

TFG

REALIZACIÓN DE UNA BARAJA DEL TAROT. ANÁLISIS DE CASOS

Presentado por Mercè Fuentes Ferrer
Tutora: Carmen Lloret Ferrándiz.

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Belles Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto consiste en diseñar las ilustraciones de una baraja de tarot relacionando su significado con el de 5 culturas antiguas diferentes para utilizar su estética y simbolismo en el diseño de las cartas y maquetarlas.

PALABRAS CLAVE

Ilustración, Diseño, Cartas, Baraja, Simbolismo, Tarot, Culturas, Mitología, Egipto, Azteca, Grecia, Japón feudal.

SUMMARY

This project consists of designing the illustrations of a tarot deck relating its meaning with that of 5 different ancient cultures in order to use their aesthetics and symbolism in the design of the cards and layout them.

KEYWORDS

Illustration, Design, Cards, Deck, Symbolism, Tarot, Cultures, Mythology, Egypt, Aztec, Greece, feudal Japan.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres que me han apoyado durante todo el grado, los amigos que me han animado para no rendirme durante el curso y a mi tutora, que me ha ayudado a llevar a cabo este proyecto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES	5
2.1.1. <i>Objetivos secundarios</i>	5
3. METODOLOGÍA	5
3.1. PROCESO DE TRABAJO	5
3.1.1. <i>Investigación. Historia del tarot</i>	5
3.1.2. <i>Clasificación y estética</i>	6
3.1.3. <i>Culturas y mitologías en el tarot</i>	7
3.1.3.1. Egipcia	7
3.1.3.2. Griega.	10
3.1.3.3. Japonesa.	11
3.1.3.4. Azteca.	12
3.1.3.5. Nórdica.	13
3.1.4. <i>Primeras imágenes. Moodboards</i>	14
3.2. REFERENTES	15
4. DESARROLLO GRÁFICO	20
4.1. BOCETOS	20
4.2. PRUEBAS DE COLOR	21
4.3. ARTES FINALES	22
4.4. MAQUETACIÓN E IMPRESIÓN	23
5. CONCLUSIONES	24
6. REFERENCIAS	24
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	26

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en diseñar una baraja de tarot totalmente original a partir del estudio de 5 culturas y mitologías antiguas relacionando sus mitos, creencias, criaturas y dioses con el significado de las cartas del tarot.

Esta baraja constará de 78 cartas en total, divididas en 2 grupos. El primer grupo está formado por los 22 arcanos mayores, los cuales están representados con la cultura egipcia utilizando la imagen y función de sus diferentes dioses ya que esta fue una de las civilizaciones más importantes del pasado y que, al mismo tiempo, cuenta con una baraja de tarot.

Las 56 cartas restantes conocidas como los arcanos menores, se subdividen en 4 palos o figuras (espadas, copas, bastos y oros), cada palo formado por 14 cartas, 10 numéricas y 4 figuras (sota, caballo, reina y rey) las cuales representadas por una cultura que concuerde con el significado grupal del palo y su relación con el elemento natural que representan.

Las espadas representan el intelecto, el pensamiento, la comunicación, la lógica y el razonamiento en conjunto con el elemento del aire y la cabeza humana. Al ser un palo basado en la lógica y el intelecto junto con el elemento del aire y las espadas, su cultura para su representación gráfica es la japonesa.

Las copas representan el lado emocional de las personas, desde el amor, el odio, la intuición y la espiritualidad. Pertenecen al elemento del agua, su parte del cuerpo es el corazón y está directamente relacionado con todo lo artístico que nos mueve como las pinturas, las películas y la música.

Para la representación de este palo se utilizará la mitología y cultura griega ya que era una cultura muy aferrada a las emociones y tenía una gran influencia en las artes plásticas.

Los bastos representan el fuego, aquella semilla de la cual nacen las cosas y la fuerza creativa de la misma. Están relacionados con el deseo y la pasión y están ligadas con todo aquello que una persona hace y produce para mantenerse activo y en movimiento constante. Al ser un palo con mucha fuerza y carácter, se representará con la cultura azteca, ya que esta adoraba el fuego y se representa por la brutalidad y pasión que había en todos sus rituales y ofrendas a los dioses.

Por último, están los oros o pentáculos, los cuales representan la tierra, todo aquello tangible en la realidad y está relacionado con la escultura y el acto de trabajar. Está conectado a todos los aspectos materiales de la vida, la autoestima y el ego.

Al ser un palo que está tan arraigado a la tierra, la mitología usada para su representación es la nórdica, ya que los vikingos son conocidos por adorar la tierra, venerarla y trabajar mucho con ella, tanto es la escultura y talla de símbolos religiosos o protectores para los guerreros, como el detalle de sus barcos, escudos y armas.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS PRINCIPALES

- Diseñar una baraja de Tarot completa.
- Maquetar e imprimir un ejemplar de la baraja de Tarot con su packaying.
- Establecer una conexión entre el significado de los Arcanos Mayores y la cultura egipcia.
- Crear una correlación entre los Arcanos Menores y las culturas elegidas para su representación en la baraja.

2.1.1. *Objetivos secundarios*

- Conseguir una armonía cromática en toda la baraja. Mantener un estilo uniforme en todas las ilustraciones.
- Combinar la simbología de varias barajas para crear una nueva y personalizada.

3. METODOLOGÍA

A lo largo de este punto se explicará el proceso por el proyecto empieza a tomar forma.

3.1. PROCESO DE TRABAJO

3.1.1. *Investigación. Historia del tarot*

El tarot es una baraja de cartas diseñada durante el Renacimiento y está dividida en dos grupos de cartas; los arcanos mayores, que están hechos para que sean arquetipos o modelos que seguir de personas como el Loco, el Ermitaño, etc. Y los arcanos menores, que ilustran circunstancias y/o conflictos que ocurren en el día a día de la vida cotidiana.

Al mismo tiempo, los arcanos menores están divididos en cuatro grupos correspondientes a los cuatro elementos: las espadas, representando el aire; los bastos, representando el fuego; las copas, representando el agua y los oros representando la tierra. Son catorce cartas por cada palo que están enumeradas del uno al diez más las cuatro figuras de la corte, la sota, el caballo, la reina y finalmente el rey.

La historia de la baraja que conocemos como tarot empieza en el Siglo XV en Italia. Al principio había varias variantes de esta, en Florencia había una llamada

Michiate que estaba formada por 40 arcanos mayores, mientras que en Milán había otra baraja llama *Trionfi* que utilizaba cuatro tipos de pájaros en vez de los cuatro elementos típicos de una baraja estándar para los Arcanos Menores.

Hay muchas teorías sobre el origen del tarot y su nombre, ya que esta palabra proviene de la palabra italiana *tarocco* que antiguamente era un juego de cartas original para el cual se originó la primera baraja de tarot.

La baraja llegó a muchas partes del mundo como Egipto y Turquía, lugares en los que la baraja se fue modificando y adaptando a la cultura de cada lugar, pero fue cuando llegó a Francia cuando se creó la primera baraja oficial de tarot llamada *Marseilles* que fue la base para la creación de todas las nuevas barajas modernas y causante de la desaparición de todas las variantes de esta.

En el tarot de *Marseilles* los arcanos mayores pasaron a ser veintidós y su uso empezó a volverse algo místico. Al igual que la alquimia y la astrología, el tarot se empezó a utilizar para la adivinación además de en el juego.

Los escritos sobre el uso oculto del tarot empezaron a principios del Siglo XVIII, justo cuando empieza el Siglo de las Luces. En esta época surgió la Ilustración, movimiento que ponía a la ciencia, el pensamiento racional y la lógica por encima de todo y tenía la intención de erradicar el pensamiento espiritual. Fue entonces cuando en contraposición a este movimiento surgieron los llamados Contra-ilustración, un grupo formado por filósofos, escritores, poetas y artistas que argumentaban que se necesitaba más encanto y menos racionalidad, y que peleaban contra los Ilustrados desarrollando cultos secretos y misteriosos.

Estos se fueron esparciendo a lo largo del mundo desde el Siglo XVII, con la masonería y el Rosacruzismo, la teosofía y el organismo sueco hasta en América en el siglo XIX donde gracias al Espiritualismo surgió la orden de la Golden Dawn. Fueron dos miembros de la Golden Dawn los que esparcieron la influencia del tarot en América, el escritor Arthur Edward Waite y la artista Pamela Colman Smith, los cuales estandarizaron la imagen del tarot y crearon la conocida baraja Rider-Waite.

Hoy en día, la mayoría de las barajas siguen la misma simbología y significados del tarot de Rider-Waite quitando la excepción del tarot de Thoth, el cual no tuvo tanta repercusión y alcance y fue diseñado por Crowley y Lady Frieda Harris, los cuales cogieron el nombre del Dios egipcio del conocimiento.

3.1.2. Clasificación y estética

Para empezar con el proyecto se realizó una lectura y estudio sobre que es el tarot, sus diferentes formas de representarse, su origen y las diferentes variaciones de la baraja.

Sabiendo las diferencias y semblanzas de las barajas de tarot existentes, se escogieron dos de las más famosas, la baraja de Rider-Waite, la egipcia y la de Marsella para establecer una base en la estructura y simbología, base que se implementaría en nuestra baraja de tarot.

Para estructurar el trabajo de creación e investigación, se decidió por agrupar las diferentes cartas de la baraja en los cuatro palos base y separar a los arcanos mayores para empezar a investigar el significado de cada arcano.

Como las cartas de cada arcano mayor simbolizaban algo muy específico, se determinó que las figuras que representaran a cada una de las cartas fueran deidades de una de las culturas más importantes del pasado, la egipcia, ya que esta ya poseía una baraja de tarot propia y sus dioses y símbolos tenían mucha presencia en las barajas elegidas como base.

Al tener decidida la cultura de los arcanos mayores, se empezaron a estudiar los arcanos menores. En cada palo de este grupo, el significado de las cartas es más global y se requería que la cultura se vinculara más que con su significado, con la sensación y elemento que representaba.

En el caso de las copas, al tener una relación con el agua, los sentimientos, la amabilidad y la armonía en general, se vio que la cultura griega encajaba y se adecuaba a las cartas bastante bien, ya que tanto en su mitología como en la sociedad griega el amor estaba muy presente.

A los bastos se le asignó la cultura azteca ya que tienen en común la representación y fuerte simbología de la pasión, el fuego, el deseo y la fuerza; a las espadas se le asignó la cultura japonesa ya que ambas se ven representadas y relacionadas con la mente, el intelecto, la lógica y el viento; para finalizar, a los oros se le asignó la cultura nórdica porque ambas tienen en común la tierra, la escultura y todo aquello relacionado con lo terrenal y físico como elemento de importancia.

3.1.3. Culturas y mitologías en el tarot

Para la realización estética de todas las cartas, se realizó un pequeño estudio sobre varias mitologías y civilizaciones antiguas para conocer y concretar que dioses o figuras de estas culturas aparecerían representando las cartas con más importancia en los arcanos mayores y menores.

3.1.3.1. Egiptia

Como los arcanos mayores iban a estar representados por la Mitología de Egipto, se empezaron a relacionar los diferentes dioses con los significados de las diferentes cartas del tarot.

El Loco (0) es una carta que representa el inicio de un viaje, una aventura en la cual el protagonista no sabe hacia dónde va ni tampoco le preocupa, en este caso se eligió que lo ideal para representar a esta carta sería un ciudadano normal de Egipto acompañado de un perro que le empuja a seguir avanzando.

El Mago (I) se relaciona con el poder de la creación ya que la figuración de la carta representa como un hechicero transmite los conocimientos que recibe del cielo a la tierra, por ello se relacionó con el dios egipcio de la creación y la artesanía Ptah.

La Sacerdotisa (II) representa la sabiduría oculta los rituales mágicos y todo aquello relacionado con adquirir conocimientos. En Egipto la figura de la

sacerdotisa pasa un poco desapercibida, así que se decidió que sería buena idea usar la figura de una mujer sentada en un trono vestida con los ropajes del dios de la sabiduría Thoth y así reforzar el significado de la carta.

La Emperatriz (III) se considera la madre del tarot, es una carta que simboliza la intuición femenina, el potencial de creación y la fertilidad, por ello se vio que la diosa Isis encajaba a la perfección con esta carta.

El Emperador (IV), al simbolizar el control autoritario mediante la inteligencia y estar representada por un hombre sentado en su trono se escogió la mítica figura del faraón para su representación.

El Hierofante (V) o más comúnmente conocido como El Papa, simboliza esa conexión con el mundo espiritual que transmite bondad, inspiración y humildad así que se utilizó la figura del sacerdote egipcio, los cuales vestían largas túnicas y no se les permitía tener pelo ni bello facial.

Los Enamorados (VI), como su nombre indica, es la unión de dos caminos o dos fuerzas para que estas estén en equilibrio, pero estas están unidas en contra de su voluntad lo que inspiró a utilizar la imagen de la diosa Hathor con la cabeza de venado como figura central uniendo a dos personas.

El Carro (VII) representa una batalla, el espíritu triunfante que aun sin poseer el control sobre lo que está pasando, pero tampoco siente preocupación por ello. Para esta carta se decidió que el dios más afín a ella era Horus ya que se relaciona directamente con la caza y la guerra.

La Justicia (VIII) está representada por una mujer de expresión seria que sostiene una balanza con una mano y una espada en la otra, simbolizando la armonía, las buenas intenciones y la justa recompensa, aquí no había duda de que Maat era la diosa indicada ya que simboliza exactamente lo mismo.

El Ermitaño (IX) simboliza un espíritu guía, la necesidad de un aislamiento social el cual te permitirá conseguir paz y claridad. Para esta carta, después de una profunda búsqueda, le acordó que el dios Nemty, también conocido como el caminante o el errabundo era idóneo ya que este se encargaba de viajar en su barca de un lado al otro llevando a los dioses por el río y a el cual solo se le permitía vivir en la barca.

La Rueda de la Fortuna (X) simboliza el espíritu en frente del destino y el karma, es una ruleta gigante que gira continuamente sin que nadie la controle y nos recuerda que el mundo se mueve y como las cosas siempre pueden cambiar, tanto a bien como a mal. Para su imagen se escogió fusionar la simbología de la carta del tarot egipcio añadiendo los 4 arcángeles en cada esquina característicos de la baraja de Rider – Waite.

La Fuerza (XI) simboliza el espíritu eterno, la fuerza de la paciencia y la perseverancia y como esta te ayuda a conseguir solucionar los problemas con confianza y determinación por lo cual en este caso se eligió usar una criatura de la mitología egipcia denominada Serpopardo, una bestia formada por la fusión de una serpiente y un leopardo y famosa por ser letal y junto a la figura de una mujer agachada a su lado con una expresión de compasión mientras le acaricia la cabeza.

El Colgado (XII) simboliza un estado de regeneración y transformación, que este boca abajo, hace hincapié a tener que empezar a ver las cosas desde una perspectiva diferente y su expresión y pose relajada hace ver que la persona esta cómoda con la situación y que es momento de contemplar las cosas, por ello se decidió que su simbología no cambiaría y se usaría la figura de un ciudadano egipcio corriente colgado del pie entre dos columnas como en la baraja egipcia original.

La Muerte (XIII) o el arcano sin nombre simboliza el final de algo, puede ser tanto buena como mala, pero es el fin de una etapa o estado del ser, este no se puede evitar ni negociar, es un final definitivo. Por ello para su representación se eligió al dios Anubis, el cual lleva a las almas de los difuntos hasta al juicio final.

La Templanza (XIV), como su nombre indica, simboliza el equilibrio de las cosas, la paciencia, la moderación y la armonía. Normalmente está representada por una figura de pie con dos jarras de agua a diferentes temperaturas que se entremezclan, por ello se escogió a la diosa Sejmet en vez de otra vez usar a Maat, ya que la primera tiene el poder de ser la diosa de la guerra y la enfermedad, pero al mismo tiempo es la diosa de la curación que hace referencia a la simbología de las jarras de agua en los diseños originales.

El Diablo (XV) simboliza el ego sin control, el sucumbir a los deseos y utilizar la voluntad del primero para conseguir tanto poder que acabe provocando la autodestrucción del ser, siendo estos conscientes de que podrían detenerlo, pero aun así eligen no hacerlo, y por ello, el dios egipcio Seth, dios del caos y el mal, era la representación ideal.

La Torre (XVI), considerada una de las peores cartas del tarot, simboliza la destrucción en estado puro, una destrucción que proviene del exterior como si de un desastre natural se tratara, el cual es imposible de evitar o detener. Para la representación de esta carta se eligió volver a usar una criatura mitológica llamada Apofis rodeando y destruyendo un obelisco, esta es una legendaria serpiente gigante de fuego y lava que se dedicaba a destruir todo a su paso para evitar que el dios del sol, Ra, completara el ciclo solar.

La Estrella (XVII), al contrario de la Torre, representa la felicidad, una recuperación y un descanso que se aproximan. Es un momento de paz e indica que estás haciendo las cosas bien y que sigues el camino correcto, has alcanzado un estado de equilibrio con el mundo. Aquí vuelve a aparecer la diosa egipcia Hathor, pero se la representa en su forma humana, ya que no hay otra diosa que represente mejor su significado.

La Luna (XVIII) simboliza el mundo del subconsciente y todo aquello que la razón no puede explicar, los sueños, la intuición, los miedos, las ilusiones, etc. Al estar representada por la luna, se escogió al dios de la luna egipcio Khonsu.

El Sol (XIX) simboliza la alegría, esa claridad y felicidad que se siente al ver el amanecer y con ello, trae el éxito, el amor y la sinceridad o la proximidad de ellos. Por ello se eligió al dios Ra, dios del sol, para protagonizar esta carta.

El Juicio (XX) imita la simbología del acto de evaluar todos los actos que ha

realizado una persona en vida cuando ha fallecido, para concretar si esta merece ir al cielo o al infierno, en la cultura egipcia también existe ese juicio, llamado el Juicio de Osiris. Este se lleva a cabo cuando el dios Anubis lleva al fallecido ante el tribunal de Osiris, allí se extrae el corazón y se deposita en uno de los platillos de la balanza mientras que en el otro platillo estaba la pluma de Maat, la diosa de la justicia. Si el corazón era menos pesado que la pluma, el juicio era positivo y la persona podía vivir eternamente en los campos de Aaru, el paraíso de la mitología egipcia, pero si el corazón pesaba más que la pluma, se arrojaba a la persona a Ammyt, una criatura con cabeza de cocodrilo y cuerpo de león conocida como el devorador de muertos, el cual acababa con él y así evitaba que su alma se reencarnara y se le eliminara completamente de la historia.

El Mundo (XXI), el último de los arcanos mayores simboliza la perfección, todo está en sincronía para realizar los cambios deseados y hallar el éxito y la realización de todos ellos. En este caso se decidió simbolizar la carta con tres dioses, Geb, Nut y Shu. La leyenda cuenta que el dios Ra creó a los dioses del aire Shu y a la diosa de la humedad Tefnut, de los cuales nacieron el cielo, Nut, y la tierra, Geb. Estos dos últimos se casaron sin consentimiento y esto hizo que Ra enviara a su padre Shu a separarlos eternamente y creándose así el mundo que conocemos junto a la humanidad y a todos los seres vivos.

3.1.3.2. Griega

Como se vio que la mitología griega era la que mejor encajaba con el simbolismo y significado de las copas, se realizó otro estudio sobre los dioses de esta mitología para representar las cartas más importantes de este palo ya que como forman parte de los arcanos menores no se quería sobrecargar la baraja de figuras humanas.

El as de copas simboliza una nueva conexión emocional o fuente de inspiración, es una experiencia emocional extrema que se suele relacionar con el amor, la alegría, la satisfacción y la gratitud. También puede llegar a representar el alma y al estar representada con una copa rebosante de agua se decidió en utilizar la imagen y simbología del títan Gea, madre tierra y una de las diosas más antiguas de la mitología griega de donde surgen todos los dioses y los primeros humanos.

Del 2 al 10 de copas, se diseñó una copa con la ornamentación típica que aparece en las columnas de los templos de los dioses griegos y se utilizó una composición parecida a la de la baraja de Rider-Waite sin incluir figuras humanas para no sobrecargar la baraja.

La sota de copas es un mensaje de amor o una conexión emocional que se profundiza con intensidad. Suele estar relacionado con las musas, personas que suelen inspirar una obra, pero en la cual nunca llega a haber amor, razón por la cual se escogió a Afrodita, diosa de la belleza, considerada una musa por excelencia de la mitología griega.

El caballo de copas simboliza el amor como un campo de batalla, la unión del

corazón y el alma que tratan de conquistar al ser amado y por ello se escogió a la diosa guerrera Atenea para su representación.

La reina de copas simboliza la compasión y la devoción de una esposa, es una reina que antepone las necesidades de los demás a las suyas propias y parece tener un infinito alijo de empatía. En este caso, se decidió que se utilizaría la imagen de Perséfone en lugar de la Hera, ya que la historia de la diosa de la primavera Perséfone tiene más relación y concordancia con esa empatía característica por la reina de copas.

Por último, para el rey de copas se escogió al dios Hades, ya que las dos figuras representan al amante fiel que mantiene el equilibrio entre el amor y la lógica y entiende tanto el funcionamiento del poder del amor y las dimensiones del alma como del funcionamiento del cuerpo humano, con sus respuestas biológicas y hormonales.

3.1.3.3. Japonesa

Como la mitología japonesa está muy relacionada con el intelecto, el pensamiento y el uso de la lógica y el razonamiento se decidió que sería la imaginería de las cartas que forman el palo de las espadas.

El as de espadas es posiblemente la carta más positiva del palo de espadas ya que representa la aparición de una idea clara y fresca, un nuevo comienzo o un avance intelectual o momento de verdad importante, por ello se eligió a la diosa del sol, Amaterasu, para su representación ya que es la deidad principal de la mitología japonesa y se considera el centro de vida espiritual sintoísta.

Del 2 al 10 de espadas, se decidió utilizar una katana para representar las diferentes cartas con la ausencia de la figura humana, pero incluyendo algunos elementos que ayudaran a la lectura de las cartas.

La sota de espadas, al representar la activación de una persona joven, ese momento en el que un estorbo o problema hace que consigas tener claridad y te despierte, se decidió que lo ideal para esta carta y las que siguen se utilizaría las figuras de poder dentro del ejército y reinado de la cultura japonesa, por ello la sota está representada con un Ashigaru o aprendiz de samurái que empieza en el ejército como un soldado.

El caballo de espadas representa el intelecto y la estrategia necesaria para conseguir lo que se anhela con el uso de las palabras. Actuar de forma rápida y hábil para superar las adversidades, por ello en este caso se escogió la figura del Samurái ya que son la elite del ejército y poseen más experiencia en la batalla.

La reina de espadas representa la agudeza e intensa percepción de las personas, son mujeres capaces de apartar el lado emocional de las situaciones para reflexionar usando la lógica. Las emociones siguen estando ahí, pero más distantes para no interferir en el trabajo, por ello se eligió para su representación a la imagen de la emperatriz japonesa vistiendo el kimono conocido como Junihitoe, el cual es el traje real que visten cuando se las va a coronar.

El rey de espadas es la encarnación de la mismísima lógica, examina las situaciones matemáticamente como si de ecuaciones o formulas se trataran, por ello para su representación se escogió la figura del emperador japonés, ya que siempre está en una posición seria y erguida.

3.1.3.4. Azteca

Para la representación de los bastos, palo que simboliza la pasión y el deseo mediante la fuerza y el fuego, se escogió la mitología Azteca ya que esta realizaba numerosos sacrificios de sangre para restablecer la energía y fuerza de los dioses.

El as de bastos representa el despertar del valor y la inspiración, te ilumina para una nueva aventura, encontrar la fe en lo divino y la capacidad de creación por ello se decidió que utilizar la deidad y culto principal de su cultura, el Quetzalcóatl, ya que es el dios del aprendizaje, la ciencia, la agricultura y el creador del mundo.

Para realizar las ilustraciones del 2 al 10 de bastos se escogió el macuahuitl como sustituto de los bastos convencionales ya que es el arma principal de los ejércitos mexicanos que estaba formada por un basto de entre 70 u 80 cm de largo con 6 u 8 navajas de obsidiana a cada lado y ordenándolas, teniendo como referente la baraja de Rider-Waite.

La sota de bastos, que simboliza el comienzo de una gran aventura o la oportunidad de viajar hacia algo muy excitante y que te ilumine, está representado por el Cuauhpili, el guerrero águila, que eran unos soldados que habían recibido un entrenamiento especial con el cual no solo podían enfrentarse a enemigos con más facilidad, sino que, en situaciones de urgencia, podían servir como guías espirituales para el resto del pueblo.

El caballo de bastos simboliza la pasión y la emoción. Es la ira y enfado como forma de combustible a la hora de trabajar, algo que nos enciende y nos acelera el pulso, por ello, se utilizó la imagen de Huitzilopochtli, también conocido como el colibrí zurdo, el cual era la personificación del valor, la determinación y la fuerza de voluntad.

La reina de bastos simboliza el deseo, es una persona que sabe lo que quiere y como conseguirlo utilizando la seducción más que el triunfo, atrae lo que quiere hacia ella, no lo persigue. Para la representación de esta carta, se investigó en profundidad ya que dentro de la cultura azteca no había la posición de reina y solo existía la figura del gobernante masculino hasta que se encontró la historia de Atotoztli, la primera y única mujer que gobernó Tenochtitlan ya que fue la única hija del anterior gobernante a ella, y aunque se encargó de renovar la descendencia del linaje, reino durante un tiempo antes de su hijo Axayácatl y por ello, se usó su imagen para la representación de la reina de bastos.

El rey de bastos simboliza la mimesis entre la filosofía y las emociones, es la acción de estudiar y examinar aquellas cosas que encienden o apasionan a la

persona para encontrar así su fuente psicológica y ayudar a que las emociones estén controladas para no perder la estabilidad. En este caso, en vez de escoger a un gobernante en concreto, se decidió utilizar el título en si para la representación de la carta, conocido como Tlatoani.

3.1.3.5. Nórdica

Para finalizar, para la representación de los oros, palo que simboliza la tierra y todo lo tangible como la escultura, pero también está relacionado con el invierno, el ego, la autoestima y el norte; se escogió la mitología nórdica, ya que ambas tienen muchas cosas en común.

El as de oros simboliza el crecimiento, la perfección y la fertilidad, tanto literal como metafóricamente. Es una nueva sensación de seguridad encontrada a través del trabajo y la determinación que hará que se llegue a la prosperidad de una forma u otra por ello se escogió a Frigg, diosa de la fertilidad, la maternidad y las artes domésticas.

Del 2 al 10 de oros se diseñó una moneda con grabados tradicionales de la cultura nórdica, que solían aparecer en los escudos o en las esculturas, y para el posicionamiento de estas mismas se utilizó la baraja de Rider – Waite como guía.

La sota de oros simboliza un momento de reflexión, una pista de como aquello que se desea se convertirá en realidad y de cómo invertir los recursos adquiridos para conseguir un mayor beneficio después, por ello se escogió a Vidar (Viðarr), hijo del silencio de Odín, para su representación ya que posee una amplia capacidad para resolver cualquier conflicto sin importar su dificultad además de tener una fuerte conexión con los bosques.

El caballo de Oros simboliza una persona madura y responsable y cuando hay que realizar una estrategia para ganar en una cruzada. Es el momento en que hay que crear un plan a largo plazo para las situaciones que se quieren realizar, por ello, se escogió la figura de las valquirias, unas poderosas guerreras a lomos de caballos alados que se encargan de elegir las almas de los muertos en batalla que irán hacia el Valhalla, el salón de los muertos en combate.

La reina de oros simboliza prosperidad y riqueza, se le compara con un jardinero ya que cultiva las cosas que en el futuro darán resultados, eliminando cualquier cosa que la distraiga de su cometido, por ello se decidió que la imagen de la diosa Eir sería la representación de esta carta ya que ella simboliza la gracia, la paz, la clemencia, el honor y culto que la caracterizan por ser la mejor curandera.

El rey de oros simboliza el centro filosófico del dinero y el trabajo, así como el cuerpo y la tierra. Representa una persona que posee una gran abundancia y seguridad, una gran ambición a consta del poder y la disciplina para conseguir estabilidad y autocontrol. Para la representación de esta carta se optó por utilizar la figura de Odín, padre de todos los dioses, ya que simboliza la sabiduría y la victoria.

3.1.3. Primeras imágenes. Moodboards

Ya realizada la clasificación de las cartas y haber fijado una mitología adecuada a cada palo y un dios egipcio a cada arcano mayor era el momento de hacer los moodboards de cada carta para establecer la estética de una forma más visual.

Para los arcanos mayores se realizó un moodboard por carta y para los arcanos menores se decidió que era más apropiado hacer uno por figura y otro global para establecer correctamente la estética de los palos.



Fig.1. Moodboard La templanza.



Fig.4. Moodboard espadas.



Fig.2. Moodboard El diablo.



Fig.5. Moodboard bastos.

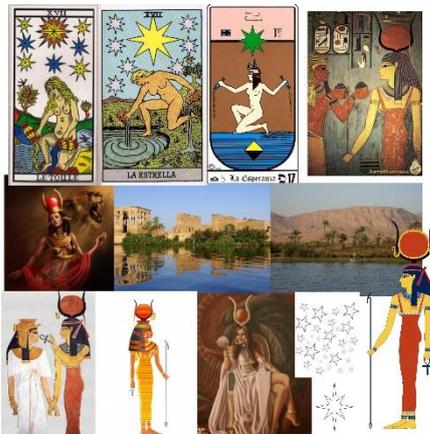


Fig.3. Moodboard La estrella.



Fig.6. Moodboard copas.



Fig.7. Moodboard oros.

3.2. REFERENTES

Los referentes se dividen en varios grupos dependiendo en si se han usado para el formato, la técnica o la forma.

3.2.1. Ilustración

Margaret Morales



Fig.8. Margaret Morales.

Margaret es una ilustradora y artista visual de Filipinas. Se la conoce por realizar retratos estilizados en acuarela incluyendo elementos surrealistas como líneas flotantes y colores muy vibrantes. Sus obras cuentan la historia de una mujer que esta encerrada en un estado de sueño perpetuo y su arte se ve influenciado por su amor a la naturaleza, los juegos RPG, las imágenes de fantasía y la cultura japonesa.

Su mayor influencia en el TFG ha sido al realizar los personajes de las cartas, ya que se quería implementar un estilo semi realista y el uso de mitologías para los diseños de las cartas, ya que fue a partir de querer relacionar la cultura japonesa con el palo de espadas que se investigaron más mitologías y culturas para las demás.



Fig.9. Kakomu.



Fig.10. Final Feeling.



Fig.11. S/t.

Giulia Gherzi

Giulia es una acuarelista italiana conocida por crear ilustraciones de fantasía de personajes femeninos con gran cantidad de detalles y recargadas de adornos inspirados en los mundos de hadas, la naturaleza y el folclore.

De ella cogí su metodología para realizar las ilustraciones, ya que hace el proceso de boceto en dos pasos, primero con ayuda de Photoshop u otro programa de dibujo digital o a mano, realiza el dibujo con la mayor claridad y limpieza posible y luego lo imprime para pasarlo a papel de acuarela y así poder pintarlo.



Fig.12. S/t.



Fig.13. Arwen Evenstar.

Audra Auclair

Audra es una artista canadiense que trabaja con diferentes medios, después de graduarse en diseño gráfico, se interesó por el surrealismo y la belleza del cuerpo femenino al igual que quiso investigar la complejidad de expresar mediante su arte su enfermedad mental. Actualmente su estilo se mueve entre el pop art y la fantasía utilizando figuras estilizadas con expresiones emocionales. Trabaja como freelancer y creadora de contenido en las plataformas online.

Su influencia artística está presente en todas mis obras y en las cartas concretamente aparece en la expresividad de los personajes, el uso de los ojos como foco principal de atención para la transmisión de los sentimientos de los personajes y la estética y estilización de las caras.



Fig.14. Audra Auclair.



Fig.15. Scatterling.



Fig.16. Rue.

Ashiya

Ashiya es una ilustradora y creadora de contenido online freelancer, que se graduó para ser profesora de diseño gráfico y después de un tiempo trabajando como diseñadora en un estudio decidió dedicarse plenamente a la creación de contenido online y venta de su trabajo personal.

Su obra se caracteriza por ilustrar escenas de su vida diaria usando acuarelas y tintas como medio principal. Utiliza colores muy vivos y aguadas grandes para crear los fondos y los aprovecha para crear focos de luz, algo que he querido implementar en algunas de las cartas.



Fig.17. S/t.



Fig.18. S/t.



Fig.19. S/t.

3.2.2. Tarot

Sakura Card Captor



Fig.20. Sakura Cardcaptor.

Card Captor Sakura es una serie escrita e ilustrada por el grupo mangaka CLAMP cuya historia se centra en una niña de diez años llamada Sakura Kinomoto, la cual encuentra un libro lleno de cartas mágicas llamadas cartas clown, que libera por accidente y que con la ayuda de una llave mágica y el guardián del libro llamado Kero tiene la misión de recuperar todas las cartas para evitar que ocurra una catástrofe y así se convierte en la cazadora de cartas.

Su influencia en mi trabajo se ve en el formato de las cartas y en ser una baraja de tarot original de la serie que se puede utilizar para realizar lecturas de tarot. Además de ser mi primer acercamiento a el mundo de las cartas.



Fig.21. Clown Cards Book.



Fig.22. Clown Cards.

Tarot egipcio

Baraja de tarot con estética egipcia desarrollada a partir del libro de Thot, documento antiguo hecho de 78 láminas de oro, que se estipula que escribió y creo el dios egipcio Thot, dios de las artes, las ciencias y patrón de los escribas del antiguo Egipto y el cual hay quienes aseguran que quien poseyera ese libro tendría poderes que superarían nuestra comprensión.

Para la realización de los arcanos mayores se utilizó como principal fuente de inspiración la baraja egipcia realizando un estudio más exhaustivo de los dioses para cambiar su representación y que fuera más fácil la lectura.



Fig.23. Tarot egipcio.



Fig.24. Muestra cartas tarot egipcio.

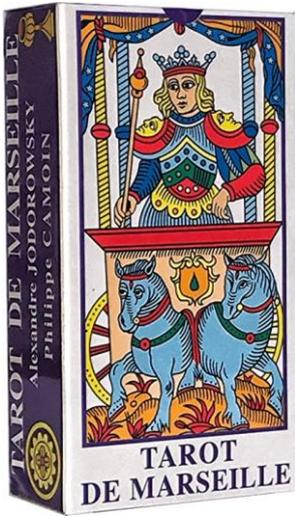


Fig.25. Caja tarot de Marsella.

Tarot de Marsella

Considerado el primer tarot de Europa desarrollado sobre el siglo XV proveniente de Italia que parte de un antiguo juego de cartas llamado tarocco, el cual no se utilizaba con fines adivinatorios y que fue la base para la gran mayoría de barajas de tarot que se crearon posteriormente.

Su influencia se ve reflejada en el significado y la lectura de los significados de las cartas, además del origen inicial de la idea de crear una baraja de tarot personalizada.



Fig.26. Arcanos mayores tarot Marsella.

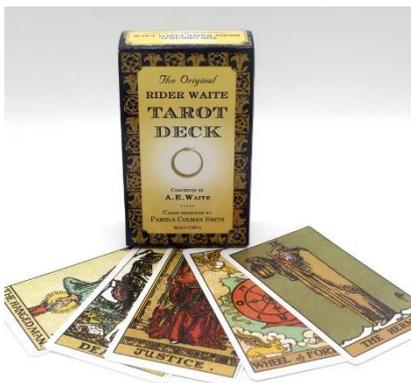


Fig.27. Caja tarot Rider – Waite.

Tarot Rider – Waite

Baraja creada sobre el 1910 en la cual se mezcla el misticismo cristiano, con la cábala hebrea, la alquimia y la astrología diseñada por Arthur Edward Waite, miembro de la Golden Dawn, e ilustrada por la artista Pamela Colman Smith. Se considera una de las mejores barajas por su síntesis en la tradición mágica occidental y su facilidad en la lectura de las cartas.

Esta baraja fue la base para el posicionamiento y la composición de las figuras humanas y los elementos que aparecen a lo largo de la baraja creada, ya que su facilidad en la lectura ayudaría al uso de esta.



Fig.28. Arcanos mayores Rider – Waite.

Fig.29. *Boceto El sol.*

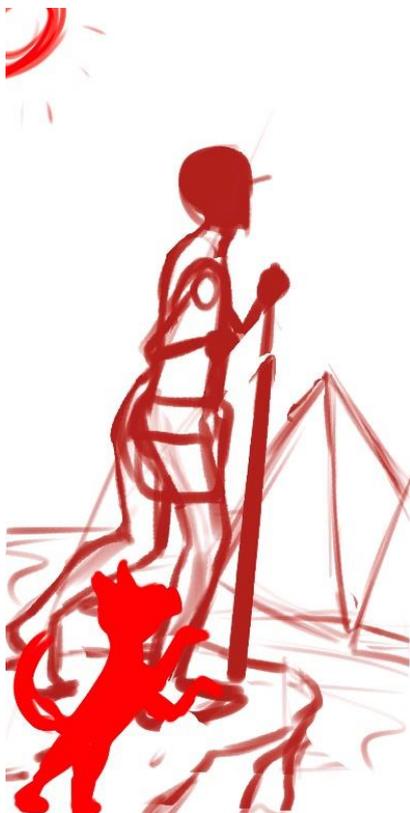
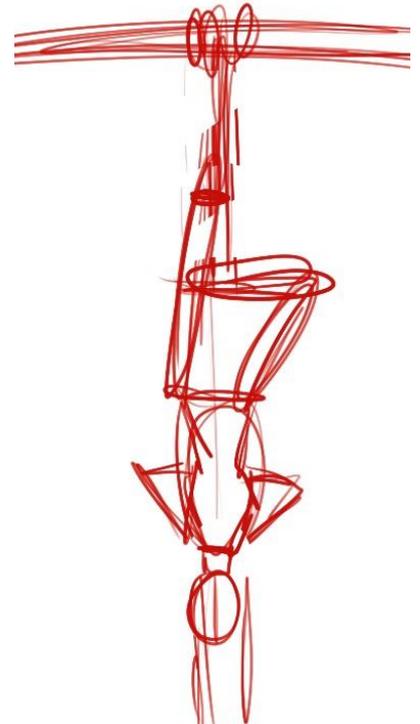
4. DESARROLLO GRÁFICO

Para la realización del diseño de las cartas, se siguió la metodología frecuentemente vista en la elaboración de conceptos o diseños de personajes en los videojuegos y las películas de animación, conocido como Concept Art. Método basado en la creación de tablas con imágenes denominadas moodboards, las cuales ayudan a crear la imaginaria y estética base del diseño de la ilustración o concepto.

4.1. Bocetos

Para la realización de los primeros bocetos y los dibujos finales se decidió que lo más indicado sería utilizar medios digitales ya que en caso de tener que realizar cualquier modificación con el Photoshop se haría más rápido y sería más productivo.

Usando de base la estructura visual de las cartas de la baraja de Rider – Waite se empezaron con unos bocetos muy básicos, usando siluetas para comprobar cómo sería el diseño final, la composición y si estas estaban equilibradas.

Fig.30. *Boceto El loco.*Fig.31. *Boceto Los enamorados.*Fig.32. *Boceto El colgado.*

Después de realizar una revisión de los primeros bocetos y ver que estos tenían una composición equilibrada, se empezaron a detallar más todos los detalles de las cartas para poder imprimirlas y pasarlas a limpio en un papel apto para pintarlas en acuarela con una mesa de luz.



Fig.33. Dibujo final El sol.

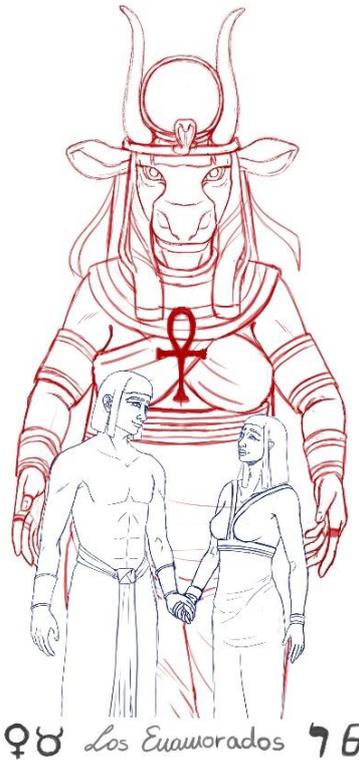


Fig.34. Dibujo final Los enamorados.

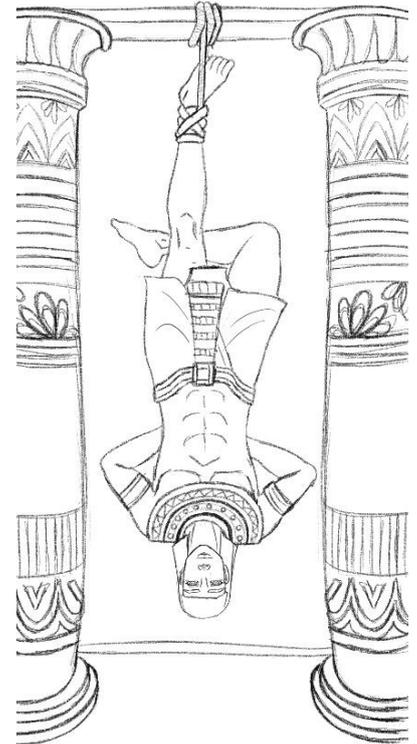


Fig.35. Dibujo final El colgado.



Fig.36. Prueba color El diablo.

4.2. Pruebas de color

Teniendo hechos todos los bocetos de las 78 cartas y antes de empezar con las técnicas tradicionales, se realizaron en digital varias pruebas de coloreado para las diferentes cartas de tarot, teniendo en cuenta el simbolismo de cada una de estas y su relación con los elementos de la naturaleza.



Fig.37. Prueba color La estrella.



Fig.38. Prueba color La luna.



Fig.39. Prueba color El juicio.

4.3. Artes finales

Una vez elegidos los colores que conformaran cada carta, se empezó a pintar con las acuarelas y dando unos toques finales con rotuladores de tinta acrílica blanca y delineadores, además de utilizar técnicas secas como los lápices de colores y los pasteles para remarcar algunos acabados y detalles de las mismas cartas.

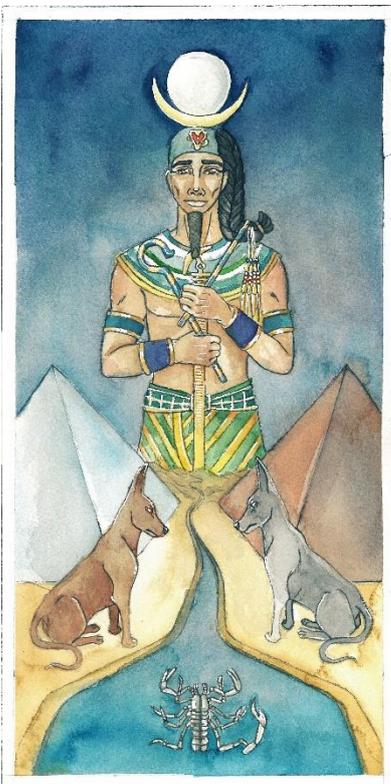


Fig.40. La luna. Arte final.



Fig.41. El mundo. Arte final.



Fig.42. Los enamorados. Arte final.



Fig.43. El diablo. Arte final.

4.4. Maquetación e impresión

Finalmente, se escanean las ilustraciones de las cartas y se modifican un poco con la ayuda de la edición de fotos del programa Photoshop y se diseña un marco delantero donde colocar el nombre y número de las cartas y se diseña una parte posterior para todas las cartas usando de base el diseño de isotipo propio.



Fig.44. Maquetación.
La estrella.

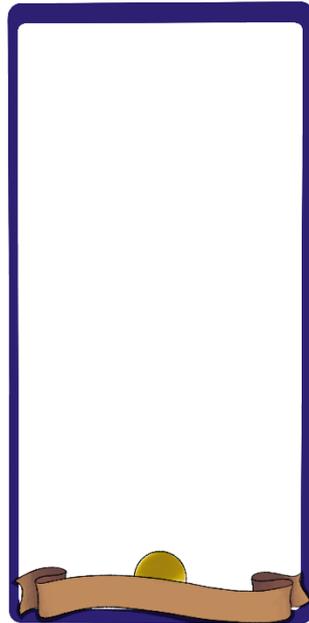


Fig.45. Marco frontal
cartas.



Fig.46. Reverso cartas.



Fig.47. Maquetación.
El juicio de Osiris.



Fig.48. Maquetación.
La emperatriz.



Fig.49. Maquetación.
La justicia.

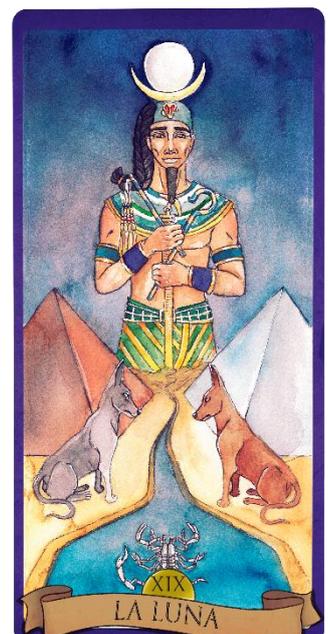


Fig.50. Maquetación.
La luna.

5. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos al iniciar el proyecto, se considera que el resultado ha sido bastante satisfactorio a pesar de no haber conseguido acabar la totalidad de la baraja para la presentación, ya que al final se priorizó realizar únicamente 22 cartas como presentación y priorizar la calidad de las ilustraciones que se realizaran con posterioridad.

Aun así, se considera conseguido la parte más importante del proyecto, que consistía en diseñar toda la baraja y relacionar los significados de las cartas base con las culturas relacionadas explicadas anteriormente.

También se ha conseguido establecer una conexión con los arcanos mayores y la mitología y cultura egipcia, cartas que se presentan como ejemplo a lo largo del desarrollo gráfico, se mantiene un estilo uniforme a lo largo de toda la baraja y todos los arcanos mayores tienen una armonía cromática entre ellos.

En cuanto a las limitaciones, un imprevisto de salud provocó un parón de dos meses en el desarrollo del proyecto, lo cual provocó que no se pudiera acabar la baraja y momento en el que se decidió dejar el proyecto abierto y realizar únicamente el arte final de los arcanos mayores como presentación de cómo sería la baraja.

Como este proyecto sigue en desarrollo, es muy probable que se cambien algunos aspectos de la maquetación y la impresión dado que las condiciones actuales han provocado que no se pudiera realizar ninguna prueba.

Este proyecto es personalmente algo de lo que estoy muy orgullosa y animada a seguir, todo el proceso de investigación y creación ha sido fascinante y entretenido además que era un tema que despertaba mucho interés a mi persona y que ha dado muchísimo gusto desarrollar e investigar.

En general, el resultado del proyecto se considera muy satisfactorio.

6. REFERENCIAS

AMIGOS DEL ANTIGUO EGIPTO. *Gran diccionario de la Mitología Egipcia*. [Consulta: 2020-11-17]. Disponible en: <http://amigosdelantiguoegipto.com/?p=12384>

ASTROS Y ARCANOS. Lyceum online. Temas de Astrología y Tarot. *Los significados del Tarot Egipcio* [Consulta: 2020-11-9]. Disponible en: <https://arteastrotarot.blogspot.com/2015/12/los-significados-del-tarot-egipcio.html>

Benages, Francisco. *Psicología del tarot, descubre tu personalidad*. Málaga: coronaborealis, 2020.

- Cardcaptor Sakura (s.f.) En *Wikipedia*. [Consulta: 2021-6-15]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Cardcaptor_Sakura
- Crispin, Jessa. *The creative tarot, a modern guide to an inspired life*. Nueva York: touchstone, 2016.
- DIOSES. *Dioses griegos*. [Consulta: 2021-1-20]. Disponible en: <https://dioses.info/griegos/>
- DIOSES. *Dioses Nórdicos*. [Consulta: 2021-4-15]. Disponible en: <https://dioses.info/nordicos/>
- EGIPTOLOGÍA. *La tierra de los faraones. Religión*. [Consulta: 2020 -11-5]. Disponible en: <https://egiptologia.org/?cat=5>
- EL TAROT RIDER-WAITE COLMAN SMITH. Historia del Tarot Rider Waite y sus creadores. [Consulta:2020-7-1]. Disponible en: <https://tarotriderwaitecolmansmith.wordpress.com/2010/11/13/i-historia-del-tarot-rider-waite-y-de-sus-creadores/>
- ENCICLOPEDIA DE HISTORIA. *Civilización azteca*. [Consulta: 2021-3-5]. Disponible en: <https://enciclopediadehistoria.com/cultura-azteca/>
- HISTORIANDO. *La historia mundial frente a ti. Horus (dios egipcio)* [Consulta: 2020-11-9]. Disponible en: <https://www.historiando.org/horus/>
- LA GUIA DEL TAROT. *El Tarot de Marsella*. [Consulta: 2021-7-1]. Disponible en: <https://www.laguiadeltarot.com/el-mundo-del-tarot/barajas-de-tarot/tarot-marsella/>
- Louis, Anthony. *Aprende a leer el tarot*. Barcelona: ediciones obelisco, 2019.
- Marteau, Paul. *El tarot de marsella*. Madrid: edaf, 2019.
- Maruéjol, Florence. *El tarot antiguo*. Barcelona: para dummies, 2019.
- MÉXICO DESCONOCIDO. *La mujer que fue tlatoani: se llamó Atotoztli*. [Consulta: 2021-3-15]. Disponible en: <https://www.mexicodesconocido.com.mx/tlatoani-mujer-atotoztli.html>
- MITOLOGÍA. *Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia* [Consulta: 2020-11-7]. Disponible en: <https://www.mitologia.info/>
- MITOLOGÍA. *mitología japonesa*. [Consulta: 2021-2-10]. Disponible en: <https://www.mitologia.info/japonesa/>
- SIMBOLOTECA. *Símbolos egipcios*. [Consulta: 2020-11-13]. Disponible en: <https://www.simboloteca.com/simbolos-egipcios/>
- SOBRE RELATOS. *El misterioso libro de Thot*. [Consulta: 2021-5-26] Disponible en: <https://sobrerelatos.com/2013/03/20/el-misterioso-libro-de-thot/>
- TIZIANA TAROT. *Significado de las Cartas del tarot*. [Consulta: 2020-11-11]. Disponible en: <https://tarotdetiziana.com/significado-cartas-del-tarot/>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Moodboard La templanza.	14
Fig. 2. Moodboard El diablo.	14
Fig. 3. Moodboard La estrella.	14
Fig. 4. Moodboard espadas.	14
Fig. 5. Moodboard bastos.	14
Fig. 6. Moodboard copas.	14
Fig. 7. Moodboard oros.	15
Fig. 8. Margaret Morales, https://www.margaretmorales.com/	15
Fig. 9. Kakomu, https://www.instagram.com/p/BtKJwgNBQzo/	15
Fig. 10. Final Feeling. https://www.instagram.com/p/BbHHZd1ldvr/	15
Fig. 11. S/t. https://www.instagram.com/p/B7vf_jVqVRg/	16
Fig. 12. S/t. https://www.instagram.com/p/B6dGYoVKSv1/	16
Fig. 13. Arwen Evenstar. https://www.instagram.com/p/CK1iWAKI23W/	16
Fig. 14. Audra Auclair. https://www.audraauclair.com/aboutmain	16
Fig. 15. Scatterling. https://www.instagram.com/p/BdYUMSWFUOP/	17
Fig. 16. Rue. https://www.instagram.com/p/Bel9tflf5GL/	17
Fig. 17. S/t https://www.instagram.com/ashiyaart/?hl=es	17
Fig. 18. S/t. https://www.instagram.com/p/CD_qKqwg4lc/	17
Fig. 19. S/t. https://www.instagram.com/p/CPiqR7egKon/	17
Fig. 20. Sakura Card Captor. https://www.nyusu.fm/es/ranking/2625/el-anime-de-los-90-s-que-merece-un-remake	18
Fig. 21. Clown Cards Book, https://www.amazon.es/Card-Captor-Sakura-Cubierta-completa/dp/B073S99RRG	18
Fig. 22. Clown Cards.	18
Fig. 23. Tarot egipcio. https://metirta.online/tarot-egipcio-kier-1971/	18
Fig. 24. Muestra cartas tarot egipcio. https://civitas.es/tarot-egipcio/	18
Fig. 25. Caja tarot de Marsella. https://www.amazon.es/DG-Diffusion-Marsella-Jodorowsky-Camoin/dp/B000LV5JU4	19
Fig. 26. Arcanos mayores tarot Marsella. https://laviainterior.com/como-reconocer-un-tarot-de-marsella/	19
Fig. 27. Caja tarot Rider – Waite https://es.dhgate.com/product/the-original-tarot-rider-waite-deck-full/536312262.html	19
Fig. 28. Arcanos mayores Rider – Waite. https://tarotcotidiano.wordpress.com/2020/06/26/la-justicia-y-la-fuerza-la-controversia-sobre-su-numeracion/	19
Fig. 29. Boceto El sol.	20
Fig. 30. Boceto El Loco.	20
Fig. 31. Boceto Los enamorados.	20

Fig. 32. Boceto El colgado.	20
Fig. 33. Dibujo final El sol.	21
Fig. 34. Dibujo final Los enamorados.	21
Fig. 35. Dibujo final El colgado.	21
Fig. 36. Prueba color El diablo.	21
Fig. 37. Prueba color La estrella.	22
Fig. 38. Prueba color La luna.	22
Fig. 39. Prueba color El juicio.	22
Fig. 40. La luna. Arte final.	22
Fig. 41. El mundo. Arte final.	22
Fig. 42. Los enamorados. Arte final.	22
Fig. 43. El diablo. Arte final.	22
Fig. 44. Maquetación. La estrella.	23
Fig. 45. Marco frontal cartas.	23
Fig. 46. Reverso cartas.	23
Fig. 47. Maquetación. El juicio de Osiris.	23
Fig. 48. Maquetación. La emperatriz.	23
Fig. 49. Maquetación. La justicia.	23
Fig. 50. Maquetación. La luna.	23