen se reducen a la conceptualización de que, por ser un cuento, es infantil y por lo tanto una tontería (para la madura mente adulta, por supuesto). Los cuentos son necesarios cuando se es pequeño, pero siguen siendo necesarios a cualquier edad (aunque no nos queramos dar cuenta). ¿Qué es lo que hace un cuento, una *historia*, por nosotros? En palabras de Irene Vallejo,

Somos los únicos animales que fabulan, que ahuyentan la oscuridad con cuentos, que gracias a los relatos aprenden a convivir con el caos, que avivan los rescoldos de las hogueras con el aire de sus palabras, que recorren largas distancias para llevar sus historias a los extraños. Y cuando compartimos los mismos relatos, dejamos de ser extraños. (2019, p.401)

Si contamos una historia a alguien o ese alguien nos cuenta una historia, se crea un vínculo, porque tenemos algo en común de lo que hablar. Ya no solamente el cuento en sí, sino también un ambiente, un tipo de conversación, un recuerdo que nos va a venir a la mente cuando lo recordemos (tal vez para contárselo a otro alguien). Partiendo de esto, hay mil formas en que las historias han salvado o ayudado al ser humano. Es una parte fundamental de nuestra forma de ser como especie, el relato a nivel social (a partir del cual se crean culturas, religiones y demás); pero individualmente también tienen un gran valor. “Los libros nos ayudan a sobrevivir en las grandes catástrofes históricas y en las pequeñas tragedias de nuestra vida”(2019, p.242): resuelven problemas, nos sacan de nuestros pozos sin fondo, inspiran a los derrotados, dan alas a la imaginación y ayudan a los desesperados. Y, por supuesto, educan: ponen los ladrillos delante de nosotros para que construyamos nuestra forma de pensar si decidimos cogerlos. En otro de sus ensayos, Gianni Rodari habla del cuento como algo dirigido al niño “creador”: “Lo ayuda a construirse una mente abierta. Evidentemente, no basta por sí solo para lograr una educación moderna, pero privar a los niños del cuento resultaría, en mi opinión, un claro perjuicio y un empobrecimiento” (2014, p.129). Él habla en términos de educación literal, pero en este apartado se hace referencia más

bien a la educación general que recibe una persona durante toda su vida (puesto que no deja de aprender cuando termina la educación obligatoria, sino que continúa haciéndolo siempre). Además, no se trata solamente de un aprendizaje en el que se adquiera conocimiento; en realidad, una historia enseña casi a partes iguales la información, o los datos, que contiene literalmente y una educación emocional en lo que atañe a la reacción hacia esa información (tanto por parte de los posibles personajes como por parte del lector).

Tomando como ejemplo el presente Trabajo Final de Grado, vemos que se puede ver una historia no sólo en el texto, sino también en las ilustraciones (cosa que puede resultar algo obvia, ya que se trata de un álbum ilustrado, pero es interesante analizar el por qué): la obra completa cuenta el relato de todo un año en el que tanto personajes como entorno se transforman y adaptan unos a otros según la estación en la que se encuentran. La luz, la vegetación, los animales que se muestran y el estado de cada uno de ellos en cada momento son los hilos que tejen esta historia concreta, y visualmente eso ya se ve (puesto que el texto ha partido de las ilustraciones, y no al revés). Estos elementos naturales, esta luz, las posibles ubicaciones reales, no sólo hablan de hechos, sino también de lugares, costumbres, recuerdos e incluso una cultura determinados. No es lo mismo contar la historia de un año desde Valencia que desde Canadá o la India; es por esto que decimos que la obra *cuenta* muchas más cosas de las que *narra*. Incluso de un año para otro las condiciones del relato varían, por no hablar de la persona que lo cuenta.

Una historia es mucho más que una historia, siempre. Y por eso tiene la fuerza necesaria para poder cambiar el mundo.



Fig. 15. Ilustración de *zsofiado-me*.

3.5.3. Salto realidad-fantasia

El presente proyecto está formado a partir de una base real, y sin embargo se trata de una obra de fantasía. ¿Qué hay de ficticio y qué de real, pues? A decir verdad, únicamente los personajes son fruto de la imaginación de la autora. Los lugares dibujados, la luz, los elementos animales y vegetales que se suceden en cada momento del año... Todos ellos son reales. Incluso los personajes lo son de alguna manera, puesto que encarnan conceptos o elementos de su correspondiente estación.

Tomemos como ejemplo la Jota de Picas: este personaje pertenece al verano, y vemos que, efectivamente, su entorno, ropa e incluso tono de piel permiten ubicarlo visualmente en esa estación. La primera mitad de la carta muestra una mañana soleada, de cielo azul y limpio, y en la otra mitad el ambiente soñoliento e intensamente amarillo de las cinco de la tarde en agosto lo invade todo. Hay un nectarino y un ciruelo, y pequeños personajes vestidos con fresas caminan por el estómago de la Jota. Ni estos últimos personajes ni la Jota en sí existen, pero tanto lo que representan como las escenas en las que se encuentran sí, y eso hace que en nuestra cabeza todo resulte familiar

y concebible (aun a sabiendas de que no hay gente pequeña que vista con setas ni personas que floten tan fácilmente como respiran).

Sin embargo, aunque este trabajo tenga una base clara e intencionadamente real, si fuese “completamente” ficción *también* tendría una base real. Toda fantasía nace de la realidad, incluso aquellas más surrealistas; bien sean las emociones que transmiten, los escenarios, los personajes o elementos sueltos que las componen (o un poco de todo), la realidad siempre está presente en ellas. Dice Gianni Rodari que

hay que tener en cuenta la distinción entre <<las fantasías>> y <<la fantasía>>. Las fantasías son una huida de la realidad; la fantasía es una dimensión de la realidad humana. Mediante la fantasía puede entrarse en el corazón de lo real tan a fondo como mediante la ciencia. Los cuentos no alejan de la realidad, la observan y la representan desde un punto de vista particular y libérrimo, y punto. Puede llegarse a la realidad entrando por la puerta o por la ventana[...]. Quien pasa por una galería de espejos deformantes siempre llega a reconocer su rostro en las deformaciones, en las distorsiones, en las caricaturas que lo persiguen y que, exagerando un detalle aquí y otro allá, pueden acabar revelando su significado mejor que un espejo normal. (2014, p.130)

La fantasía no es sino una forma de ver, procesar y entender la realidad, tal y como se explicaba en el epígrafe 3.5.1. Existe una atracción por parte del ser humano hacia ese mundo fantástico de criaturas maravillosas y magias deslumbrantes. Bien, es obvio que no existen de forma literal ni las hadas ni los unicornios, pero eso no quiere decir ni que no existan en absoluto ni que no tengan una influencia patente en nuestras vidas. Lo que se quiere decir con esto es que estas criaturas, estos entes, no *son* de la misma forma que puede ser un oso o una palmera; sin embargo, sí que forman parte del mundo, puesto que los hemos inventado. Existe el concepto de “duende”, se sabe lo que es, cómo es, e incluso características específicas como dónde se supone que vive, de qué se alimenta y qué hace. Es una idea que forma parte del imaginario colectivo de la sociedad, y por lo tanto, de alguna manera es real.

Siguiendo con el ejemplo del duende, se pueden sacar más conclusiones aún si continuamos hablando de por qué es real. Ya no solo es un concepto que existe, que reconocemos como válido, sino que se nutre de cosas que son verdaderamente reales. Tiene forma humanoide, generalmente el tamaño de una seta, vive en bosques húmedos y frondosos, no le gustan los humanos y vive mucho, mucho tiempo. Hay aquí características tanto del ser humano como de animales e incluso árboles (más longevos que las personas). Una vez más, realidad tras la fantasía. Un unicornio es un caballo blanco o plateado, cuyo cuerno parece hecho de perla o de luz de luna. Elementos reales que se combinan en una criatura fantástica. Y así con cualquier otra que se nos ocurra.

La conclusión que se extrae de esto es que esa fantasía que se ha cons-

truido a lo largo de la historia, tanto colectiva como individualmente, no es otra cosa que una mezcla de las cosas buenas, maravillosas o deslumbrantes de este mundo. Tal vez de aquellas que tan solo llamen la atención, como el cuerno perlado del unicornio. La magia se concibió como respuesta a cosas que no la tenían en épocas pasadas, de modo que también se puede entender como realidad. Se piensa un mundo mejor o más bello con las cosas mejores y más bellas que se nos ocurren, y así nace la fantasía. Ésta es una de las premisas del proyecto: tratar de llamar la atención sobre el mundo que nos rodea, ya que detrás de los personajes fantásticos que pueblan la baraja y el álbum lo único que hay es el mundo visto desde la huerta, ni más ni menos. Es el mundo real representado “desde un punto de vista particular y libérrimo”, que decía Rodari, pero una naturaleza real al fin y al cabo.

3.5.4. Libertad creativa del lector

El escritor estadounidense James Salter decía:

Respeto la lengua, tal vez demasiado. Soy susceptible a su influencia, y creo que para mí es un vehículo de los recuerdos tanto como lo son las imágenes que infunden la memoria, que de hecho la componen y pueden acudir tan rápido y reemplazarse con tanta inmediatez que si tuvieran presencia física serían abrumadoras, pero no tienen más presencia que la neuronal, y en muchos sentidos escapan a nuestra capacidad de control. (2018, p.70)

Sin embargo, en este ensayo se le olvidó mencionar una cosa: que la lengua, aun siendo un medio en común de muchas personas para comunicarse, tiene tintes personales. Puede existir un concepto general de “abuela” o “balcón”, pero cada persona tiene su propia idea y recuerdos atados a esas palabras. Como dice el escritor, la lengua tiene un poder inmenso sobre cada uno de nosotros, mucho mayor de lo que pensamos, en ocasiones. Pero esto también puede extrapolarse a otras cosas.

Un tipo de flor. Una luz determinada. Un paisaje familiar. Una cara, una fruta. Todo tiene recuerdos. Un vaso de zumo de naranja puede tener un peso psicológico muy grande para una persona. Un olivo lo puede tener para otra. En el presente proyecto hay una parte autobiográfica inmensa, casi total pero a la vez uno de los objetivos que persigue es dejar conceptos, personajes y sucesos abiertos en cierta manera a la interpretación personal del lector. No se muestra todo de ningún personaje; más bien se cuenta poco para que cada persona que lo tenga delante saque sus propias conclusiones en base a su propia experiencia vital. Existen limitaciones a esta creatividad personalizada, como es natural: hay espacios, luces, elementos y características que están en las ilustraciones y no se pueden cambiar, pero dentro de ello, lo cierto es que se ha pretendido hacer una obra amoldable a diversas circunstancias vitales, incluso aquellas que la autora no se pueda imaginar. ¿Por qué

es esto? Porque, cuanto más abiertos sean los conceptos y personajes que se describen (dentro de lo que cabe, por supuesto), más campo hay para la imaginación. Y, como ya se ha explicado en el punto 3.5., otra de las pretensiones iniciales era crear una obra que fomentase la creatividad.

Es importante que cierto tipo de obras se creen con la intención de que los espectadores hilen sus propias historias, que no se diga todo lo que ocurre. Sin embargo, como ya se ha mencionado, hay restricciones: no solamente hay unos personajes con unas características más o menos definidas, sino que toda la historia se ubica en los campos de l'Horta Nord, en Valencia. Puede no identificarse si no se conoce, pero la luz, la vegetación y cómo evoluciona la naturaleza durante el año son tal y como se han observado en esta ubicación, por lo que no podría extrapolarse a algún lugar en Canadá, por ejemplo. En resumen, se ha creado un espacio en las ilustraciones a partir de unas vivencias propias con la conciencia de que, posteriormente, el lector pueda tener una cierta libertad creativa para llenar los “vacíos” que se le puedan presentar en cuanto a la narración.



Fig. 16. Gianni Rodari.

3.5.5. Educación

Recurrimos una vez más a Rodari, que pensaba que

en su realidad objetiva tales maravillas de los cuentos de hadas no parecen maravillas a ojos de los niños, sino hipótesis, posibilidades. El <<todo es posible>> de los cuentos [...] se nos revela, desde ese punto de vista, profundamente educativo. Eso pone en marcha una facultad indispensable para el desarrollo moral e intelectual no solo de los más jóvenes, sino también de los adultos: la imaginación. En los cuentos, los niños contemplan las estructuras de su propia imaginación; es más, con la ayuda de los cuentos las fabrican ellos mismos. (2014, p.128)

Con esta afirmación, el pedagogo italiano nos remite al apartado 3.5.1. y a la importancia de la imaginación y de fomentarla; en todas las etapas vitales, a nivel social, pero sobre todo en la etapa educativa.

Sin embargo, va aún más allá:

Podría objetarse que la imaginación no es esencial para el hombre tal y como lo desea y promueve una sociedad basada en el mito de la producción y el consumo. Un buen ejecutor-productor, un consumidor dócil ante los consejos de la publicidad (comercial o política), no debe tener imaginación: únicamente debe estar disponible para todos los condicionamientos. En la construcción de estos condicionamientos, el cuento es un diente del engranaje, como la música, la poesía, la pintura o el juego, como todas las actividades desinteresadas (al menos más allá del nivel en que éstas interesan al ciclo de la producción y el consumo). Pero el hombre completo debe y deberá ser también creador; por ejemplo, debe y deberá saber imagi-

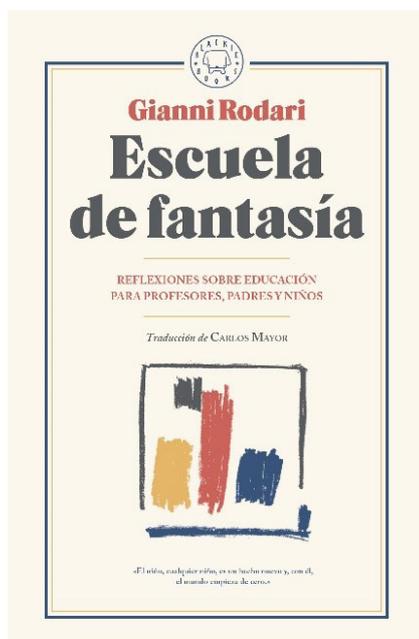


Fig. 17. Gianni Rodari: *Escuela de fantasía*, 2014. Recopilación de ensayos sobre educación.

nar y crear un mundo distinto y mejor que el que le ha tocado vivir. (2014, p.129)

Esas actividades “desinteresadas” se concentran en su gran mayoría en el campo artístico, como el mismo Rodari menciona. Actividades que se visualizan dentro del tiempo de ocio de una persona, pero no como actividad fundamental o transversal de la misma. En sus múltiples ensayos, Rodari habla de la falta de importancia que se le dan tanto al juego como a la creatividad en la educación (allá por los setenta, aunque no podemos decir que el panorama haya cambiado tanto desde entonces).

Entonces, es el arte (y podríamos decir que los libros ilustrados en concreto, por accesibilidad), quien abre la ventana a las personas que quieren ir más allá creativamente. Esas que sienten una necesidad de pensar de manera distinta, o de conocer cosas diferentes. Podrían utilizarse estas herramientas en el ámbito de la educación muchísimo más de lo que se hace actualmente, pero para esto tendría que cambiar bastante el modelo educativo. Este proyecto se gestó con esto en mente; como una obra que enseña a observar (cualidad que se ha perdido en los últimos tiempos) de forma que, aunque las ilustraciones muestran un entorno real, en cierto modo también juegan con los límites de esta realidad con respecto a la magia y la fantasía (punto 3.5.3), no ya por estética sino por abrir una visión diferente hacia el mundo que nos rodea, el que vivimos día a día.

3.6. PERSONAJES

La baraja de póker, al igual que sus predecesoras y hermanas, tiene origen en una simbología muy estructurada y basada en la Naturaleza y sus tiempos (como ya se explicó en el apartado 3.1.). Esto se ha tenido muy en cuenta en este TFG, tanto a la hora de elaborar su propia simbología como al diseñar sus personajes.

3.6.1. *Distintos cuerpos, distintas identidades*

¿Importa que un personaje sea rubio, moreno, blanco, negro, alto o bajo? A priori puede que no, pero estos rasgos dicen más cosas que las que nuestra mente consciente pueda distinguir en un principio.

Se ha querido cuidar el aspecto de cada uno de los personajes de este proyecto en función de su estación y de los elementos que encarnen, al igual que se ha hecho con la luz y otros detalles plásticos. Esto es por varios motivos: el primero, y más obvio, es que tratándose de una obra sobre el cambio no tendría sentido dibujar catorce personajes similares. El segundo, ya pasando a una cuestión más ética o personal, tiene que ver con la representación de los diferentes tipos de personas que puede haber: lógicamente no se puede incluir a todo el mundo, pero es justo y necesario que se trate de abarcar un amplio espectro de características físicas de cara al potencial público que

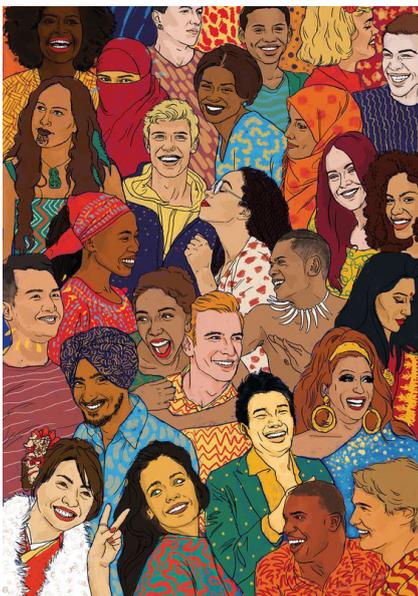


Fig. 18. Ilustración de Hope McConnell.



Fig. 19. *La Bruja* como Reina de Corazones.

pueda verse reflejado en alguna de ellas (especialmente si hablamos de los más jóvenes). Ligado a este va la tercera razón, que consiste en una evolución artística de la autora; se trata de un reto importante, y de un paso que considera que ya es hora de dar en su trayectoria personal.

¿De qué modo se ha hecho esto? En la fase de preparación del proyecto ya se creó un panel con todas las ilustraciones por hacer, y por lo tanto con todas las figuras y personajes que iban a encarnarlas. Cada figura tenía asociado uno o varios elementos de su estación correspondiente, y en función de eso se diseñó su personalidad. A partir de todo esto se construyó su aspecto físico.

Tomemos como ejemplo a la “Reina de Corazones”, o “La Bruja”. Esta figura representa el viento y la luz del otoño, de modo que, como estos dos elementos, se imaginó un personaje caótico y, de alguna manera, algo salvaje. Esto se tradujo en colores muy vibrantes y contrastados, pero con un punto de oscuridad (ya que es lo que trae consigo el viento muchas veces). En cuanto a la Reina, se trata de una mujer euroasiática de ojos plateados y largo cabello negro. Estas características están asociadas con el viento otoñal, principalmente: es un elemento que suele traer nubes consigo, y con ellas, oscuridad (de ahí el pelo negro y enredado). Los ojos plateados y rasgados hacen referencia a su longevidad, ya que ella es tan antigua como el viento mismo, e incluso su sonrisa algo macabra nos habla de algo que ni es bueno ni es malo: viaja por el mundo sacudiendo y removiéndolo todo, sin pensar en las consecuencias. Ése es otro punto importante de todos estos personajes: no son ni buenos ni malos; se limitan a existir, como los elementos naturales a los que representan. A nadie se le ocurre pensar que el sol, el viento o el mar sean seres buenos ni malos: las representaciones de éstos en el proyecto, pues, funcionan de la misma manera.

3.7. REFERENTES

3.7.1. Referentes formales

3.7.1.1. Wylie Beckert



Fig 20. Wylie Beckert: *Wicked Kingdom*.

Natural de Boston, Massachussets, Wylie Beckert es una ilustradora cuyo trabajo abarca desde portadas de libros y encargos particulares hasta sus propios proyectos, como los dos que han influido formalmente este TFG: las barajas ilustradas *Wicked Kingdom* y *Reign of Sin*. Ambas fueron el punto de partida de este trabajo, ya que fue de donde surgió la idea de ilustrar una baraja de póker.

Beckert define *Wicked Kingdom* en su web como “una baraja de cartas obsesivamente ilustrada y pintada a mano, con una estética de fantasía oscura y un giro narrativo”. Este “giro narrativo” es importante, puesto que pone de manifiesto que la baraja no se trata simplemente de una obra ilustrada, sino que esas ilustraciones cuentan una historia. De nuevo, este aspecto también ha supuesto una influencia para el proyecto.



Fig 21. Wylie Beckert: *Wicked Kingdom*. As de Corazones.



Fig 22. Wylie Beckert: *Wicked Kingdom*. Rey de Picas.



Fig 23. Wylie Beckert: *Reign of Sin*. Reina de Picas.

3.7.2. Referentes estéticos

3.7.2.1. Cicely Mary Barker

Esta ilustradora inglesa es famosa por sus series de ilustraciones fantásticas de hadas y flores. Su primero de muchos libros siguiendo esta línea, *Flower fairies of the Spring*, se publicó en 1923. Queda muy al límite de la Época Dorada de la Ilustración, pero aun así se la sitúa dentro de esta corriente, ya que sigue tanto la estética como el concepto de la misma.

Su trabajo ha influenciado este proyecto en varios aspectos. Por una parte está la estética, muy particular de esta artista, que refleja a la perfección ese concepto de “magia infantil” que tenían los y las ilustradoras de aquel período. Tanto es así que más que una estética se diría que hay un espíritu, una visión particular de esa magia. Este tipo de narrativa es, precisamente, otro punto de unión entre las hadas de Barker y el presente proyecto: se plantea a unas criaturas (las hadas, en su caso) que no tienen un tipo de magia especialmente destacado ni estridente, pero se sabe que son seres mágicos porque su propia existencia lo implica. Es de una forma tan natural que ni siquiera se percibe como algo prodigioso, especialmente en comparación con otras muchas obras y producciones de hoy en día (en las que los efectos especiales y el “hacer magia” de una forma muy obvia y a menudo todopoderosa, a favor de una acción constante que mantenga el interés, es a lo que estamos acostumbrados). Esta diferencia es la que se piensa que es lo que genera un magnetismo tan potente alrededor de las “pequeñas” ilustraciones de Cicely Mary Barker y otros ilustradores de su tiempo: su magia está tan implícita en sus personajes, es tan sencilla y natural, que podríamos creernos que es real. Y esa nostalgia de hacer real una fantasía inverosímil es lo que realmente nos conmueve.

Por otra parte, Barker trabajaba mucho según las estaciones, lo cual representa otro aspecto importante de este Trabajo Final de Grado. Sus ilustraciones denotaban un gran conocimiento de botánica, y era a partir de la estacionalidad de frutos y plantas que esta autora creaba a sus hadas. Esto es muy significativo en este proyecto, puesto que gran parte de la estética consiste en hacer patentes los cambios de elementos vegetales en cada estación, así como de su gama cromática y las sensaciones que éstos conllevan.



Fig 24. Cicely Mary Barker: *The Crab-Apple Fairy*.



Fig 25. Cicely Mary Barker: *The Holly Fairy*.



Fig 26. Alfons Mucha: *Frutos*, 1897.

3.7.2.2. Alfons Mucha

El arte de Mucha en general, y sus series de *Las Estaciones* en particular, han resultado ser un referente clave en este proyecto. En primer lugar, por la temática, y en segundo, por la estética. De hecho, la ornamentación y formas que enmarcan las obras del artista checo fueron la inspiración para los marcos de las ilustraciones de las figuras de *Reinos de Luz*.

Cabe destacar *Frutos* (Fig.12), obra perteneciente a un díptico que desencadenó la idea primigenia del trabajo. Más que la temática, se puede decir que marcó un punto de inflexión en la ambientación que se terminó dando a la obra. Sin embargo, relacionar los cuatro palos de la baraja con las estaciones del año vino de la mano de una de las versiones de *Las Estaciones*, una de las series más celebradas de Mucha. La versión que se muestra en la Figura 13 es la de 1896, que es la que marcó esa diferencia.

No se trata simplemente de la elección de un tema, sin embargo. Tomoko Sato expresa muy bien qué es eso tan especial en estas obras, que van más allá de ser meras representaciones visuales:

En esta serie de cuatro paneles, Mucha empleó las figuras de unas ninfas para que encarnaran las estaciones y personificaran su atmósfera[...], rodeadas del correspondiente paisaje estacional; en conjunto, una representación del ciclo armonioso de la naturaleza. El gran éxito de la serie llevó a que se hicieran muchas versiones, entre ellas una que juntaba las cuatro imágenes en un mismo panel decorativo. (2017, p.36)

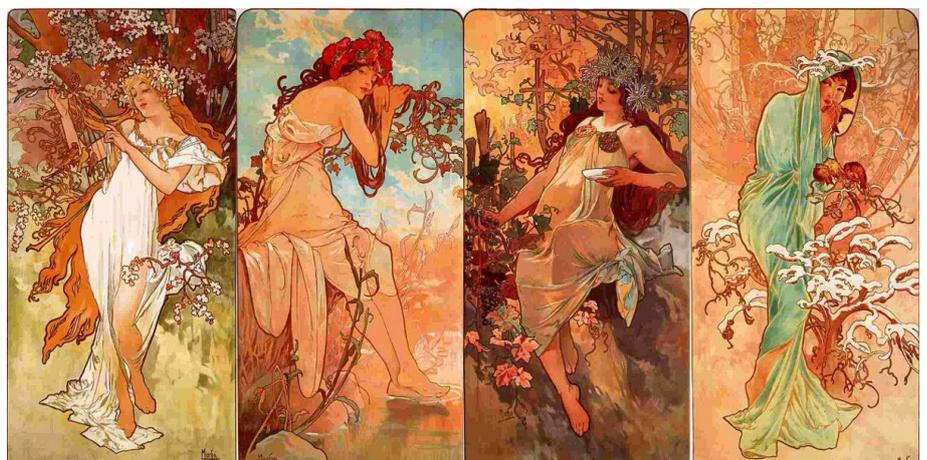


Fig 27. Alfons Mucha: *Las Estaciones*, 1896.



Fig 28. Ilustración de Arthur Rackham.

3.7.2.3. Arthur Rackham

Este ilustrador británico fue uno de los principales exponentes de la Época Dorada de la Ilustración (punto 3.4). Su obra abarca libros como *Rip Van Winkle*, *Peter Pan*, *Alice in Wonderland*, *Wind in the willows* y *Fairy Tales of the Brothers Grimm*. Su influencia en este Trabajo Final de Grado reside, al igual que las ilustraciones de Cicely Mary Barker (punto 3.7.2.1.), en las sensaciones que logra transmitir: ambientes de bosque, de magia propia de las fábulas. A esto contribuye no sólo la narrativa que caracteriza a este autor, sino también su forma de dibujar con gran dinamismo y sensibilidad.

Otro aspecto relevante de las ilustraciones de Rackham es que visualmente son fácilmente identificables con Inglaterra. Uno de los objetivos del presente proyecto, a su vez, es que los elementos tanto naturales como lumínicos sean propios del litoral valenciano.

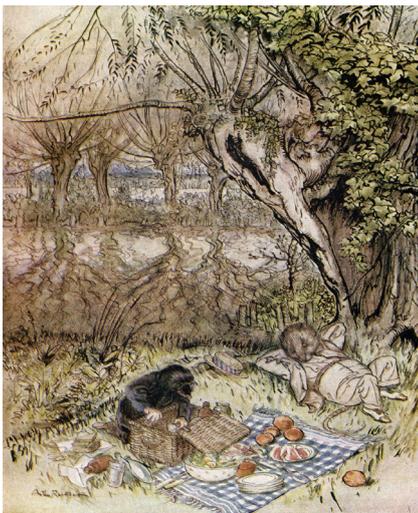


Fig 29. Arthur Rackham: Ilustración de *El viento en los sauces*.

3.7.2.3. BlueBirdy

Fatemeh Haghnejad es una ilustradora iraní procedente de Oslo, Noruega. Trabaja tanto en el campo de la ilustración editorial como en el de los videojuegos y la animación, aunque en la actualidad se encuentra desarrollando un libro infantil y otros proyectos personales.

El encanto de sus obras, y la razón por la que suponen un referente para este trabajo, se debe tanto a la naturalidad con que representan la magia y seres fantásticos, además de un impresionante tratamiento de la luz. También hay un componente muy importante, y es la humanidad que transmiten todas sus ilustraciones: momentos de concentración, deseos, abrazos...rara vez dibuja un personaje humano normal y corriente, y sin embargo hace conectar al espectador perfectamente con los sentimientos que quiere expresar.



Fig 30. Ilustración de *BlueBirdy*.

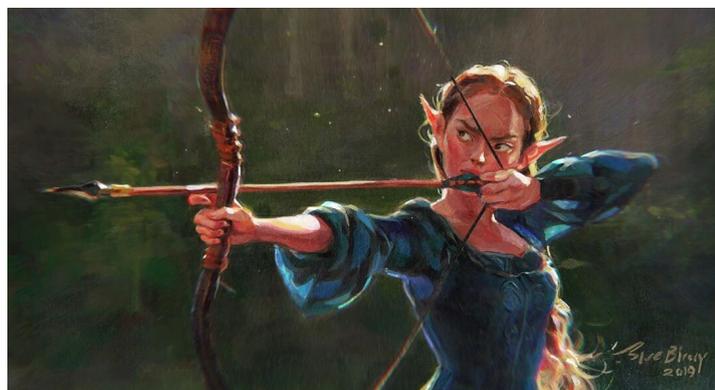


Fig 31. Ilustración de *BlueBirdy*.

3.7.3. Referentes literarios

3.7.3.1. Neil Gaiman

Neil Gaiman es un autor inglés de literatura fantástica, aunque también se ha sumergido en el mundo del cómic y el cine a lo largo de su carrera. El interés que surge en torno a sus obras es la narrativa tan singular con que escribe; cercana y divertida, como si se tratase de un bardo contando un cuento pero para un público de hoy. Hay muchos autores que hacen esto, pero pocos lo consiguen, y Gaiman es uno de los que mejor lo hacen. Además, logra eso que ya se ha mencionado en alguno de los referentes anteriores: trata la magia como algo natural; no la exagera ni intenta dar golpes de efecto constantemente. Simplemente, se dedica a contar sus historias.

3.7.3.2. Ray Bradbury

Bradbury no era un escritor al uso. Era especial, entre otras cosas, porque tejía ideas, conceptos inverosímiles y muchas veces aleatorios, y los hacía funcionar. *El vino del estío* es probablemente la obra que más peso ha tenido en este TFG, aunque son varios de sus libros los que lo han influenciado. Este volumen, el primero de una bilogía, habla del verano, la infancia y las sensaciones que estos dos llevan consigo. En él, el escritor cuenta a través de los personajes lo que visiblemente son recuerdos de su propia infancia, de los calurosos veranos de Illinois. Es un lugar lejano y distinto al tema que nos ocupa, pero en esencia se trata de lo mismo: recuerdos de una estación, de una relación con la naturaleza, de las sensaciones de la infancia...y tal vez también un poco de nostalgia.

3.7.3.3. Hans Christian Andersen

El autor danés, aunque escribió tanto novela como poesía y teatro, es famoso por sus cuentos para niños. Tanto es así que, desde su publicación, muchos de ellos se volvieron parte del imaginario colectivo europeo (véase *El patito feo*, *La sirenita*, *Pulgarcita*, *El traje nuevo del emperador*, *El soldadito de plomo*, etc.).

Su relevancia en este proyecto es parecida a la de Neil Gaiman y Ray Bradbury (epígrafes 3.7.3.1. y 3.7.3.2.), ya que supone una influencia más bien conceptual, pero Andersen y sus obras representan un significado más tradicional, más de origen. Habla de magia, de una forma de vivir más cercana al campo (a los animales, especialmente), pero desde un punto de vista en que el mundo se reducía a unos pocos kilómetros y la globalización no existía. Se trata de una diferencia sutil con respecto al resto de referentes, pero muy significativa, porque aporta una calma y una visión particulares de aquel tiempo.

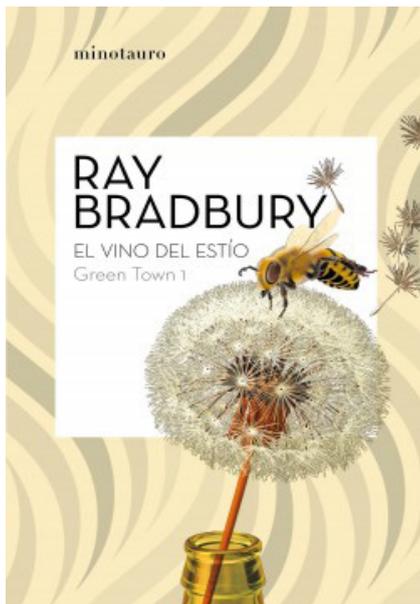


Fig 32. Ray Bradbury: *El vino del estío*, 1957. Portada.

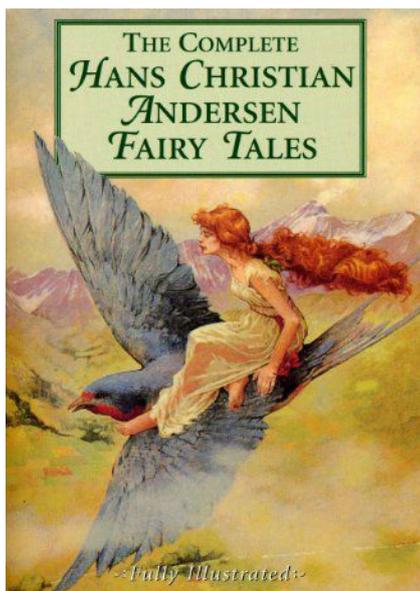


Fig 33. Hans Christian Andersen: *Cuentos completos*. Portada.

3.7.3.4. Hayao Miyazaki

Las películas del director japonés forman un mundo muy rico y complejo; un universo que no tiene en cuenta al espectador, de alguna forma: sus personajes viven e interactúan por libre, apareciendo y desapareciendo a su antojo en los filmes sin ninguna explicación. Este tipo de narrativa resulta muy interesante, ya que se trata casi más de hacer una obra por y para sus “habitantes” que para un público. Es una forma de contar historias bastante realista, incluso tratándose del ámbito fantástico, ya que presenta la vida en esos mundos como si realmente los estuviésemos visitando (en contraste con otras películas o libros en los que se nos explica cada cosa que ocurre, por nimia que sea; lo cual, siendo sinceros, les resta tanto credibilidad como dinamismo).



Fig 34. Hayao Miyazaki: *El castillo ambulante*, 2004.



Fig 35. Hayao Miyazaki: *La princesa Mononoke*, 1997.



Fig 36. Hayao Miyazaki: *El viaje de Chihiro*, 2001.

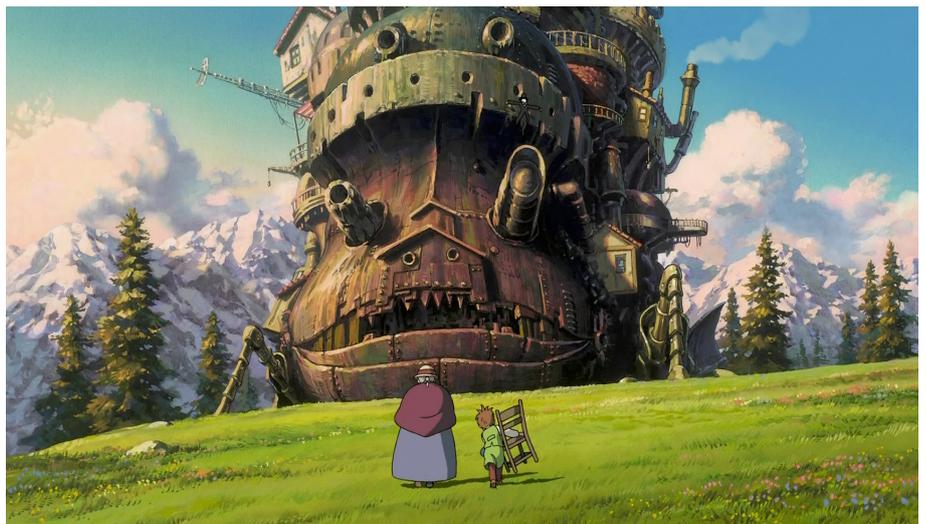


Fig 37. Hayao Miyazaki: *El castillo ambulante*, 2004.

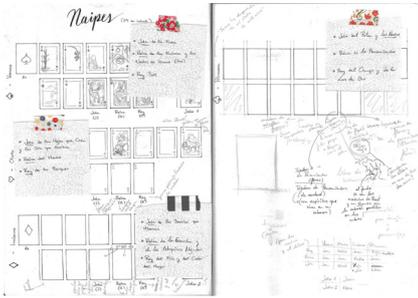


Fig 38. Mapa conceptual con los naipes y figuras.

4. FASES DEL PROYECTO

4.1. PROCESO DE CREACIÓN

Las ilustraciones comienzan a gestarse en el cuaderno de dibujo de la autora, donde realizó tanto pruebas como el *storyboard*, textos, referencias y los bocetos finales. Tras esta primera etapa de planificación y abocetado, se comenzó a realizar las ilustraciones.

Sin embargo, cabe aclarar que en este proyecto no se ha seguido un proceso lineal, sino que los bocetos, dibujos y acuarelado de las distintas ilustraciones han ido sucediéndose y produciéndose en paralelo. Esto es así porque se ha tratado de crear en función de la estación: la gestación y maduración de la idea y las primeras ilustraciones fue en julio de 2020, de modo que se comenzó con las ilustraciones de Picas(palo correspondiente al verano). Al llegar septiembre, empezaron a idearse y dibujarse las ilustraciones de Corazones(otoño); en diciembre, las de Diamantes(invierno); y en marzo, las de Tréboles(primavera). No se ha tratado de hacer un retrato fiel y exacto de la luz y el estado de la naturaleza en cada momento del año, sino más bien de plasmar las sensaciones que éstos producían en la autora. Por ello ha sido importante trabajar de este modo.

El método a seguir ha consistido en escanear los bocetos de la libreta, reajustar su tamaño, imprimirlos y calcarlos sobre el papel de acuarela. Así, la frescura del primer dibujo no se perdía tratando de hacer una copia a mayor escala, sino que todo se mantenía exactamente como se hizo en primera instancia. Una vez hecho esto, se trasladaban al soporte definitivo: papel de acuarela Arches de 300g prensado en frío de 36x26cm.

Una vez hecho esto, se procedía a terminar el dibujo con portaminas 2B de 0.5mm de grosor. Tras esto, el grafito se cubría con una capa de agua sin pigmento, de forma que quedase sellado para la posterior aplicación de la acuarela. En algunas ocasiones se ha intervenido también con gouache para terminar detalles determinados.

Una vez finalizadas las ilustraciones, se han escaneado para su posterior edición digital. En esta fase se ha equilibrado y recuperado el color perdido en el escáner, además de haberse eliminado los fondos blancos del papel.



Fig 39. Uno de los cronogramas realizados.



Fig 40. Boceto inicial de *El Olivo*.



Fig 41. Primer esbozo en el papel.



Fig 42. Primer esbozo en el papel.



Fig 43. Realizando el dibujo.



Fig 44. Dibujo terminado.

4.2. MAQUETACIÓN

La fase de maquetación ha consistido en el montaje de los dos elementos del proyecto: la baraja y el álbum.

Para la baraja se han diseñado naipes de 12x7,9cm, que son más grandes que los de póker (8,9x6,4cm) debido a que, al ser más bien una edición de coleccionista, lo prioritario era que se apreciaran las ilustraciones. Los símbolos de cada palo se dibujaron a tinta y se escanearon, para que la edición digital de las cartas tuviese algún elemento algo más orgánico que las enlazase con las ilustraciones (ya que la tipografía sí que es digital). Las letras y números que anuncian la carta se han escrito con la tipografía Soria, y en el naipe de presentación se ha añadido también la primera mayúscula en Trinigan FG. El reverso de las cartas es la misma ilustración que la de las guardas del libro, solo que adaptada al formato y con un margen blanco.

Por otra parte, el álbum se ha dividido en cuatro capítulos, teniendo una introducción, una conclusión y un interludio entre cada capítulo que explica la transición entre estaciones y personajes. En cada capítulo se han insertado pequeños motivos a tinta que enmarcan las páginas, siendo estos dibujos diferentes en función de la estación. La tipografía escogida en este caso es la Garamond.

En cuanto a la portada y contraportada, y también el diseño de la caja de la baraja, se han utilizado dos de las ilustraciones (el Joker y el 5 de Corazones) y el diseño de las guardas en color azul a modo de marco. Las tipografías empleadas han sido de nuevo la Soria y la Trinigan FG.

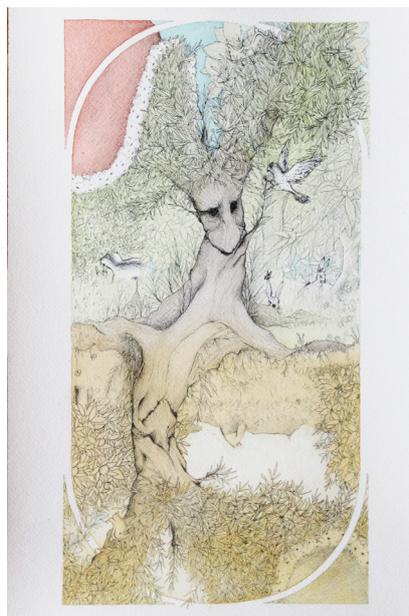


Fig 45. Primeras capas.



Fig 46. Construyendo intensidad.

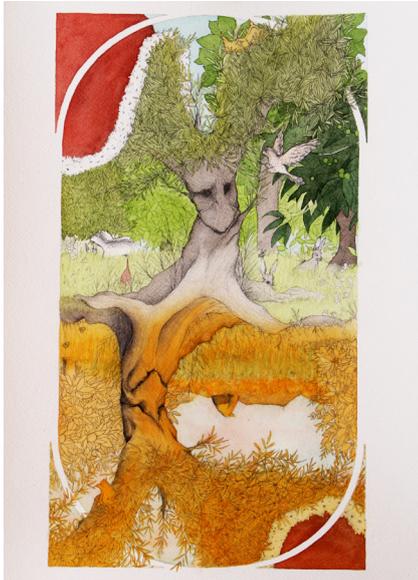


Fig 47. Construyendo intensidad.

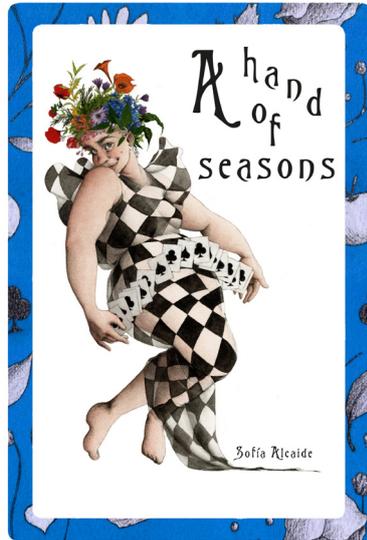


Fig 49. Diseño de portada.



Fig 51. Reverso de las cartas.



Fig 48. *El Olivo* escaneado y editado.



Fig 50. Rey de Tréboles.

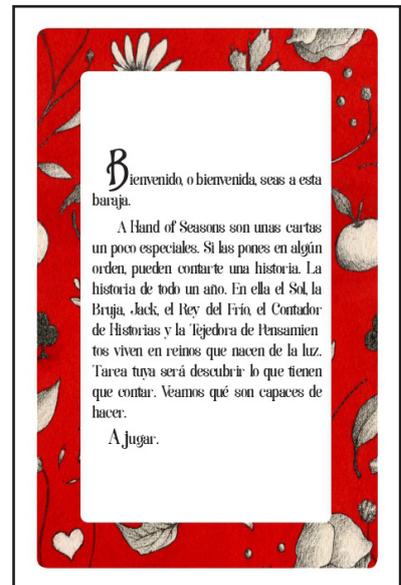


Fig 52. Naipe de presentación.

5. CONCLUSIONES

Se procede a continuación a comentar el desarrollo y resultado del proyecto, retomando para ello los objetivos expuestos al comienzo de este Trabajo de Final de Grado. El primero de ellos era ilustrar una baraja de póker; pese al límite de tiempo con respecto al número de ilustraciones y el hecho de que se ha querido ilustrar la baraja entera, que comprende 54 cartas, este objetivo obviamente se ha llevado a cabo. También se ha conseguido realizar un álbum ilustrado, que, aunque se tratase de una parte complementaria a la baraja, era importante realizarlo.

“Mostrar los cambios que se producen en la naturaleza a lo largo de un año[...] y así apreciar el paso del tiempo[...]” era el segundo punto. En los meses centrales del año, cuando el proyecto se había vuelto una especie de tornado donde no estaba muy claro qué se había hecho y qué faltaba por hacer, tal vez hubiésemos dicho que no. Era un momento bastante confuso debido a la cantidad de trabajo(y sobre todo de concentración) que suponía, a decir verdad. Pero ahora, mirando el conjunto completo, podemos decir que este objetivo también se ha logrado cumplir. No se trata de una representación al uso de las estaciones del año, pero tampoco era eso lo que se pretendía. La tercera meta era “Crear una obra en la que se [pudiesen] experimentar las sensaciones e impresiones propias de cada estación”; esto es, crear una obra a partir de la fuente primera. Las imágenes que se tienen colectivamente sobre las estaciones tienen varios problemas; aunque el principal es que no representan la realidad de cada lugar(por lo que tiene una lógica que existan unos símbolos generalizados, pero no por ello son verídicos). Estos dos puntos, pues, van bastante de la mano, y la consecución de uno explica por qué se ha logrado alcanzar el otro.

En cuarto lugar encontrábamos “Crear un mundo propio dentro del ya existente mediante personajes fantásticos que encarnen cada estación [...]”. Los puntos anteriores son los que han construido éste, en realidad, de forma que también podemos decir que se ha cumplido. Se ha utilizado la jerarquía existente en la baraja de póker tradicional para crear los personajes, y las estaciones para modular y construir su aspecto, función y personalidad. Crear un mundo propio ha ido de la mano del mismo hecho de realizar un acto artístico, ya que todo lo que crea una artista es, de alguna manera, el mundo visto a través de sí misma, y este caso no es ninguna excepción. Se ha representado la realidad, pero con una simbología y lenguaje personales. Enlazado a este punto había otro, consistente en trabajar con distintos tipos de cuerpos e identidades. Se comentaba al principio de la memoria que “[...] al tratarse de un proyecto sobre el cambio, crear los personajes de otro modo no tendría sentido”, y vista en retrospectiva, esta afirmación sigue manteniendo el sentido. Y, una vez más, se ha hecho en el trabajo: ningún personaje se parece a ningún otro; es un orgullo personal decirlo porque al principio

resultaba muy complicado diseñar personajes lo suficientemente distintos como para abarcar un amplio rango de identidades que concordasen con los elementos y personalidades que se querían representar.

Se pretendía también incorporar los conocimientos adquiridos durante el grado, como son los estudios de anatomía y movimiento, composición y posteriormente de maquetación y diseño, además de la aplicación de recursos digitales. No solamente se ha hecho esto sino que además debido a la magnitud del propio proyecto se ha producido una evolución artística notable. Y, por último, teníamos el objetivo de realizar una labor didáctica de cara al posible espectador “abriéndole los ojos” al mundo que lo rodea, de alguna manera. Esto es algo que, sinceramente, deberían contestar los propios espectadores. Pero creemos que, visualmente al menos, sí que se ha logrado crear una obra que capta la atención y la centra en este tema.

Fuera de las cuestiones meramente proyectuales, realizar esta baraja/álbum ha sido un punto de inflexión en lo personal. Lo personal y lo artístico, claro, ya que lo uno va de la mano de lo otro.

En primer lugar, y probablemente el más destacado, está la organización y planificación de un proyecto en función del tiempo disponible. Se ha podido completar el trabajo, pero no sin problemas ni tropiezos emocionales. Ha sido una experiencia notable en este sentido, y nos ha servido de infinita ayuda para aprender qué se puede hacer y hasta qué límites llegar. Se ha planificado bien, de eso no hay duda porque se ha hecho el proyecto entero, pero llegar hasta el borde de la extenuación no es ni sano para la autora ni bueno para lo que esté creando. De modo que, de cara al futuro, ha sido un aprendizaje en toda regla.

Sin embargo, ponerse tantos retos ha tenido un fruto positivo: la expansión de su capacidad creativa. Tener que utilizar nuevos formatos y composiciones han dado pie a pensar y calentarse la cabeza para hacer cosas completamente nuevas en cada carta, aun si esto provocaba cierto dolor por romper los límites (llamémoslo “zona de *confort*”) a la fuerza. Además, mediante uno de los objetivos ya mencionados se ha conseguido salir de la representación de un único tipo de personaje, y así una capacidad de inclusión visual de forma natural se ha acabado desarrollando.

Por último, se ha producido una reconexión con el entorno, y se ha agudizado la forma de observar; a raíz de esto se ha aprendido muchísimo, tanto sobre el campo y sus procesos como sobre la luz y los movimientos del sol. Resulta que un proyecto nacido de la fascinación por los cambios naturales ha hecho que nos demos cuenta de que hay mucho por hacer, y sobre todo, mucho por aprender, de nuestro alrededor y las cosas que están ahí todos los días.

6. REFERENCIAS

ARTENEO (2017). <https://www.arteneo.com/blog/ilustracion-infantil-y-juvenil-madrid/> [Consulta: 10 de diciembre de 2020].

BRADBURY, R. (2020). *Zen en el arte de escribir*. Barcelona: Mino-tauro.

GARRIDO, J.L. (2020). *De Egipto a Las Vegas: una historia del pó-ker*. España: Jot Down. <https://www.jotdown.es/2020/09/de-egipto-a-las-vegas-una-historia-del-poker/> [Consulta: 10 de diciembre de 2020].

KOSIK, C. (2018). *Children's books illustrators in the Golden Age of Illustration*. <https://www.illustrationhistory.org/essays/childrens-book-illustrators-in-the-golden-age-of-illustration> [Consulta: 10 de diciembre de 2020].

NOAH HARARI, Y. (2011). *Sapiens: De animales a dioses*. Madrid: Debate.

PAAPA PINTOR, Y. (2018). *Cómo las estaciones del año cambian nues-tras emociones*. Mejor con Salud. <https://mejorconsalud.as.com/las-estaciones-del-ano-cambian-nuestras-emociones/> [Consulta: 10 de diciembre de 2020].

PONCE MORENO, J.M. (2018). *¿Qué esconde la baraja de POKER?*. España: Mago Ponce. <https://elgeneradordeilusiones.blogspot.com/2018/02/baraja-de-poker.html> [Consulta: 10 de diciembre de 2020].

RETROGRAPHIK. <https://retrographik.com/the-golden-age-of-illustration/> [Consulta: 10 de diciembre de 2020].

RODARI, G. (2014). *Escuela de fantasía*. Barcelona: Blackie Books.

SALTER, J. (2018). *El arte de la ficción*. Barcelona: Salamandra.

SATO, T. (2017). *Mucha*. Colonia: Taschen.

SUTTON, B. (2018). *10 Artists Who Unpacked the Symbolism of the Four Seasons*. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-10-artists-unpacked-symbolism-four-seasons> [Consulta: 10 de diciembre de 2020].

VALLEJO, I. (2019). *El infinito en un junco*. Madrid: Siruela.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Cartas de póker.

<<https://4.bp.blogspot.com/-PfbYqQvpmn0/Wonv0uSTj3I/AAAAA-AAAAPc/QzxAoYJ5WAQKfjy8HAV8xYpqE0BjZvJHQCLcBGAs/s1600/baraja-poker.jpg>>

Figura 2. Símbolos de las barajas española, alemana e inglesa.

<https://brandemia.org/sites/default/files/inline/images/evolucion2_baraja_espanola-francesa.jpg>

Figura 3. Louisa May Alcott: *Mujercitas*, 1868, ilustrado por María Hesse, como ejemplo de libro ilustrado.

<<https://demuseo.com/wp-content/uploads/2020/05/91Op0BdHd0L.jpg>>

Figura 4. Laura Agustí: *Gatos en la cabeza*, 2018.

<https://vintasticshop.com/15166-thickbox_default/gatos-en-la-cabeza-laura-agusti.jpg>

Figura 5. Laura Agustí: *Gatos en la cabeza*, 2018.

<https://www.curiosite.es/img/auto_catalogo/w540/22404.jpg>

Figura 6. Jan Amos Komeski: *Orbis Sensualium Pictus*, 1658.

<<http://www.abc-web.be/wp-content/uploads/2015/01/OrbisPictus.jpg>>

Figura 7. Giuseppe Arcimboldo: *Las cuatro estaciones*, 1563-1573.

<<https://i.pinimg.com/originals/e6/ff/fc/e6fffc284cb0ad0a369c3f3be91337f8.png>>

Figura 8. Utagawa Kunisada: *Snow in the palace garden*.

<<https://data.ukiyo-e.org/mfa/images/sc173118.jpg>>

Figura 9. Ilustración de Ernest H. Shepard.

<<https://i.pinimg.com/originals/3e/6e/d7/3e6ed723e7b095fb1a1918f3f2c2183d.jpg>>

Figura 10. Ilustración de Kate Greenaway.

<<https://i.pinimg.com/originals/0d/45/8f/0d458f3832601f102d18adb3f6ecaecb.jpg>>

Figura 11. *Limerick* de Edward Lear.

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6f/Edward_Lear%2C_Limerick_1.jpg>

Figura 12. Ilustración de Beatrix Potter.

<https://www.muralsyourway.com/product_images/john-dormouses-shop-mural/5ec811c5bd89dd0018f7268c/zoom.jpg?c=1590170052>

Figura 13. Chris Riddell, Neil Gaiman: *El Arte importa*, 2020.

<<https://i.pinimg.com/originals/7c/2e/4b/7c2e4bd488d992f8b1ceb>>

f804f37deab.jpg>

Figura 14. Chris Riddell, Neil Gaiman: *El Arte importa*, 2020.

<<https://upprevention.org/img/974594.png>>

Figura 15. Ilustración de *zsofiadome*.

<<https://www.deviantart.com/zsofiadome/art/Mandragora-radix-373157750>>

Figura 16. Gianni Rodari.

<https://agora.xtec.cat/ceiplessavines/wp-content/uploads/usu230/2021/04/giannirodari_e8c1d41d.redimensionada.jpg>

Figura 17. Gianni Rodari: *Escuela de fantasía*, 2014. Recopilación de ensayos sobre educación.

<<https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2019/10/escuela-de-fantas%C3%ADa.jpg>>

Figura 18. Ilustración de Hope McConnell.

<<https://www.behance.net/gallery/53935173/Diversity-Illustration>>

Figura 19. *La Bruja* como Reina de Corazones.

Figura 20. Wylie Beckert: *Wicked Kingdom*.

<<https://www.wyliebeckert.com/?show=wickedkingdom>>

Figura 21. As de Corazones de *Wicked Kingdom*.

<<https://www.wyliebeckert.com/?show=wickedkingdom>>

Figura 22. Wylie Beckert: *Wicked Kingdom*. Rey de Picas.

<<https://www.wyliebeckert.com/?show=wickedkingdom>>

Figura 23. Wylie Beckert: *Reign of Sin*. Reina de Picas.

<<https://www.wyliebeckert.com/?show=reignofsin>>

Figura 24. Cicely Mary Barker: *The Crab-Apple Fairy*.

<<https://flowerfairies.com/crab-apple-fairy/>>

Figura 25. Cicely Mary Barker: *The Holly Fairy*.

<<https://flowerfairies.com/category/collections/winter/>>

Figura 26. Alfons Mucha: *Frutos*, 1897.

<<https://cuadrosfamosos.es/content/upload/master/f3cb11a2-affc-438d-acb1-f30e66454d5e.jpg>>

Figura 27. Alfons Mucha: *Las Estaciones*, 1896.

<https://http2.mlstatic.com/lienzo-tela-art-nouveau-las-cuatro-estaciones-b-mucha-1896-D_NQ_NP_22133-MLM20225292770_012015-F.jpg>

Figura 28. Ilustración de Arthur Rackham.

<<https://i.pinimg.com/originals/4b/2e/41/4b2e41e6768dc37815c2a43c850e4c22.jpg>>

Figura 29. Arthur Rackham: Ilustración de *El viento en los saucos*.

<<https://i.pinimg.com/originals/9a/4d/18/9a4d18921442b6c518f62>>

9d0b551017c.jpg>

Figura 30. Ilustración de *BlueBirdy*.

<<https://www.bluebirdy.net/illustration-1>>

Figura 31. Ilustración de *BlueBirdy*.

<<https://www.bluebirdy.net/illustration-1>>

Figura 32. Ray Bradbury: *El vino del estío*, 1957. Portada.

<https://www.libreriaalberti.com/static/img/portadas/_visd_0000JPG02DI1.jpg>

Figura 33. Hans Christian Andersen: *Cuentos completos*. Portada.

<<https://i.pinimg.com/originals/3c/f2/a5/3cf2a51ed7d266d7e1d2d6ef5388bd5e.jpg>>

Figura 34. Hayao Miyazaki: *El castillo ambulante*, 2004.

<https://2.bp.blogspot.com/-P9O0gdI90DY/VHdxNaeRA0I/AAAAAA-AAKGY/RTg3w02JvpA/s1600/el_castillo_ambulante_00.jpg>

Figura 35. Hayao Miyazaki: *La princesa Mononoke*, 1997.

<<https://getwallpapers.com/wallpaper/full/8/d/1/696984-ghibli-background-kodama-1920x1200-for-iphone.jpg>>

Figura 36. Hayao Miyazaki: *El viaje de Chihiro*, 2001.

<<https://i.pinimg.com/originals/d8/cc/34/d8cc346542b5e343908d88b8e33d69fe.png>>

Figura 37. Hayao Miyazaki: *El castillo ambulante*, 2004.

<http://1.bp.blogspot.com/_uRolMrRneWc/S3pu3AYMnzI/AAAAAA-AAC4Y/grq51w07Ynl/s640/captura01_1838.jpeg>

Figura 38. Mapa conceptual con los naipes y figuras.

Figura 39. Uno de los cronogramas realizados.

Figura 40. Boceto inicial de El Olivo.

Figura 41. Primer esbozo en el papel.

Figura 42. Primer esbozo en el papel.

Figura 43. Realizando el dibujo.

Figura 44. Dibujo terminado.

Figura 45. Primeras capas.

Figura 46. Construyendo intensidad.

Figura 47. Construyendo intensidad.

Figura 48. El Olivo escaneado y editado.

Figura 49. Diseño de portada.

Figura 50. Rey de Tréboles.

Figura 51. Reverso de las cartas.

Figura 52. Naipes de presentación.

8. ANEXO

En esta memoria hay cinco anexos. El primero se encuentra a continuación; se trata de los mockups realizados para la visualización del proyecto en una forma física. El segundo, también presente en la memoria, recoge algunos de los bocetos preparatorios (entre los que se encuentran el desarrollo plástico de las ideas, personajes y composiciones; ideas descartadas y bocetos de las ilustraciones finales).

El tercero es un pdf con la baraja completamente maquetada, en el cual se pueden ver las 54 cartas, el reverso y el naipe de presentación (Anexo 3_Baraja ilustrada_A Hand of Seasons). El cuarto anexo es, a su vez, otro pdf con las cartas divididas por palos, de forma que sea más fácil identificar el conjunto y tener una visión global del proyecto (Anexo 4_Baraja por palos).

El quinto y último anexo es la maquetación completa del álbum en digital, con su portada, contraportada y guardas (Anexo 5_Álbum ilustrado_A Hand of Seasons).

Estos tres últimos pueden consultarse a través de los siguientes enlaces:

-Anexo 3: < https://drive.google.com/file/d/1Sd2MpMLzm9G53rSp57l4En_6Rp9iEEft/view?usp=sharing >

-Anexo 4: < <https://drive.google.com/file/d/12n31XJuEgDzLjrg8MgvlapbYuf7rrB5D/view?usp=sharing> >

-Anexo 5: < https://drive.google.com/file/d/1r9DxTLsJZYU8AcRm_x9jQyFx3Rind01L/view?usp=sharing >

8.1. ANEXO 1



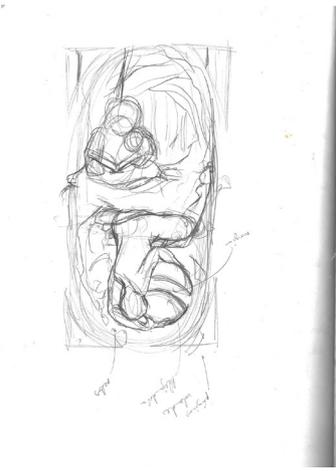
8.2. ANEXO 2





- Hojas de la corte y del libro
- Plantear hacer una fotocopia reducida de la corte
- Objeto y demás

[...] y por ahí estaba la antigua con sus brazos
para abajo hablando en silencio, luego que la
cansaron su madre. (El Rey, Feo, U.C.A.)



Martes, 4 de diciembre de 2011,
para las 12:30 de la mañana.

Una línea blanca como la cinta
y un uso de las justicias.

¿cómo actúan?
la historia

ponerlos
caldos humante
licore (copos)
perritos belados (caericho)
bolas de trinidad
frutas de bebé
jetera
escabiche caliente
ducha caliente
abrigos
niquita de escribir

As

2 → polvorones
3 → raciones (y manitas?)
4 → abrigos (con la botas) - tiras mágicas
5 → escabiche caliente (5 puerros)
6 → cristal empujado
7 → chocolate caliente (7 flores
de la tina)
8 → castañas asadas
9 → flan caliente (7 raciones)
10 → copos de arroz
(con azúcar)

coleccionar por fuera
del primer
estufa de barro
una travesa de
jeringa
mancha/huella de mano
las piernas
coco cocinado
por el filo con dibujo
de dadas

Jota → (cacha bismarck)
Pera → (Zeta Pitagoras)
Reg → (Caxaco, con pinta
de trocés)

7 dadas y abrigos
8 flores de arroz y
cuchillos helado
de nieve; es arte
de travesa

