

Diseño de baraja de tarot con modelado 3D

Memoria

ABSTRACT

This project consists of designing a Tarot deck of 22 cards corresponding to the archetypes of the Major Arcana, using 3D modelling techniques. This exercise is rich in interpretation and reinvention of metaphorical or symbolic concepts. It focuses exclusively on the artistic aspect of the creation of the cards, leaving aside any esoteric or divinatory beliefs. The knowledge acquired through the degree has also been suitably put into practice, from the use of creative techniques for devising the cards to composition or use of color, as well as the definition of an analogy of the whole.

Initially, a preliminary investigation into the history of Tarot was carried out, including the symbolic elements of the Major Arcana and the different representations made throughout history. Subsequently, the main features of this project were developed with the first card, The Magician. At this point, the whole process is thoroughly explained at a technical level. The main features of the deck were then defined: name, brand, design of the front and back, the box and, finally, the modelling of each of the Major Arcana.

The report concludes with the results obtained throughout the process. It includes an epilogue in which the subsequent phases of the project have been developed and where the deck is deemed a solid and suitable product for commercialisation.

ÍNDICE

I INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN	9
DESCRIPCIÓN	11
OBJETIVOS	13
METODOLOGÍA	14
PLANIFICACIÓN.	16

II DESARROLLO INICIAL

INVESTIGACIÓN INICIAL.	21
CREACIÓN DE “EL MAGO”, EL ADÁN DEL PROYECTO	23
DESARROLLO DE LA BARAJA	31

III LA BARAJA

MARCA	35
ANVERSO.	37
REVERSO	39
CAJA	40
LOS ARCANOS.	42

0. EL LOCO	42	XI. LA JUSTICIA	86
I. EL MAGO	46	XII. EL COLGADO	90
II. LA SUMA SACERDOTISA	50	XIII. LA MUERTE	94
III. LA EMPERATRIZ	54	XIIII. LA TEMPLANZA	98
IIII. EL EMPERADOR	58	XV. EL DIABLO	102
V. EL HIEROFANTE	62	XVI. LA TORRE	106
VI. LOS AMANTES	66	XVII. LA ESTRELLA	110
VII. EL CARRO	70	XVIII. LA LUNA	114
VIII. LA FUERZA	74	XVIII. EL SOL	118
VIIII. EL ERMITAÑO	78	XX. EL JUICIO	122
X. LA RUEDA DE LA FORTUNA	82	XXI. EL MUNDO	126

IV EPÍLOGO

INTRODUCCIÓN	133
MERCHANDISING	133
PRODUCCIÓN	133
PUBLICACIÓN	134
VENTA	134
POSIBLE EXPANSIÓN.	134

V. CONCLUSIONES	139
---------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	141
------------------------	-----

BLOQUE I

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

DESCRIPCIÓN

OBJETIVOS

METODOLOGÍA

PLANIFICACIÓN

INTRODUCCIÓN

Desde muy pequeño he sentido admiración por el coleccionismo, especialmente por las barajas de cartas. Esa sensación de tener una colección completa al instante, un grupo de ilustraciones o diseños recopilados en una misma baraja. Posteriormente, cuando empecé a interesarme por la Historia del Arte, sentí verdadera fascinación por la iconografía. Aquellas representaciones figurativas de elementos que están situados en escena, y que tal vez pudieran pasar desapercibidas, pero que realmente están ahí por una razón comunicativa. Recuerdo cuando aprendí que “El matrimonio Arnolfini” del pintor flamenco Jan van Eyck estaba repleto de estos elementos: el perro como signo de fidelidad y lealtad, el tipo de sandalia representando la opulencia de la pareja por la exclusividad del diseño y los materiales, el embarazo de ella como señal de fertilidad, etc. Una escena de la que puedes percibir una primera capa de significado, pero de la que con curiosidad, investigación e interés puedes ir más allá hasta entenderla en su plenitud.

Esta nueva dimensión de percepción me hizo sentir una atracción irremediable por el tarot. No por su uso habitual para la adivinación, sino por su propio lenguaje gráfico. Un conjunto de cartas cargadas de símbolos, donde casi todo lo situado en cada una de ellas tienen un sentido más allá del estético. Indagar en su historia me hizo comprender que no era el único que admiraba con dicha perspectiva estas barajas, y pude comprobar que multitud de artistas a lo largo de la historia habían creado la suya propia con mayor o menor rigurosidad, siguiendo el encargo de estudiosos de diferentes doctrinas esotéricas o sencillamente considerándolos un proyecto de reflexión y expresión puramente artística. Es sumamente interesante cómo a lo largo de seis siglos ha perdurado una base narrativa que, en mayor o menor medida, se ha respetado para crear una baraja sólida y de expresión atemporal. Para mí son grandes ejemplos el Tarot del Libro de Thoth, de 1944, ilustrado por Frieda Harris siguiendo las pautas del ocultista Aleister Crowley; el Tarot Dalí de 1985,

que originalmente fue un encargo para la película de James Bond “Vive y deja morir” (Grijota, 2020); el Tarot del Fuego de Ricardo Cavolo de 2014 o las interpretaciones de Ohni Lisle para la revista *Missy* en 2018.

Mi admiración y dedicación por el diseño están justificadas por estas razones, entre otras. Gran parte de esta disciplina se propone como reto sintetizar al máximo significantes, pretende transmitir mensajes no siendo siempre explícitos haciendo uso de pictogramas, colores, tipografías... La sociedad está rodeada de ese lenguaje gráfico que, como con el “El matrimonio Arnolfini”, solo a aquellos que quieran indagar llegarán a entender en su plenitud la magnitud y riqueza del mensaje. Para mí, como creativo, se cumple un equilibrio perfecto entre realizar una expresión artística, estética, original y atractiva pero siempre cumpliendo una serie de normas y condiciones. No es crear por el hecho en sí mismo de hacerlo: hay que representar una serie de mensajes intrínsecos. Y es por ello que diseñar mi propia baraja del Tarot cumple como proyecto personal y final del Grado.

Por último, y en paralelo al estudio de este Grado, he estado aprendiendo a modelar y esculpir en 3D con el software libre Blender. Es apasionante el potencial que tienen estas técnicas. El poder crear una figura tridimensional en la que poder aplicar tal cantidad de acabados, materiales, colores, luces e infinitos encuadres me parece casi mágico. Adquirir estas habilidades me ha motivado a crear un proyecto de empresa de modelado, impresión y acabado de juguetes en tiradas limitadas. Vuelvo a relacionarlo a mi interés desde muy pequeño por el coleccionismo: tener figuras de series, videojuegos o de mis artistas favoritos es una de mis aficiones. Pero ser yo mismo creador de las mismas se está convirtiendo en un sueño hecho realidad. Por todo esto, he visto una gran oportunidad para poner en práctica mis conocimientos adquiridos tanto en el Grado como aprendiendo modelado, diseñando una baraja de Tarot creada en 3D.

DESCRIPCIÓN

El proyecto consiste en diseñar una baraja de Tarot de 22 cartas correspondientes a los arquetipos de los Arcanos Mayores, usando para ello técnicas de modelado 3D. Se trata de un Trabajo Final de Grado de creación artística donde se obtendrá como resultado el conjunto de cartas completamente originales, aplicando los conocimientos adquiridos en el Grado, y que irá acompañado de una memoria explicando todo el proceso de trabajo.

Este es un ejercicio rico en interpretación y reinención de conceptos metafóricos o simbólicos, que se centra exclusivamente en el apartado artístico de la creación de las cartas, dejándose al margen las creencias esotéricas o adivinatorias. Además, es apto para poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado, como son las técnicas de creatividad para idear las cartas, la composición, el uso del color, la definición de una analogía del conjunto, etc.

La intención no es recrear con total fidelidad los arquetipos de los Arcanos Mayores. Cada artista generalmente proyecta su visión de los mismos y adapta estética y conceptualmente la carta, siempre respetándose los rasgos básicos más característicos para que, independientemente de las adaptaciones que se realicen, se sigan percibiendo como las cartas que son. Es por esto que el proceso de investigación me sirve para dar un fundamento base a la carta y como inspiración, para después diseñar una carta única que refleje mi visión personal de la misma.

¿Qué es el tarot?

El tarot es una baraja de cartas compuesta generalmente por 78 naipes ricos en detalles gráficos y simbólicos. Actualmente no solo se considera una herramienta de adivinación, sino una musa creativa en pos de la inspiración artística (Hundley, 2020), y es que a día de hoy artistas de varias disciplinas crean sus propias barajas volcando su visión personal de las mismas y aplicando su estilo.



La Papesa del Tarot de Jean Dodal, 1701

Fuente: [British Museum](#)

Su origen sigue siendo algo incierto. Todo apunta a que inicialmente eran cartas usadas con un fin lúdico, provenientes de Turquía y Oriente Medio, evolución del juego Tarocchi o Tarok en el siglo XIV. Las cartas más antiguas conservadas son las de Visconti-Sforza, del siglo XV, probablemente un encargo de Filippo María Visconti, duque de Milán y su yerno Francesco Sforza (Hundley, 2020). Les sucederán otras como el Tarot Mantegna y la Sola Busca a finales del siglo XV, así como la Estensi (rebautizada en 2004 como "Golden Tarot of the Renaissance"). Todas con una estructura y narrativa similar.

Sin embargo, hay una que marca un antes y un después en la historia del tarot: el Tarot de Marsella. Atribuida a Jean Noblet y estampadas en París en 1650.



Arcanos Mayores del Tarot de Marsella

Fuente: **Editorial Alfabeto**

Su nombre viene dado porque muchas de ellas se imprimieron en Marsella posteriormente, y eran reconocidas por su gran calidad. Estas cartas han servido de arquetipo en los siglos siguientes, siendo una de las más repetidas y reinterpretadas siguiendo su estructura y narrativa. Un ejemplo reciente es el Tarot del Toro, ilustrada por Tomás Hijo aplicando el imaginario de las películas de Guillermo del Toro, pero respetando bastante la estructura del tarot de Marsella.

Más adelante, a principios del siglo XX, surgirá el tarot Rider-Waite-Smith, ilustrado por Pamela Colman Smith con la simbología planteada por Arthur Edward Waite. Esta reinterpreta la baraja marsellesa, dándole una nueva dimensión de detalles, significado y color. Su éxito es tal que se convierte junto a la anterior en una de las más importantes a día de hoy. Este tarot también ha sido inspiración para multitud de artistas posteriores. Cabe destacar las barajas Before Tarot, After Tarot y Tarot of the New Vision de Pietro Alligo y Corrine Kenner; que siguiendo la estética de Smith, exploran y reinterpretan el tiempo y el espacio que se da en las cartas. Se plantea cómo sería la historia de las mismas antes, después e incluso por detrás de la escena.

Los Arcanos

Una baraja de tarot está compuesta, generalmente, por dos grandes grupos:

- **Arcanos Mayores.** 22 cartas representadas por un conjunto de arquetipos con nombre propio, mayoritariamente figurativos. Cada una de ellas está representada con una iconografía específica, que puede variar según la interpretación del autor de la baraja. En algunas ocasiones los nombres varían aunque se represente el mismo arquetipo. En barajas anteriores a la de Marsella, o en interpretaciones libres de artistas contemporáneos, los Arcanos pueden verse sustituidos por otros. En este proyecto, trabajaré en base a los siguientes arcanos:

- 0. El Loco.
- I. El Mago.
- II. La Suma Sacerdotisa.
- III. La Emperatriz.
- IV. El Emperador.
- V. El Hierofante.

- VI. Los Amantes.
 - VII. El Carro.
 - VIII. La Fuerza.
 - IX. El Ermitaño.
 - X. La Rueda de la Fortuna.
 - XI. La Justicia.
 - XII. El Colgado.
 - XIII. La Muerte.
 - XIV. La Templanza.
 - XV. El Diablo.
 - XVI. La Torre.
 - XVII. La Estrella.
 - XVIII. La Luna.
 - XIX. El Sol.
 - XX. El Juicio.
 - XXI. El Mundo.
- **Arcanos Menores.** 56 cartas divididas en cuatro palos similares a los de la baraja española. Cada palo está compuesto de diez cartas del uno al diez (numerales) más cuatro figuras: Rey, Reina, Caballo y Sota. Su importancia es menor, complementan a los Arcanos Mayores y no siempre figuran en las barajas. Existen algunas, como la Rider-Waite-Smith que representan de manera figurativa las cartas numerales, por lo que enriquece visualmente el conjunto. No se realizarán a lo largo de este proyecto, pero podrían plantearse posteriormente para la futura comercialización de la baraja.

OBJETIVOS

- Ilustrar por medio de modelado 3D el conjunto de 22 cartas de una baraja de tarot pertenecientes a los Arcanos Mayores.
- Realizar un estudio de investigación previo sobre la historia del tarot, sustrayendo y recopilando la simbología reflejada en cada una de las cartas.
- Aplicar en el diseño de las mismas la información obtenida a través del estudio previo, creando así carta por carta con una estructura base rigurosa pero con el margen de creatividad y originalidad pertinente para la creación del nuevo producto.
- Crear un proyecto original proyectando mi visión personal del tarot con estilo propio.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del grado de creatividad, composición, color, tipografía, gestión de proyectos, etc.
- Desarrollar y mejorar mis conocimientos de modelado 3D obtenidos en paralelo al grado.
- Crear un producto sólido con posibilidades de venta por medio de crowdfunding o de ser continuado hasta completar una baraja completa.

METODOLOGÍA

Proceso

El proyecto pasará por una serie de fases para su correcto desarrollo, con una estructura particular condicionada por su tipología. Estas fases son las siguientes:

- **Investigación inicial.** Realizo una lectura en diferentes fuentes sobre la historia del tarot, dejando al margen todos los aspectos esotéricos y centrándome en el diseño e ilustración de las barajas a lo largo de toda la historia. Indago acerca de los arquetipos de los Arcanos y compruebo qué barajas han marcado hitos y condicionan el desarrollo de otras muchas, creando una simbología propia. Recopilo barajas realizadas previamente por otros artistas y diseñadores de diferentes épocas a lo largo de la historia.
- **Prototipo de carta: “El Mago”.** Realizo la primera carta para definir la estética del proyecto. Es la piedra angular de toda la baraja, ya que aquí se da forma a la primera carta, se define su formato, se crea el primer personaje, se definen sus proporciones, nivel de iconicidad, materiales y su comportamiento, así como la paleta de colores.
 - **Investigación previa.** Recopilo un conjunto de representaciones de la misma carta en diferentes barajas. Destaco dos de las más importantes: la del Tarot de Marsella y la del Tarot de Rider-Waite-Smith. A continuación, creo dos grandes grupos: barajas previas al siglo XX y barajas contemporáneas. Finalmente analizo todas ellas y sustraigo aquellos elementos simbólicos recurrentes a tener en cuenta en el diseño de la carta.
 - **Boceto.** Partiendo de un mismo formato, realizo diferentes bocetos reflejando la simbología aprendida en la fase de investigación, aplicándola de manera fiel o reinterpretada en un lenguaje propio común en el proyecto. En esta fase se define la composición visual de la carta, teniendo presente que su finalidad es ser modelada en 3D.
- **Blocking.** Se crean los elementos de la carta en Blender con figuras geométricas básicas, para así manejar los volúmenes, proporciones, composición, etc. Se pueden obtener formas básicas de cartas anteriores para agilizar el proceso y favorecer la continuidad estética (cuerpo básico, manos, otros elementos ya modelados, etc.).
- **Modelado y escultura final.** Ya decidida la composición y planteada la estructura básica, se empieza a dar detalle poco a poco. Se suman las formas básicas según las necesidades del proyecto. Finalmente se dan los detalles más preciosos que requieren una mayor densidad poligonal.
- **Materiales y render.** Se aplican los colores a través de la paleta de materiales definida al inicio del proyecto y se hacen diferentes pruebas hasta dar con la elección deseada. Se renderiza una imagen sin fondo en PNG en alta calidad.
- **Postprocesado.** El PNG resultante se trata en Photoshop, ajustándose niveles, tono, saturación, etc. Se añaden elementos gráficos 2D si fuera necesario. Se incluye el fondo con un degradado. Finalmente, se añade el texto y la decoración definida.
- **Revisión y reflexión.** La carta resultante se ubica junto a las demás, se comprueba si existe una analogía estética y se tienen en cuenta aquellos aspectos necesarios para una futura corrección, ya sea con respecto al color, diseño general de la carta, nivel de iconicidad de alguno de los elementos modelados, etc.

Este proyecto podría abarcarse con una metodología tradicional pasando por el mismo número de fases pero completándolas no por cartas sino por su conjunto. Se podría realizar en primer lugar toda la investiga-

ción previa, recopilando toda la información necesaria, para una vez acabada con todas las cartas, pasar a la fase de boceto. De esta forma, hasta no acabar el concepto previo de todas las cartas, no se pasaría a la fase de modelado, y así sucesivamente.

Sin embargo, este es un proyecto denso con multitud de detalles e información a aplicar, con ámbitos muy diferenciados de trabajo. Conociendo mis virtudes y defectos como creador, para mí es más estimulante crear ciclos con tareas diferenciadas para evitar el tedio o la sensación de abismo. Sentir que periódicamente doy por casi concluidas las cartas me da la sensación de que avanzo paso a paso con firmeza. Además, considero que así es más sencillo centrarse en cada carta individualmente, teniendo los conocimientos adquiridos en el proceso de investigación recientes para la creación del concepto. Por último, cada cierre de ciclo me permite iterar y reflexionar sobre el proceso completo del proyecto, conociendo de primera mano desde el principio el proceso completo de trabajo. De esta forma, puedo optimizarlo cada vez que abarco una nueva carta.

Finalmente, en caso de que se cumpliesen los plazos y fuese posible, sería conveniente plantear dos elementos más a diseñar:

- **Reverso de carta.** Precisaría de una fase de investigación, boceto, propuestas y arte final.
- **Caja.** Contando con las mismas fases del paso anterior, haciendo especial hincapié en la preparación del producto para su corte, impresión y montaje.

Recursos

Para la realización de este proyectos serán necesarios los siguientes recursos:

- **Libros.** Necesarios para indagar en la historia del tarot, conocer artistas anteriores y sus interpretaciones e investigar sobre los símbolos recurrentes en cada uno de los arquetipos de los Arcanos Mayores. Se usarán tanto en formato físico como digital.
- **Google Chrome.** Navegador para realizar cualquier tipo de consulta, acceder a Drive y Docs (mencionados a continuación). También se hará uso de su herramienta de gestión de marcadores para almacenar todas las direcciones necesarias de referencia.
- **Google Docs.** Similar a Word, en él se redactarán todos los textos relacionados con este proyecto, alojados siempre en la nube y con posibilidad de ser editado desde cualquier dispositivo.
- **Zotero.** Se usará para gestionar las referencias bibliográficas. Compatible con Google Docs.
- **PureRef.** Programa para crear moodboards y tabloneros con imágenes y textos a modo de referencia. Su uso es muy sencillo y práctico, pudiéndose adaptar tamaño de ventana, colores de fondo y texto, transparencias, etc. Se usará para recopilar imágenes de diferentes cartas, tomar anotaciones y recopilar referencias necesarias para la elaboración del boceto y modelado de cada figura.
- **Procreate.** Programa de ilustración digital para iPad. Se usará para ilustrar los bocetos de las cartas. Dispongo tanto del dispositivo como del lápiz digital Apple Pencil, por lo que resultará más sencillo trabajarlos en cualquier momento o lugar.
- **Google Drive.** Sistema de almacenamiento en la nube que será el punto común entre el ordenador de sobremesa y el iPad. Los bocetos exportados desde Procreate serán subidos a una carpeta específica de Drive, para posteriormente acceder a ellos desde el ordenador. También se alojarán algunas versiones digitalizadas de libros y documentos útiles para la investigación, para así poder consultarlos también en iPad o móvil.
- **Blender.** Software libre de modelado 3D. Usado para crear cada una de las ilustraciones de las cartas. En él se modelan los diferentes elementos, se le dan materiales con diversos colores y acabados; se iluminan y se renderizan para obtener un archivo de imagen en mapa de bits.
- **Photoshop.** Programa de edición fotográfica donde se realizarán los ajustes y adiciones necesarios al render obtenido desde Blender.
- **Illustrator.** Utilizado para diseñar elementos gráficos y textos de las cartas, además de para componer otras imágenes e ilustraciones necesarias para el proyecto.
- **InDesign.** Programa de maquetación editorial que será utilizado para crear los trabajos parciales y memoria final de este proyecto.

BLOQUE II

DESARROLLO INICIAL

INVESTIGACIÓN INICIAL

CREACIÓN DE “EL MAGO”,
EL ADÁN DEL PROYECTO

DESARROLLO DE LA BARAJA

INVESTIGACIÓN INICIAL

En primer lugar, necesito expandir mis conocimientos sobre las cartas del tarot. Para ello recopiló una serie de libros conocidos de la materia. Algunos de estos son “Jung y el Tarot”, de Sallie Nichols; “La Vía del Tarot” de Alejandro Jodorowsky y Marianne Costa; “Fundamentos del Tarot” de Octavio Deniz o el propio libro de Papus, célebre ocultista experto en la materia, llamado “El Tarot de los Bohemios”. En ellos se explican los orígenes de las cartas, el significado de cada una de ellas al hacer tiradas o lecturas, e incluso indagan en la simbología oculta tras los rasgos de los grandes Arcanos que cada autor interpreta. Sin embargo, el enfoque de estos libros se centra demasiado en la adivinación y en lo esotérico para lo que yo necesito. El enfoque de mi proyecto es principalmente artístico y, aunque quiero ser fiel en mayor o menor medida a los rasgos característicos de los Arcanos, necesitaba otro tipo de fuentes de información con los trabajos de otros artistas.

Es en este proceso donde encuentro el libro “Tarot”, de la colección “La Biblioteca de Esoterismo”, escrito por Jessica Hundley en colaboración con otros autores. Con este encuentro exactamente lo que necesitaba. En él se hace una introducción completa de la historia del tarot y de los oráculos: barajas de cartas salidas de la norma que realizan los artistas como proyectos personales de introspección y expresión artística con finalidades diversas. Su enfoque es diferente al resto de libros que había consultado anteriormente, y en su caso se centra en recopilar multitud de versiones de artistas a lo largo de la historia. Está dividido por Arcanos, haciendo en cada uno de ellos una breve descripción de su simbología habitual y mostrando una recopilación de representaciones de diferentes artistas. Muestran tal cantidad de estilos y referentes que me ha resultado sumamente útil para encontrar barajas e ilustradores que desconocía y que han sido toda una fuente de inspiración para el proyecto.

Descubro que dependiendo del estilo y enfoque del



Páginas del libro “Tarot” de “La Biblioteca de Esoterismo”

Fuente: **TASCHEN**

artista las representaciones son más o menos fieles a los rasgos propios de cada arquetipo. Existe una libertad expresiva por parte de los autores. Y no solo eso, sino que la razón por la que se crean son variadas: algunas personas movidas por los estudios de organizaciones clandestinas, otras por encargos realizados por revistas, publicidad, ediciones limitadas de discos, etc. Es decir: **el tarot es, sin duda, una gran fuente de inspiración artística** más allá del uso que se le pueda dar como herramienta de adivinación. Esta conclusión me alienta, pues al principio me preocupaba llevar a cabo un proyecto de diseño que pudiese no parecer serio o adecuado por parecer propio del mundo de la adivinación y lo esotérico.

Búsqueda de estilo

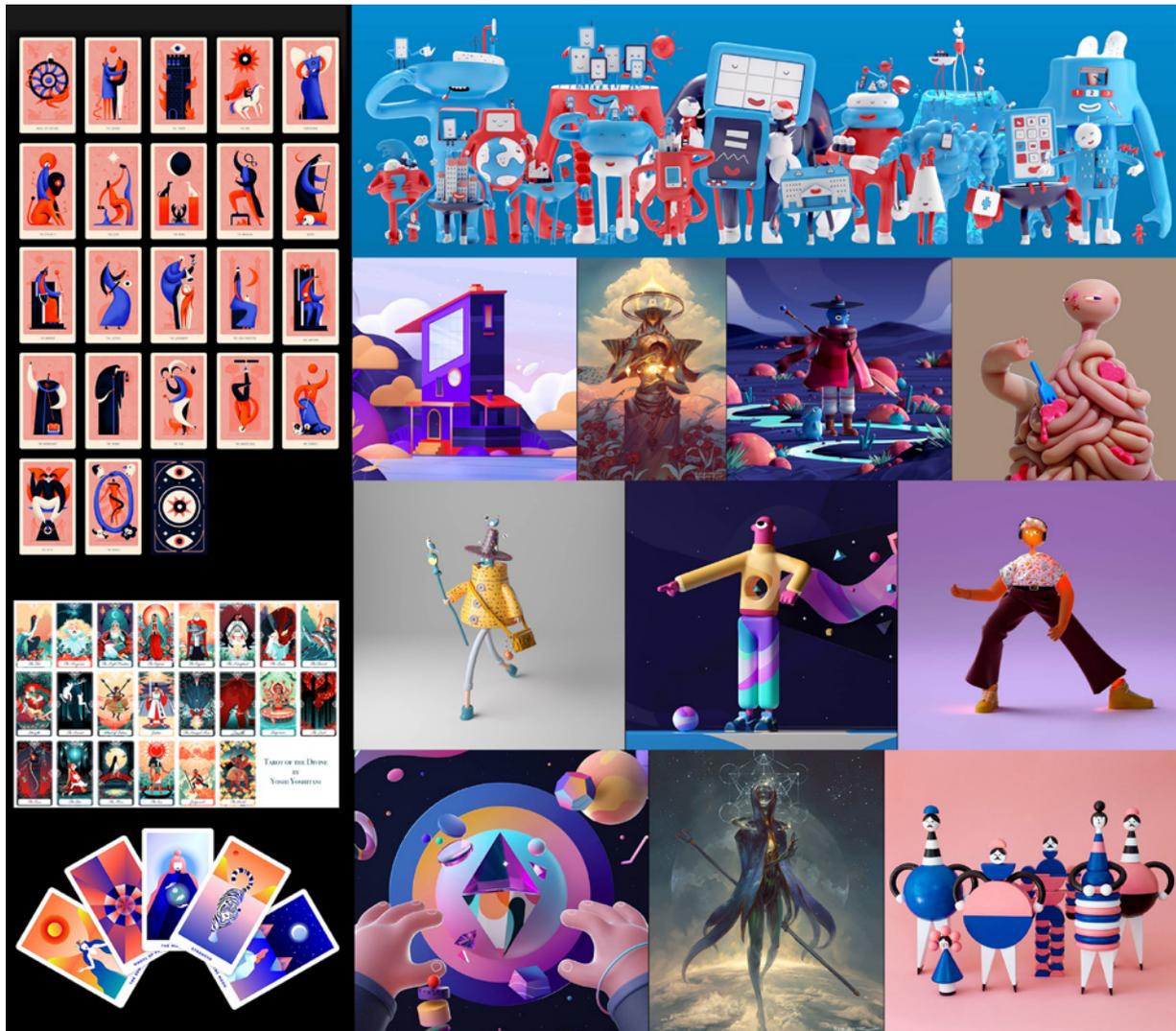
Teniendo una idea general del proyecto, continúo buscando referencias que me inspiren para definir el estilo a plasmar en las cartas. Como es un proyecto tan personal, quiero volcar en él un poco de todos esos artistas, diseñadores e ilustradores a los que he admirado y que considero que me han motivado a estar donde estoy. Usando el programa PureRef, creo un moodboard con trabajos de estos creativos. Hecho esto, comienzo a buscar aquellos rasgos recurrentes, factores comu-

nes que me atraen y que me resultan interesantes para definir mi estilo propio. Algunos de estos rasgos son:

- Personajes antropomórficos pero no realistas, con proporciones variadas pero sencillas. Extremidades largas y finas, ausencia de musculaturas. Compuestos por figuras geométricas básicas o simples.
- Colores intensos, vivos y variados. Fondos predominantemente oscuros para dar luz a los elementos de color. Paletas limitadas dentro de los proyectos, uso de colores complementarios o análogos.
- Contrastes en el uso de materiales: acabados mate con brillantes o metálicos, lisos con texturas acentuadas, y de aspecto digital con realistas.

- Composiciones variadas, predominantemente simétricas con ciertas rupturas o con armonías internas. Generalmente todo está medido, el caos no es habitual.
- De carácter divertido, amable, desenfadado. Todo parece de juguete.

Mi intención inicial es plasmar estas características en mi proyecto. En esencia, son aquellos aspectos que más me atraen de mis referentes. Sin embargo, quiero ir más allá aportando algún rasgo propio, original y exclusivo. Lo tendré presente en la creación de la primera carta que definirá los rasgos generales del resto de la baraja: "El Mago".



Moodboard creado con proyectos de artistas que me inspiran.

CREACIÓN DE “EL MAGO”

EL ADÁN DEL PROYECTO

“El Mago” es la primera carta que creo tras la investigación previa general del proyecto. Considero que definirla hasta llegar a un acabado final me sirve de referente y punto de partida para desarrollar el resto de la baraja. Es un esfuerzo mayor al inicio del trabajo de definición de las características principales del conjunto de cartas, que me servirá de guía durante todo el proyecto. Siempre abierto a cambios según las diferentes necesidades específicas que vayan surgiendo con cada uno de los Arcanos, ya que la naturaleza de este proyecto favorece la iteración y la mejora por cada carta concluida.

Los resultados de la investigación, así como la creación y decisiones de la carta de “El Mago” puede consultarse en su apartado correspondiente ([ver aquí](#)). En este bloque solo describo los aspectos fundamentales y técnicos del primer proceso de trabajo completo a repetir en el resto de cartas.

Organización

Antes de comenzar creo una jerarquía de carpetas que se repetirán con cada carta. De esta forma diseño una estructura a modo de *template* que copio al inicio de cada arquetipo y lo renombro, manteniendo así un orden concreto. Establezco las siguientes carpetas:

- **References.** Incluyo todas las referencias necesarias para el desarrollo de la carta, además de los archivos guardados de PureRef.
- **Blender.** Se almacenan los archivos guardados de Blender.
- **Resources.** Todos los recursos necesarios, ya sean texturas, pases para Blender, materiales, tipografías, etc.
- **Photoshop.** Se almacenan los archivos guardados de Photoshop en los que se artefinaliza la carta.
- **Output.** La carta final resultante y una subcarpeta llamada “Render” donde se conservan todas las versiones de renderizados de la carta obtenidos desde Blender.

Nomenclatura

Para facilitar la localización de archivos y conservarlos de manera organizada y lógica, defino una nomenclatura apta para todos los archivos del proyecto. Se compone de una serie de prefijos o palabras clave concatenadas siempre por barras bajas (_). Estos son:

- En primer lugar **el número** correspondiente a la carta.
- A continuación, **el nombre del Arcano** abreviado pero de fácil identificación.
- Le siguen diferentes nombres según el tipo de archivo. En el caso de ser un **archivo de Blender**, continuaría de la siguiente manera:
 - **Número según la etapa**, para ordenarlas.
 - La etapa en la que está dicho archivo: **block** si está en fase de blocking, **model** en fase de modelado y **render** en fase de aplicar materiales y renderizado.
- Finalmente, **el número de versión del archivo** en cuestión, que será incrementado las veces que sea necesario para asegurarnos que existen diferentes versiones del archivo a lo largo del proceso.

De esta forma, varios ejemplos de nombres de archivos podrían ser:

- *01_mago_01_block_05.blend*
- *03_sacerdotisa_boceto_01.jpeg*
- *05_hierofante_photoshop_03.psd*
- Etc.

Investigación previa

Defino como punto de partida la recopilación de diferentes versiones de la misma carta a lo largo de la historia. Para ello comienzo consultando en diferentes archivos digitales de bibliotecas importantes como la **British Museum** de Londres. Aquí encuentro variedad de versiones de la misma. También consulto en diferentes webs y voy



Composición de diferentes cartas en la que podemos comprobar cómo es recurrente el estilo del Tarot de Marsella (fila superior) y del Tarot de Rider-Waite-Smith (fila inferior).

recopilando una copia de cada carta en PureRef. Creo un panel ordenando las cartas por épocas, y pongo en la parte inferior el nombre de la baraja, autor y fecha, siempre y cuando encuentre dicha información.

Este proceso me inspira y me hace detectar fácilmente las tendencias del arquetipo, aquellos elementos más frecuentes y también los diferenciadores, así como licencias tomadas por algunos artistas del último siglo. Redacto junto al grupo de cartas una lista de estos detalles para tenerlos en cuenta de cara a la conceptualización de la carta de “El Mago”.

Boceto

Para comenzar a construir el concepto, defino en Procreate diferentes proporciones de espacio de trabajo. Finalmente me decanto por una de las clásicas del formato carta, la 2:1. Es decir, el alto de la carta es dos veces el ancho de la misma. Es cómodo para almacenar y sostener en la mano y también funciona muy bien en formato pantalla de smartphones (pensando de cara a dar difusión al proyecto en redes sociales).

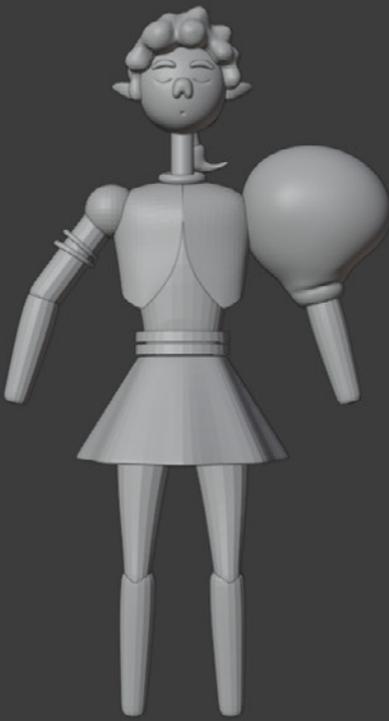
Continúo definiendo los rasgos propios de la carta, teniendo en cuenta el estilo establecido anteriormente. El punto clave en el estudio del estilo a definir es sin duda la nariz del personaje. Desde hace muchos años he tenido como alter ego un personaje: “La Muela Alegre”. Ha sido recurrente en variedad de creaciones

mías previas, me siento muy identificado con ella como símbolo. Su origen es simpático y probablemente poco serio: mi nombre junto a mi apellido (Samuel Alegre) al unirse suena a “Muela Alegre”. Siempre he sentido que es afín a mi personalidad y al estilo que me gusta plasmar en mis creaciones. Explorando cómo podía ubicar la muela como elemento en las cartas, me surgió la idea de aplicarla en la nariz del personaje. Y, sorprendentemente, me encantó. Por norma general este estilo de personajes es muy recurrente y son tan sencillos que tienen a resultar todos muy parecidos. Sin embargo, cambiando la nariz del personaje vi un cambio significativo y original, con cierta alma propia.

Cuando obtengo un boceto lo suficientemente detallado para pasar a la siguiente fase, exporto un PNG y lo alojo en una carpeta dentro de Drive, siguiendo las nomenclaturas y organización definidas anteriormente. Soy consciente de que el dibujo es orientativo y, durante el modelado puede variar en volumen y proporción, ya que una ilustración interpretada en 3D no siempre es viable si se quiere modelar correctamente sin generar deformidades en el modelo. Prefiero crear una figura completa y factible como escultura sin falsear elementos.

Blocking

Comienza la etapa de modelado por el blocking. Esta técnica inicial consiste en definir los volúmenes de la pieza con formas geométricas sencillas, para construir el conjunto y poder comprobar en una fase previa si todos los elementos funcionan correctamente a nivel compositivo. Trabajando con el boceto al lado en una pantalla aparte, voy creando cilindros, cubos, esferas y otras figuras algo más complejas hasta completar el personaje y los elementos en la escena. Estas figuras cuentan con poca carga poligonal, ya que a la hora de modelar es mucho más fácil realizar correcciones. Cada elemento tridimensional en los programas de modelado 3D está compuesto por un número de polígonos que conforman una malla. Cuanto mayor sea la densidad poligonal de esta malla, mayor será el nivel de detalle o suavidad de la figura. Además, el rendimiento del ordenador es menor si se trabaja con una densidad importante de polígonos, por lo que este aspecto ha de estar presente en todo el proceso de modelado.



Proceso completo de blocking, modelado y asignación de materiales.

Por otra parte, configuro la cámara desde la que se obtiene el render. La cámara debe tener el tamaño en alto y ancho que se desea obtener al renderizar. Para poder exportar pruebas rápidamente, las hago a mitad de tamaño (720x1440 píxeles). Por lo pronto, para trabajar no es necesario crear luces, ya que Blender cuenta con diversos sistemas de previsualizado de los volúmenes con diferentes colores y efectos de iluminación.

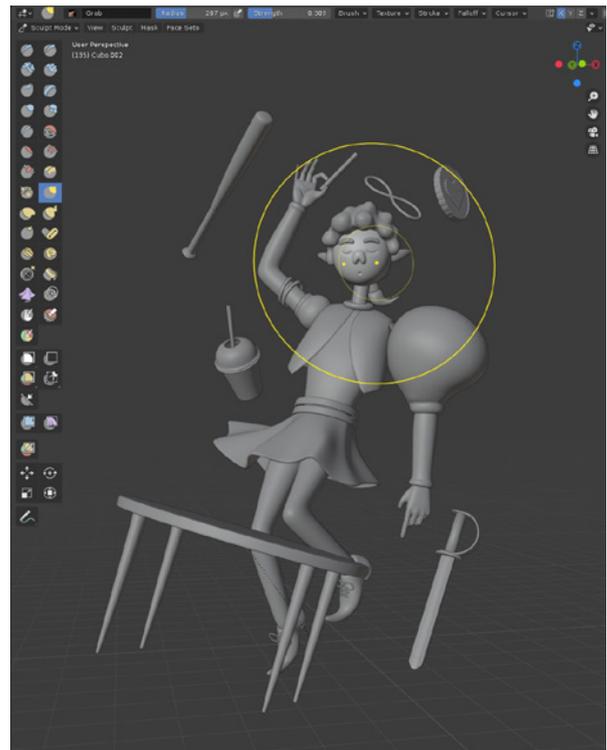
Las manos

Es uno de los elementos más complicados de modelar. Para que el resultado sea no solo visualmente correcto sino funcional, se ha de construir adecuadamente. Es por eso que busco referencias e información de cómo hacer el blocking de una mano. Lo más interesante de esto es que, una vez construida, me es útil para utilizarla en el resto de personajes, ahorrando tiempo de trabajo y favoreciendo el nexo estético entre las cartas.

Modelado y escultura final

Una vez he acabado el blocking y estoy conforme con las proporciones, los volúmenes y la composición, subo progresivamente el nivel de detalle de la figura. A lo largo del proceso de modelado se aplican dos grandes técnicas:

- **Modelado por edición.** Seleccionando la figura a modificar, se tiene control de los tres elementos básicos que conforman un objeto: los **vértices**, las **aristas** y las **caras**. Se modifican desplazándolas, girándolas o escalándolas, realizando selecciones o individualmente. Además, se pueden aplicar un conjunto de acciones comunes generalmente en los programas de modelado, como son las extrusiones, biselados, cortes, etc. Este método es útil para hacer modelados más controlados y exactos, con acabados geométricos o muy limpios. En esta carta se utiliza para crear la varita, las pulseras, el cinturón doble, la moneda y la espada, entre otros.
- **Esculpido.** Blender cuenta con una serie de herramientas de tipo pincel que permiten modificar la figura con técnicas similares a las aplicadas en escultura tradicional. Generalmente funcionan al hacer click y arrastrar, y cumplen funciones como rellenar, suavizar, vaciar, inflar, crear surcos, desplazar, estirar, pellizcar y un largo etcétera. Con este método se trabaja de manera natural e intuitiva, y se utiliza



Modo Esculpido de Blender. A la izquierda se encuentran todas las herramientas disponibles.

para acabados más orgánicos o con mayor nivel de detalle. En este ejemplo se ha utilizado para crear el pelo, los rasgos faciales y la falda.

Independientemente del tipo de modelado que use, la forma de proceder siempre es la misma: me centro en un elemento concreto y comienzo a darle detalle subiendo el número de polígonos de la malla de manera progresiva. De esta forma se va puliendo la figura hasta obtener el acabado deseado. Es conveniente quedar satisfecho con el elemento en tamaño y proporciones antes de dar un nivel superior de detalle, pues de lo contrario después es más complicado hacer correcciones.

Hay varias maneras de aumentar la carga poligonal de un elemento:

- **Subdividiendo geometrías.** En el modelado por edición, se seleccionan las caras que quieren ser subdivididas y se aplica la acción. Por ejemplo, si se selecciona una sola cara de cuatro vértices (cuadrada) y se subdivide, la cara para a ser cuatro caras de cuatro vértices. Esta edición es destructiva, ya que solo es reversible deshaciendo la acción.

- **Recalculando retopología (mallas).** Se puede aplicar tanto en modo edición como en esculpido. El programa te permite redistribuir las caras de una figura simplificando o aumentando la carga poligonal del objeto. Esto no solo es útil para dar más detalle, sino para reducirlo en caso de necesitar volver a una fase anterior de carga poligonal. También es útil para limpiar las mallas, redistribuyendo adecuadamente las caras por toda la malla y de manera proporcional. Es también una edición destructiva.
- **Modificador de Subdivisión.** Un modificador es una propiedad no destructiva aplicable a un objeto que permite transformarlo conservando la malla original. Este en concreto permite añadir una mayor carga poligonal, por lo que es muy útil para suavizar figuras realizadas con pocos polígonos. Por ejemplo, el cinturón del personaje cuenta con pocos polígonos, y al aplicarle un Subdivisión se suaviza pareciendo perfectamente tubular. Se puede controlar el nivel de subdivisión en el espacio de trabajo y en el renderizado.
- **Modificador de Multiresolución.** Es muy similar al anterior, con la diferencia de que permite en el modo de esculpido añadir detalles respetando las mallas simplificadas. Por cada nivel de subdivisión se añade una capa nueva de detalle. Al ser modificador, tampoco es destructivo, por lo que en cualquier momento se puede eliminar volviendo a la malla original, o borrar una de las subdivisiones regresando a un paso anterior.

Blender también cuenta con un modo de visualización de las geometrías suavizadas, que simula una sensación de suavizado en figuras de poca carga poligonal. Es una característica puramente visual, no afecta a la malla. En figuras muy sencillas puede ser útil, pero generalmente los elementos se subdividen recurriendo a los métodos mencionados anteriormente.

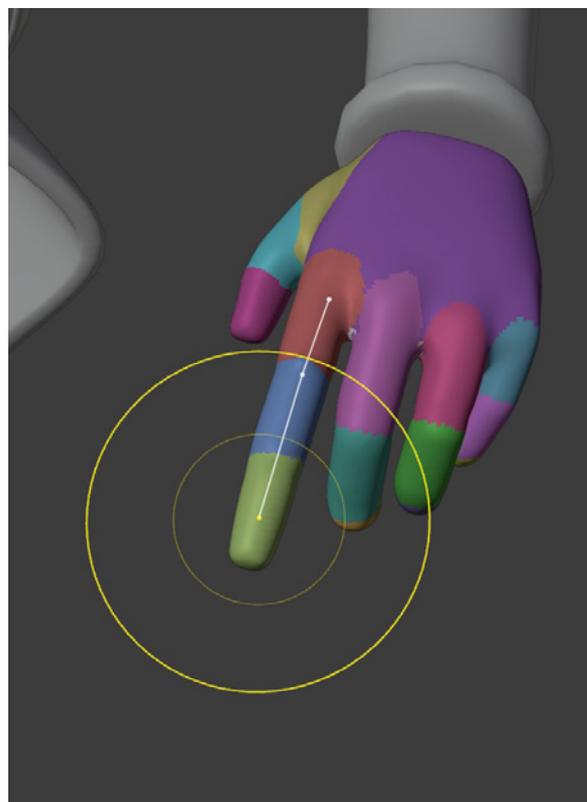
Modelado final

Antes de dar por finalizada la figura, es necesario unir algunas de las partes que están separadas. Es el caso de las extremidades o los elementos de la cabeza. Blender nos permite unir las figuras pero respetando sus formas individuales. Para poder convertirlas en una única geometría es necesario recalculando las mallas, con el método mencionado anteriormente. De

esta manera, el programa entiende que el grupo de elementos han de ser fusionados en uno solo.

No es necesario unir todas las piezas, ya que la composición funciona adecuadamente sin recurrir a ello. Solo hay que hacerlo en aquellas piezas donde realmente es necesario mostrarlas como una sola.

Para el caso de las manos recorro a un método de posado en el modo de esculpido. Las diferentes partes están coloreadas gracias a una herramienta de creación de grupos llamada **Face Sets**. Esto divide las partes de una malla en el modo de esculpido y son útiles para hacer ediciones independientes. En el caso del pincel de Pose, las usa para entender las áreas contiguas por donde ha de flexionar el objeto al desplazar uno de los Face Sets. Por ejemplo, cada falange de los dedos está coloreada de un color diferente. Al pinchar y arrastrar con el cursor en la punta de los dedos, dependiendo de cómo estén configurados los parámetros de Pose, el dedo se desplazará y flexionará. Esta herramienta es sumamente útil para posar a personajes o animales con facilidad y cierto realismo.



Al usar el pincel Pose podemos colocar los dedos con un comportamiento semejante al natural. Para ello es necesario el uso de Face Sets, las áreas de color mostradas en la imagen.

Materiales y render

Incremento el archivo usando la nomenclatura establecida y paso a aplicar diferentes materiales a los elementos de la escena. El mundo de los materiales en 3D es un tema complejo con multitud de conceptos. Trataré solo aquellos que he utilizado para crear los materiales de este proyecto.

Materiales

Un material es un conjunto de características visuales aplicables a un objeto que definen su apariencia en el render a exportar. Al configurar un material se ha de escoger un **Shader**, que es un método concreto de definición de dichas características. Dependiendo del Shader que se aplique, el programa da una serie de opciones a configurar. Uno de los Shaders más completos y potentes que ofrece Blender es **Principled BSDF**, que es el que uso para los materiales de este proyecto. En dichos materiales he trabajado con los siguientes parámetros:

- **Base Color.** El color base del objeto. Usando el panel de Nodos de materiales (una forma avanzada de configurarlos por medio de cajas individuales y nodos para conectarlos y crear múltiples configuraciones); es posible añadir texturas o gradientes.
- **Subsurface y Subsurface Color.** Hay algunos materiales en nuestro entorno que dejan pasar la luz parcialmente, mostrando otras tonalidades diferentes a la de la superficie, como por ejemplo la cera de una vela, la piel del lóbulo de la oreja al trasluz, un juguete de goma, etc. Esto se controla con estos parámetros, pudiendo escoger el color secundario y la cantidad de luz que intercede dentro de la superficie. En este trabajo se ha utilizado en el material de la piel, dándole un acabado más agradable y realista.
- **Metallic.** Determina si un objeto es o no metálico. Aunque se puede graduar su valor de 0.000 a 1.000, es recomendable activarlo a 1, ya que tal y como dice Andrew Price (o más conocido como Blender Guru por su canal de Youtube y sus tutoriales de Blender), un objeto en la realidad es o no es metálico, no puede serlo parcialmente. Lo que se ha de modificar realmente es la rugosidad de la superficie.
- **Roughness.** Con este valor se controla cómo de pulida es una superficie, siendo 0.000 un espejo perfecto. En valores bajo el objeto es brillante o sati-

nado, mientras que en valores altos se vuelve mate. Por ejemplo, en los metales o el cristal el valor es muy bajo, mientras que en el materiales de la piel o de algunas telas es muy alto.

- **Alpha.** Se configura la transparencia del material.
- **Transmission.** Si el valor es 1.000, el material se comporta como un cristal o líquido. Se ha usado para el líquido del vaso o el propio material del plástico.

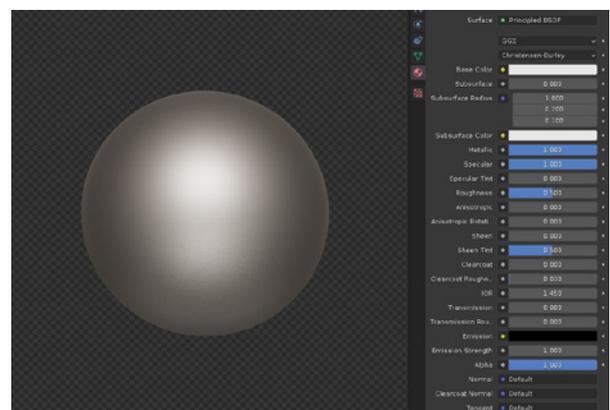
Colores

Pruebo diferentes acabados y colores en todas los elementos, siguiendo algunas pautas lógicas (la piel de color piel, los metales, el plástico, etc.). Desde la búsqueda de referencias y definición de la estética pensé en colores complementarios junto a fondos oscuros que resaltasen los colores y le diesen más luz. Procuero que los colores sean vivos y llamativos, con variedad para conseguir una carta colorida y divertida. A la hora de asignarlos busco armonizar la posición de los mismos en la carta, y busco compensar la cantidad total de cada tono escogido. “El Mago” en concreto se presta a este tratamiento, pues por su carácter puede albergar tal cantidad de colores.

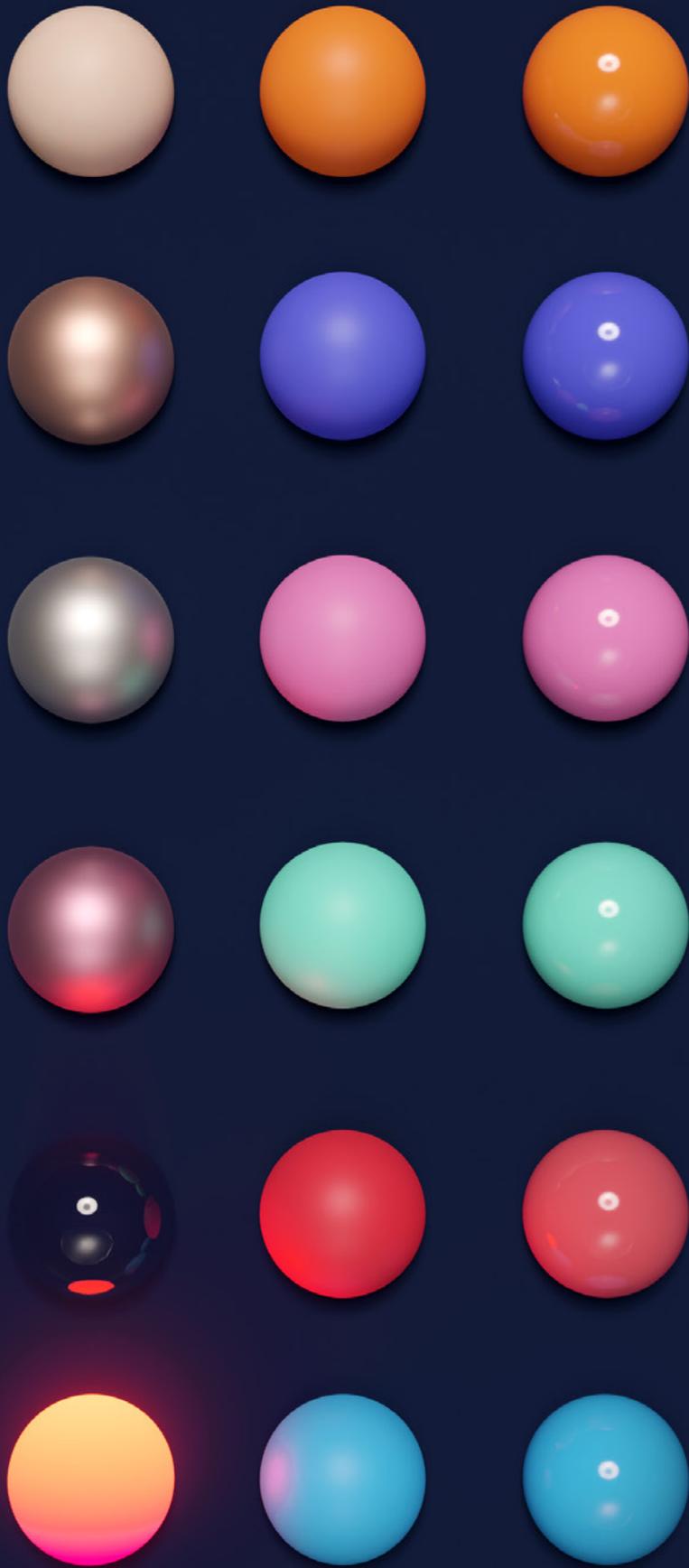
Iluminación

Al trabajar en programas de modelado 3D es necesario crear fuentes de luz que iluminen la escena. Para este proyecto decidí aplicar las siguientes luces:

- **HDRI.** Las siglas significan “High Dinamic Range Image” (Imágenes de alto rango dinámico), y es una imagen, generalmente de un entorno, que se utiliza en el programa para iluminar toda la escena. Se pro-



Interfaz de creación de materiales. Con estos valores se crea un material plateado sencillo.



Conjunto de materiales configurados para el proyecto.

yecta de manera esférica, envolviendo a los elementos contenidos en el espacio. Es una manera muy sencilla, rápida y efectiva de iluminar una escena, especialmente cuando en esta hay materiales pulidos que reflejan la luz (ya que de lo contrario, sus acabados son menos realistas). Si se aplica un material metálico pulido a una esfera en el centro de la escena, ésta refleja por completo el HDRI utilizado. En este proyecto en concreto, la imagen usada pertenece a un estudio de fotografía, simulando así la iluminación de un set completo.

- **Luces.** En Blender podemos configurar una serie de objetos de luz para iluminar una escena. Aunque he utilizado un HDRI, he necesitado ubicar varias luces del tipo Punto (una fuente de luz omnidireccional) para poder crear contornos más iluminados en el modelo del personaje. A estas luces se le puede configurar el color, la potencia y el tamaño (cuando más pequeñas son, menos difusas son las sombras que generan). En este caso he creado un triángulo de luces: una a cada lado, por detrás del personaje y una frontal.

Render

Solo queda obtener exportar la imagen con el resultado final. Antes de eso, es necesario configurar el motor de render. Blender cuenta con tres, siendo los principales **EEVEE** y **Cycles**. El primero funciona muy bien a tiempo real (similar a los usados en los videojuegos), mientras que Cycles precisa de más tiempo de renderizado pero obtiene unos resultados mucho más realistas. Un renderizado es el proceso realizado por el motor de renderizado calculando e interpretando la incidencia de la luz en los objetos, el rebote de la misma y cómo esta es recibida por la cámara ubicada en la escena.

Antes de lanzar el render, se configuran varios parámetros importantes:

- **Tamaño de la imagen.** En las pruebas lo configuro a 720x1440px, pero al finalizar el proceso renderizo una versión en alta calidad con el tamaño duplicado: 1440x2880px.
- **Pases.** Cuanto mayor es el número de pases, mejor es la calidad de la imagen resultante y mejor cálculo hace del rebote de las luces. Sin embargo, el tiempo de render es mayor. Un renderizado de la carta con 1200 pases tardó unos 30 minutos (aspecto que de-

pende de las características de mi equipo).

- **Denoising.** Blender cuenta con un software que realiza un posprocesado de la imagen resultante del render que elimina el ruido. Si el renderizado es de pocos pases, la imagen resultante puede generar ruidos en aquellas zonas donde no llegue la luz adecuadamente. Gracias al Denoising, los resultados finales pueden ser de mayor calidad sin recurrir a renders tan largos.

La imagen resultante del renderizado se puede guardar en multitud de formatos, cada uno de ellos con diferentes opciones de compresión. En este caso guardamos el resultado en PNG con el fondo transparente (RGBA) y sin compresión.

Posprocesado

Siempre es conveniente tratar el render resultante en Photoshop para corregir tonos, iluminación, darle un punto de Enfocar, etc. Además, el fondo decidí dejarlo transparente para probar diferentes colores tras la imagen. Al final me decanté por un cielo nocturno por el hecho de resaltar los colores y hacerlo más mágico.

Por otro lado, hago un tratamiento previo del apartado gráfico de la carta. Creo un marco de línea fina que enmascaro para simular que hay partes que se ocultan tras los elementos de la carta. También sitúo los textos que aparecerán: el número de la carta en números romanos y el nombre en inglés. Esta parte no me termina de convencer, por lo que decido dejarlo de manera provisional, ya que lo más importante (por la complejidad de su elaboración) son las propias ilustraciones.

Revisión y reflexión

Doy por concluida la primera carta y quedo bastante satisfecho a nivel general. Los colores me resultan vibrantes y atractivos para la idea que tenía en mente, el carácter de la carta ha quedado divertido y mágico sin dejar de ser dulce. Creo que es un buen punto de partida para crear el resto de cartas.

Por otra parte, veo necesario crear una serie de elementos a modo de plantilla, especialmente con la base del personaje y el grupo de materiales que se van a usar a lo largo del proyecto, para así asegurar la continuidad en el tratamiento estético de la baraja.

DESARROLLO DE LA BARAJA

Este es un proyecto generalmente repetitivo en lo que al proceso respecta. En el apartado anterior he desarrollado al detalle cómo es el proceso de creación de la primera carta. Como en el resto será técnicamente muy similar, a continuación expongo solo los aspectos más destacables de cada una de los Arcanos.

En cuanto a la simbología, mencionaré dos de las barajas más importantes: el **Tarot de Marsella** y el **Tarot de Rider-Waite-Smith** (a partir de ahora **RWS**). Esto lo hago así porque, tras la investigación inicial, pude comprobar que los arquetipos definidos por estas dos barajas marcan considerablemente el estilo y simbología de otras muchas barajas coetáneas o posteriores.

Por último, y antes de entrar en detalle en cada uno de los Arcanos Mayores, desarrollo los aspectos básicos propios de la baraja, como son la **marca** (naming y logotipo), el **diseño de cada carta** (anverso y reverso) y **la caja** contenedora de la misma.

Dicho esto, continuamos con el gran bloque del proyecto: **LA BARAJA**.

BLOQUE III

LA BARAJA

MARCA

ANVERSO

REVERSO

CAJA

LOS ARCANOS

MARCA



Propuesta de logotipo para la baraja.

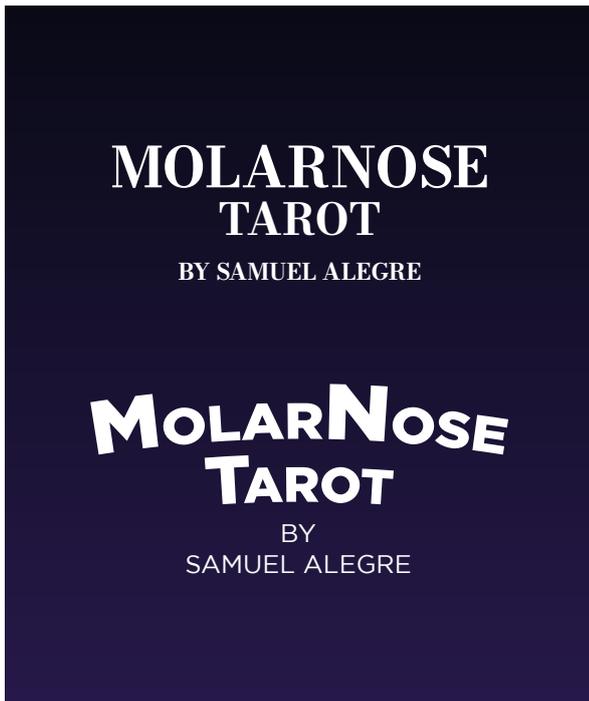
Naming

Aunque comienzo por este punto en la memoria, esta parte la ideo al final del proyecto. Probablemente porque, desde mi punto de vista, es uno de los aspectos más complejos de conseguir: darle un nombre atractivo y memorable a un producto tras haber trabajado con él meses. Realizo un brainstorming en el que enumero una serie de palabras que pudieran tener relación con el proyecto. Tenía claro que uno de los aspectos más relevantes o identificativos de la estética de mi baraja era el hecho de que los personajes tuvieran de nariz una muela. Otras palabras giraban en torno a lo esotérico, la astrología, los colores, el hecho de que estuviera realizada en 3D, los art toys, etc.

Antes de decidirme por cualquier nombre, hago una investigación para analizar cómo son y qué estructura siguen los nombres de otras barajas. Realmente no hay un patrón fijo a la hora de nombrarlas. Lo más habitual es ponerle alguno relacionado con el misticismo,

la adivinación y acompañarlo con la propia palabra “Tarot”. Otras veces se usa el apellido del autor o se le incluye alguna palabra que vaya relacionada con la rama esotérica que analiza y estudia la baraja que propone. En mi caso, descarto esa vía desde un principio. Ni quería ponerle mi nombre o mi apellido a la baraja, ni tampoco quería darle un enfoque tan místico, ya que el proyecto ha girado siempre en torno a aspectos más divertidos, estéticos y en resumen a un conjunto mucho más enfocado a divertir de manera visual, artística y agradable. Sin centrarme tanto en el esoterismo que gira habitualmente en torno a las barajas del tarot.

Hecho esto, retomo el brainstorming y decido que definitivamente usar la nariz de muela es lo más adecuado para destacar mi proyecto del resto de barajas del mercado. Creo que es un rasgo muy original e identificativo, con el que el público o consumidor de barajas podrá diferenciar mi producto frente a otros. El nombre definitivo es **“The Molarnose Tarot”** (*El Tarot de Nariz*



Propuestas de logotipo descartadas. Al principio añadía mi nombre, pero posteriormente consideré innecesario incluirlo dentro del conjunto de la marca.

de Muela). Decido este nombre y lo traduzco al inglés porque creo que funciona mucho mejor, como si se tratase de una especie de apellido o palabra que ya existe. Pienso que con este idioma es más fácil crear palabras nuevas. Además, esto me permite que el producto tenga una mayor proyección internacional de cara a su comercialización.

Logotipo

Es cierto que el logotipo no es algo que me haya preocupado en exceso en este proyecto, porque tras mucho investigar descubrí que no era del todo relevante en las barajas de cartas. Al final los artistas se centran más en hacer un muy buen desarrollo de las mismas, ya que la caja es algo meramente circunstancial. Sí es cierto que como producto para ser expuesto en tiendas y demás es necesario cuidar el packaging. Sin embargo, he podido comprobar que la mayoría de las barajas se adquieren no tanto por el diseño de la caja que las contiene o su marca, sino por cómo han sido desarrolladas a nivel simbólico, si son fáciles de barajar, si son inspiradoras para los que leen cartas, por el trabajo de la persona que la diseñó, etc.

Aún así es obvio que es imprescindible crear un logotipo para el producto. Tenía claro que este era principalmente tipográfico, y que de alguna manera debía reflejar el espíritu del proyecto. Expresar el desenfadado la diversión, la simpatía y ese pequeño toque mágico que tienen las cartas sin caer en exceso en el esoterismo. Que de alguna manera estuviese inspirado en las formas propias de una muela. Es por esto que hice una selección de diversas tipografías con serifa y sin serifa donde predominasen las líneas curvas, con cierto toque desenfadado y que fuese agradables para su lectura.

Sin embargo, después de probar una serie de tipografías en Illustrator, pude comprobar que no terminaba de convencerme el conjunto de las mismas. Por ello decidí lanzarme a crear el logo manuscrito en Procreate. De esta manera, podía crear una opción donde se pudieran hacer diferentes integraciones, jugando con las proporciones de los diferentes elementos de la tipografía y crear un resultado mucho más compacto, menos rígido, agradable y acorde a lo que yo esperaba del logotipo de mi proyecto. Para esto decido utilizar de fondo la carta de “El Mago” porque, como ya he comentado anteriormente, es muy importante para mí en este proyecto por ser el “Adán” del mismo. Teniéndolo detrás del logotipo podía comprobar cómo funcionaba y si se integraba con el resto de formas de la carta. También decidí añadirle algunos símbolos o pequeños gráficos que estuvieran vinculados con la baraja, como son la luna, un planeta o una pequeña constelación. Una vez conseguido un resultado satisfactorio decido vectorizarlo en Illustrator, limpiando las formas y dándole un acabado final.

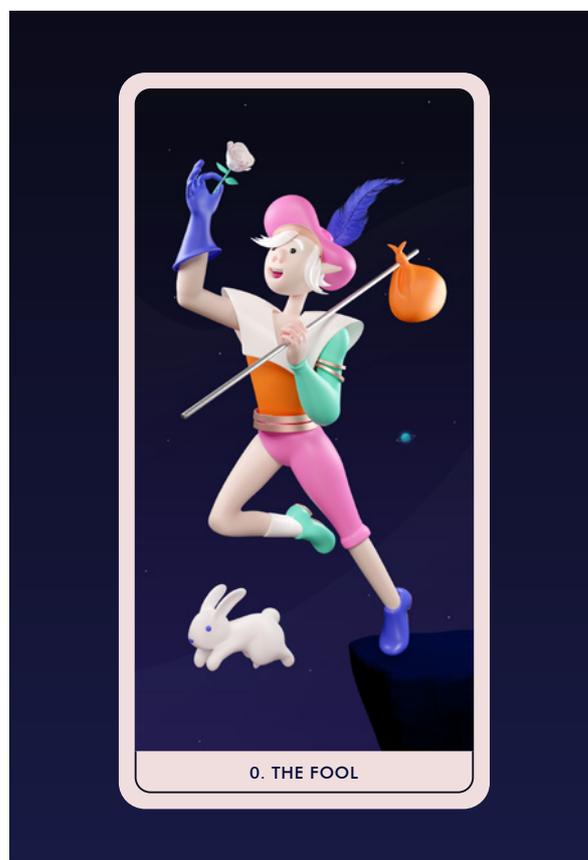
Estoy generalmente satisfecho con el resultado. Si bien es cierto que es algo arriesgado plantearlo como un recurso plano (teniendo en cuenta la naturaleza del proyecto), creo que es interesante que contraste de alguna manera con los elementos modelados en 3D, para que así no compitan entre ellos y se complementen. En una revisión posterior intentaría mejorar las curvas y las desigualdades de grosor en los trazos, pero creo que es una muy buena base para comenzar.

ANVERSO

Cuando hice el concepto de “El Mago” planteé un diseño inicial de cómo sería la carta completa con el nombre y los diversos detalles gráficos. Sin embargo, conforme iba desarrollando las diferentes ilustraciones, pude comprobar que no siempre resultaba adecuado, ya que algunas ilustraciones irremediablemente ocupaban los márgenes inferior y superior de la misma, o la longitud de los nombres era demasiado extensa como para poder situarse correctamente.

Durante la investigación previa pude observar que la gran mayoría de cartas llevan unos márgenes alrededor de la ilustración principal. Además, los textos los ubican dentro de una caja también fuera de la imagen. Esto me llamó la atención en su momento, y pensé que no era especialmente estético. La idea de diseñar las ilustraciones a sangre (hasta los bordes) me parecía mucho más atractiva y potente. Sin embargo, posteriormente pude comprobar que intentar realizar las ilustraciones dejando el hueco para los textos podía entorpecer o condicionar demasiado la composición de las mismas. Imposible como tal no hubiera sido, pero sí hubiera acomplejado el proyecto en exceso. Un claro ejemplo de esto hubiera sido diseñar “La Rueda de la Fortuna”, que no solo está repleta de elementos (los Evangelistas incluso tienen que estar situados en las esquinas de la composición), sino que además, tiene el nombre de Arcano más largo. Es por esto que finalmente, y tras multitud de pruebas, decidí enmarcar las ilustraciones y ubicar los textos fuera de la misma. Esto me permite una mayor versatilidad de cara a un futuro, pudiendo adaptar las cartas en multitud de idiomas sin que el diseño se vea afectado. Un margen sencillo, sin ornamentar, con un tono blanco roto o levemente rojizo para dar más luz a los elementos blancos de las ilustraciones.

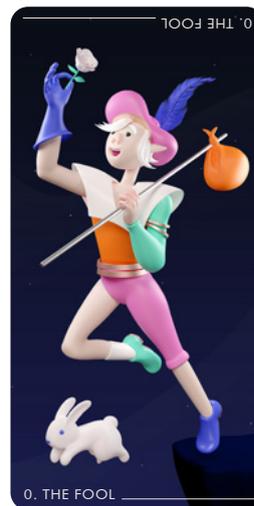
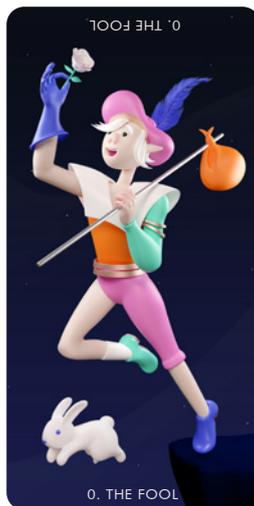
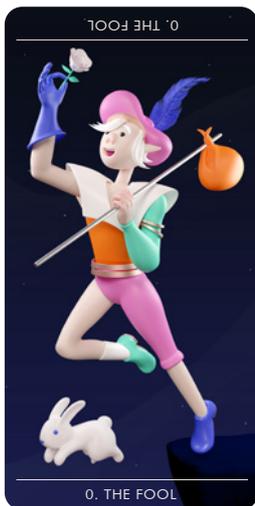
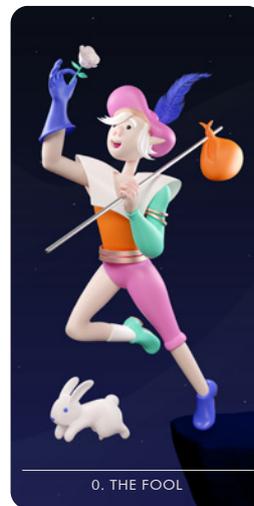
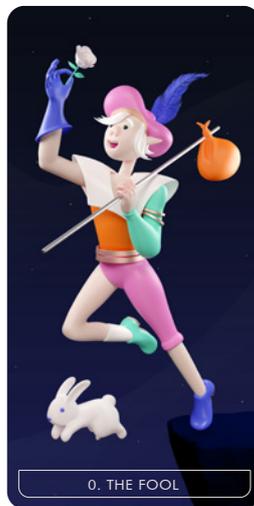
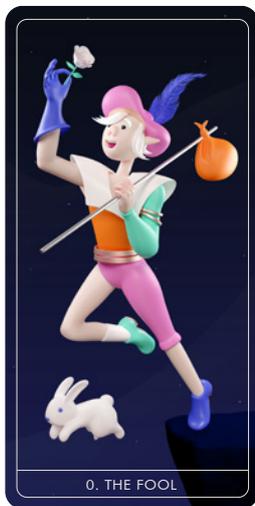
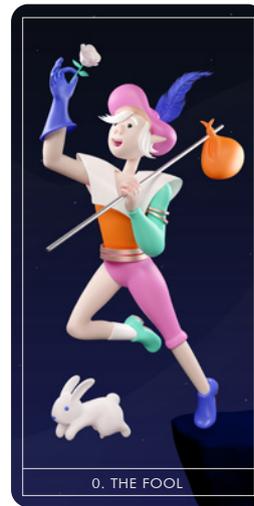
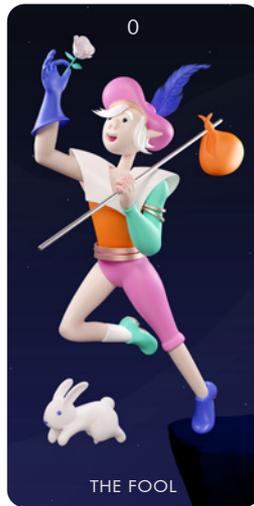
En cuanto a la tipografía, tengo claro que no quiero que cumpla una función ornamental añadida, ya que mi intención es que todo el protagonismo recaiga en la ilustración de la carta. Para ello, selecciono un conjunto de tipografías neutras, sin serifa y de fácil legibilidad en tamaños



Propuesta de diseño frontal de la carta.

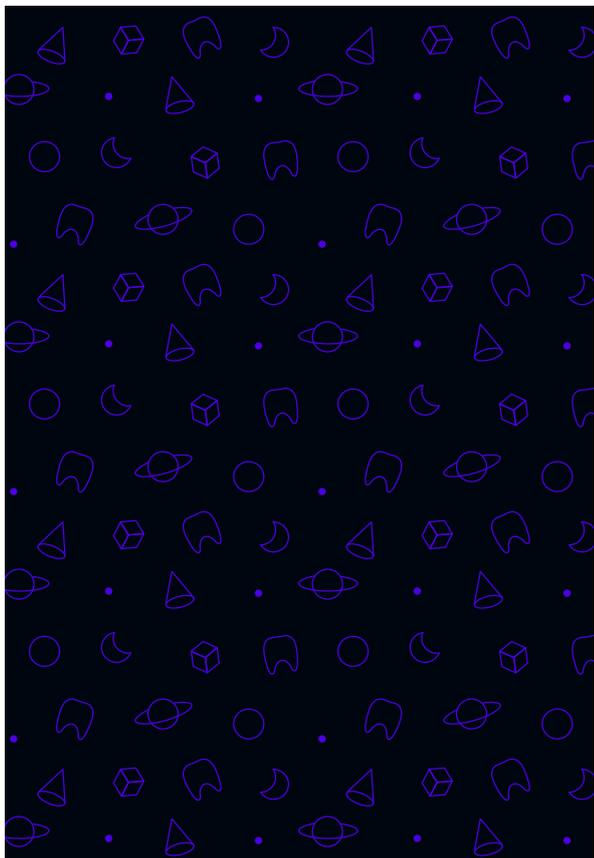
reducidos. Finalmente me decanto por una Futura en un peso *Book* (o *Regular*), que cumple significativamente con dicho propósito.

En definitiva, considero que las cartas, pese a la adición del marco, funcionan correctamente sin perder la esencia del proyecto. Además, tal y como describo en el epílogo posteriormente, las ilustraciones también pueden ser comercializadas individualmente como impresos (*prints*) de diversos tamaños, pudiendo a estos plantearlos sin ningún tipo de margen o similar. De esta forma estoy creando un producto complementario con rasgos diferenciadores y atractivos para ser adquiridos por los futuros consumidores. Es muy interesante que puedan obtener una versión impresa de su carta o cartas favoritas en mayor tamaño y resolución.



Diseños de anverso descartados. Aunque algunos son muy interesantes no funcionan con todas las ilustraciones, de ahí la razón de finalmente aplicar unos márgenes y situar el texto en el exterior.

REVERSO

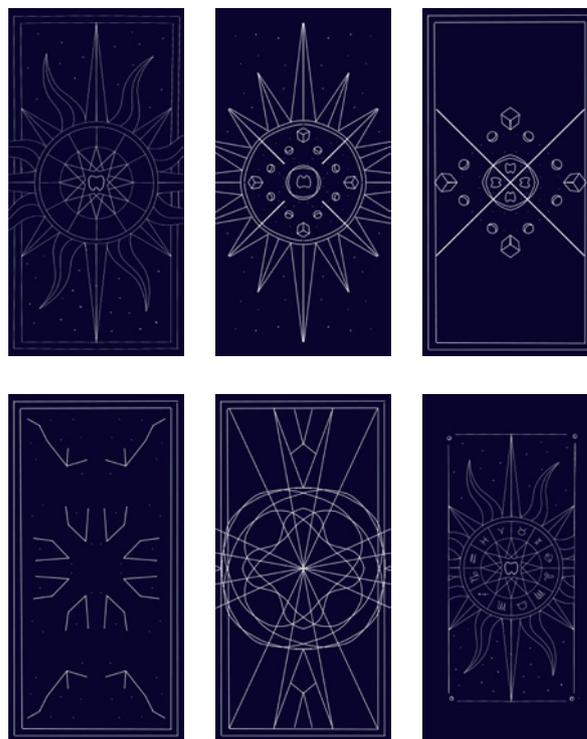


Propuesta de patrón para el reverso.

Para el reverso tuve claro que tenía que realizar alguna especie de patrón geométrico que no tuviera demasiado protagonismo y que se entendiese como la parte trasera de la carta. En una investigación previa pude comprobar que esto era algo bastante habitual. También es frecuente realizar ilustraciones simétricas con diferentes composiciones geométricas, con algunos símbolos relacionados con la astrología y el esoterismo.

Como en un principio este proyecto está planteado para venderse siendo producido en casa, de manera autónoma e independiente, tengo que ser también consciente de las limitaciones de las máquinas con las que cuento. Hacer coincidir la impresión del anverso y del reverso de una carta y que a su vez el corte quede perfecto es

algo que se puede conseguir, pero que probablemente puede causar muchos problemas de cara a una autoproducción a mayor escala, pudiendo generar pérdidas o retrasos. Es por esto que, entre lo concluido en la investigación y mis limitaciones, decido que el reverso de la carta sea sencillo, con un patrón geométrico repetitivo y que en caso de que se desplace mínimamente alguno de los márgenes no cree un error visual demasiado evidente, pudiendo funcionar sin ningún tipo de problema. No descarto hacer una revisión futura de este reverso en el caso de que haga una producción a mayor escala en el futuro, encargándola a una empresa especializada en impresión de barajas.



Propuesta descartadas de reverso. Son demasiado complejas y pueden dar problemas durante su producción.

CAJA

En cuanto a la caja, ya pude comprobar a la hora de realizar el logotipo cómo podría funcionar la marca y la imagen en la portada. Quise trabajar esos aspectos de forma simultánea, ya la marca estará principalmente en la caja. He querido poner a “El Mago” en la parte frontal porque para mí es una de las cartas más importantes y significativas del proyecto. Además, durante el proceso de investigación, pude comprobar que los creadores de muchas barajas sitúan a este Arcano en la portada, ya que de alguna manera existe cierta tradición al respecto (probablemente porque muchos lo consideran el primer Arcano Mayor, pues “El Loco” realmente es el 0, no tiene posición). Es cierto que barajé la posibilidad de haber creado una ilustración específica para la portada de la caja, pero por motivos de tiempo, y también porque consideraba que la carta de “El Mago” funciona muy bien, decido dejarlo así. El reverso se respeta para cualquier información sintetizada que se quiera añadir del producto: una breve explicación, aspectos formales de la misma, descripción del producto, de los materiales, situar información de contacto, redes sociales, etcétera.

Para el interior he considerado interesante utilizar el mismo patrón diseñado para el reverso, ya que cumple muy bien su función de decorar y aportar algo de valor de manera sutil y sencilla.

Decir que el tamaño de la caja está por determinar, dependiendo del tamaño de las cartas (en principio de 70x140mm), del material y del grosor del papel en el que vayan a ser impresas; así como otros elementos a añadir dentro (como el libretto explicativo, tal y como explico en el **epílogo**).

La propuesta es un prototipo para poder disponer de una aproximación del producto. En una fase posterior sería necesario hacer variedad de pruebas de color, tipo de papel, acabados, montaje, etc.



Propuesta base de diseño de caja de la baraja. Las medidas (especialmente el grosor) y la información a añadir están por determinar.



Prototipo de la caja de la baraja.



LOS ARCANOS

0

EL LOCO

PLANETA/ZODIACO

URANO

FRANCÉS

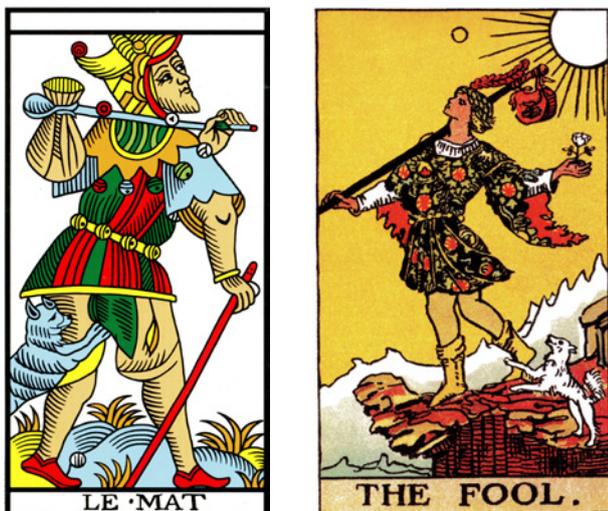
LE MAT

INGLÉS

THE FOOL



Boceto de la carta



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Caminando (Marsella) o al borde de un precipicio (RiderWS).
- Lleva un hatillo.
- Tiene cerca un animal, en ocasiones le está mordiendo la pierna o desnudando.
- Se sostiene por un bastón (Marsella)
- Tiene un cielo soleado y de fondo unas montañas (RWS).
- Lleva una flor blanca en la mano (RWS).

Decisiones

Me he basado principalmente en el estilo del tarot RWS. El personaje está al borde de un precipicio, casi a punto de caer, ya que representa la motivación, inocencia y la osadía por el desconocimiento. He querido contar la historia de que “El Loco” está tan cegado por la belleza de la flor que no se da cuenta de que está a punto de caer. Le pongo una pierna desnuda para vincularlo a la ropa rota de la versión de Marsella, algo que favorece la asimetría que busco en las composiciones. En vez de

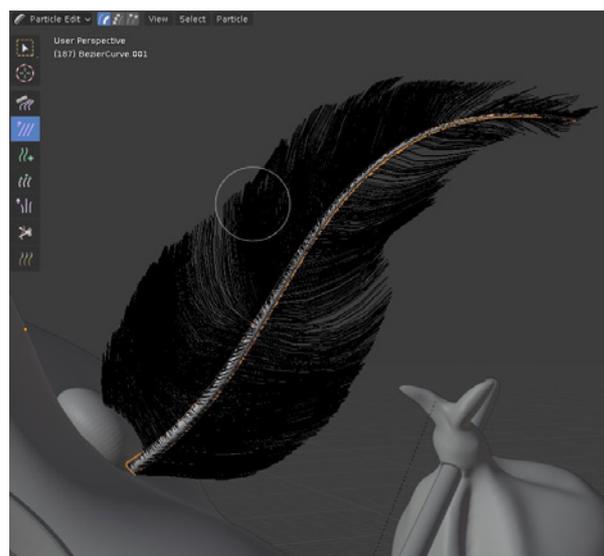
poner un perro o un gato salvaje agrediendo al personaje (los animales más frecuentes), he decidido añadir un conejo que salta junto a él, fiel, que lo acompaña. He tomado esta decisión por querer plasmar algo de mi vida, pues tengo un conejo de mascota. Originalmente le puse un cielo azulado para que parezca que es un paisaje diurno, pero este rasgo lo cambio posteriormente.

Proceso

En general ha sido una carta resuelta sin mucho problema. Para la pluma del sombrero he necesitado generar Partículas de Pelo, una herramienta disponible en Blender para crear grupos complejos de líneas con características regulables y posibilidad de trabajar grosor, densidad, longitud, dirección, etc.

Conclusiones

- He necesitado hacer más uso del blanco en la paleta de color, aspecto que tengo en cuenta para futuras creaciones.
- El conejo me ha servido para determinar un nivel de iconicidad en los próximos animales que se modelarán.
- El color del cielo posterior condiciona mucho la paleta del personaje, por lo que lo modifiqué más adelante.



Interfaz de peinado de partículas de tipo pelo, con la que das forma al conjunto.



LOS ARCANOS

I

EL MAGO

PLANETA/ZODIACO

MERCURIO

FRANCÉS

LE BATELEUR

INGLÉS

THE MAGICIAN



Boceto de la carta



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

posteriormente, en el proceso de modelado, veo que no funciona visualmente y condiciona en exceso la estética de los arquetipos siguientes, por lo que he decidido descartarlo. También he representado las flores con un molino de viento, pero lo descarto por volver demasiado sobrecargada la composición.

Proceso y conclusiones

Al ser la primera carta diseñada, cumple un papel fundamental por definir los rasgos principales del proyecto. Para ver el proceso en profundidad, consulte el apartado anterior **“Creación de “El Mago” el Adán del proyecto”**.

Simbología

- Sombrero con forma del signo de infinito (Marsella) o el signo directamente (RWS).
- Vestido como un arlequín o bufón (Marsella) o sencillo con túnica blanca y roja (RWS).
- Una mano apunta al cielo con una vara, la otra apunta al suelo (RWS) o sostiene una moneda (Marsella).
- Una mesa delante del personaje con las patas parcialmente ocultas.
- Sobre esta, los cuatro palos de los Arcanos Menores: oro, copa, espada y garrote en representación al basto (RWS).
- Vegetación a sus pies.

Decisiones

Me gusta la idea de describirlo como un joven que está volando en medio de un hechizo, conjurando con los ojos cerrados. El hecho de que los elementos estén levitando remarca ese lado mágico del personaje. En la búsqueda de rasgos originales, tuve la idea de construirlo de piezas inconexas, como si las partes de su cuerpo estuviesen mágicamente separadas, aunque



LOS ARCANOS

II

LA SUMA SACERDOTISA

PLANETA/ZODIACO

LUNA

FRANCÉS

LA PAPERSE

INGLÉS

THE HIGH PRIESTESS



Boceto de la carta



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Mujer con ropajes largos.
- Lleva un libro (Marsella) o un papiro con la Torá (RWS).
- Se muestra sentada.
- Tiene a sus pies una luna en cuarto creciente (RWS).
- Se sitúa entre dos columnas: Boaz y Jachin. En la de Marsella es similar, pero se simula con el pliegue del tapiz trasero.
- En la RWS el tapiz tiene estampadas granadas.
- Porta una corona con tres niveles (Marsella) o una bola de cristal con curvas vinculantes a la forma de la luna (RWS).

Decisiones

“La Suma Sacerdotisa” es un ser mágico, vinculado a “El Mago”, por lo que no quería situarla sentada. La tradición indica que lo está porque se muestra paciente. En mi caso quería romperla tomándome la licencia de ponerle una pose serena pero avanzando hacia delante. Esta carta también representa la introspección y el crecimiento personal, por lo que me gustó la idea de ponerle una mano señalando al pecho, además de ponerle los

ojos ocultos, incitando a mirar dentro de uno mismo. A la ropa le di movimiento para romper la simetría y hacerla etérea, como si flotase. El tocado de la cabeza es una fusión de la simbología tradicional, colocándole la bola de cristal junto a tres piezas simulando los tres niveles de conocimiento. Originalmente una columna la planteé rota, pero lo descarté por no tener una razón para fundamentarlo. Finalmente, elimino el tapiz y a su vez ubico las granadas sobre las columnas, poniendo a una de ellas liberando en el aire algunos granos, pues esta fruta es símbolo de fertilidad.

Proceso

Ha sido un proceso complejo modelar la tela. La he definido con el método de esculpido, procurando crear movimiento y un acabado no demasiado realista pero que mínimamente pareciera una tela ligera. Por otra parte, esta carta no se presta a tanto color como las anteriores, y me ha supuesto un reto a la hora de asignar la paleta. Por último, es la primera carta donde diseño a un personaje descalzo, por lo que he desarrollado un pie siguiendo un proceso similar al de las manos, diseñado para poder utilizarlo en futuras ocasiones.

Conclusiones

- En la fase de Investigación he invertido mucho tiempo recopilando cartas que eran muy parecidas (concretamente las de los siglos anteriores al XX, donde la gran mayoría se basaban en el Tarot de Marsella). Esta fase la simplificaré.
- He decidido crear un set de materiales aplicados a esferas en un archivo independiente, para así cargarlos fácilmente en la escena, asegurándome de que todos van a ser exactamente iguales.
- No estoy del todo conforme con la paleta de colores, por lo que esperaré a tener todas las cartas para hacer una nueva pasada de cambios, ya observando el set completo.
- El estilo de tela y su grado de iconicidad me sirve de referencia para futuros diseños



LOS ARCANOS

III

LA EMPERATRIZ

PLANETA/ZODIACO

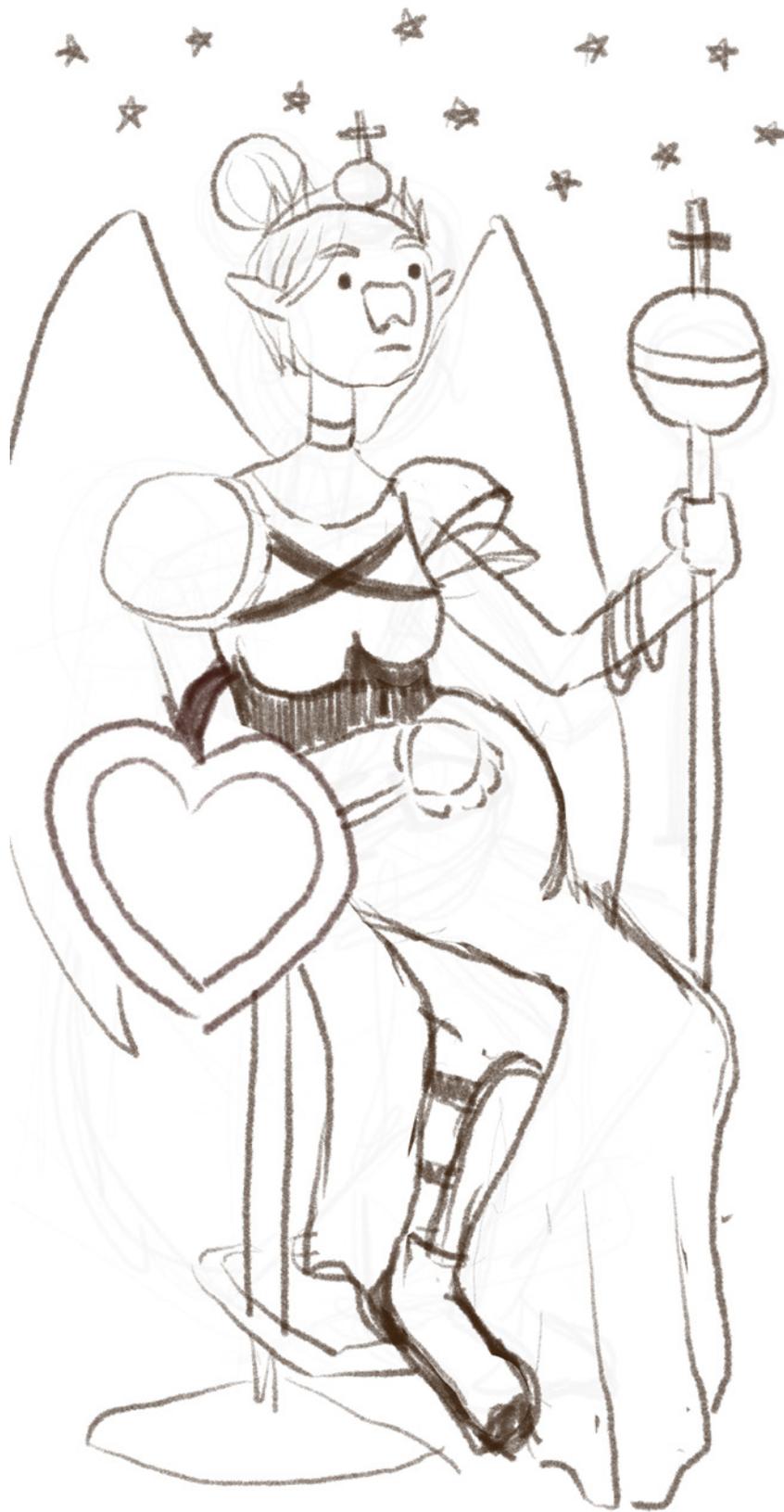
VENUS

FRANCÉS

L'IMPERATRICE

INGLÉS

THE EMPRESS



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Mujer de carácter fuerte, guerrero y protector.
- Vestimenta larga.
- Porta un cetro y un escudo con un águila (Marsella) o de forma de corazón con el símbolo de Venus (RWS).
- Representada sentada en su trono.
- Coronada. En la versión RWS lleva una de 12 estrellas.
- Representa la fertilidad, por lo que es recurrente rodearla de vegetación, enseñando los pechos, embarazada o con niños cerca.

Decisiones

“La Emperatriz” me sugiere una mujer fuerte, de gesto serio, respetuosa pero con algún rasgo de delicadeza, aunque fuese sutil. He decidido modelarla con un embarazo bastante avanzado, poniéndole la mano del brazo con más elementos de protección guerrera sobre el vientre. Dando a entender que es lo que más quiere proteger. Siguiendo la línea de darle un toque divertido, en vez de sentarla en un trono la he puesto sobre un taburete. El símbolo de Venus lo he situado en la co-

rona, además de componerlo en la forma del cetro. En el concepto original le diseñé unas alas porque, según la interpretación de algunos expertos y artistas, lo que tiene tras de sí la versión de Marsella son un par de alas. Sin embargo, he considerado que estropeaban la composición y recargaban el conjunto, así que finalmente lo he descartado. Por último, he ubicado las doce estrellas que se encuentran en la corona de la versión RWS en el cielo, simulando un círculo, por ser una composición perfecta y simbólicamente sagrada.

Proceso

En general no hay nada destacable en el proceso de esta carta. Probablemente la parte más complicada, o que ha llevado más tiempo, ha sido el pelo. El pelo son mechones creados uno a uno manualmente, no están creados con partículas como en el caso de “El Loco”. Son curvas en el espacio de trabajo con un grosor variable, simulando el efecto de mechón, que es más grueso en el centro y más fino en las puntas. Como en un principio quise añadirle un fondo claro (ya que por su significado es más frecuente ponerle un cielo soleado o claro), tuve ciertos problemas con la paleta de colores que tenía diseñada. Así que finalmente, tal y como hice con “El Loco”, en una revisión posterior igualé su fondo con el resto de cartas, usando el fondo nocturno estrellado.

Conclusiones

- Sigo simplificando la parte de Investigación, porque no termino de obtener beneficio recopilando un volumen tan grande de ejemplos. Empiezo a detectar algunas de mis barajas favoritas, por lo que en próximas ocasiones me centraré en estas.
- Tradicionalmente, en el mundo del modelado de personajes, estos se diseñan con una pose neutra para posteriormente colocarlos según sea necesario. Esto no lo hice con las cartas anteriores, solo partía de la figura de “El Mago” y recolocaba las partes según fuese necesario. En esta ocasión hacerlo me retrasó bastante, por lo que antes de seguir con el resto de cartas creé un modelo estándar de pose neutra, para así utilizarlo posteriormente como punto de partida.



LOS ARCANOS

IIII^{*}

EL EMPERADOR

PLANETA/ZODIACO

ARIES

FRANCÉS

L'EMPEREUR

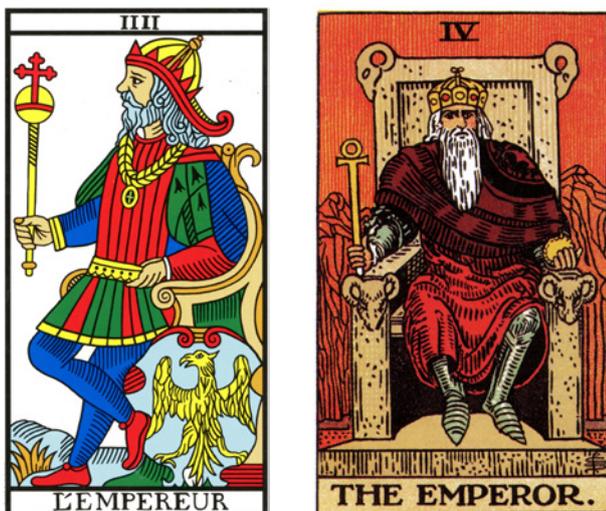
INGLÉS

THE EMPEROR

*Así se escribe tradicionalmente en el Tarot de Marsella (en vez de IV).



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Hombre con ropajes propios de un rey, donde predomina el rojo. Con barba y pelo largo.
- Lleva botas de armadura (RWS) u otras piezas de la misma.
- Está coronado y porta un cetro y un orbe (RWS).
- Sentado en un trono, en ocasiones con cabezas talladas de carneros (RWS).
- También se le representa en ocasiones con un águila (en el escudo, en la de Marsella) o con una oveja, carnero, cordero...
- De gesto severo, aunque en ocasiones amable.

Decisiones

Me entusiasmaron aquellos ejemplos donde describen a este Arcano como un padre bondadoso que protege su reino. Aunque en las barajas principales parece muy serio (especialmente en la RWS), he querido darle ese giro divertido y en contraste con “La Emperatriz”. Para seguir la línea de la anterior, el señor está sentado sobre un sillón parecido a la silla Huevo de Arne Jacobsen. Para añadir la simbología de los carneros, he decidido

colocarle dos cuernos a la corona, además de un peluche de cordero a sus pies. El color rojo lo he querido aplicar en una capa que coloca por encima de la silla, para darle una pose más relajada y desenfadada. Por último, he querido reinterpretar el orbe como un yoyó, ya que es un juguete circular donde es uno mismo quien lleva el control, con sus ideas y venidas. El fin y al cabo, el orbe representa el poder sobre la Tierra, y con el yoyó es “El Emperador” el que maneja los ritmos.

Proceso

Es el primer personaje que modelé usando la figura base en pose neutra. He modelado todos los elementos de la carta antes de ubicarlo en la silla y ponerlo en esa postura. Lo más complejo ha sido el nivel de iconicidad de la barba y del peluche. Aunque funcionen, a día de hoy no terminé de estar convencido con el resultado. Con los colores no he tenido especialmente problema, sólo he suprimido en mayor medida el rosa para equilibrarlo con el que apliqué en “La Emperatriz” (ya que ambas cartas tienen entre sí un vínculo como arquetipos). Para el modelado de la bota he necesitado usar fotografías de referencia, así como con la silla y la forma de los cuernos. Esto es algo fundamental a la hora de modelar objetos que necesitan tener una similitud con la realidad y que de memoria es más complicado crearlos.

Conclusiones

- No terminé de estar convencido con la pose del personaje, probablemente condicionado por partir del modelo en pose neutra. Lo tendré en cuenta en una futura revisión.
- Con esta carta y la de “La Emperatriz” tuve un problema con el suelo. Generalmente me gusta la idea de que los personajes estén como en el cielo o el espacio, levitando o volando. Sin embargo, por su simbología (y por el hecho de que están sentados) es complicado plantearlos así sin darles un suelo. Ya hice una excepción con “El Loco”, así que en una futura revisión haré lo mismo, o de lo contrario intentaré enfatizar, al menos, que las sillas están volando.



LOS ARCANOS

V

EL HIEROFANTE

PLANETA/ZODIACO

TAURO

FRANCÉS

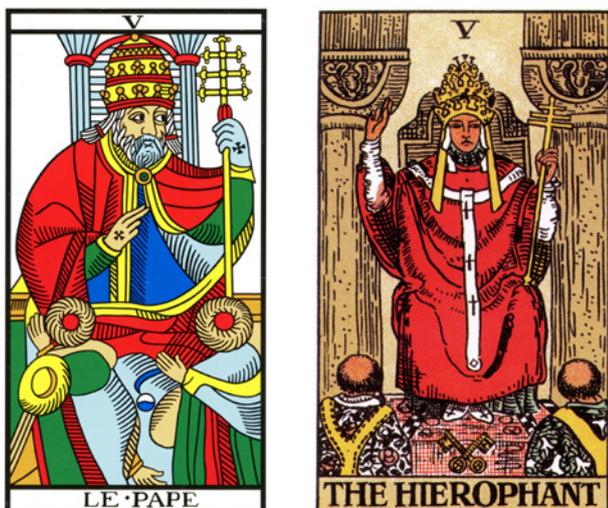
LE PAPE

INGLÉS

THE HIEROPHANT



Boceto de la carta



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Hombre severo con ropaje de alto cargo eclesiástico.
- Sentado con un bastón acabado en una cruz patriarcal.
- Lleva una corona con diferentes niveles.
- Situado entre dos columnas (en el tarot de RWS más explícitas que en la de Marsella).
- En alguna representación tiene un libro o códice en las manos.
- A sus pies se muestran dos personas arrodilladas, vistas desde atrás, mientras que “El Papa” (como también se conoce a este Arcano) hace un gesto con la mano de bendición.
- Las llaves de San Pedro puestas a sus pies (RWS) o agarradas en las manos.

Decisiones

Esta es una de las cartas donde más licencias me he tomado. “El Hierofante” se vincula con “La Suma Sacerdotisa” por el conocimiento, aunque en este caso venido desde el aprendizaje y la cultura. Adquirido con esfuerzo, perseverancia y diligencia. Sin embargo no conecto

con la representación de un personaje relacionado con la religión. Por eso me ha parecido muy interesante representar la alegoría del conocimiento como un profesor. Esta idea me ha permitido reconvertir su simbología ubicando, por ejemplo, la cruz patriarcal en la botonera del chaleco; o la regla apuntando hacia el libro abierto, invitando al lector con rigidez y severidad al aprendizaje. Su composición triangular invertida parece hacerlo clavado, de puntillas, con una pose casi militar. Eso lo he reforzado con los ángulos del birrete y las hombreras del chaleco y lo contraste con las curvas del pelo, las mangas y los pantalones. Finalmente, he transformado las columnas en montañas de libros, y él situado en el centro de toda esa cantidad de conocimiento.

Proceso

Más que a nivel técnico ha sido un reto a nivel conceptual. De hecho, como se puede comprobar, el resultado final es muy diferente al del boceto. El transformar tanto la carta me ha hecho dedicarle gran parte del proceso a la creación de la simbología, adaptándola a lo que tenía en mente. Como algo destacable, la asignación de materiales de las cubiertas de los libros se realiza de forma aleatoria asignando un nodo al Base Color del material con un gradiente sin suavizar (los colores no se degradan, sino que saltan sin suavizarse de uno al otro) y un nodo que genera la asignación aleatoria. De esta forma me era mucho más fácil colorear tantos libros, así como hacer correcciones.

Conclusiones

- Una de mis cartas favoritas. Tiene carácter, es muy original y hace referencia a la carta que representa variando bastante. La tengo como referente cada vez que hago una revisión general de toda la baraja.
- El metal de la regla es bastante pobre y apenas se aprecia, por lo que me gustaría bajarle el Roughness (para que parezca más pulido) o colocar otro punto de luz cerca.



LOS ARCANOS

VI

LOS AMANTES

PLANETA/ZODIACO

GÉMINIS

FRANCÉS

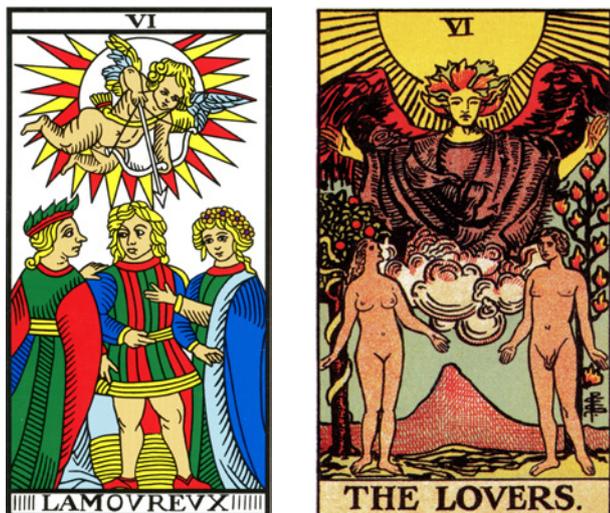
L'AMOUREUX

INGLÉS

THE LOVERS



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Este arquetipo se presta a variedad de reinterpretaciones.
- En el Tarot de Marsella, un hombre en el centro está entre dos mujeres, representando una indecisión. En el cielo hay un Cupido apuntando con su arco hacia ellos, con un gran sol detrás.
- En el Tarot de RWS, una pareja desnuda con los brazos desplegados y en el cielo, en el centro, un ángel de grandes proporciones parece darles su bendición. Tras ellos está el Árbol de la Sabiduría con la serpiente de la tentación de Adán y Eva, y un árbol en llamas con doce fuegos representando los signos del zodiaco.
- En el Tarot de Visconti-Sforza, el ángel o Cupido lleva los ojos vendados.

Decisiones

Mi intención al crear el concepto era simplificar el significado de la carta suprimiendo elementos y centrándome en la pareja, compuesta por dos personajes ambiguos a los que no se los pudiese identificar con ningún género. La expresión del amor puro. He querido representar el momento del encuentro. Por jugar con la composición y la dualidad, atraviesan el espacio en diagonal, saliendo

uno desde abajo y otro desde arriba y encontrándose en el centro. Ambos llevan vendas en vez de llevarlas el propio ángel del Amor. Incluyo la manzana y la serpiente en representación del Árbol de la Sabiduría y el pecado, otra manzana atravesada con la flecha representando a Cupido, y a uno de los personajes le he creado un medallón con doce esferas de cristal, símbolo del zodiaco. Incluyo una decimotercera en el centro representando a Ofiuco.

Proceso

Si mi versión de “El Hierofante” es una de mis favoritas, “Los Amantes” se volvió, para mi sorpresa, la que menos me gusta de todas. El concepto lo tenía bastante claro, el boceto funcionaba muy bien. Sin embargo, al llevarlo al plano tridimensional sencillamente no me ha terminado de convencer. Probablemente se deba a que es la primera carta donde hay más de un personaje, y ambos además aparecen de perfil. La composición conceptualmente es atractiva, pero deja muchos huecos que parecen no terminar de funcionar aun llenándolos de elementos. En cuanto a nivel técnico, en esta ocasión hago una excepción con la iluminación y añado una luz en el centro para enfatizar el punto más importante: el del encuentro.

Conclusiones

- No estoy contento con el resultado. Entiendo que es aceptable pero siento que se sale del grupo por diversos motivos. En la carta de “El Diablo” expongo una nueva idea de “Los Amantes” a desarrollar tras acabar el proyecto; donde vinculo a ambos Arcanos a nivel compositivo y simbólico.
- A estas alturas del proyecto decido igualar todos los fondos con un cielo nocturno, ya que la paleta de colores planteada funciona mucho mejor por contraste.
- Esta carta me sirve para, a partir de este punto, evitar hacer personajes de perfil. La nariz mueva se pierde, y probablemente sea otra de las razones por las que no termina de funcionar esta representación.



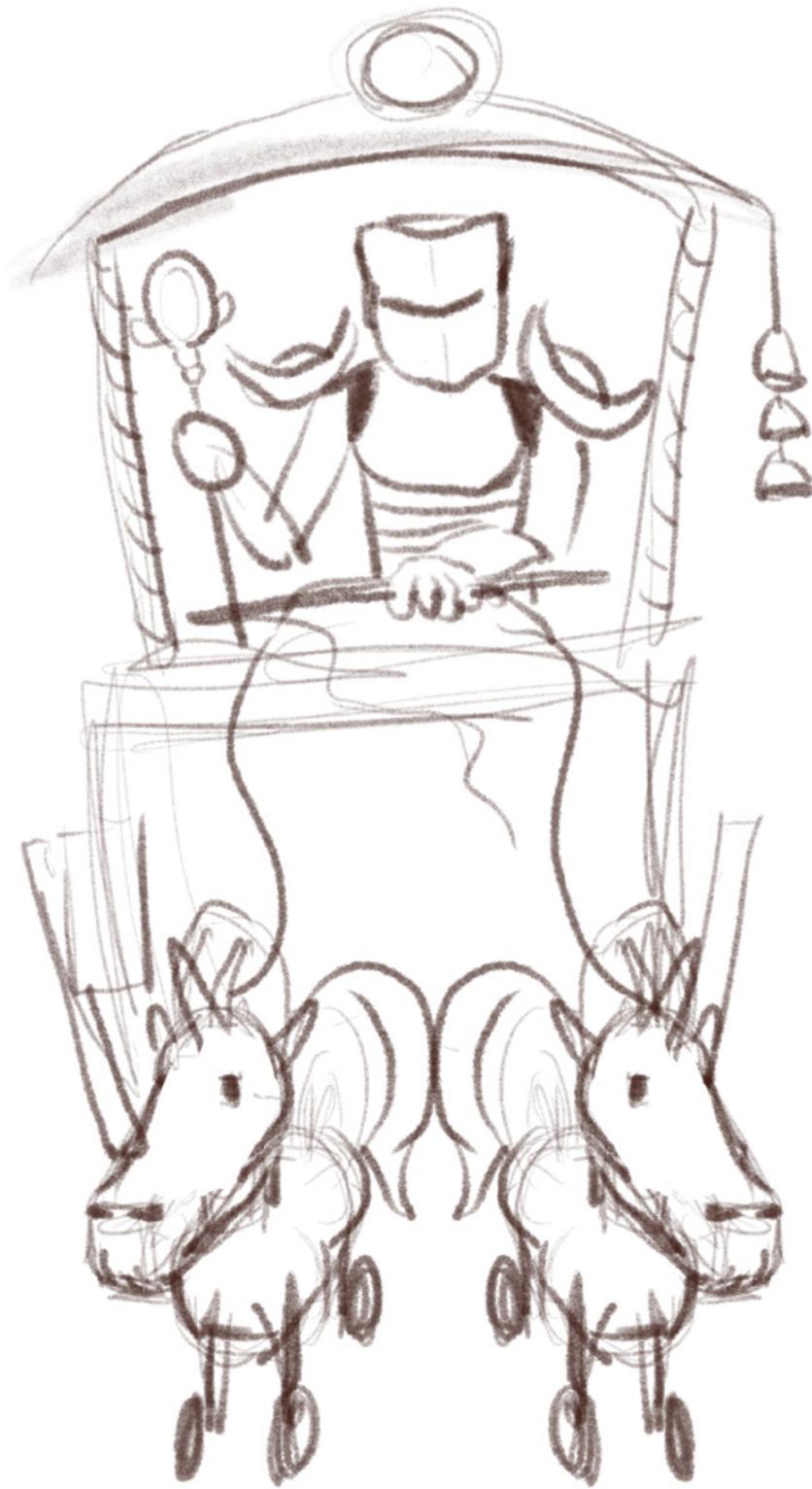
LOS ARCANOS

VII
EL CARRO

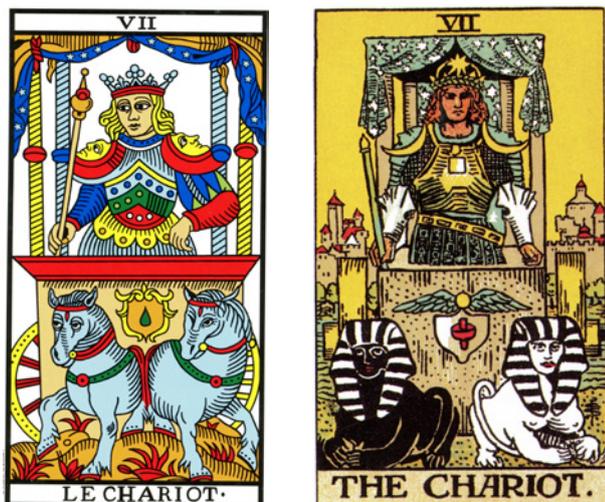
PLANETA/ZODIACO
CÁNCER

FRANCÉS
LE CHARIOT

INGLÉS
THE CHARIOT



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: [Mystic Symbolism](#)

Simbología

- Un carro con baldaquino y dos grandes ruedas, visto frontalmente, tirado de dos bestias: caballos blancos en el Tarot de Marsella, y dos esfinges (blanca y negra) en el Tarot de RWS.
- En el palio lleva estrellas dibujadas.
- Un escudo en la zona frontal del carro.
- Un hombre coronado, vestido con armadura y de mirada firme va en su interior sin tirar de las bestias.
- Porta una pequeña vara.
- Sus piernas quedan ocultas por el carro o parecen no estar (RWS).
- Lleva unas hombreras con caras y la forma de unas lunas menguantes.

Decisiones

Al ser la primera carta donde el personaje no es el eje principal, y al no encontrar mucha variedad en los ejemplos encontrados durante la investigación, no tenía del todo claro cómo darle el toque divertido y diferente. Retomando la idea de la carta de “El Mago”, donde convertía la espada en una de juguete, y el palo de bastos en un bate

de béisbol, decidí infantilizar las bestias que tiran del carro convirtiéndolos en dos unicornios de montar. En un principio les puse ruedas, pero la composición quedaba demasiado recargada, y consideré que no era preciso hacer algo tan realista. De hecho, en la carta del Tarot de RWS, las esfinges están tumbadas y quietas, por lo que quitarles las ruedas era otra forma de mostrarlas sin voluntad de moverse. Por otra parte, las estrellas del palio las he colocado en el bastón de mando por estilizar la vara sin prescindir de la figura. El escudo también era complicado de reinterpretar. El dibujo de su interior en la carta de RWS simboliza la unión del Lingam y Yoni (representación del pene y la vagina en la religión hinduista), como señal de la madurez sexual. Por dulcificar el concepto, he visto oportuno añadir corazones tal y como los he usado anteriormente, ubicando uno dentro del otro para así representar con mucha sutileza la misma intención.

Proceso

Al modelarlo he decidido mostrar su cara para hacerlo más expresivo. Para la crin y la cola de los unicornios he necesitado crear partículas de Pelo con mayor densidad de la que usé en la pluma del sombrero de “El Loco”. Fue un poco más complicado de peinar (las curvas se “peinan” en grupo por medio de una herramienta a modo de pincel), porque al tener mayor densidad, el ordenador me daba problemas de rendimiento. El resto de elementos no han sido complicados de modelar. Me preocupaba la composición por el peso visual. Al ser un carro con tantos elementos, y tan frontal, temía que pudiera no encajar en el formato. Sin embargo, tras modelarlo lo he visto correcto. He reducido ese peso visual haciendo lo más ligero posible el baldaquino.

Conclusiones

- Con esta carta pude confirmar que el marco diseñado para el anverso provisionalmente no funciona con todos los Arcanos.
- Aunque generalmente me gusta mucho el resultado, no estoy del todo conforme con el acabado de la tela del palio, por lo que me gustaría hacer una revisión al acabar el proyecto. Se le podría añadir unos cordones dorados para atar los extremos y decorar de alguna manera la zona central.



LOS ARCANOS

VIII*

LA FUERZA

PLANETA/ZODIACO

LEO

FRANCÉS

LA FORCE

INGLÉS

STRENGTH

*Este Arcano está invertido por "La Justicia" (XI) en algunas barajas.



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Una mujer serena, en ocasiones con gesto amable.
- Mantiene abiertas las fauces de un león con sus propias manos. La relación entre la mujer y la fiera se ha prestado a multitud de interpretaciones: ella montada sobre él, uno junto al otro sin tocar su boca, abrazándolo e incluso atizándolo con un palo.
- Al igual que “El Mago”, tiene un sombrero con forma de infinito (Marsella) o el propio signo sobre su cabeza (RWS).
- Vestida con traje largo de colores (Marsella) o blanco puro (RWS) y generalmente descalza.
- Acompañada de vegetación o con una corona de flores (RWS).
- En algunas de las primeras representaciones, la mujer rompe una columna de mármol blanco.

Decisiones

Como pude comprobar que multitud de artistas han jugado con la representación de “La Fuerza” y el león, consideré que debía hacer algo diferente y original. En una lluvia de ideas se me ocurre que la mujer coja al

león por completo en el aire. Hice un boceto del concepto completo, pero al acabarlo pude comprobar que no funcionaba la composición. Al final he hecho una segunda versión donde “La Fuerza” lo coge en brazos, casi como si de una Piedad se tratase. Quise hacer hincapié en el gesto amable del personaje, porque es lo que realmente representa: no es una fuerza bruta, sino sosegada, paciente y compasiva frente a la adversidad. Además, me resultaba muy divertido que el gesto del león fuese de sorpresa y que no ejerciera resistencia por su desconcierto. Por último, para conservar parcialmente la simbología del arquetipo, he puesto un dedo del personaje sobre la boca del león, como indicándole que guarde silencio.

Proceso

Una de las partes más elaboradas ha sido el pelo de “La Fuerza”, que esta vez he querido representarlo ondulado. Siguiendo el mismo proceso que seguí con “La Emperatriz”, he creado en primer lugar el conjunto de mechones. Al acabar, he necesitado convertir las curvas en malla (perdiendo las propiedades de edición propias de la curva, similar a las vectoriales de Illustrator), y he unido todos los mechones en un mismo grupo. Con el modo de esculpido se puede modificar los mechones individualmente o por grupo, facilitando el proceso de ondulado. La cola del león, por otra parte, la he creado con partículas de Pelo.

Conclusiones

- A pesar de que estoy muy satisfecho con el resultado, la carta destaca en comparación al resto por el uso de naranja. El león tiene mucho peso visual y se desmarca del resto. No es necesariamente un problema, pero lo tendré en cuenta cuando haya acabado la bajara, por si fuese necesario hacer algún ajuste en la paleta de color.
- A esta altura del proyecto pruebo algo diferente que posteriormente aplico en el resto de cartas: dibujar en el cielo del fondo la constelación del signo del zodiaco o astro que representa la carta. Cada uno de los Arcanos Mayores está vinculado a un horóscopo o astro. Ya que los fondos siempre son cielos nocturnos estrellados, me pareció un rasgo muy interesante y diferenciador que da otra capa de significado a cada carta.



LOS ARCANOS

VIII
EL ERMITAÑO

PLANETA/ZODIACO

VIRGO

FRANCÉS

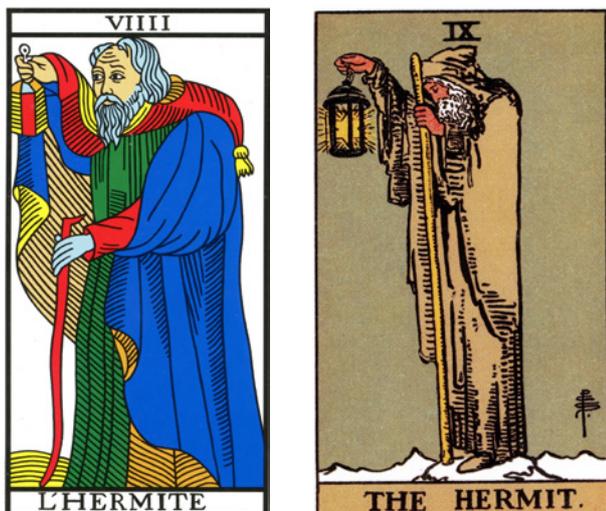
L'HERMITE

INGLÉS

THE HERMIT



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Señor de barba larga y blanca, pose muy vertical, generalmente erguida, bajo una túnica.
- En ocasiones mira al frente (Marsella), en otras cierra los ojos y se muestra cabizbajo (RWS).
- Porta un bastón de apoyo y una linterna encendida con una llama en forma de estrella de seis puntas (RWS).
- En la versión RWS se puede ver que está en la cima de una montaña, con montañas o nubes en el fondo.
- Algunas representaciones muestran a sus pies algún animal, como un lobo o una serpiente.

Decisiones

El diseño de esta carta es bastante similar en la mayoría de las barajas que encontré durante la investigación. Predomina la figura alargada y rectilínea, que muestra serenidad y quietud. Esta carta simboliza un estado de aprendizaje, de introspección y del alcance de un punto máximo de sabiduría y madurez (de ahí que se le represente en una cima). Me surgió la idea de recrear esta simbología pero expresando el momento exacto en el

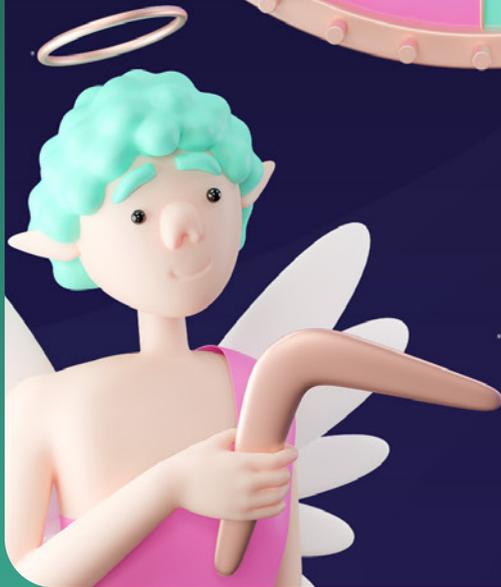
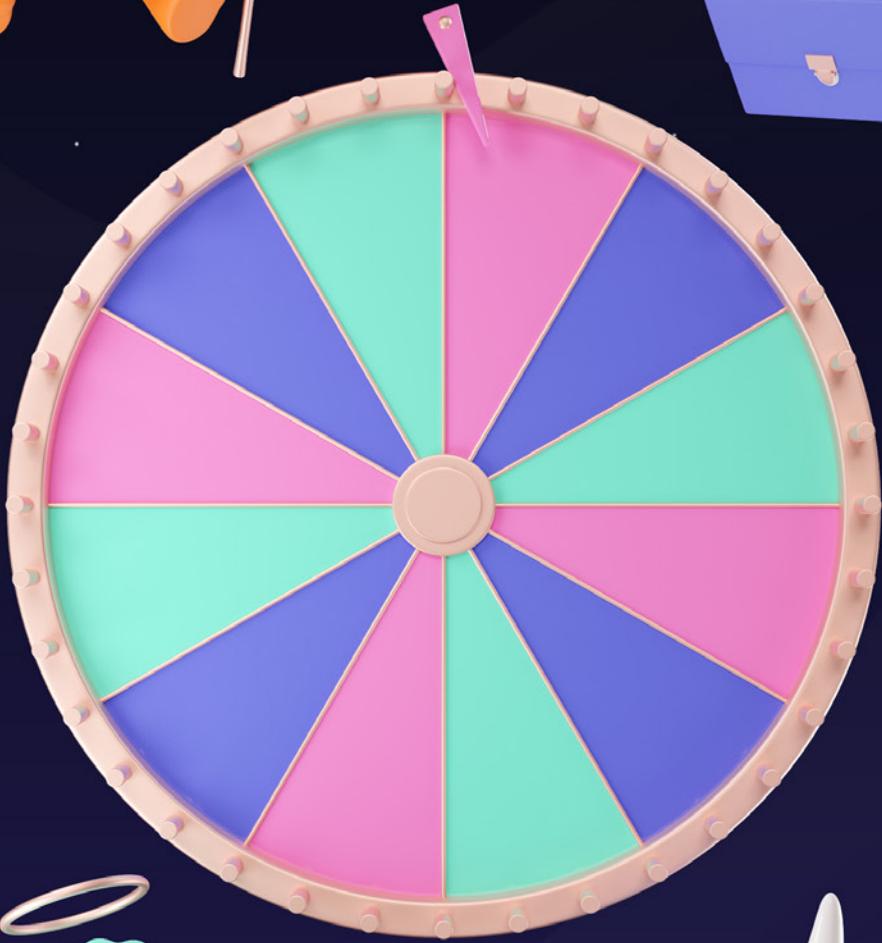
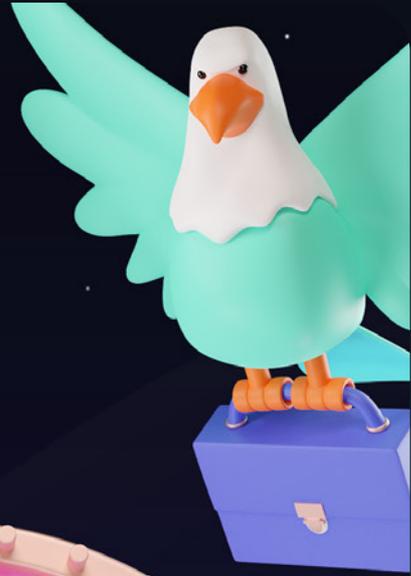
que se llega a ese punto. He querido representarlo con un gesto de cierto esfuerzo, que no es un lugar al que se pueda llegar fácilmente, como si llevase toda una vida escalando; y cómo ese nivel de conocimiento impacta sobre la cara del personaje impidiéndole ver más allá de dicha sabiduría. Por otro lado, he querido fusionar la estrella de David con el bastón que le ayuda a ascender, muy estilizado y vertical en honor a la simbología tradicional de la pose del personaje.

Proceso

A nivel técnico ha sido una carta fácil de desarrollar, ya que no había elementos complejos para modelar. Sin embargo, hay algunos aspectos diferenciadores con respecto al resto de cartas. En primer lugar, he atenuado la iluminación general para enfatizar la luz del farol que porta el personaje, que remarca la sensación de soledad y lejanía sobre la cima. Por otra parte, he decidido inclinar la cámara para crear un suave contrapicado con la misma intención: reforzar la sensación de que el personaje está llegando al final (sin excederme, pues de lo contrario la composición perdía verticalidad). Por último, he añadido textura de escritos antiguos a las hojas, incluyendo entre ellos el Árbol de la Vida cabalístico (asociado por algunos expertos en tarot con la simbología del mismo). Su aspecto es de mayor realismo que otras hojas aparecidas anteriormente en otras cartas.

Conclusiones

- En general estoy muy satisfecho con el acabado de esta carta, pese a las licencias tomadas en la misma.
- Sería conveniente revisar el nivel de iconicidad de las páginas de los libros de “La Suma Sacerdotisa” y “El Hierofante”, ya que en esta carta he añadido texturas más realistas a las páginas.
- Compruebo que pequeños rasgos diferenciadores (como el contraplano o la iluminación) no afectan a la analogía del conjunto de cartas.



LOS ARCANOS

X

LA RUEDA DE
LA FORTUNA

PLANETA/ZODIACO

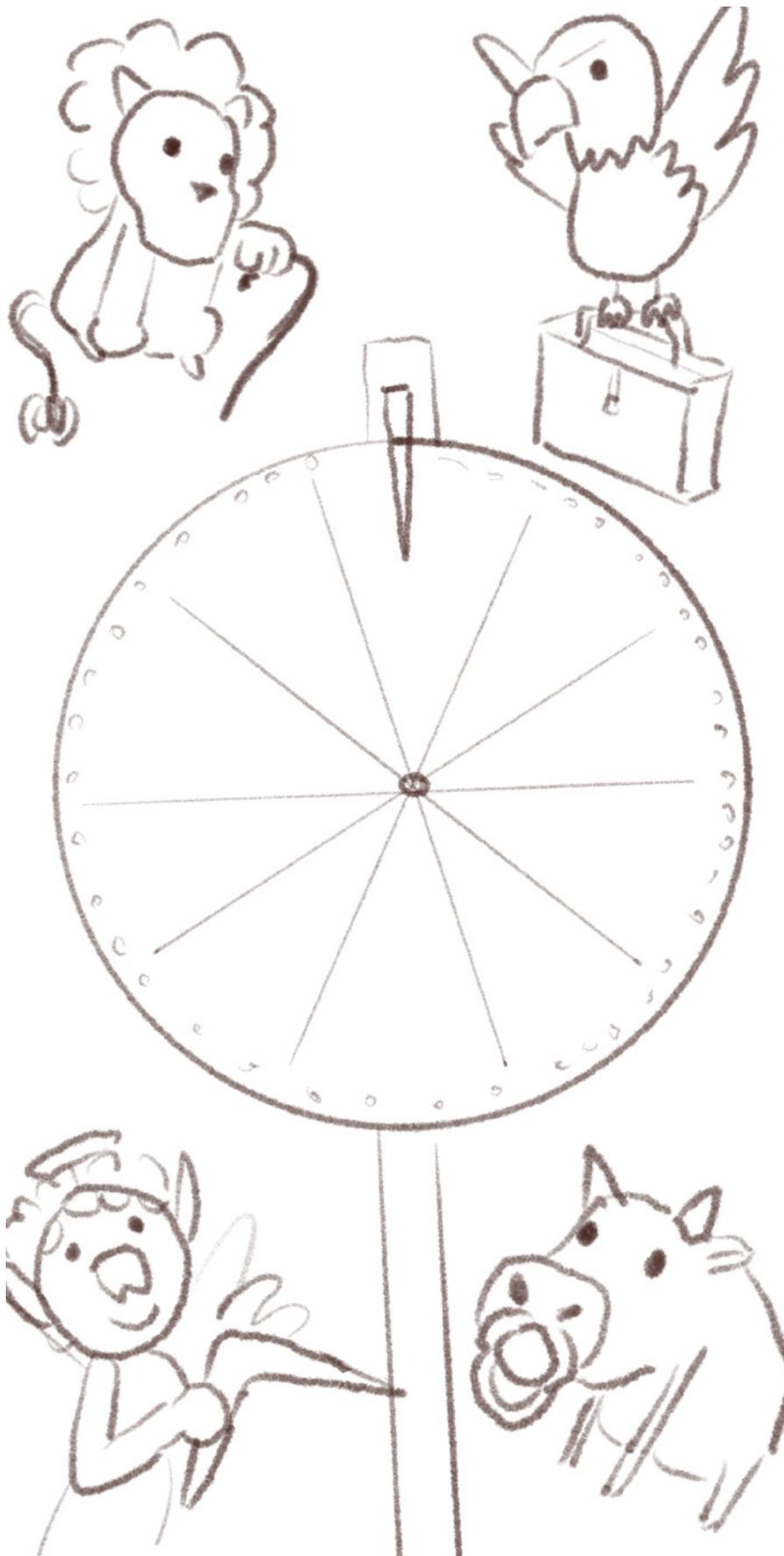
JÚPITER

FRANCÉS

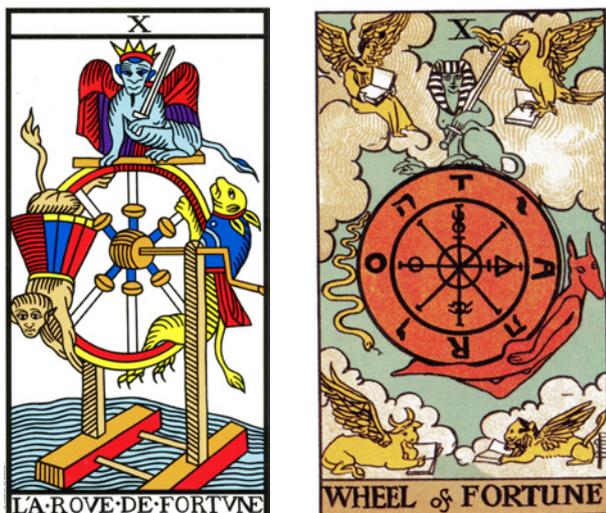
LA ROUE DE FORTUNE

INGLÉS

WHEEL OF FORTUNE



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Elemento circular rodeado de criaturas.
- En la baraja de Marsella, es una especie de rueda con manivela; en la RWS un plato con diversos símbolos y letras del alfabeto hebreo.
- En la zona superior se ubica una esfinge con una espada.
- En la versión RWS, en cada esquina se encuentran los cuatro evangelistas representados por sus formas alegóricas de tetramorfos: el ángel (San Mateo), el león (San Marcos), el toro (San Lucas) y el águila (San Juan).

Decisiones

Una carta compleja de llevar a mi terreno por, entre otras cosas, ser la primera que no se representa como una persona. Tiene una simbología muy marcada, está repleta de significados y, en la mayoría de las ocasiones, los artistas no se arriesgan en exceso al hacer sus propias representaciones. Al ser un tanto abstracta, no tenía muy claro hacia dónde llevarla. Leyendo e investigando sobre su significado, pude descubrir que esta carta representa el irremediable devenir de la vida en constan-

tes ciclos. Uno debe asumirlo como algo natural, pues de lo contrario no aceptarlo te puede arrastrar. Por otro lado, la esfinge se representa en la zona superior recordando que todos pasamos por las mismas etapas como en su acertijo: alguna vez somos niños, seremos adultos y acabaremos siendo ancianos. Teniendo todo esto presente, y siguiendo mi línea de hacerla divertida, pensé en una especie de ruleta rodeada de peluches o muñecos que te pueden tocar de premio. Aprovechando la situación de los evangelistas, he ubicado en cada uno un símbolo del devenir de la vida: el chupete de la niñez, el maletín de la edad adulta y el bastón de la vejez. Finalmente, al ángel le he puesto un boomerang para representar el volver a empezar, como cuando lanzas este juguete y vuelve a ti.

Proceso

Otra carta sin ningún aspecto a destacar del proceso. El peluche del león lo he hecho partiendo de el de “La Fuerza” para unificar estéticamente. He probado a situar la ruleta central un poco inclinada horizontalmente, para que se vieran mejor los tiradores y el brillo de los materiales. Sin embargo, lo he descartado porque no me terminaba de convencer el resultado.

Conclusiones

- Siento que la carta es correcta, está bien resuelta, pero no es de mis favoritas. Probablemente por lo comentado anteriormente: al no estar representado por un personaje principal siento que se sale un poco del conjunto.
- Haciendo un balance general, y observando las próximas cartas a realizar, en este punto empiezo a aceptar que en algunos conceptos me será muy difícil innovar o reinventar, algo que debo asimilar para evitar bloqueos creativos.
- La ruleta se me queda algo básica, en la revisión me gustaría probar añadir algunos gráficos o símbolos.
- Me he tomado una licencia en la ubicación de los evangelistas, que siempre están ubicados en las mismas esquinas. Para que fuese el correcto, el águila debería llevar el bastón y el león el maletín. No sé si es lo suficientemente relevante para modificarlo, pero lo tendré en cuenta en la revisión.



LOS ARCANOS

XI

LA JUSTICIA

PLANETA/ZODIACO

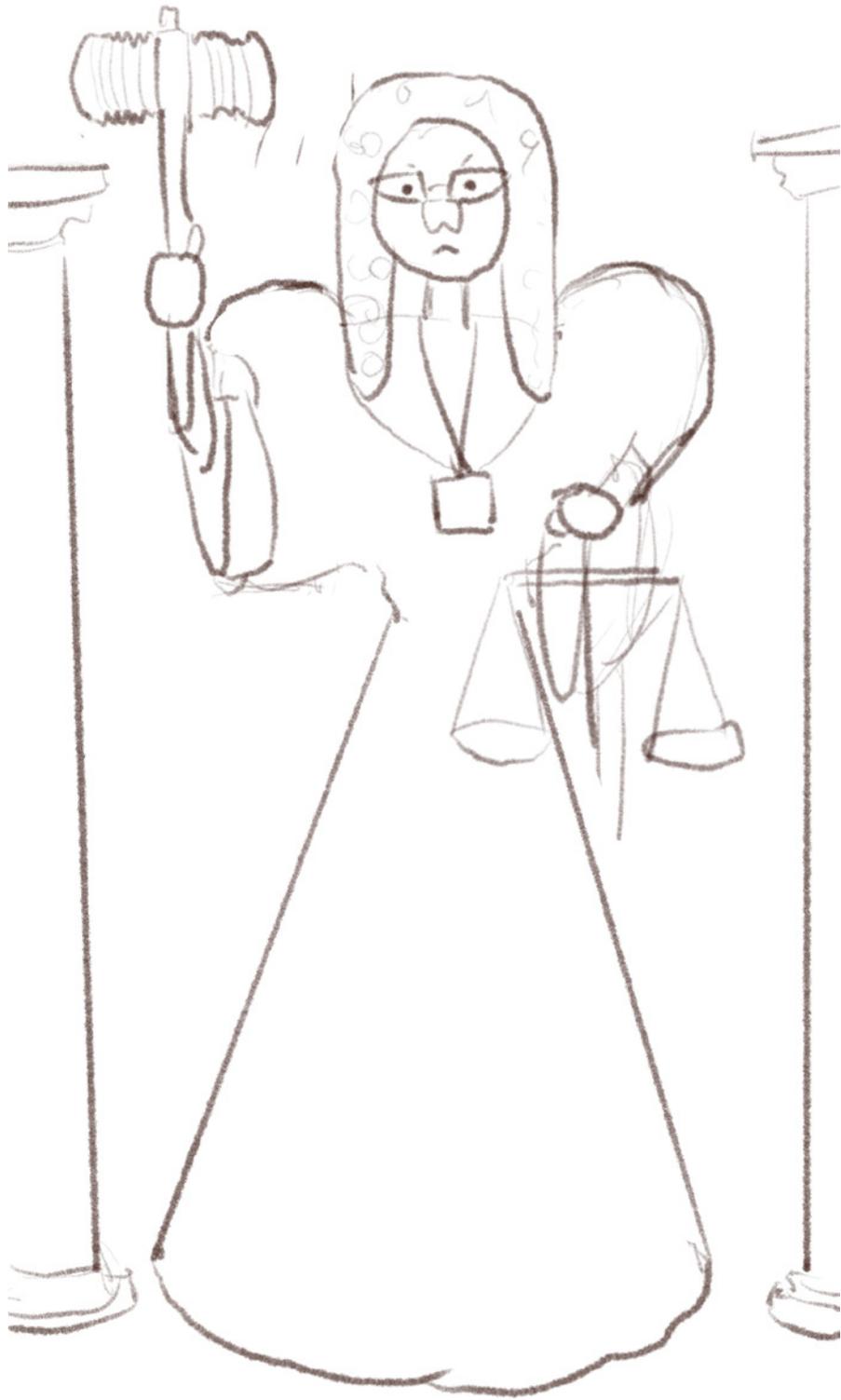
LIBRA

FRANCÉS

LA JUSTICE

INGLÉS

JUSTICE



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: [Mystic Symbolism](#)

Simbología

- Mujer coronada sentada en un trono entre dos columnas.
- En su mano izquierda porta una balanza de platillos, a la derecha una espada alargada en vertical.
- Su ropaje es ancho, con un broche cuadrado en el cuello (RWS).
- Muchos artistas representan a la mujer con los ojos vendados (“la justicia es ciega”).

Decisiones

La idea de esta carta la tenía bastante clara: quería hacer una jueza que se mostrase firme pero con elementos simpáticos, basándome en la representación estereotipada del juez con peluca rizada y puñetas. Jugar con el peinado me parecía un rasgo divertido y original, tal y como lo he hecho con las proporciones de otros elementos a lo largo del proyecto. La espada la quería sustituir por el mazo típico, pero intercambiándolo por un martillo de juguete. Por otra parte, no estoy personalmente de acuerdo con la representación de esta alegoría con los ojos vendados, ya que según la tradición del tarot es justo lo contrario: “La Justicia” tiene los ojos

bien abiertos para no perder detalle alguno y así poder ser lo más justa posible. Por un momento pensé en hacerle un hueco vacío en el pecho (ya que realmente “La Justicia” no debería “sentir” sino juzgar solo a través de la razón). Sin embargo, no me convencía el resultado, así que finalmente he querido hacer hincapié en mi decisión poniéndole los ojos bien abiertos y con unas gafas llamativas. Finalmente, en esta ocasión he decidido plantear el personaje más simétrico (sin serlo del todo) para enfatizar la igualdad y el equilibrio, así como he planteado el traje liso y en forma cónica, simulando la composición de uno de los platillos de la balanza.

Proceso

Antes de comenzar a modelar el personaje, estuve investigando en métodos para hacer ropa y telas más realistas. Destaco que descubrí un software específico para ello: Marvelous Designer, que finalmente descarté por su complejidad y por su acabado excesivamente realista para el nivel de iconicidad de mi proyecto. Por lo demás, he reutilizado las columnas de “La Suma Sacerdotisa”, ya que según dicta la simbología de este arquetipo, son las mismas: Boaz y Jachin. También he utilizado una variedad importante de referencias para recrear el pelo, la balanza, las gafas y el martillo.

Conclusiones

- En general estoy muy satisfecho con el resultado de esta carta. Me gusta mucho el equilibrio entre la severidad y la simpatía.
- Generalmente esta alegoría se representa sentada, pero ya finalizada puedo decir que siento que expresa más de pie y erguida, tal y como le ocurre a “El Hierofante”.



LOS ARCANOS

XII

EL COLGADO

PLANETA/ZODIACO

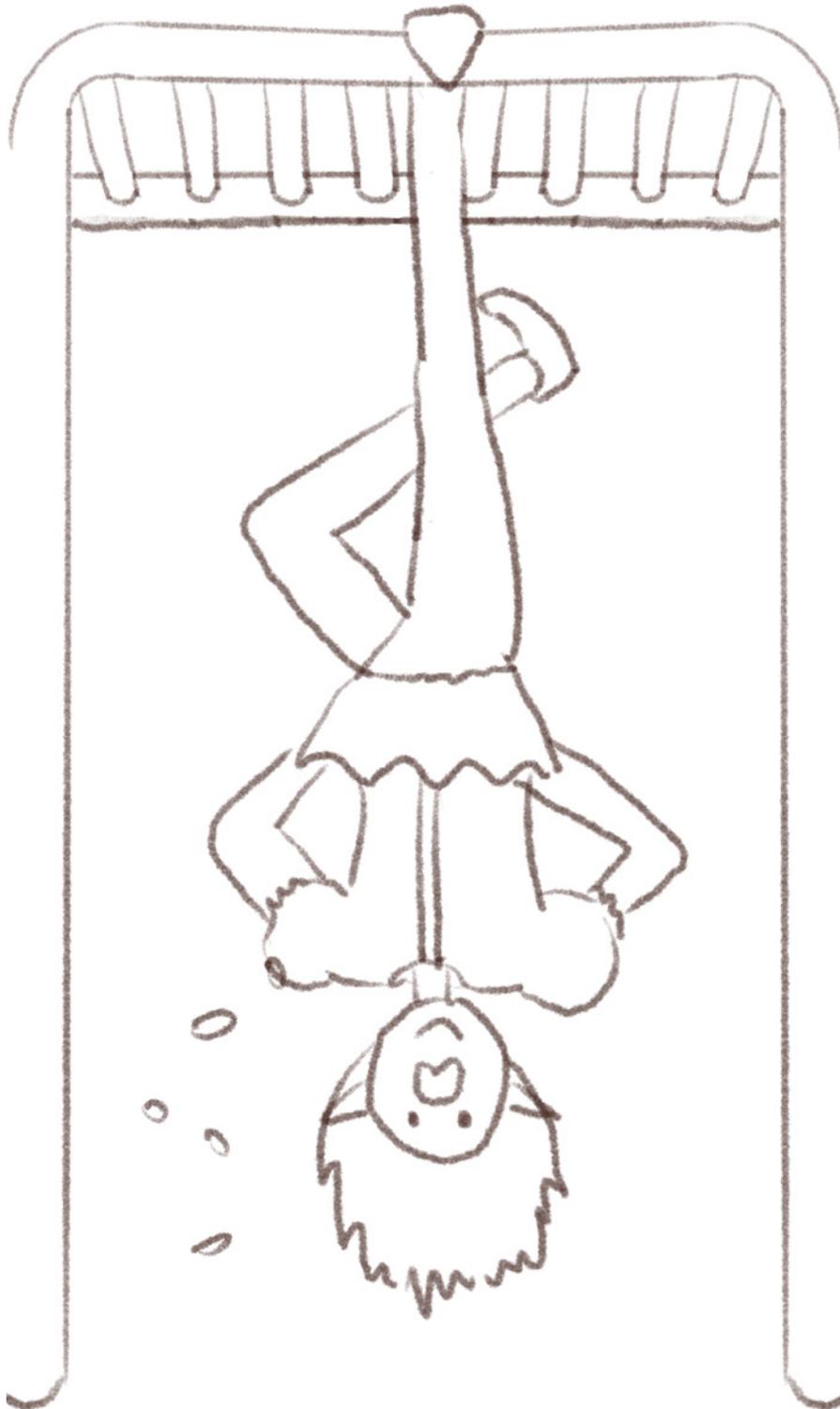
NEPTUNO

FRANCÉS

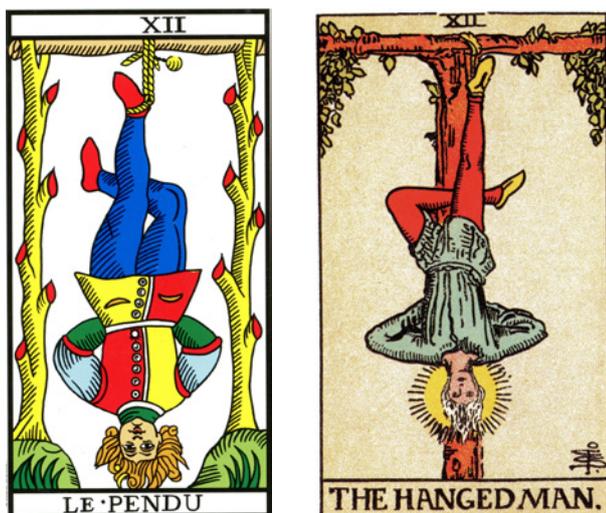
LE PENDU

INGLÉS

THE HANGED MAN



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Joven colgado boca abajo, atado por el tobillo, con las manos ocultas tras la espalda y de gesto sereno o feliz.
- Colgado de un palo entre dos troncos (Marsella) o en un árbol con forma de T (RWS).
- En la versión de Marsella, los troncos tienen 12 marcas de ramas cortadas, simbolizando los 12 apóstoles de Jesús.
- Una de las piernas está cruzada por detrás de la que está atada. El sentido de la misma depende de la baraja, siendo el tobillo izquierdo o el derecho el que está atado.
- En la cabeza tiene un sol y una luna dibujados (Marsella) o un halo de luz por detrás (RWS).
- En ocasiones se le representa con dinero cayéndole de los bolsillos.

Decisiones

“El Colgado” es otra de las cartas que no se presta mucho a ser modificada, pues su simbología y mensaje es bastante contundente y sencillo. Al principio pensé

en hacerlo con la cara roja de estar colgado, fingiendo estar bien y con los carrillos hinchados. Sin embargo, cuando leí el significado de la carta vi que no tenía mucho sentido: la gracia es que el personaje es feliz mientras está colgado, pues significa un cambio para bien que, a pesar de tener consecuencias (la pérdida de las monedas es señal de ello), se da voluntariamente y merece la pena. Por tanto, lo único que me quedaba reinterpretar era dónde estaba colgado. Fue entonces cuando pensé en las estructuras de los parques para niños. Se me ocurrió reinterpretar los doce cortes de las ramas en doce barras de colores.

Proceso

Para modelar al personaje cómodamente, decidí hacerlo en todo momento dado la vuelta, como si estuviera en el sentido normal. De vez en cuando lo he girado para ver si estaba consiguiendo el efecto de la gravedad. El pelo lo he modelado con el mismo sistema que usé para “La Emperatriz”, por ejemplo. He querido simular la caída de la parte baja del traje, que tiene forma de falda ceñida por un cinturón, para darle un toque algo más cómico. Por último, he usado el mismo modelo de moneda que diseñé para la carta de “El Mago”.

Conclusiones

- Esta carta no me ha dado especial problema, principalmente porque se prestaba a diseñarse colorida y con desigualdades en las proporciones (como “El Mago” o “El Loco”).
- El único detalle que me gustaría mejorar es la caída de la falda, pues he podido comprobar que algunas personas cercanas a mí (ajenas al mundo del tarot), lo han interpretado como si el personaje tuviese las manos por delante y por debajo de la misma, o como si estuviera sosteniendo un trozo de tela, una bandeja, o similar. Probablemente, cuando haga la revisión tras acabar el proyecto, tenga que hacerla más corta y situarla más arriba.



LOS ARCANOS

XIII

LA MUERTE

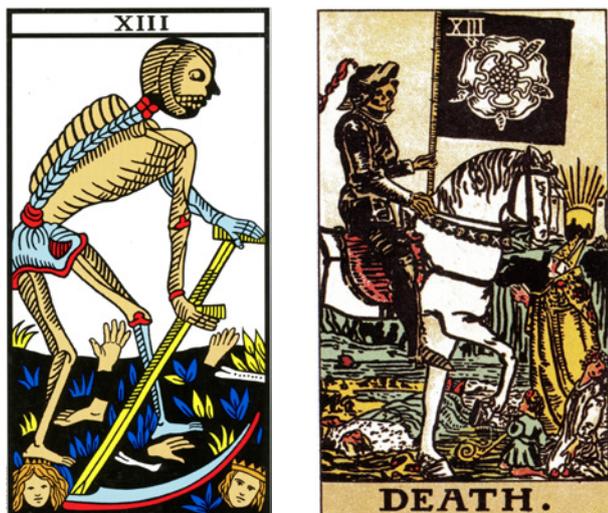
PLANETA/ZODIACO
ESCORPIÓN

FRANCÉS
LA MORT

INGLÉS
DEATH



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- La Parca, un esqueleto desnudo (Marsella) o con armadura completa (RWS)
- En el suelo que pisa hay cadáveres, manos y cabezas cortadas.
- En la baraja RWS, se representan diferentes estamentos: la nobleza, el clero y el pueblo llano. Algunos piden clemencia arrodillados.
- En la baraja RWS, va montada a caballo con un estandarte o bandera con una flor blanca sobre fondo negro. En la de Marsella, solo lleva una guadaña.

Decisiones

Esta carta fue una de las primeras de toda la baraja que tuve claro cómo la haría. Es de las más reconocibles, originales en multitud de barajas y, además, generalmente malentendida. “La Muerte” no tiene un significado negativo: representa un gran cambio, el cierre de una etapa que da paso a otras. Sabiendo esto, quise romper con lo habitual a la hora de representar este arquetipo. En la investigación encontré una representación generalmente oscura de la carta, tal y como marca la tradición. En mi caso, tenía claro que quería hacerla como un ser de luz,

que reflejase la parte positiva de la carta. He posado al personaje haciendo un gesto con la mano mientras sonríe, señalando hacia la derecha e invitando al lector a que siga adelante. “No pierdas el tiempo, aprovecha esta nueva oportunidad”. Además, me he alejado de la simbología habitual añadiendo un reloj de arena dorada, representando la fugacidad del tiempo y el valor del mismo (“el tiempo es oro”). También me resultaba divertido verla montada en la guadaña como si estuviese volando, por eso de que la muerte está por encima de todos inevitablemente. Finalmente le he añadido la corona, en esta ocasión siguiendo la simbología tradicional, para expresar el poder igualatorio de la muerte, que no tiene piedad con nadie tenga el poder que tenga en la Tierra.

Proceso

Esta carta supone un mayor trabajo de modelado porque no puedo usar el personaje base, ya que las extremidades son de un esqueleto. He buscado bastantes referencias y he modelado las diferentes partes para después reemplazárselas al personaje base. También creé un material nuevo para los huesos, de tal forma que a la luz fuesen amarillentos, pero que los recovecos fuesen más anaranjados. En cuanto a los colores, he querido diferenciar la paleta del resto de la baraja. Quería destacarla del resto, enfatizando la pureza que quería expresar con la misma usando solamente blancos, negros y metalizados (oro y plata). Finalmente, y en línea a lo anterior, al material blanco del traje le he configurado un parámetro llamado “Emission” que hace que el material emita luz, algo que enfatizo posteriormente en Photoshop.

Conclusiones

- Estoy muy satisfecho con el resultado de esta carta, probablemente mi favorita, desde el concepto hasta el acabado final.
- Tras hacer esta carta se me ocurre, para un futuro, hacer una versión de la baraja completa con solo estos materiales: blancos, negros y acabados metálicos realistas sobre el soporte impreso, similar al acabado del tarot “Visiones Etéreas” de Matt Hugues.



LOS ARCANOS

XIIII

LA TEMPLANZA

PLANETA/ZODIACO

SAGITARIO

FRANCÉS

LA TEMPERANCE

INGLÉS

TEMPERANCE



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Un ángel alado andrógino de gesto serio y sereno.
- Tiene en cada mano una jarra o recipiente y entre ellos una corriente de agua. En ocasiones el agua parece ir en ambos sentidos.
- En algunas interpretaciones ese líquido es como un arcoíris, o el propio arcoíris aparece en el fondo.
- En la cabeza lleva una flor roja (Marsella) o un círculo dorado (RWS).

Decisiones

Con esta carta me surgió la oportunidad de hacer un guiño claro a mis raíces. Soy de Jerez de la Frontera (Cádiz), tierra del vino, donde la venencia y la figura del venenciador es muy característica de mi ciudad. La persona venenciadora sustrae de la bota el vino con la venencia, un utensilio compuesto por una varilla larga y fina y un vaso cilíndrico; y vierte con distancia y bastante destreza el líquido en un catavino. Me pareció un ejemplo perfecto de representar la templanza y la transferencia del líquido entre dos recipientes. Además, la persona venenciadora, sea hombre o mujer, lleva un traje de corto típico que, curiosamente, es bastante ambiguo,

por lo que de esta manera también he representado la androginia del ángel propio del arquetipo. Para enfatizar esto, y por seguir la línea estética del proyecto, he decidido crear una serie de asimetrías tanto en formas como en colores.

Proceso

A estas alturas del proyecto, esta carta no supone mayor problema. He podido usar elementos ya modelados en otras cartas: el pelo y el recogido de “La Emperatriz”, la flor de “El Loco” y los tacones de “Los Amantes”. Para modelar los elementos nuevos, así como para hacer una pose adecuada, he buscado referencias de personas venenciando. Por último, para el líquido he decidido darle una trayectoria irreal curvada que simule de alguna manera la sensación de que es ambiguo el sentido y la dirección del flujo. Ya en Photoshop he probado a darle al líquido colores inspirado en el arcoíris, que se sitúa en otros ejemplos de este arquetipo. Pintarlo con todo el espectro no funcionaba con la paleta de color del proyecto, por lo que lo he simplificado a los colores de la misma.

Conclusiones

- Me ha gustado mucho la oportunidad de reflejar una parte de mí en el proyecto.
- A nivel de composición me gusta mucho el resultado final, aunque en ocasiones tengo la sensación de que ha quedado sencilla o vacía.



LOS ARCANOS

XV

EL DIABLO

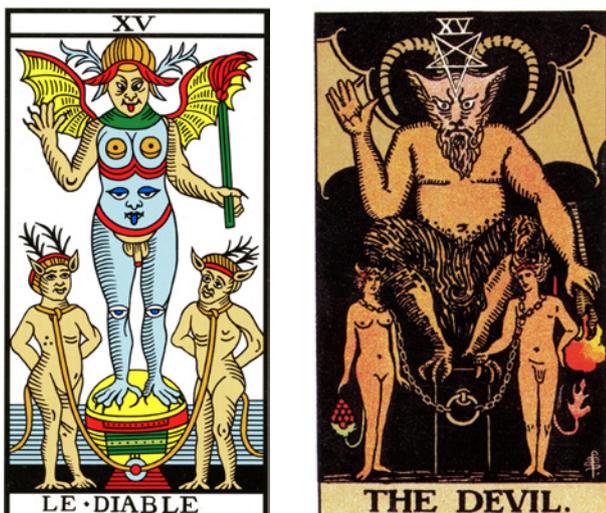
PLANETA/ZODIACO
CAPRICORNIO

FRANCÉS
LE DIABLE

INGLÉS
THE DEVIL



Boceto de la carta "El Diablo" a la derecha. A su izquierda, un posible nuevo planteamiento para "Los Amantes".



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Criatura grotesca con cuernos y alas.
- Con senos y genitales masculinos (Marsella) o como un fauno de patas de águila (RWS).
- Subida sobre un pedestal, en el que hay un grillete con cadenas que atan por el cuello a dos criaturas desnudas (Marsella) o a una pareja de hombre y mujer (RWS).
- Porta una antorcha encendida con fuego.
- Pentagrama invertido en la cabeza (RWS).

Decisiones

Durante la investigación de la simbología de esta carta, descubrí un aspecto interesante: la similitud existente entre ésta y la de **“Los Amantes”**: estructura piramidal, ángel/diablo en el centro, pareja a sus pies. En una les da su bendición, en la otra los condena. El amor puro y el carnal. Como ya mencioné anteriormente, no estaba muy satisfecho con el resultado de mi versión de esta carta, por lo que he decidido hacer un nuevo concepto plasmando esa dualidad (a realizar en una revisión tras concluir este proyecto). Continuando con este arquetipo, me he tomado la licencia de representar al clásico

diablo de piel roja bíblico, algo cómico, con rabo, perilla, tridente y sonrisa malévola. También le he puesto las pezuñas de cordero, muy similares a las de un fauno, por la misma razón. En cuanto a la pareja, la idea de representarlo como marionetas me resultaba interesante, ya que es símbolo del control irremediable del personaje. Además, ambas marionetas serían controladas a la vez, desde una misma pieza similar a una cruz invertida; pero distanciadas de tal manera que jamás podrían alcanzarse la una a la otra (como si fuese un amor tortuoso o imposible).

Proceso

Por un lado, la creación de las alas ha sido algo compleja. Tienen una forma un tanto particular para modelarlas, por lo que he necesitado buscar referencias para llegar al concepto deseado. Al acabarlas las percibía como demasiado sólidas, por lo que he tenido que hacer una serie de ajustes en el material que les apliqué para que transparentaran un poco por las zonas más finas. Por otra parte, el verdadero reto de esta carta ha sido hacer los muslos de pelo. Al principio empecé a modelarlos, creando una especie de textura similar a la que hice en la oveja de peluche de “El Emperador”. Sin embargo, no me terminaba de convencer. Investigué un poco más en la generación de pelo, tal y como hice la crin de los caballos de “El Carro”; y aprendí a usar una serie de configuraciones que me permitieron darle ese acabado mullido que deseaba, de rizo prieto y corto. En cuanto a la paleta, me he tomado ciertas licencias, tal y como me las tomé con “La Muerte”, y he hecho que el rojo sea el color predominante. El material es similar al de la piel del resto de personajes del proyecto, solo que cambié los tonos para darle ese acabado rojizo.

Conclusiones

- Me ha gustado mucho el resultado final de esta carta, aunque probablemente le dé un repaso a las alas, que no me terminan de convencer del todo.
- Sigo pensando que tomarme ciertas licencias en la paleta de color no afectan al conjunto del proyecto, pese al temor que tenía al empezarlo.



LOS ARCANOS

XVI

LA TORRE

PLANETA/ZODIACO

MARTE

FRANCÉS

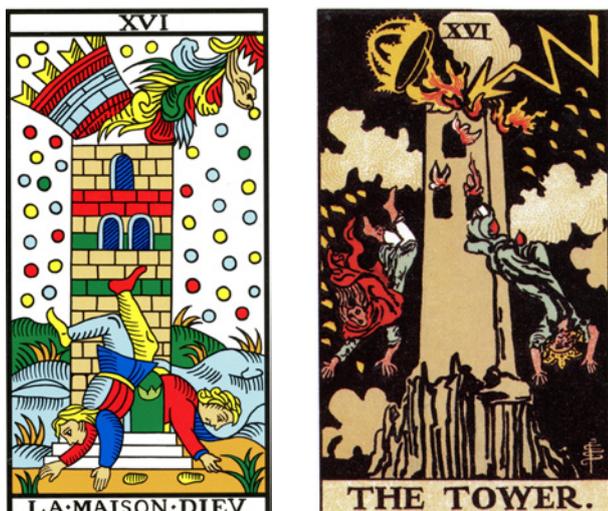
LA MAISON DIEU

INGLÉS

THE TOWER



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Una torre muy alta y fina recibiendo el impacto de un rayo. En la parte superior tiene una gran corona que, junto a otros elementos, cae por la explosión.
- Una o varias personas caen de la torre.
- De la torre caen monedas (Marsella), sale fuego (RWS) y en ocasiones se desprenden ladrillos.
- Algunos artistas ponen la torre bastante destruida.
- En algunas representaciones se ubica una mano o se intuye (ya sea por luz o por otros elementos gráficos) que es la voluntad de Dios derribar esa torre (ya que en teoría representa a la Torre de Babel).

Decisiones

Hacer el concepto de esta carta me resultó complicado, porque me parecía muy difícil representarlo en mi estilo. Este arquetipo tiene un significado terrible, es de las cartas más negativas de los Arcanos Mayores, así que necesitaba hacer algo que fuese negativo pero sin perder la esencia desenfadada. Al principio pensé en una pirámide de cartas, pero el resultado era demasiado ligero visualmente, repetitivo y extraño si se representaba

a modo de torre. Finalmente, pensando en otros juegos de mesa recordé el Jenga: una torre de palos de madera, donde por turnos hay que ir retirando las piezas hasta que pierde el jugador que tira la torre. Me pareció una idea interesante, pues así también podía justificar la inclusión de la mano en la composición, y la caída de las piezas es una mala noticia (has perdido el juego) sin salirse de la línea del resto de cartas. Y en cuanto a las personas que suelen ubicarse en este arquetipo, he decidido suprimirlas porque, de lo contrario, la torre de Jenga dejaba de parecer un juego de mesa. He preferido que el concepto fuese más limpio y claro sin dar pie a confusiones.

Proceso

Esta carta ha sido bastante sencilla de crear: las monedas son las de “El Mago”, la corona de “La Muerte”, y la base de la cima de “El Ermitaño”. Lo más destacable ha sido modificar los puntos de luz en la composición para iluminar más la zona del impacto, y que en Photoshop posteriormente he añadido los rayos para seguir la tradición simbólica del arquetipo.

Conclusiones

- Es una carta sencilla, pero efectiva.
- No estoy del todo conforme con el modelado de la corona en esta carta, en la futura revisión le haré cambios.



LOS ARCANOS

XVII

LA ESTRELLA

PLANETA/ZODIACO

ACUARIO

FRANCÉS

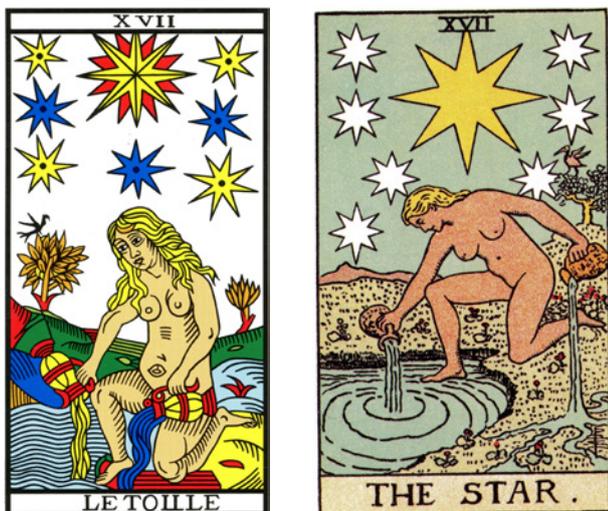
LE TOILLE

INGLÉS

THE STAR



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- En el cielo se encuentra una estrella de gran tamaño rodeada de otras siete estrellas pequeñas.
- Una mujer desnuda está arrodillada junto a un río. Un pie lo tiene clavado en la orilla, el otro sumergido en el agua.
- Al fondo se representa un árbol con un pájaro.
- La mujer porta en cada mano un recipiente, ambos idénticos. Vierte sus contenidos en agua (Marsella), o uno en el agua y otro sobre la tierra (RWS).

Decisiones

Comienzo con el bloque de los astros (“La Estrella”, “La Luna” y “El Sol”), y tengo presente el conjunto de cara a la estructura de las cartas. Me pareció interesante que entre ellas haya una relación en la forma, por lo que he dibujado el concepto del grupo al completo. Es innegable que la situación de los astros, de manera predominante y en la parte superior de la carta, es lógica y coherente, por lo que la he respetado tal y como dicta la tradición. He comprobado en la investigación que en ocasiones se ha realizado una alegoría del astro y se suprime el gráfico icónico del mismo, pero desde mi punto de vista pierde fuerza simbólica. Como en mis cartas general-

mente no sitúo suelos ni contextos realistas, he situado al personaje flotando tal y como hice anteriormente con la mayoría. Sin embargo, no sabía cómo plantear el vertido de los líquidos. Me gustaba la idea de captar una instantánea en la que la trayectoria del agua fuese sugerente y aportase atractivo a la composición. Finalmente me pareció muy acertado simular una especie de cola de sirena con el cruce de las caídas del agua. Es más, posteriormente pude comprobar que algunos autores ya han representado este arquetipo como a una sirena, probablemente por el agua y la desnudez de la protagonista. Aspecto que he querido cubrir sin forzarlo aprovechando el pelo y la caída del agua; por mantener la línea dulce, amable y asexuada del conjunto de la baraja. Por último, destacar que he suprimido el árbol y el pájaro porque no encajaba en el planteamiento de situar los elementos flotando. Además, su simbología es secundaria, como ocurre en otras cartas.

Proceso

Lo más destacable ha sido modelar la caída del agua. Para conectarlo con el conjunto, he usado los vasos de plástico de la carta de “El Mago”. En primer lugar he creado dos formas geométricas sencillas para determinar la dirección y el flujo del agua cayendo. Después he diseñado el material del agua con un tono turquesa similar al utilizado en la paleta del proyecto (conectándolo también así con la idea de la sirena). Tras comprobar que las caídas funcionaban a nivel de composición y acabado, las he finalizado dándole una mayor carga poligonal y les he añadido detalles como pequeñas ondulaciones y salpicaduras.

Conclusiones

- Estoy generalmente satisfecho con el resultado de esta carta.
- Siento que rompe un poco con el conjunto en cuanto a la composición, pero teniendo en cuenta el arquetipo y la manera en la que habitualmente es representado, era complicado plantearlo de otra manera sin que se viese perjudicado a nivel simbólico.
- En una revisión posterior dejo pendiente decidir si cambiar el material del agua por uno menos saturado y quizás más opaco.



LOS ARCANOS

XVIII

LA LUNA

PLANETA/ZODIACO

PISCIS

FRANCÉS

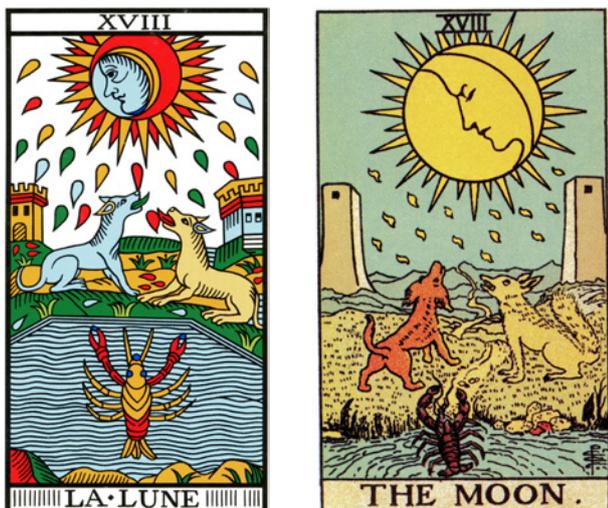
LA LUNE

INGLÉS

THE MOON



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Una luna llena enorme en el cielo. Tiene los rasgos de una cara humana: de frente o de perfil (Marsella) o sólo de perfil (RWS).
- Dos canes de diferentes colores miran o aúllan a la Luna.
- A los lados dos torreones con almenas (Marsella) o sin ellas (RWS).
- En la zona inferior hay agua, y sobre ella o en su interior una langosta.

Decisiones

El arquetipo de este Arcano también es muy similar en las barajas más conocidas. Se suelen respetar todos los elementos, así como su ubicación. Aquí no hay ningún personaje humano, a diferencia de “La Estrella” y “El Sol”. Es por esto que he decidido reinterpretar la langosta haciéndola humanoide. Me resultaba muy simpático e interesante representar a un personaje con pinzas en vez de manos y una cola como la de la langosta. Los animales los pongo a los lados aullando a la luna, y así relleno los huecos de los laterales y los integro con la silueta del personaje principal. En cuanto a los torre-

nes, me parece interesante integrarlos en el personaje a modo de hombreras. Por darle un carácter pintoresco y divertido, también le he puesto las antenas del animal a modo de bigote. Por último, probando diversos peinados, se me ocurrió ponerle un tupé con una onda, por diferenciarlo del resto de personajes de la baraja, dándole un rasgo original y diferente sin dejar de ser divertido. Como si la langosta fuera un roquero fiestero de los 50 bajo la luz de la luna.

Proceso

La realización de esta carta no ha sido muy compleja. He tenido que buscar varias referencias de los animales para poder modelar los diferentes recursos. Tuve algunos problemas integrando las torres sobre los hombros, pero finalmente he quedado contento con el resultado. En cuanto a la luna, la he representado teniendo en cuenta la ubicación y las proporciones de la carta anterior.

Conclusiones

- Estoy generalmente satisfecho con el resultado de esta carta, ya que me ha resultado muy divertido el look de la langosta.
- No estoy muy conforme con el modelado de la luna. Es una forma sencilla en apariencia, pero algo compleja para modelar. En una revisión futura me gustaría replantearla desde cero, buscando alguna solución mejor modelada y acabada.



LOS ARCANOS

XVIII

EL SOL

PLANETA/ZODIACO

SOL

FRANCÉS

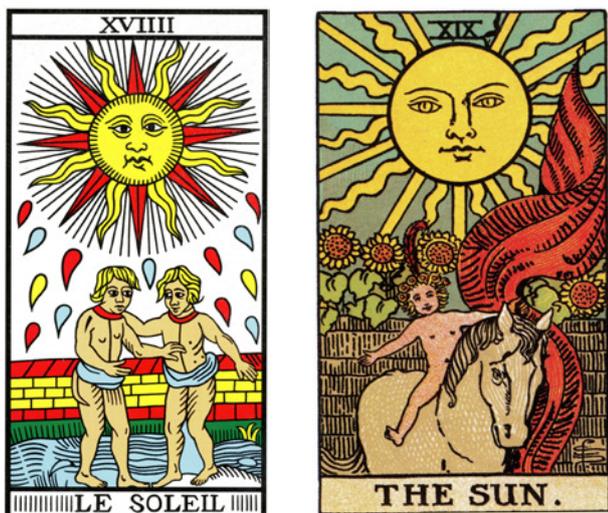
LE SOLEIL

INGLÉS

THE SUN



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Al igual que las dos anteriores, el astro protagoniza el arquetipo situado en el cielo.
- Un niño pequeño desnudo y de gesto feliz aparece montado sobre un caballo blanco (RWS) o dos niños muy próximos el uno al otro (Marsella).
- Tras ellos un muro por el que se asoman girasoles.
- En la versión RWS, el niño lleva en su cabeza una pluma roja, lo que parece una especie de corona, y porta un estandarte o bandera roja bastante grande.

Decisiones

Finalizo el conjunto de astros con “El Sol”. Esta vez la composición la he orientado mirando hacia la izquierda, teniendo en cuenta la situación de las dos cartas anteriores. De esta forma, si las vemos en conjunto encajan de manera armónica por la posición de los personajes principales y el resto de las composiciones. En esta he decidido también simplificar los símbolos eliminando el muro y las flores, por razones similares a las explicadas anteriormente con la carta de “La Estrella”. He reutilizado uno de los unicornios de “El Carro”, porque al ser el protagonista un niño pequeño me parecía interesante

montarlo sobre uno de juguete, con gesto feliz y divertido. Por lo demás, he sido fiel a la simbología del arquetipo. Por simplificar y unificar también he planteado el astro sin rostro.

Proceso

Otra carta más planteada sin mucho contratiempo. Lo más destacable ha sido el proceso de modificar las proporciones del personaje base para hacerlo un niño: he aumentado el tamaño de la cabeza con respecto al del cuerpo y le acortado las extremidades. He reutilizado el unicornio de “El Carro” (tal y como explicaba anteriormente), la pluma de la cabeza y el gesto del niño de “El Loco” y la forma del sol parte de la misma de la carta anterior, “La Luna”.

Conclusiones

- Estoy satisfecho con el resultado de la carta.
- A estas alturas del proyecto, y teniendo en cuenta que estas tres últimas han sido similares, poco se puede destacar más allá de lo mencionado anteriormente.
- En una revisión futura sería necesario igualar el grado de iconicidad del pelo de los unicornios. En este caso ha quedado mucho más realista e interesante éste que el resultante en “El Carro”.



LOS ARCANOS

XX

EL JUICIO

PLANETA/ZODIACO

PLUTÓN

FRANCÉS

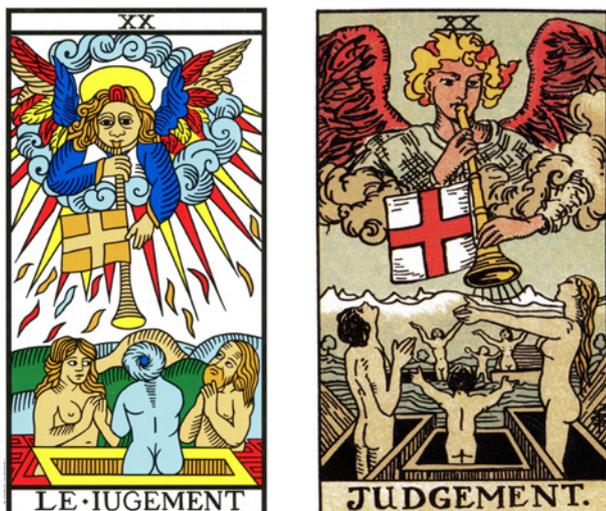
LE IUGEMENT

INGLÉS

JUDGEMENT



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Un ángel de gran tamaño, situado en el cielo y rodeado de nubes, mira hacia el suelo mientras toca una trompeta larga.
- Tiene las alas de colores (Marsella) o rojas (RWS).
- En el suelo, personas de varios sexos y edades salen de sus tumbas, levantando los brazos y mirando hacia el cielo (RWS) o rezando (Marsella).
- La trompeta tiene una bandera con una cruz.

Decisiones

Esta era una de las cartas que más me preocupaba de cara a la reinterpretación y adaptación al estilo del proyecto. De apariencia es algo siniestra y tétrica, descubro indagando que realmente representa el Juicio Final del cristianismo y otras religiones. No tenía muy claro cómo plantear de manera divertida y simpática unos cadáveres levantándose de sus tumbas. Pensé que el ángel debía ser el personaje principal de la carta, pues este sí podía representarlo con unos rasgos más amables y atractivos, acordes al proyecto. Posteriormente hice un brainstorming relacionado con la muerte, las almas, la resurrección, etc. Fue cuando recordé que las almas se

representan en variedad de culturas como mariposas. Este animal sí me parecía adecuado para plasmarlo en la carta, dejando de ser tan oscuro el concepto y volviéndolo mucho más agradable. El ángel llama a las mariposas (almas) como el flautista de Hamelin llama a los ratones. Por último, por simplificar, he integrado el motivo de la bandera en la ropa del ángel, para que desimbólicamente esté presente pero no reste protagonismo a la escena. En cuanto a los colores, los he adaptado a los de la paleta del proyecto, destacando el uso del blanco en las alas para enfatizar su divinidad y obtener una armonía con el resto de tonos

Proceso

Uno de los aspectos más complicados de esta carta ha sido modelar las alas. Ya hice otras anteriormente pero no tan detalladas: el ángel de “La Rueda de la Fortuna” quería que pareciesen de un peluche, y las de “El Diablo” eran como las de un murciélago. Es por esto que he decidido modelarlas con más detalle. En primer lugar he buscado diferentes referencias de aperturas, distribución de plumas y tamaños. Después he definido una pluma y la he repetido, cambiando los tamaños y las rotaciones, para construir el ala. Finalmente las he agrupado y duplicado volteando el conjunto. Por otra parte, me ha llevado tiempo decidir qué acabado darle a las mariposas. De alguna manera las quería luminosas, como para enfatizar el hecho de que son almas. También ha sido algo complicado distribuirlas en el espacio, enfatizando la sensación de que están ascendiendo. Al ser una imagen fija se hace mucho más difícil expresar dicho movimiento.

Conclusiones

- Más que con el acabado, he quedado satisfecho con haber dado con una versión fiel al arquetipo sin dejar de estar integrada en el conjunto del proyecto.
- Quizás ha quedado demasiado simétrica, pero al intentar girar la cámara y darle otro encuadre pierde la solemnidad del propio rito.
- En una revisión futura me gustaría probar si poner movimiento en las alas de las mariposas, como si estuviesen desenfocadas por el batir de las mismas.



LOS ARCANOS

XXI

EL MUNDO

PLANETA/ZODIACO

SATURNO

FRANCÉS

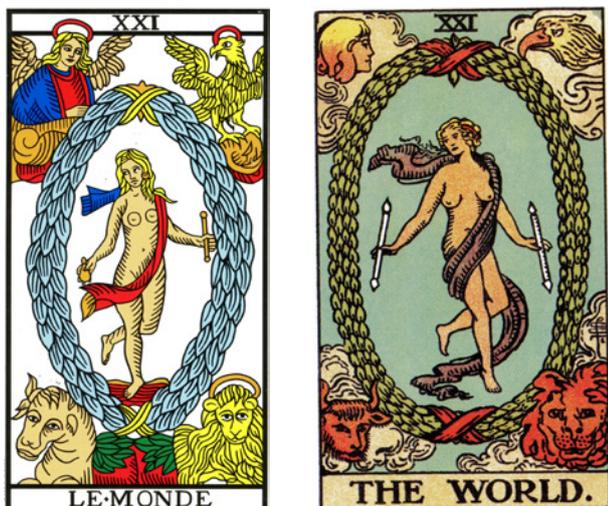
LE MONDE

INGLÉS

THE WORLD



Boceto de la carta.



Versión de la carta del Tarot de Marsella (izquierda) y del Tarot Rider-Waite-Smith (derecha)

Fuente: **Mystic Symbolism**

Simbología

- Una mujer en el centro está rodeada por una mandorla. Flota pero se desplaza hacia delante, como si saliese de la misma. Está rodeada por una tela que cubre su desnudez parcialmente.
- En las manos lleva unas varas verticales idénticas (RWS) o un frasco en la mano derecha y una vara en la izquierda (Marsella).
- Se sitúan en las cuatro esquinas los cuatro evangelistas transformados en ángel, águila, toro y león.
- En la zona superior e inferior de la mandorla se encuentra un lazo rojo. Esta forma está cargada de vegetación generalmente.
- En algunas representaciones se sustituyen a los evangelistas por los cuatro elementos básicos: aire, tierra, fuego y agua.

Decisiones

Finalizamos este proyecto con este arquetipo que, generalmente, es representado por multitud de artistas respetando fielmente la tradición. No es habitual que se reinterprete en exceso. Simboliza el nacimiento del mundo, de tal forma que la mujer protagonista sale de

la mandorla como si se diese a luz a la misma. Este elemento gráfico es muy habitual en otro tipo de representaciones artísticas alegóricas. Como en este proyecto se representan diferentes figuras del zodiaco y astrología, me beneficié del nombre del arquetipo y situé un planeta Tierra pequeño entre las manos de la mujer. Por lo demás, he sido bastante respetuoso con la tradición y mantengo los mismos elementos que generalmente se utilizan en la mayoría de las barajas, pero llevándolo a mi terreno estético y sin perder la esencia del proyecto. Tal vez las licencias más destacables sean la supresión de las varas y la adición de flores por toda la mandorla. Esto último porque la actitud del personaje protagonista, así como el vínculo al nacimiento, me sugería un entorno florido, colorido, alegre y fértil.

Proceso

Para la elaboración de esta carta he podido reutilizar los cuatro evangelistas de la carta “La Rueda de la Fortuna”, ya que no solo son los mismos, sino que también se les representa generalmente en las cuatro esquinas. Aquí les he modelado nubes para acentuar el hecho de que están en el Cielo, rodeando al Mundo. Los he reducido de tamaño para poder darle espacio y más protagonismo al conjunto principal. Las flores que cubren la forma almendrada son instancias de la misma flor de “El Loco”. Una instancia es un tipo de duplicación en Blender que no multiplica el número de polígonos en la escena, sino que se repiten como si de un clon o reflejo se tratasen. Si una instancia es modificada, todas cambian simultáneamente. Este aspecto es fundamental pues, de lo contrario, con tanta repetición compleja el ordenador puede saturarse e incluso cerrar el programa. Finalmente, para el planeta he tenido que recurrir a un texturizado, para así poder crear los diferentes elementos de la Tierra. La textura es una imagen cuadrada que se asigna al color base de un material y se aplica en la esfera. Se puede pintar directamente en Blender o en otro programa de edición de imagen. En mi caso he usado ambas técnicas: la primera para componer y la segunda para definir y finalizar la textura.

Conclusiones

- Estoy bastante satisfecho con el resultado. Muy adecuado para concluir la baraja y expresar el esplendor del arquetipo.

BLOQUE IV

EPÍLOGO

INTRODUCCIÓN

MERCHANDISING

PRODUCCIÓN

PUBLICACIÓN

VENTA

POSIBLE EXPANSIÓN

INTRODUCCIÓN

Una vez diseñadas y modeladas todas las cartas de los Arcanos Mayores, se obtiene un producto sólido y completo con posibilidades de ser comercializado. Las barajas de tarot ilustradas y creadas por artistas son un producto común no solo para clientes relacionados con el esoterismo y la lectura de las mismas, sino también para coleccionistas o consumidores de productos artísticos que les resulten atractivos para adquirirlos. Por ello, a lo largo de este epílogo desarrollo aquellos aspectos a tener en cuenta tras concluir este Trabajo Final de Grado.

MERCHANDISING

Uno de los grandes potenciales de este proyecto es el poder producir diversidad de productos alternativos a la baraja también válidos para su venta. Estos pueden ser ofrecidos individualmente o en diferentes packs o ediciones especiales/coleccionistas limitadas. Algunos ejemplos podrían ser:

Prints

Se pueden ofrecer impresiones de diversos formatos (altura de A5, A4 y A3) de los diferentes Arcanos. Autoproducidos en casa o encargados a imprenta, con la posibilidad de ser firmados o producidos en tiradas cortas limitadas.

Stickers

De la misma manera, se pueden diseñar pegatinas contorneadas de los Arcanos. También se pueden redibujar los diseños y darles otro tipo de estética apta para aplicaciones de tipo bullet journals, colores pasteles, etc. Las pegatinas pueden ser plastificadas con diversidad de acabados para hacerlas resistentes al agua, arañazos o con efectos holográficos. Se pueden ofrecer individualmente cortadas o en sets precortados en formatos A5 o similares.

Figuras

Ya que todos los arquetipos han sido modelados en 3D, pueden ser impresos en resina y pintados a mano para posteriormente venderlos. Actualmente estoy comenzando un proyecto de diseño, impresión y posprocesado de juguetes y figuras, por lo que cuento con las herramientas y conocimientos para poder llevarlo a cabo y completar el conjunto de productos a ofrecer derivados de la baraja.

PRODUCCIÓN

Es necesario realizar una investigación previa antes de poder producir este proyecto. Estos son algunos aspectos a tener en cuenta:

Impresión

Todas las cartas han de ser preparadas a 300 dpi y en formato CMYK (o RGB si se imprime con impresora doméstica de tinta). Aunque en principio los renders obtenidos están a una calidad suficiente, si fuese necesario se vuelven a exportar mejorados, garantizando un resultado óptimo de impresión. También es conveniente dejar un margen de sangrado para evitar bordes indeseados tras el corte. Por último, a la hora de ser impresas (consultar el subapartado **Bajo demanda de Venta**), es conveniente realizar todas las pruebas de color e impresión necesarias.

Papeles

Las cartas generalmente están impresas en un papel medianamente rígido y resistente. Sería necesario hacer una serie de pruebas para escoger cuál es el soporte adecuado. Podría ser impreso sobre cartoncillo o en papeles con gramajes muy altos (350g/m²). Es necesario tener en cuenta que este papel será posteriormente plastificado para darles un acabado más resistente y rígido, por lo que es otro punto importante para determinar el acabado y producto final.

Plastificación

El soporte impreso de las cartas, así como de la caja, precisa de un posprocesado de plastificación térmica. Se realiza con una máquina que con calor compacta y adhiere el plástico al papel a aplicar. Es una máquina económica y con posibilidad de ser usada en el ámbito doméstico. Existen variedad de grosores y acabados de plásticos, por lo que sería necesario realizar una serie de pruebas para determinar el producto final. En principio, sin haber hecho estas pruebas, considero que para la caja se usaría un plastificado brillo en el exterior (imprescindible para proteger la impresión y evitar el rasgado de los dobleces); y para las cartas un acabado satinado o brillo para ambas caras, con un grosor de laminado de 30 micras.

Corte, doblado y montaje

Dispongo de una máquina de corte de medio formato, que permite cortar con bastante precisión tanto el contorno de las cartas (de esquinas redondeadas) como el desplegado de la caja. También dispone de un cabezal para marcar los dobleces, por lo que el proceso de montaje se facilita y permite obtener un acabado profesional de los productos.

PUBLICACIÓN

Para poder vender la baraja de tarot y el resto de merchandising es fundamental dar a conocer el proyecto. Para esto podría hacerse uso de las siguientes vías:

Instagram

Esta red social podría ser la más importante para esta tarea. Se podría publicar uno a uno los Arcanos, en intervalos de dos o tres días, haciendo un uso adecuado de los hashtags, para así atraer público nuevo y seguidores. Dar a conocer el proyecto poco a poco con un patrón regular de publicación puede crear una gran expectación entre los seguidores. Una vez acabado de publicar todas las cartas, podría ponerse a la venta el producto, y así ya contar con un número de posibles compradores. Ade-

más, Instagram también cuenta con tienda, en la que se pueden publicar los diversos artículos a vender.

Web propia

Se puede crear una web tipo Wordpress con tienda online, para poder vender los diferentes artículos disponibles. Su enlace estaría presente en Instagram. La venta desde una web propia sería adecuada para evitar diversos cargos o comisiones aplicados en otras plataformas (como Etsy, por ejemplo).

Otras redes sociales

Es recomendable disponer de diferentes redes sociales que coexistan y den todas a un mismo lugar: Instagram o la web propia. Se pueden hacer actualizaciones de contenido en Facebook, Twitter e incluso Youtube. En esta última se puede dar a conocer el proyecto en profundidad, mostrar un making of, spots, etc.

VENTA

Bajo demanda

Generalmente este tipo de proyectos pueden ser encargados a imprentas o empresas especializadas en impresión de barajas de cartas. Sin embargo, para ello es necesario hacer una inversión inicial considerable antes de poder venderlo. Tomando como referente otras personas artistas dedicadas a este modelo de negocio, y ya contando con una impresora fotográfica, contemplo la posibilidad de imprimir en casa el producto a vender. Esto tiene una serie de ventajas:

- El precio de producción es mucho más económico.
- Puedo producir bajo demanda, siempre teniendo un pequeño stock para evitar retrasos en los envíos.
- Todas las pruebas de impresión y color se pueden hacer en casa, conociendo al máximo los materiales usados, las características de la impresora, etc.

Aun así, no se descarta la posibilidad de reeditar la baraja posteriormente contando con una imprenta, en

caso de tener el capital y las garantías de que van a ser vendidas en mayor o menor medida. Para la venta en este modelo se podrían publicar los artículos en plataformas como Instagram o Etsy.

Crowdfunding

Otra alternativa posible es publicar el proyecto en plataformas de micromecenazgo como Kickstarter, que ofrece la posibilidad de buscar financiación por parte de un conjunto de usuarios que creen en el proyecto e invierten en él para hacerlo posible. Se ofrecen diferentes tramos de inversión, y dependiendo de lo que pague el usuario obtiene unos u otros productos (la baraja sola, la baraja con stickers, varias barajas, una edición coleccionista con figura, etc.). Lo beneficioso de esta alternativa es poder contar con el apoyo de una comunidad de antemano, teniendo garantías de que el proyecto es financiado y viable económicamente.

POSIBLE EXPANSIÓN

Arcanos Menores

Dependiendo del éxito o recibimiento que tuviese este producto en redes sociales, podría ser interesante expandir la baraja en una nueva edición, en la que modelaría el resto de cartas que componen la baraja del tarot.

Libreto explicativo

Muchas barajas vienen acompañadas de un pequeño folleto de impresión y diseño sencillos, donde se explica el significado de cada carta de manera sintetizada. En otras ocasiones se crean ediciones especiales donde se incluyen libros o cuadernos más desarrollados, donde se maquetan junto a bocetos, ilustraciones, explicaciones más exhaustivas de las cartas, tipos de lectura, etc. También podría ser interesante desarrollarlo e incluirlo en base al éxito del producto.

BLOQUE V

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Dicen que el Tarot representa un viaje que comienza con “El Loco”: esa carta que representa la inocencia de aquel que emprende una aventura, lleno de esperanza, motivación y alegría. Pues bien, ese viaje ha sido para mí un paralelismo a lo vivido a lo largo de este proyecto. Ha sido una experiencia enriquecedora, me siento a grandes rasgos muy satisfecho por lo perseverante que he llegado a ser, por el volumen de ilustraciones que he hecho en tan poco tiempo y, en resumen, cumpliendo un sueño que no creía que cumpliría jamás: diseñar mi propia baraja.

Cabe destacar que mi objetivo prioritario fue desde un principio realizar y acabar las 22 ilustraciones modeladas de los Arcanos. Mis energías se han centrado en alcanzar esta meta, para presentar en este proyecto un conjunto de imágenes finalizadas y con un sentido común. El siguiente paso natural era establecer todo lo relacionado con la marca de la baraja, su producción y distribución. Sin embargo, conociendo las limitaciones del trabajo, no podía ir más allá de crear un prototipo o planteamiento de itinerario a seguir tras acabar el proyecto.

Dicho esto, y tal y como he ido comentando en cada Arcano, no estoy completamente satisfecho con el resultado final. Pero no lo considero algo negativo, ya que ese punto crítico es el que me permite progresar. Soy bastante perfeccionista, y el haber trabajado bajo cierta presión (y compaginándolo con asuntos personales y otra asignatura) me hace saber que podría mejorar muchos de los elementos de este trabajo que, sin remedio, tuve que dejar pasar para continuar. Todo el proyecto que presento me parece una base muy completa para seguir puliéndola y poder obtener, al fin, un producto sólido y completo para su comercialización.

Un claro ejemplo para mí es la carta de “Los Amantes”. Me hubiera gustado replantearla por completo, relacionándola a nivel de composición y apariencia con “El Diablo”, por su vínculo simbólico. O “La Rueda de la Fortuna”, que de alguna manera siento que quedó muy simple en comparación con las demás. Otro as-

pecto a mejorar, que pude comprobar haciendo varias pruebas de impresión al finalizar esta memoria, es que las estrellas y las constelaciones apenas se ven en el tamaño de carta escogido (70x140mm); por lo que sería necesario engrosarlas. Además, las estrellas del fondo son casi las mismas en todas las cartas, y sería muy interesante y enriquecedor distribuirlas según la composición y vacíos de cada una de las ilustraciones.

También sería necesario retocar y finalizar la marca, regulándola para poder utilizarla en la caja y en otras aplicaciones. En cuanto a las impresiones, habría que crear los archivos con sus ajustes de color, marcas de corte, realizar multitud de pruebas, láminas de diversos tipos para el acabado del plastificado, y un largo etcétera. Y, por supuesto, habiendo acabado de mejorarlo todo, seguir con el libreto explicativo e incluso plantearme desarrollar los Arcanos Menores, pues esto es algo que completaría el producto.

Al margen de todo esto, otro aspecto que me motiva del resultado de este proyecto es contar con muchísimo material para mi portafolio y mis redes sociales. Por su naturaleza, se puede ir publicando periódicamente, y creo que puede generar expectación en mis seguidores, aumentarlos y a poder ser crear una necesidad de adquirir un ejemplar de la baraja. Además, me podría ayudar a darme a conocer, a conseguir una mayor audiencia, a poder seguir creando más ilustraciones modeladas en 3D, ya sea continuando el estilo “Molar-nose” o explorando otras estéticas y acabados; y a ser posible, a crear más material para su venta.

En definitiva, y pese a todas las horas de trabajo, esfuerzo, dedicación y estrés, me alegro enormemente de haber tomado la decisión de acabar este Grado realizando algo tan “mío”. He crecido mucho en este proyecto, he aprendido mucho más sobre el mundo 3D y Blender, y lo más importante: todo esto me anima a seguir por este camino. Es, sin duda, un bonito final de carrera.

BIBLIOGRAFÍA

Colaboradores de Wikipedia. (2021). *Jenga* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre. [Consulta: 28 de abril del 2021]. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Jenga>

Deniz, O. (2001). *Fundamentos del Tarot*. Llewellyn Español.

García, B. (20 de octubre de 2018). 'El Libro de Toth': "La magia ES antes y después de la ciencia" [en línea]. The Objective. [Consulta: 22 de febrero de 2021]. Disponible en: <https://theobjective.com/further/el-libro-de-toth-magia-evohe-sere>

González, I. (2011). El Tetramorfo. En: *Revista Digital de Iconografía Medieval* [en línea] Vol. III, N° 5, págs. 61-73. e-ISSN: 2254-853X. [Consulta: 5 de abril de 2021]. Disponible en: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2013-11-21-8.%20Tetramorfo.pdf>

Grijota, E. (30 de diciembre de 2020). *Seguimos las instrucciones de Dalí para tirar su tarot y esto es lo que dice de 2021* [en línea]. EL PAÍS. [Consulta: 27 de febrero de 2021]. Disponible en: <https://elpais.com/icon-design/arte/2020-12-30/seguimos-las-instrucciones-de-dali-para-tirar-su-tarot-y-esto-es-lo-que-dice-de-2021.html>

Hundley, J. (2020). *Tarot. La Biblioteca del Esoterismo*. TASCHEN.

Jodorowsky, A. y Costa, M. (2004). *La Vía del Tarot*. Grijalbo.

Kickstarter [en línea]. [Consulta: 1 de mayo de 2021]. Disponible en: <https://www.kickstarter.com/>

Latvys, T. [Blender Tutor]. (25 de enero de 2021). *How to Animate Hair with Hair Dynamics in Blender 2.91*

[vídeo en línea]. Blender Tutor. Disponible en: <https://youtu.be/a-jTjFzox-s>

MARVELOUS DESIGNER. *Best Realistic Cloth Making Program For 3D Artists* [en línea]. [Consulta: 8 de abril de 2021]. Disponible en: <https://www.marvelous-designer.com/>

Nichols, S. (2008). *Jung y el Tarot*. Editorial Kairós.

PAPUS. (1983). *El Tarot de los Bohemios*. Ed. Humanitas.

PMA Product International (8 de junio de 2020). *Tipos de PLASTIFICADORAS y ACABADOS para plastificar, todo lo que NECESITAS SABER del PLASTIFICADO*. [vídeo en línea]. PMA Product International. Disponible en: <https://youtu.be/XpMHAN1LY-0>

Price, A. [Blender Guru]. (21 de junio de 2017). *How to make Photorealistic Materials in Blender, using the Principled Shader* [vídeo en línea]. Blender Guru. Disponible en: https://youtu.be/4H5W6C_Mbck

Salas, E. (2009). *El Gran Libro del Tarot*. Ediciones Robinbook.

TRABAJO FINAL DE GRADO

Diseño de baraja de tarot con modelado 3D

Memoria

Samuel Alegre Castro
Grado de Diseño y Creación Digital
UOC - Universitat Oberta de Catalunya