



Faerie

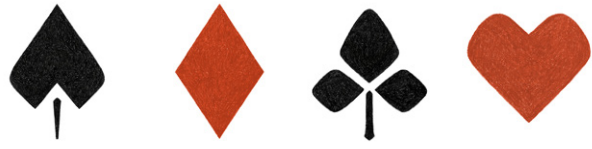
Trabajo de Fin de Grado
Cristina Llera
2019 / 2020

TRABAJO FIN DE GRADO DE DISEÑO
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

“FAERIE”



*Alumna: Cristina Llera Hernández
Profesora: María de Iracheta Martín
Curso: 2019/2020*



ÍNDICE

Resumen	6
Introducción	8
Objetivos y metodología	9
Estado de la cuestión	
Barajas de cartas	10
Mitología celta	12
Desarrollo	
Investigación teórica	
Publicación y producción de una baraja	13
Mitología	15
Arte celta y tipografía	18
Artistas referentes	19
Realización	
Pruebas	23
Estructura de la baraja	26
Figuras	27
Iconos y ases	32
Tipografía	37
Cartas numerales	40
Reverso	42
Conclusiones	46
Futuras líneas de investigación	47
Bibliografía	48
Webgrafía	49
Anexo	53

RESUMEN

Como Trabajo de Fin de Grado he realizado las ilustraciones y diseños para una baraja inglesa de póquer consistente en 54 naipes que incluyen dos jokers. Me he valido de técnicas tradicionales y digitales, que he ido combinando para elaborar el diseño final de las cartas.

La temática de la baraja es la mitología celta de las islas británicas, cuyos personajes (selkies, banshees, reyes de las hadas...) he empleado para ilustrar las figuras de las jotas, reinas, reyes y jokers, tratando de conseguir que su personalidad, aspecto y colores armonizaran lo máximo posible con el palo que les asignaba, teniendo en cuenta, a su vez, que cada palo lo he hecho corresponder con una de las cuatro estaciones del año. También he investigado sobre diseños y adornos celtas para dar con una estética coherente con la temática que aunara el estilo de todas las cartas.

He diseñado los ases manteniendo las formas tradicionales y reconocibles de diamantes, picas, corazones y tréboles, transformándolos en nudos celtas. Además, los he adornado con los frutos, hojas, ramas y flores del serbal, que van cambiando dependiendo del palo y estación correspondiente. Esta planta también se puede encontrar en algunas de las ilustraciones de las figuras.

En el reverso de las cartas figura un nudo cuaternario adornado. Reutilizo este diseño en el packaging de la baraja. Para el otro lado del estuche he usado una ilustración de un naipe que he adaptado a la caja.

Por otro lado, he investigado sobre los posibles métodos de publicación y producción de una baraja.

Palabras clave

baraja / ilustración / juego / mitología / celta

ABSTRACT

For my Final Degree Project I've made the illustrations and designs for an English poker deck consisting of 54 cards, including two jokers. For this purpose, I have used both traditional and digital techniques, which I have combined in order to elaborate the final designs of the cards.

The theme of the deck is the Celtic Mythology in the Britanic Isles, whose characters (selkies, banshees, fairies kings...) I have used to illustrate the figures of jacks, queens, kings and jokers, trying to harmonize their personalities, appearances, and colours as much as possible with the suits they were assigned to, taking into account that, I made each of the suits correspond to one of the four Seasons. I have also researched about celtic designs and decorations in order to create an esthetic coherent with the theme, which would help perceive the all the cards as a whole.

I have designed the aces being careful of keeping the traditional and recognizable shapes of the diamonds, spades, hearts and clubs, while turning them into celtic knots. Furthermore, I have decorated them with the fruits, leafs, branches and flowers of the rowan, which change, depending of the suit and season they correspond to. This plant can also be found in some of the illustrations of the figures.

On the back of the cards, there is a quaternary knot and decorations. I use this design again on the tuck box. For the other side of the box, I have used an illustration from one of the cards, which I adapted to the box.

Moreover, I have done research on the posible methods of publication and production of a deck.

Key words

deck / illustration / game / mythology / celtic

INTRODUCCIÓN

El proyecto final de realizar una baraja ilustrada sobre mitología celta surgió a partir de varias ideas e influencias, que se ven reflejadas en este documento.

Se me ocurrió realizar este producto principalmente gracias a conocer las barajas de la ilustradora Wylie Beckert y a la obtención de una baraja con ilustraciones de Lois Van Baarle (2019). Por otro lado, unos meses atrás, me habían propuesto la idea de realizar la parte visual de un juego de mesa. A pesar de no llegar a llevarla a cabo, me hizo empezar a considerar los juegos como una posible salida profesional dentro del mundo de la ilustración.

En cuanto al contenido y la temática, lo primero que decidí fue que a cada palo le correspondería una de las cuatro estaciones. Para mostrar los cambios de estado que indican el paso de una estación a otra, pensé en recurrir a la flora, que conecté con la mitología celta por ser las plantas unos elementos muy presentes en ella, dando así con la temática principal sobre la que diseñaría las cartas.

Desde pequeña me gustaron los cuentos y gracias a mi madre conocí un libro llamado *Hadas* de Brian Froud y Alan Lee que tiene unas ilustraciones preciosas y en el que se relatan historias y leyendas celtas y hay datos de diversas criaturas fantásticas, que fomentó mi interés por este mundo. Aparte de la mitología, siempre me ha llamado la atención la cultura celta: la música, las decoraciones, los bosques,... En agosto de 2018 tuve la suerte de visitar Irlanda y ver de primera mano mucho de todo esto que ya me interesaba de antes y sobre lo que he investigado más para poder definir los personajes, símbolos y estética de las ilustraciones.

Quería que hubiera reinas y en la baraja española no las hay. Por esto decidí hacer una baraja inglesa, en la que sí las hay y aprovechar también que tiene dos jokers que podían dar otras opciones visuales a la hora de escoger personajes. Además en la mitología celta hay algunos personajes que pertenecen a la realeza, lo cual encajaba con las figuras de rey y reina.

Las cartas son un juego que se lleva fabricando desde el siglo VIII d.C. y hoy en día se siguen creando nuevas barajas, algunas con diseños más tradicionales y otras con diseños que rompen con esa estética, como es el caso de la mía. Lo que hago es combinar elementos que existen desde hace mucho tiempo para crear algo nuevo aportándole mi visión personal.

OBJETIVOS y METODOLOGÍA

Con este proyecto pretendo alcanzar varios objetivos. Por un lado quiero realizar un producto profesional, con un diseño coherente, con una estética que me guste y pueda llegar a comercializar y a la vez, usar como portfolio para buscar trabajo en el mundo de la ilustración. Para lograr esto, tengo que hacerlo con mimo y esfuerzo, escuchando críticas y opiniones de otras personas y así llegar a realizar un producto con el que esté contenta tanto a nivel personal como a nivel profesional.

Por otra parte, quiero usarlo como aprendizaje:

- La mayoría de mis ilustraciones están carentes de escenarios o estos son muy sencillos y quiero aprender a desarrollar paisajes más complejos que completen al personaje retratado. Para ello busco fotos de referencia y planteo las ilustraciones teniendo en cuenta tanto la figura, como el fondo.
- Búsqueda de una técnica con la que sentirme cómoda y que me dé resultados adecuados. Para ello pruebo distintos medios y maneras de aplicar diferentes técnicas.
- Otra de las materias en las que quiero mejorar es la anatomía. Lo que más dibujo son retratos de chicas jóvenes, y considero necesario dibujar cosas diferentes para poder seguir aprendiendo. Por eso los personajes que represento comprenden distintas edades, pesos y características. Además, no me limito solo a los rostros, si no que dibujo también torsos y cuerpos enteros. No incluyo personajes de distintas razas porque lo he limitado a la mitología de una región concreta.
- Otro aspecto a mejorar es el uso del color, que es una cualidad que siempre me llama mucho la atención en la obra de otros artistas, tanto en ilustración, como en fotografía, u otros medios. Para mejorar en esto estoy realizando un curso de formación online de Domestika, impartido por Patricio Betteo, sobre pintura digital en Photoshop, uso las ruedas de color Adobe y analizo el color de ilustraciones y fotografías en las que me agrada la paleta de colores escogida.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

BARAJAS DE CARTAS

Las cartas se originaron en China alrededor del siglo VIII d.C., desde allí su uso se extendió por todo el mundo, llegando a Europa a través de Egipto en el siglo XIV, estando ya constituidas por cuatro palos (monedas, copas, palos de polo y espadas) (Novins, s. f.). Los símbolos de estos palos variaron en cada país. En Francia se dieron los corazones, tréboles, picas y diamantes, que también adoptaría la baraja inglesa o de póquer que derivó de ella (The Joker House, 2018).

Desde entonces se han creado diversos diseños de barajas. Las primeras que llegaron a Europa se realizaban a mano, con el tiempo se inventaron métodos de impresión como la xilografía. Después se coloreaban las ilustraciones utilizando plantillas (Novins, s. f.). Más adelante se usó la litografía en talleres como el de los inicios de Fournier a finales del siglo XIX (Fournier, 2020), haciendo aumentar la producción de barajas. Hoy en día se fabrican con métodos de impresión digital (Bicycle Cards, 2011).

Los diseños de las barajas han ido evolucionando a lo largo la historia, siendo muy comunes ciertos diseños clásicos, como el del artista Augusto Ríos (Ballesterismo, 2010) (figura 1) para Fournier realizado en el año 1889 (Naipecolección, s. f.) de la baraja española, que se sigue produciendo a día de hoy.



Figura 1. Baraja Heraclio Fournier, Augusto Ríos, 2017

Además se han realizado una vasta cantidad de barajas con otros diseños y se han desarrollado cartas de otras tipologías, como el Tarot (Fournier, s. f.), cartas para juegos de rol, como las *Magic* (Wizards of the coast, 2018) o de juegos de mesa, como *Virus* (Trangis Games, López, Cabrero, Santisteban, & GJ, s. f.).

Hoy en día la impresión de cartas es muy accesible, ya que se pueden subir las imágenes que aparecerán en los naipes de manera online, siguiendo las instrucciones indicadas en la página web del productor (Ludotipia, s. f.), lo que permite hacer barajas personalizadas con ilustraciones, prototipos, regalos, publicidad,...

Mi principal referente en cuanto a barajas ilustradas es Wylie Beckert (s. f.), una ilustradora ubicada en Seattle, EE.UU., que en 2016 sacó su primera baraja de póquer, llamada *Wicked Kingdom* (figuras 2 y 3) consiguiendo los fondos necesarios para imprimirla a través de la plataforma de crowdfunding Kickstarter. Los personajes que aparecen ilustrados, están todos ubicados dentro del mismo mundo y tienen su propia personalidad y una historia detrás. Actualmente Beckert se encuentra elaborando un set de dos barajas hermanadas llamadas *Reign of Sin*, de tonos claros, y *Rule of Virtue* (figura 4) con tonos oscuros.



Figuras 2 y 3. *Wicked Kingdom*, Wylie Beckert, 2016



Figura 4. *Reigns of Sin and Virtue*, Wylie Beckert, s. f.-c

Otra fuente de información e inspiración para este trabajo ha sido la empresa Bicycle (Bicycle Cards. The United States Playing Card Company, s. f.), cuyas barajas varían en temática, estilo y función, ofreciendo mazos sobre sirenas, dragones, unicornios, diseños clásicos renovados y mucho más. Sus cartas se usan para jugar, para hacer magia y cardistry (florituras con cartas).

Otra tipología de mazos que ofrece Bicycle es el tarot, que es un campo que también me ha inspirado y en el que se están realizando diversas reinterpretaciones, como *El tarot de fuego* de Ricardo Cabolo (Fournier & Cavolo, 2014) o el *Lovely Omens Tarot* de Keely Elle (s. f.).

Creo que hoy en día la fabricación de barajas sigue teniendo un gran interés, tanto para coleccionistas, como magos, cardists, que son los que realizan florituras con cartas, casinos, o personas a las que simplemente les guste jugar a las cartas. Considero que una baraja es un medio ideal para que ilustradores, diseñadores y demás artistas plásticos plasmen su trabajo, ya que, aunque obliga a mantener ciertas reglas en cuanto a su diseño, permite un gran despliegue creativo.

MITOLOGÍA CELTA

Las tradiciones y leyendas celtas pasaron de padres a hijos de forma oral y con el tiempo fueron recogidas de manera escrita. Se pueden encontrar libros como *El diccionario de las Hadas* de Katharine Briggs (1992) que recoge relatos y personajes tanto de otros libros, como de historias contadas de forma oral por habitantes de las islas británicas.

El libro *Hadas* (1983) (figura 5) de Brian Froud y Alan Lee aborda estos temas como forma de recopilación de historias verídicas, lo cual fomentó mi interés por las hadas y las criaturas mágicas. Este libro ha sido una de las principales influencias a la hora de realizar este trabajo tanto a nivel de contenido teórico, como a nivel visual.

Muchas son las obras que toman elementos del mundo mágico de la mitología celta. Podemos encontrar personajes de estas leyendas en diversas historias modernas como por ejemplo leprechauns y boggarts en los libros de *Harry Potter* (Rowling, 2010, p. 200) (Rowling, 2011, p. 99) o películas que hacen uso de estas historias para elaborar su trama, como la película de *Merlín el encantador*, de Disney (1963), que se basa en la leyenda del rey Arturo.

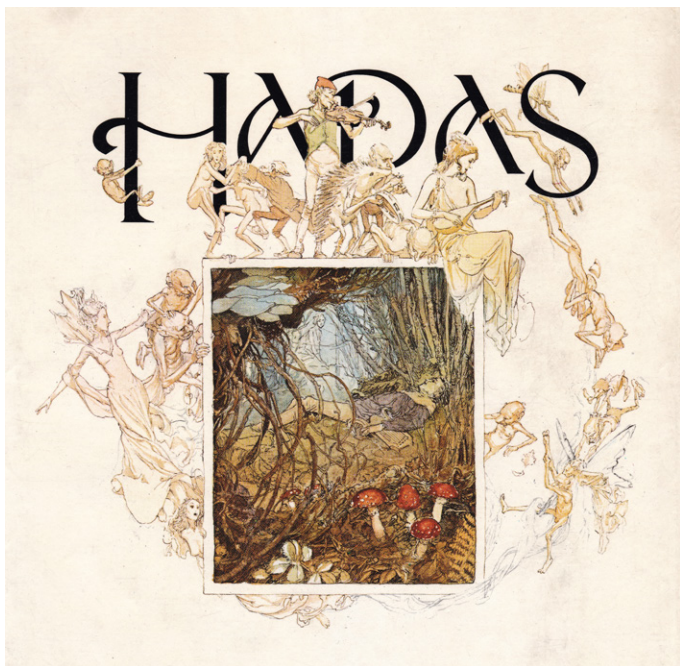


Figura 5. *Hadas*, Alan Lee, 1983

Lo que pretendo es diseñar una baraja combinando elementos ya existentes de la cultura celta y crear algo nuevo con ellos al conjugarlos y darles mi visión particular, mezclando medios y técnicas tradicionales y digitales. Mi intención es crear ilustraciones con una estética común para aunar a los personajes representados dentro de un mismo mundo.

DESARROLLO

INVESTIGACIÓN TEÓRICA

PUBLICACIÓN Y PRODUCCIÓN DE UNA BARAJA

Tras investigar he podido ver que hay varias maneras de producir una baraja. Al principio pensé en publicar mi baraja con una editorial de juegos como Gen X Games (s. f.) o de cartas, como Bicycle. Estos últimos tienen un apartado en su página web para enviarles propuestas de barajas y si estos diseños entran dentro de lo que están buscando, lo producen y lo venden, pero eso implicaría perder los derechos de distribución de la baraja, por lo cual yo no podría venderla y en un futuro cercano me gustaría participar en convenciones como la Japan Weekend (s. f.), mercadillos y venderla en mi tienda online.

Por eso voy a optar por una campaña de crowdfunding para poder financiar el proyecto. Este tipo de campañas se realizan a través de plataformas especializadas como Kickstarter (s.f.), Ulule (s.f.) o Verkami (s.f.), en las cuales se publican los proyectos con un objetivo mínimo de financiación para poder producirse. Si no se llega ese mínimo en el tiempo estimado, se devuelve el dinero a los mecenas y el proyecto no sale adelante.

Algunas campañas de crowdfunding de cartas que se han financiado con éxito son la baraja *Wicked Kingdom* de Wylie Beckert o la baraja de tarot *Lovely Omens* de Keely Elle (s. f.).

En este tipo de campañas se pueden fijar objetivos de financiación que vayan desbloqueando recompensas, ya que, al aumentar las cantidades fabricadas, se reducen los gastos de producción, y se puede emplear este dinero ahorrado en extras sin cargo para los mecenas. También se pueden preparar distintos packs, siendo estos más caros cuantas más productos lleven incluidos. En mi caso podría hacer prints con las ilustraciones de las cartas, pegatinas, totebags o pines con los diseños de los ases para usar como recompensa o como parte de los packs.

Antes de lanzar la campaña de crowdfunding es necesario que hacer una investigación sobre la fabricación, sobre cómo se van a enviar las cartas una vez producidas y calcular precios y tiempos para poder tener información clara y evitar imprevistos.

He encontrado que hay bastantes empresas productoras de cartas. Está la USPCC en Estados Unidos, que fabrica las Bicycle, las Tally Ho y otras conocidas marcas de gran prestigio. En el año 2019 fue comprada por Cartamundi (2019), una empresa de fabricantes con base en Bélgica. También están la Make Playing Cards en Estados Unidos o la Hanson Chien (Hanson Chien Production Co., s. f.) en China.

Los magos y los cardists, que hacen trucos con cartas, usan principalmente barajas de Bicycle o de Cartamundi. Estas empresas ofrecen distintos papeles y acabados y también permiten customizar las cajas y los que las usan de manera profesional, dicen que sus cartas son de gran calidad (Chris Ramsay, 2018, 00:00–10:39). El problema con estos productores es que, por ejemplo, Cartamundi (s.f.) exigen un pedido

mínimo de doscientas barajas, por el que tendría que pagar alrededor de diez euros por baraja, más el envío e impuestos, lo cual teniendo en cuenta que quiero venderlas como mucho a quince euros, hace que sobrepase el presupuesto, y no sé cuanta financiación lograré recaudar porque no soy muy conocida en redes sociales, así que es posible que ni si quiera llegue a las doscientas barajas.

También he encontrado una empresa llamada Ludotipia (s. f.), ubicada en Madrid que produce cartas y juegos de mesa. No piden un mínimo de unidades para poder fabricarlas, evita envíos caros al estar más cerca y las barajas cuestan mucho menos dinero. En su web dan información y plantillas para poder imprimir las cartas. El problema con esta empresa es que solicité que me enviaran una caja de muestras y esta venía con los bordes tanto de la caja, como de las propias cartas, mal cortados y con rebabas; la impresión permitía ver los puntos de color generados por la impresora y la caja no estaba muy bien diseñada y plegada.

También pedí presupuesto a USPCC, ya que en su página web no hay información sobre precios, pero solo me comentaron cuanto podía costar producir a partir de mil barajas.

Para mí es importante llegar a producir esta baraja, así que lo que podría hacer es imprimir las cartas con Ludotipia si consigo poca financiación y poner como recompensa que a partir de cierta cantidad de financiación produciría las cartas con otra empresa como USPCC, Cartamundi o Make Playing Cards.

Realmente, enfoco la baraja principalmente a coleccionistas y gente a la que simplemente le pueda gustar mi baraja por su diseño y no tanto a magos, porque estos buscan cierta calidad en el material que no creo que sea capaz de alcanzar. Esto mismo me ocurre con los que se dedican a hacer cardistry, los cuales además, suelen usar barajas con diseños más simples. Pero aun así quiero que el producto final sea de buena calidad.

Al producir las cartas y es importante elegir materiales y procesos de fabricación de adecuados, ya que el soporte en el que se materializa un diseño, afecta al resultado final.

MITOLOGÍA

Para decidir que personajes representar en las figuras, he investigado múltiples mitos y leyendas celtas. Algunos de los que he escogido pertenecen a los Tuatha de Dannan, que tras su derrota contra los Milesios, se vieron obligados a vivir bajo tierra, pasándose a llamar Daoine Sidhe (Alan Lee, Brian Freud, 1983). El resto de personajes, como las selkies y los leprechauns también son habitantes de este mundo mágico.

Además, planteé los colores y ciertas características que debían tener los personajes según las estaciones del año y busqué personajes mitológicos tratando de encajarlos con estas características. Este fue el resultado:

FIGURA Y PALO	ESTACIÓN	COLORES	APARIENCIA	PERSONAJE
A♣	Primavera	Verdes, y complementarios (rojo, rosa, naranja), blanco, y azul claro para el cielo	Juvenil/infantil, suave, con curvas, alegre, vital, fresca	Flores
J♣				Niño verde
Q♣				Ondina
K♣				Aegnus Og
A♥	Verano	Cálidos, (naranjas, amarillos, verdes), azul para el agua y el cielo	Joven, alegre, jovial, hedonista	Frutos verdes/anaranjados
J♥				Hada con alas
Q♥				Selkie
K♥				Lugh
A♠	Otoño	Naranjas, marrones, verdes tostados, algo de azul y rojos	Regia, madura, serena, implacable, poderosa	Frutos maduros
J♠				Leprechaun
Q♠				Etain
K♠				Dagda
A♦	Invierno	Azul, gris, blanco, negro, rojo, tonos insaturados	Sabia, vieja, oscura, siniestra, misteriosa, profunda, antigua, arrugas, pelo blanco, muerte	Frutos viejos
J♦				Trasgo
Q♦				Banshee
K♦				Arawn
JKR 1	-	Blanco, verde, marrón, beige, azul, morado	Túnicas, plantas	Druida
JKR 2	-			Druida
Reverso	-	Azul o verde oscuro	Adornos y nudos celtas	Nudo cuaternario

Desglose de personajes:

ASES

En un principio quise usar el avellano, que es un árbol relacionado con las hadas, pero lo descarté porque las flores no me gustaban estéticamente (Seresdelbosquemágico, 2011). Por eso acabé decantándome por el serbal, que también está asociado con las hadas y los druidas y cuyas flores y frutos me pareció que darían más juego a la hora de adornar los iconos de los ases, que el avellano (Froud & Lee, 1983, p. 158). Los realicé en forma de nudo celta, cuestión sobre la que trataré más adelante en el apartado de “Ases e iconos”.

PRIMAVERA ♣

J Niño verde: La leyenda de los niños verdes cuenta como los habitantes de Suffolk encontraron a un par de niños cuya piel era completamente verde, no hablaban inglés, y aunque tenían hambre no comían nada, hasta que les dieron comida de color verde. Con el tiempo empezaron a tomar otros alimentos, perdieron su color y aprendieron inglés. Desgraciadamente el niño murió al poco tiempo, pero la niña vivió muchos años y contó que ambos provenían de una tierra en la que no salía el sol, pero siempre había una luz como la del atardecer y todo era verde (Froud & Lee, 1983, p. 69). Escogí representar al niño por su edad y color que iba acorde con las características de la primavera.

Q Ondina: Son unas doncellas muy hermosas que habitan en ríos y otras acumulaciones de agua dulce. Quise utilizar a un personaje acuático para esta carta porque asocio la primavera con el agua y la frescura (Froud & Lee, 1983, p. 126).

K Angus o Aegnus Og: Es el dios celta del amor. Es el hijo de Dagda, y se le describe como un joven rubio y atractivo y rodeado de cuatro pájaros que se enamora de una doncella cisne (Ireland-information.com, s. f.-a). Al ser un dios, encaja con el rey de la primavera.

VERANO ♥

J Hada con alas: Opté por hacer una representación de un hada con alas para este naipe, tratándola como un personaje secundario respecto a los personajes de los reyes y reinas. En el libro “Hadas” se pueden encontrar múltiples ilustraciones de hadas con alas.

Q Selkie: Estos seres son mujeres que tienen una piel de foca de la que a veces se desprenden y esconden mientras se encuentran en tierra (Froud & Lee, 1983, p. 135). Se me ocurrió representarla en su forma humana disfrutando del sol del verano.

K Lugh: Es un dios celta de apariencia joven, que tiene todos los poderes y talentos y al que se relaciona con el sol. En verano se celebran fiestas en su honor. Lleva una lanza, un escudo, una onda y va acompañado por un cuervo (Ávila, 2008).

OTOÑO ♠

J Leprechaun: A estos seres irlandeses se les relaciona con ollas de oro, pues se dice que saben dónde se ocultan montones de monedas. “*Suelen llevar sombreros de tres picos*” (Froud & Lee, 1983, p. 82-85). Con el tiempo se les asoció con San Patricio y la buena suerte y se les empezó a representar vestidos de verde y con un sombrero de copa. He optado por realizar el diseño del personaje atribuyéndole las características con las que se les representaba anteriormente, como con el sombrero tricorne.

Q Etain: Pertenece a los Tuatha Dé Danann, era la amante de Midhir hasta que la esposa de este la convirtió en una mosca. A los siete años fue tragada por la esposa del rey Etar y renació de ella (Briggs, 1992, p. 30). Cuando nació no se acordaba de su vida anterior, pero tenía la misma apariencia, seguía siendo igual de hermosa. Se casó con el rey irlandés Eochaid Airhem, al que era leal. Midhir la encontró y retó varias veces a Eochaid para poder besarla, hasta que le ganó. Cuando la besó, esta recuperó su memoria y se fue con Midhir (Ireland-information.com, s. f.-b).

K Dagda: Es un dios importante. Gobernó a los Tuatha Dé Danann durante un tiempo y poseía un garrote o mazo, un caldero con propiedades mágicas y tenía dos cerdos (Mitología.info, 2017).

INVIERNO ♦

J Trasgo: Estos pequeños seres que a veces toman forma de animales, son malignos y acompañan a los muertos. Es por esto último que he elegido hacer un trasgo para el invierno, pues relaciono esta estación con la muerte (Froud & Lee, 1983, p. 88).

Q Banshee: A este personaje se le conoce también por el nombre de Bean Si. Es una mujer hada, considerada como el “espíritu de la muerte irlandés”. Se la puede ver llorando mientras lava la ropa de los que van a morir. Tiene el pelo largo y ondulado, los ojos rojos y lleva una capa (Briggs, 1992, p. 30). La he elegido por su relación con la muerte, porque me la imagino como una mujer mayor por su pelo blanco y porque el color rojo es uno de los que he elegido para el invierno, en contraposición con el frío azul.

K Arawn: Es el rey del Annwn, el reino subterráneo de los muertos (Briggs, 1992, p. 23). Ya que he relacionado al invierno con la muerte, creo que este personaje es perfecto para este naipe.

JOKERS

Para estas cartas he escogido a los druidas porque no son seres sobrenaturales, si no que son humanos, pero se relacionan con este mundo. Son los sacerdotes celtas de mayor categoría. Practicaban ritos en los bosques, como el de cortar el muérdago y los robles eran sagrados para ellos (Ávila, 2008).

REVERSO

Para esta ilustración he decidido usar un nudo cuaternario, pues estos, entre otras cosas simbolizan las cuatro estaciones (Simboloteca, 2019).

ARTE CELTA y TIPOGRAFÍA

Los celtas adornaban sus tumbas, libros y objetos con ornamentaciones orgánicas en forma de nudos y tenían símbolos con distintos significados, como el trisquel o el nudo perenne.

Cuando estuve en Irlanda pude ver *El libro de Kells* (Disgraphics, 2019), que se conserva en el Trinity College de Dublín. Este libro del siglo IX d.C. es un evangelionario cuyas ilustraciones a color están adornadas por complejos nudos.

También pude visitar el Museo arqueológico de Dublín y apreciar las intrincadas filigranas en objetos como las fíbulas, que usaban para sujetarse las prendas e hice fotografías, en la que se pueden apreciar estos dibujos (figura 6).

Además, se usaban estos nudos para decorar las tumbas, como la de la foto que tomé en un cementerio (figura 7).



Figura 6

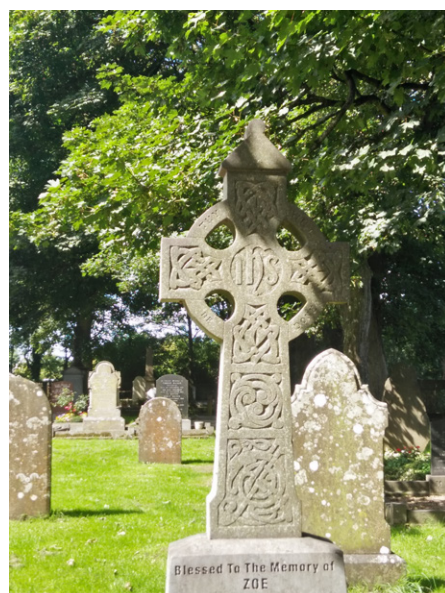


Figura 7

Toda esta imaginería la tomé y la usé para diseñar los iconos y los ases, dándoles forma de nudos. Durante mi visita a Irlanda pude observar que muchos locales utilizaban en sus rótulos una tipografía con formas muy orgánicas que me parecieron interesantes y quería que las letras y números de mis naipes tuvieran este tipo de formas.

ARTISTAS REFERENTES

A lo largo de los años he ido creando una lista de artistas tanto contemporáneos, como de otras épocas, a los que admiro y cuyo trabajo observo y analizo, tratando de mejorar en mi práctica a base de identificar los aspectos y elementos que me gustan y los que no de sus obras. Los siete artistas que más me han influido y que son mis referentes en este proyecto son:

WYLIE BECKERT:

Esta ilustradora es mi principal referente en cuanto a barajas ilustradas. Tiene un dominio magistral de las técnicas con las que elabora sus diseños, posee un gran conocimiento de la anatomía humana y cuida al máximo sus ilustraciones, consiguiendo un conjunto coherente y profesional. A parte me llama la atención como hace uso de la línea en sus dibujos, que luego colorea, manteniendo una armonía entre líneas y claroscuro.



Figura 8. *Queen of Spades*, *Wicked Kingdom*, Beckert, s. f.



Figura 9. *Masks*, Wylie Beckert, 2018

LOIS VAN BARLEE:

Es una ilustradora, animadora, y concept artist neerlandesa que me influye en varios aspectos. Posee un gran conocimiento de anatomía y es capaz de estilizar sus personajes con una visión propia. Me inspiran su uso del color, la fluidez de sus formas y como es capaz de crear escenarios en los que los personajes encajan a la perfección.



Figura 10. *Flame*,
Lois Van Barlee, 2018

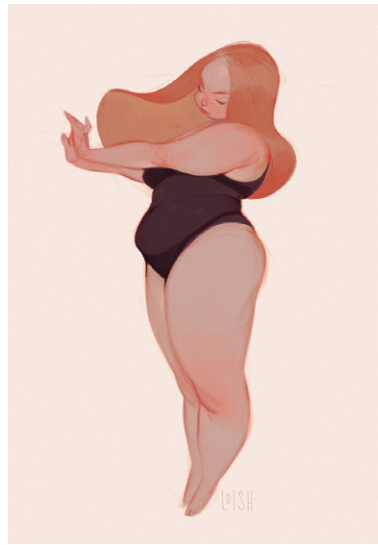


Figura 11.
Salmon pink drawings,
Lois Van Barlee, 2019

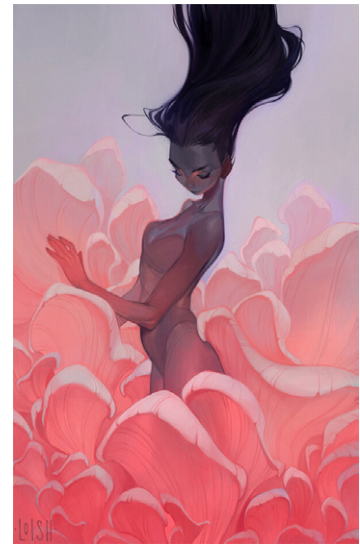


Figura 12. *Mushroom*,
Lois Van Barlee, 2020

DANIEL DIEZ:

Es un artista que realiza dibujos digitales y tradicionales. A veces combina las técnicas y colorea digitalmente dibujos hechos a lápiz. Destaca como trabaja la luz y el color añadiendo texturas interesantes. Sus personajes, especialmente los de su proyecto *Shamans* (2015b) (figuras 13 y 14) son una gran fuente de inspiración.



Figuras 13 y 14. *Shamans*, Daniel Diez, 2015 (a)



Figura 15. *Monster*, Daniel Diez, 2019

ALAN LEE Y BRIAN FROUD:

Juntos realizaron las ilustraciones del libro *Hadas*. De ambos me influyen sus personajes y criaturas fantásticas, su manera de estilizarlos y representarlos de tal manera que aparentan estar vivos y personalidad propia.

Lee es un ilustrador inglés conocido por sus dibujos para los libros de *El señor de los anillos* y el concept art para las películas (Elanillounico.com, 2016).

Brian Froud es un ilustrador inglés que ha publicado múltiples libros y que ha trabajado como concept artist para películas como *El cristal oscuro* y *Dentro del laberinto* (Brief Biographies, s. f.).



Figura 16. *Hadas*, Alan Lee, 1978



Figura 17. *Desconocido*, Froud, s.f.

JOHN W. WATERHOUSE:

Fue un pintor nacido en el año 1849 en Roma, que siguió la corriente Prerrafaelita años después de la fundación de la Hermandad Prerrafaelita, cuya primera reunión se dio en el año 1848 (Hilton, 1993, pp. 33). Pintó imágenes cargadas de simbolismo, en las que incluía personajes mitológicos. Sobre todo me inspiran la atmósfera que logra crear, la suavidad de sus pinturas y la manera de representar a personajes mitológicos, como por ejemplo en sus cuadros *A mermaid* (1900) (figura 18), *Hylas and the Nymphs* (1896) (figura 19) o *A Niad* (Waterhouse, 1893, p. 127).



Figura 18. *A mermaid*, Waterhouse, 1900



Figura 19. *Hylas and the Nymphs*, John W. Waterhouse, 1896

ALPHONSE MUCHA:

Fue un artista checo que se convirtió uno de los protagonistas del movimiento Modernista (Mucha, 2010, pp. 1-180). En sus ilustraciones solía retratar a mujeres, jugando con adornos y plantas para crear sus composiciones. En su retablo *Las cuatro estaciones* (figura 20) hace una ilustración por cada estación y juega con los colores, el atrezzo y con elementos naturales para representar cada estación.



Figura 20. *Las cuatro estaciones*, Alphonse Mucha, 1896

PATRICIO BETTEO:

Es un ilustrador mexicano que pinta principalmente de manera digital con un aire a pintura tradicional, pues usa pinceles con texturas y aprovecha los accidentes (Betteo, 2017). De su arte me influyen su manera de usar los colores, la luz y las texturas.

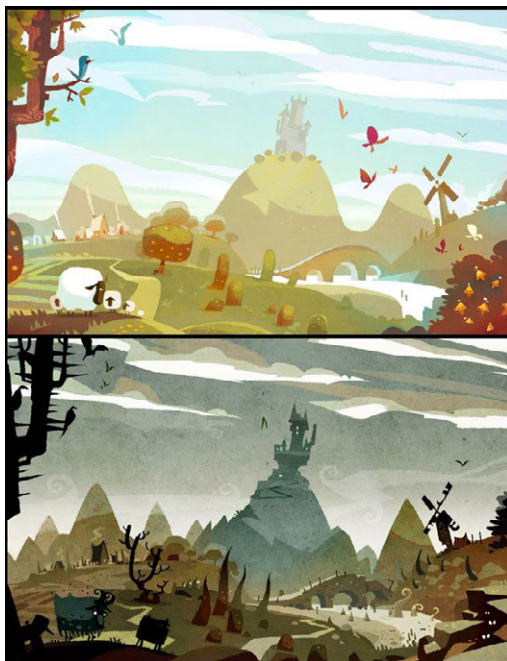


Figura 21. *Heaven & Hell*, Patricio Betteo, 2015

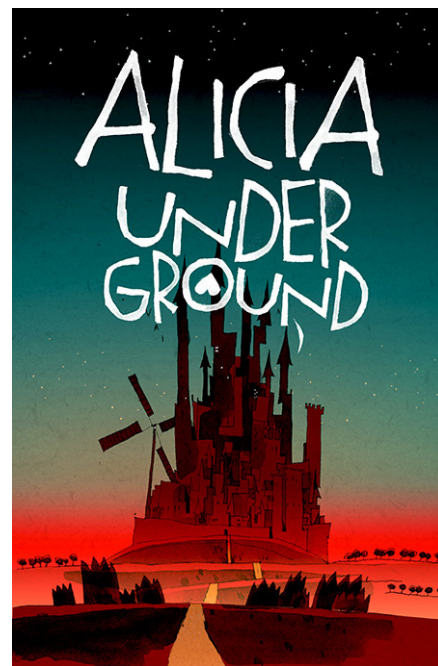


Figura 22. *Alicia underground*, Patricio Betteo, 2018)

DESARROLLO

REALIZACIÓN

PRUEBAS

Cuando me asenté sobre la idea de realizar las cartas, tenía pensado realizar las ilustraciones de manera tradicional, usando lápices de colores y acuarelas, pues son medios que he usado muchas otras veces. Sin embargo, me suele costar poner suficiente color.

Por otro lado, a raíz del proceso de trabajo y la investigación realizada, conocí a artistas como Daniel Diez, y me hice una idea de las posibilidades a nivel de texturas, color y claroscuro que ofrecen las técnicas digitales. A la vez comencé un curso virtual de Doméstika impartido por Patricio Betteo que trata sobre la pintura digital, manteniendo rasgos de la pintura tradicional. Así que probé distintas maneras de dibujar de manera tradicional y colorear digitalmente.

PRUEBA 1:

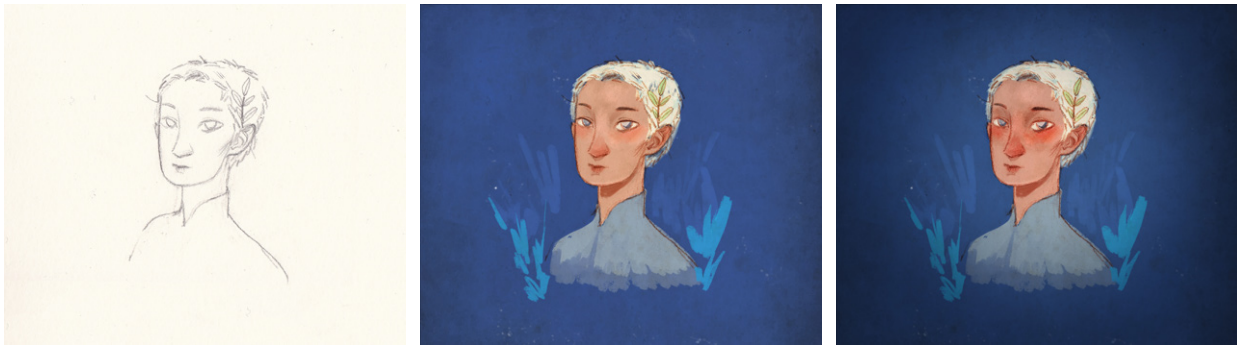
En las dos primeras pruebas dibujé a lápiz personajes que podrían aparecer en mis cartas. Concretamente una reina y una jota de invierno. Esto fue antes de tener completamente planteadas las características de cada palo. Por eso la reina tiene unos tonos demasiado cálidos y el personaje de la jota es demasiado joven.

Para la reina primero coloqué una capa de color naranja en modo “color” y fui añadiendo capas en modo “multiplicar”.



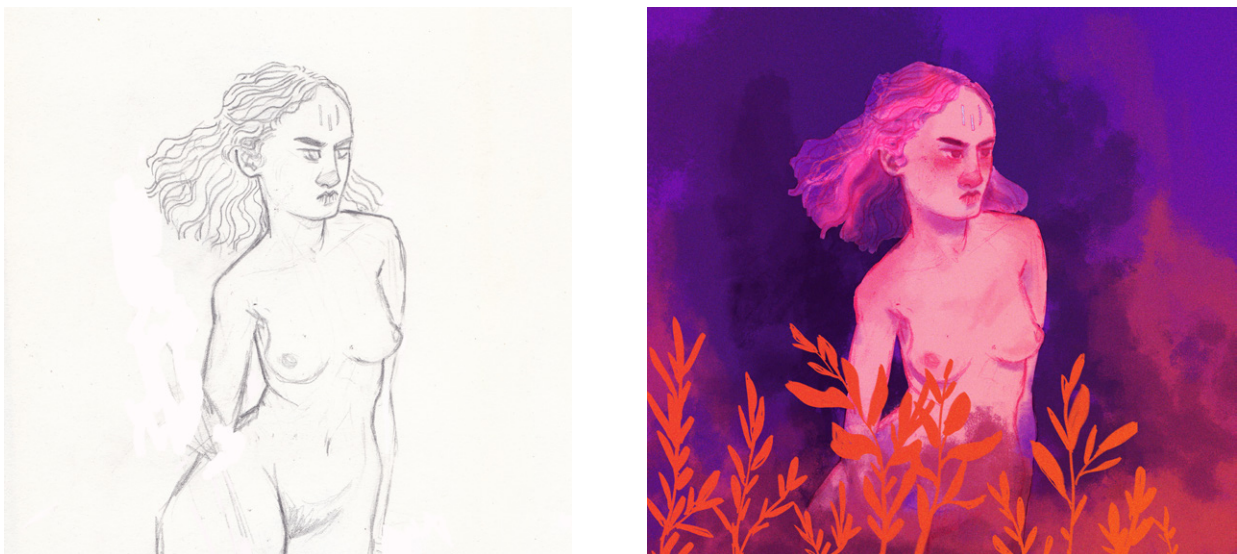
PRUEBA 2:

En el caso de la jota, separé la línea del fondo seleccionando por “gama de color” y pintando en una nueva capa esa selección y la coloreé de un tono rojizo. Usé pinceles texturizados y texturas fotográficas que adapté con modos de fusión. Por último, añadí un tono más oscuro creando un efecto de viñeta.



PRUEBA 3:

En este dibujo coloreé la línea añadiendo una capa de color y no la cubrí tanto como en el caso de la prueba 1. Otro aspecto que hizo que se apreciara mejor la línea fue que los colores de esta y los que la cubrían con capas de multiplicar eran más similares a nivel tonal. Al usar esta combinación de capas, lograba dar color a la línea, pero no separarla del fondo. Es un modo de trabajar por transparencias y lo que buscaba era generar una línea opaca para poder controlar totalmente el color de esta.



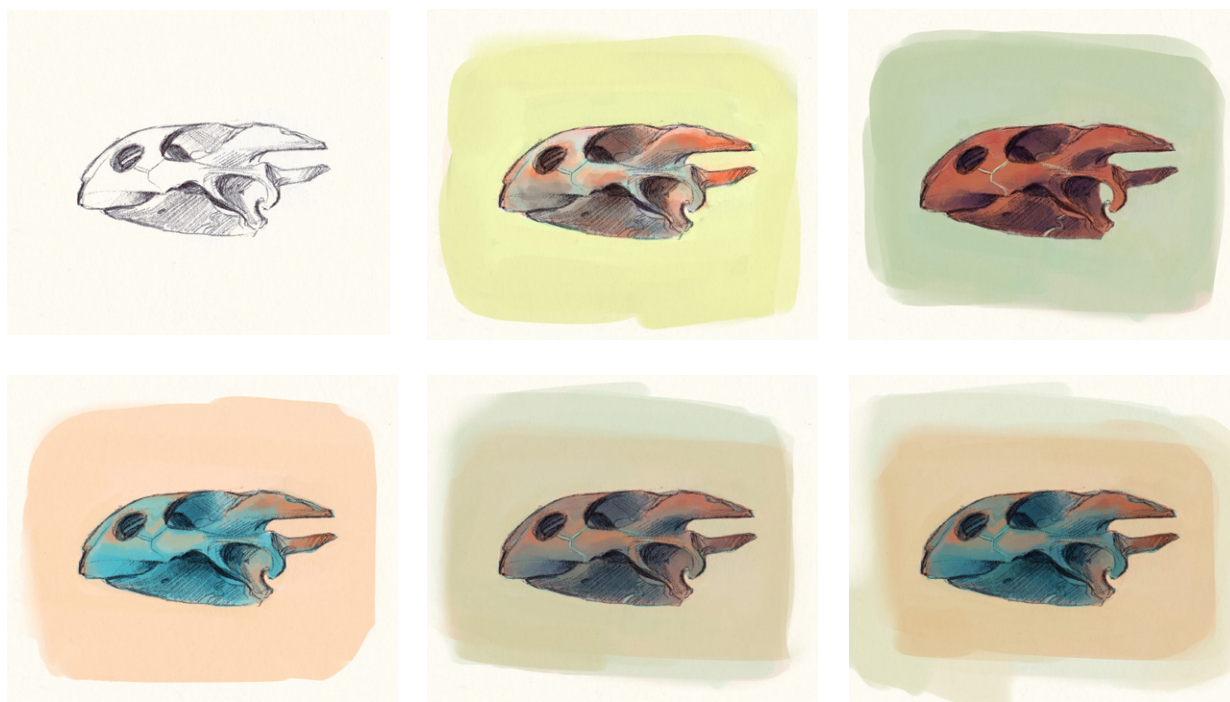
PRUEBA 4:

Realicé un intento de dibujar digitalmente, pero no me sentí tan cómoda como con las técnicas tradicionales



PRUEBA 5:

Para este cuarto test usé bolígrafo en vez de lápiz. Es una técnica que uso a menudo, pero no admite mucho error, y por eso la descarté. Hice varias pruebas de color con los pinceles de Patricio Betteo, pintando primero un color base y añadiendo otros tonos por encima. Después combiné el color de varias versiones, consiguiendo nuevas versiones que también funcionaban.



PRUEBA 6:

Para esta prueba hice el dibujo a lápiz de grafito, después realicé una grisalla con el modo multiplicar, para poder seguir viendo el dibujo. A continuación, añadí color en una nueva capa con el modo de color y coloreé el fondo en una capa normal.



ESTRUCTURA DE LA BARAJA

Antes de elegir los personajes reflexioné y le asigné a cada palo su estación. Para ello tuve en cuenta los colores originales de los palos (rojo para los corazones y los diamantes y negro para los tréboles y las picas) y decidí que quería mantenerlos así y que se alternaran de tal manera que, si se ordenaran por estación, fueran: negro, rojo, negro, rojo. Esto me dejaba como combinaciones posibles:

OTOÑO	INVIERNO	PRIMAVERA	VERANO
♥	♣	♦	♠
♠	♥	♣	♦
♦	♠	♥	♣
♣	♦	♠	♥
♥	♠	♦	♣
♣	♥	♠	♦
♦	♣	♥	♠
♠	♦	♣	♥

Para descartar opciones pensé en qué era lo que no podría funcionar para el invierno, que sería frío y bastante muerto. Los tréboles no me servían, porque tienen mucha vida; los corazones tampoco por su simbología; las picas podrían funcionar y los diamantes también, aunque los diamantes al ser rojos me planteaban un problema respecto a la paleta cromática de tonos fríos y desaturados que tenía en mente. Esto me dejaba estas opciones:

OPCIÓN	OTOÑO	INVIERNO	PRIMAVERA	VERANO
A	♦	♠	♥	♣
B	♣	♦	♠	♥
C	♥	♠	♦	♣
D	♠	♦	♣	♥

Finalmente me decanté por la opción D porque las picas se me asemejaban a hojas, como las que caen en otoño; los diamantes con sus líneas rectas y forma de cristal me recuerdan al hielo, y podía aprovechar ese "problema" cromático para añadir interés con el contraste de tono y saturación; los tréboles funcionaban bien para el renacimiento de la Naturaleza que ocurre durante la primavera y el corazón estaba en consonancia con la calidez del verano.

FIGURAS

Una vez establecidos los palos, pensé en los colores, ya que podían ser importantes a la hora de decidir qué personajes escoger.

Estudí varias barajas de cartas e investigué en internet sobre los tamaños de baraja inglesa y decidí hacerlas a tamaño 63 x 88 mm, que son los números que más encontré y porque es el tamaño de las cartas que hacen en Ludotipia. Decidí no hacer simétricas las ilustraciones de las figuras, ya que eso limitaría el espacio a usar a la mitad y uno de mis objetivos era aprender a componer incorporando fondos, y estos no cabrían al dividir un espacio tan pequeño en dos.

El siguiente paso fue elegir personajes mitológicos que se adecuaran a las características de los naipes según la estación que les correspondiera. Gracias a las pruebas que había hecho anteriormente, desarrollé un método de trabajo propio que podía variar ligeramente si una ilustración lo requería, pero que en general se mantuvo de una carta a otra, desde la fase de abocetado, hasta la finalización de la ilustración. Este método de trabajo lo voy a exponer mostrando el proceso para realizar la ilustración de la reina de tréboles, a la que le asigné una ondina, un personaje acuático, al que he representado siendo joven y con curvas.

Una vez decidido el personaje, me imaginaba la estética y actividades que podía estar realizando y ambientes en los que se podía encontrar y buscaba referencias visuales de plantas, personas, elementos decorativos, telas, luz, color,... Tanto en Pinterest y Google como en fotos propias o fotos de conocidos para los personajes cuya personalidad me encajaba con su físico. Si no encontraba fotos adecuadas, las tomaba yo misma para tenerlas de referencia. Lo que pretendía al usar estas referencias no es que mis dibujos se pareciesen a ellas, si no usarlas como estructura sobre la que desarrollar mis conocimientos y sobre las que apoyarme cuando no sabía cómo representar algo en concreto.

En el caso de este naipe, estas son algunas de las referencias que usé. La primera es una foto de la hermana de una amiga, en la que me basé para dibujar la cara principalmente. También consulté ilustraciones del libro *Anatomía artística 4, Grasas y pliegues de la piel* (2019, pp. 39-57), de Michael Lauricella para entender como tenía que hacer las masas del brazo.



Figura 23. Ester,
A. Sánchez-Garnica, 2019



Figura 24 . Desconocido,
A. Bochkareva, 2018

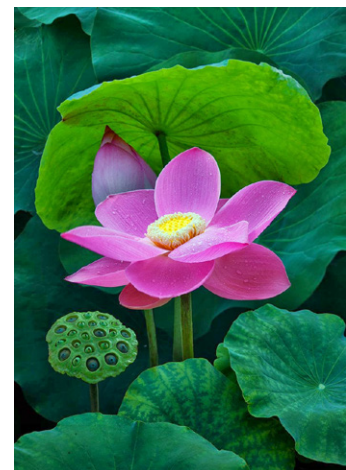
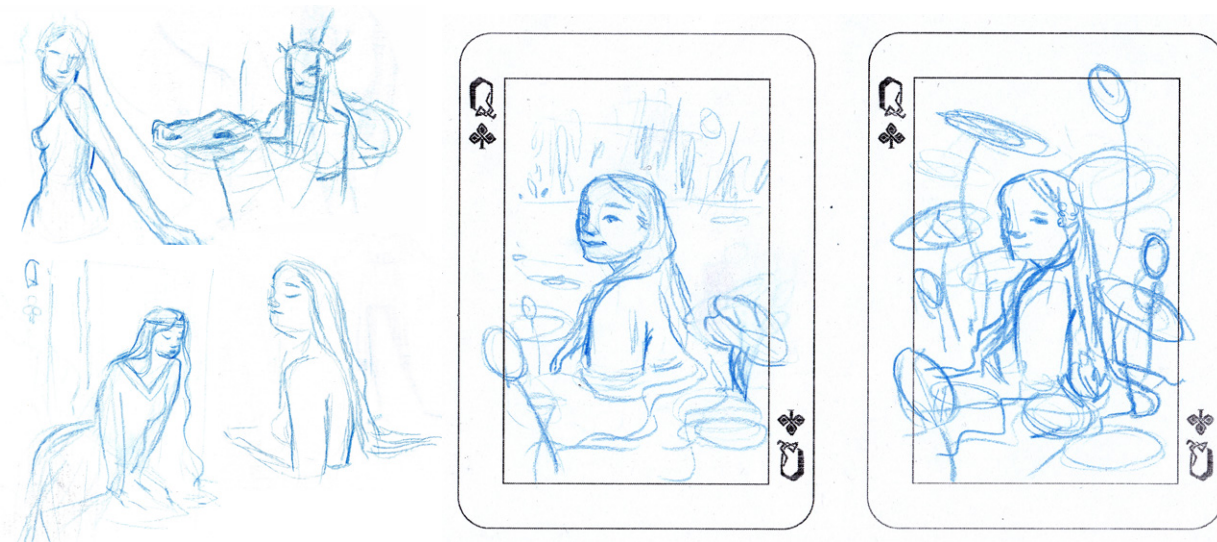


Figura 25. Flor de loto,
J. C. Dorigo, 2015

Tras seleccionar las imágenes de referencia solía dibujar un rato, tanto basándome en las referencias para el naipe, como en otras imágenes, para calentar la mano y después hacía varios bocetos con distintas composiciones. A veces con distintos personajes si estaba indecisa entre varios. Cuando ya tenía una idea de la composición, hacía bocetos sobre una retícula con la forma de las cartas a tamaño real que hice para poder ver las composiciones tal y como quedarían al imprimirse. Esto y estudiar la baraja que tengo de Lois Van Barlee (2017), me ayudó a decidir que detalles eran demasiado pequeños como para verse bien.



Una vez decidido cual era el boceto definitivo, lo escaneé, lo amplié para que midiera aproximadamente 20 cm de alto y lo imprimí en un A4. Esto me permitió conseguir una resolución mayor. A veces, antes de imprimir, realizaba una prueba en blanco y negro sobre este boceto en Photoshop, para comprobar que la composición funcionaba bien una vez añadidas las luces y las sombras y hacía ajustes sobre la composición, si lo veía necesario y después lo imprimía.

Sobre este boceto ampliado e impreso, con una tabla con leds que usaba a modo de mesa de luz, calqué el lineart con un lápiz y un portaminas de mina blanda. Antes de empezar hice tres cruces en el papel impreso y otras tres encima de estas en el papel limpio para tenerlas de referencia por si se me movía el papel. Empecé dibujando una línea bastante simple, fijándome en referencias para detalles. Después, ya sin el boceto debajo, repasé las líneas haciéndolas más oscuras, para poder separarlas del papel digitalmente, y más gruesas en algunas zonas para generar volúmenes y resaltar ciertas zonas. En general traté de mantener todas las líneas dentro de niveles de luminosidad similares para facilitarme la siguiente fase del proceso.

Una vez terminado el lineart lo escaneé a 600 puntos por pulgada, que es la máxima resolución de mi escáner, un Canon Lide120.

Nada más abrir la imagen escaneada en Photoshop, convertí el archivo a modo de color CMYK para que no me dé problemas al imprimir. A continuación, dupliqué la capa, para no perder de vista el original y nombré las capas, lo cual continué haciendo durante todo el proceso. Además, las organicé en grupos para poder identificarlas con facilidad.



Limpié pequeñas manchas en la capa duplicada con la herramienta “pincel corrector puntual” y creé una capa de ajuste de “niveles” (en otras ocasiones usé la de “curvas”) para conseguir diferenciar las líneas a lápiz del papel, manteniendo la mayor cantidad de detalle posible.

Usando la selección por “gama de color” hice una selección de la línea y en una nueva capa la rellené usando el “bote de pintura” dándole un color distinto al de la línea del lápiz. La diferencia de color me permitía comprobar cómo iba quedando la nueva línea respecto a la original. Si hacía falta volvía para atrás, corregía los niveles, repetía el proceso y comprobaba de nuevo como había quedado.

Lo que conseguí al separar la línea del papel es poder meter capas de color entre la línea y el fondo. De esta manera, lo que pintaba no tapa o modifica la línea a no ser que lo hiciera sobre su capa o en una superior.

Después creé la paleta de colores en una capa aparte. Por lo general me gusta utilizar colores complementarios. Para cohesionar los colores a veces pintaba por encima una veladura de un color con la opacidad baja, como aprendí del curso de Patricio Betteo para Domestika “Pinceles y Píxeles” (2018) y pruebo distintos modos de fusión de capas.



A continuación, generé distintas capas para ir separando unos elementos de otros y así hacer que me resultara más fácil retocarlos sin estropear otras partes del dibujo. Para hacer esto, rellené de un color base al 100% de opacidad cada elemento en una capa, metiendo varios en una misma capa siempre y cuando no se tocaran entre ellos y después las bloqueé en la opción de “bloquear píxeles transparentes” para que, al pintar en una capa, solo se coloreasen los píxeles ya pintados en ella.

En algunas ilustraciones también separé el lineart por elementos ya que esto me facilitaba pintar sobre unas partes sin pintar lo demás. Para hacerlo, o bien duplicaba el lineart original y borraba las partes que no correspondían al elemento elegido o

bien seleccionaba el lineart, y coloreaba esta selección en una nueva capa. Para hacer esta selección de manera ágil, mantenía la tecla de “comando” presionada mientras pinchaba en la miniatura de la imagen en la capa.

Para pintar utilicé pinceles propios del programa, otros hechos con texturas de fotografías tomadas por mí, los que conseguí de Patricio Betteo, gracias a haber hecho su curso de Domestika *Pinceles y píxeles* y unos pinceles creados por Alex Dukal (s. f.-a). Para hacer pinceles con mis propias texturas cargué imágenes mías en el programa, las pasé a blanco y negro y ajusté el contraste con la herramienta “niveles”. Después hacía una selección en la parte que me parecía interesante de cada imagen y pinchaba en “edición”, “definir valor de pincel”. Posteriormente modifiqué los parámetros de “transferencia”, “dinámica de la forma”, “textura”,... hasta que obtuve un buen resultado del funcionamiento de cada pincel y por último, los guardé.

Para dar luces y sombras y modificar los colores, creé capas nuevas y las convertí en “máscaras de recorte”. Esto hacía que lo que pintaba no se saliese de los límites de lo pintado en la capa inferior. También bloqueé la línea para poder darle color sin modificar su forma. De vez en cuando creaba más capas que tapan a las de debajo, que realmente guardaba a modo de copia de seguridad y para comprobar si iba bien encaminada con las modificaciones.

Para añadir sombras en el caso de la reina de tréboles creé una capa en modo “multiplicar” que rellené de morado y le puse una “máscara de capa” que invertí, para que no se viera el color morado. Después fui pintando la máscara de blanco en las zonas que sí quería que se viese la sombra. Para ayudarme a ver si estaba haciendo bien el claroscuro y si me convenía oscurecer o aclarar algunas zonas lo que hacía a veces es crear una nueva capa de ajuste de tono y saturación y bajarle la saturación del todo para ver solo los valores de luz.



Para hacer los reflejos en el agua empecé copiando en una nueva capa el cuerpo y el pelo de la ondina invertidos y a esto le apliqué una “máscara de capa” que coloreé con un degradado negro para ocultar más el reflejo cuanto más se alejaba lo que lo producía. Repetí este proceso en nuevas capas para el resto de plantas, teniendo cuidado de borrar las partes que se cruzaban en el reflejo.

A continuación, en una nueva capa pinté seleccionando los colores con el “cuentagotas” para hacer las ondas en el agua. Después hice algunos ajustes en algunas plantas que tenían colores demasiado vivos para estar tan lejos en la composición.

Por último, probé a hacer ajustes de color coloreando capas y usando distintos modos de fusión y capas de ajuste como “equilibrio de color”, pero en este caso apenas varié los colores.

Realizar todo este proceso con todas las ilustraciones de la baraja ha hecho que gane velocidad y confianza a la hora de pintar y que aprenda a usar atajos y comandos útiles y que hacen que el proceso sea más fluido.



ICONOS y ASES

En un principio decidí que los iconos de los ases llevarían un diseño similar al de los nudos celtas. Me fijé en que este tipo de nudos se entrelazan pasando una vez por encima y otra por debajo y así tanteé unos primeros diseños con forma de pica (figura a). Hice un boceto de una carta a tamaño real para ver cuánto espacio me quedaría para los iconos al incluir las ilustraciones y decidí que los iconos medirían aproximadamente 5 milímetros. Por lo tanto, los primeros diseños que había realizado eran demasiado complicados para verse bien a ese tamaño e hice unos nuevos bocetos mucho más simplificados de cómo podrían ser (figura b).



Figura a

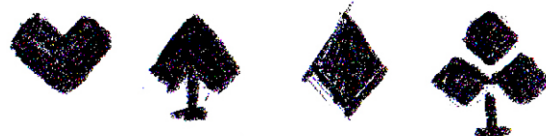
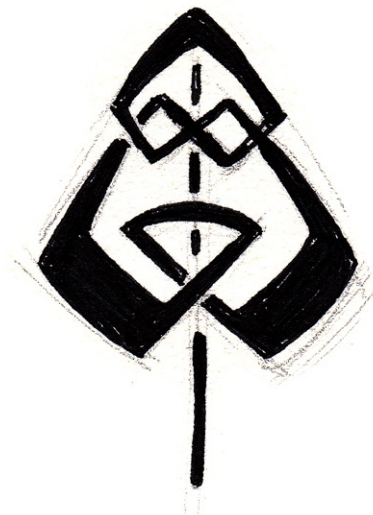


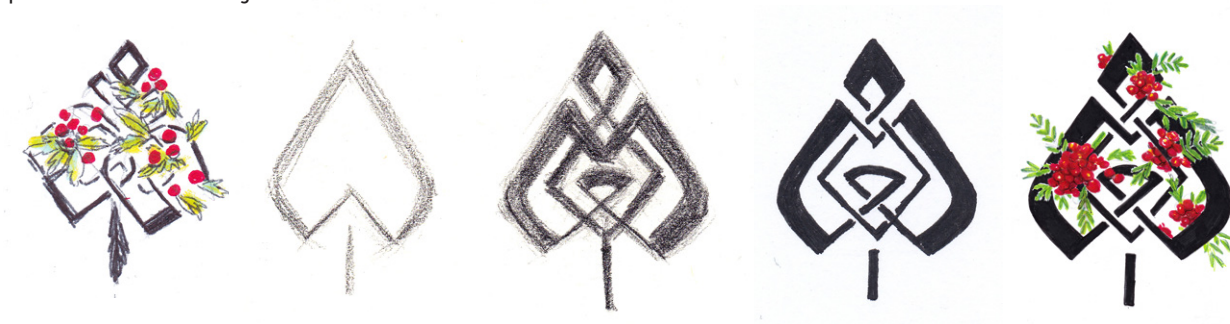
Figura b

Mantuve por un tiempo esos iconos y me dediqué a diseñar las figuras y los ases. Quería que, en los ases, los protagonistas fueran la Naturaleza y el paso entre estaciones y para conectarlo con el mundo mitológico celta, busqué árboles que tuvieran importancia en estas leyendas y acabé decantándome por el serbal.

Cuando empecé a diseñar los ases, tenía la idea de conformar los iconos con las propias plantas, pero una vez llevado a la práctica no me gustó. Entonces decidí darles una nueva oportunidad a los nudos que había diseñado para el icono de picas. Empecé sustituyendo las formas angulosas muy marcadas de mis primeros diseños, por formas más orgánicas y redondeadas y al final acabé haciendo uso de una mezcla de las dos y simplificando bastante los nudos, porque iban a ir entrelazados con plantas.

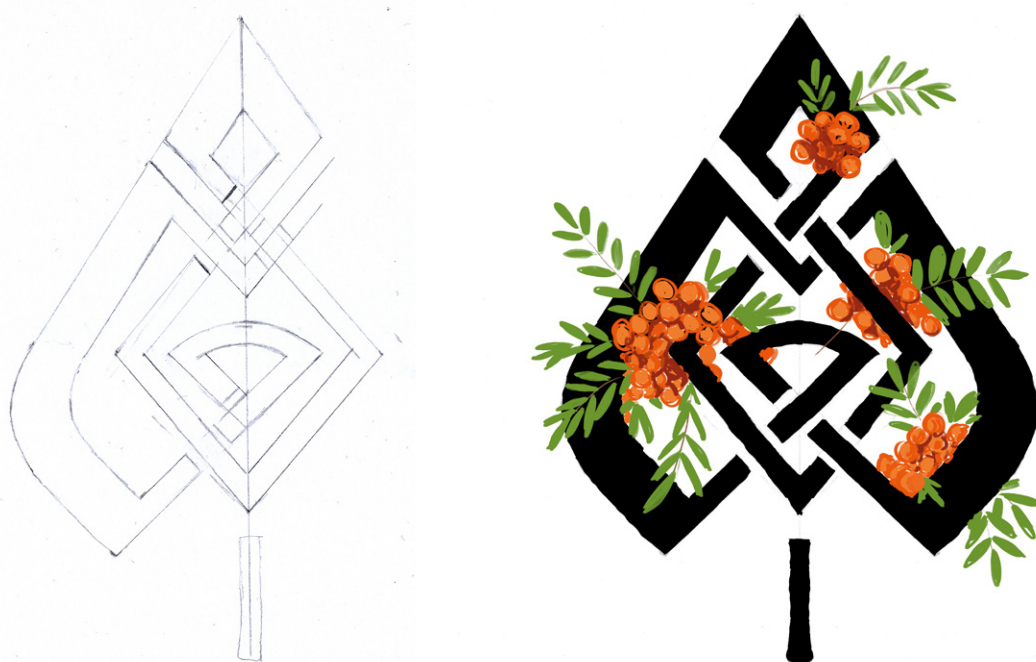


A base de realizar bocetos decidiendo las formas y la manera de entrelazar, llegué a la versión final. Así di con la estética que mantendría para el resto de ases: una combinación de curvas, ángulos pronunciados y rectas y trazos exteriores mucho más anchos que los interiores, lo cual ayuda al ojo a conformar la forma global de cada icono, que debe ser reconocible a simple vista. Por último, antes de ponerme con el dibujo final, hice un boceto a color del nudo con las plantas, que acabó siendo muy parecido al dibujo final.



Quería que la pica mantuviera una forma general más alta que ancha y que el hueco que se genera en la punta no fuera muy pequeño. Además buscaba que el cuadrado que se formaba en el interior fuera grande y estuviera cerca de los trazos exteriores, pero sin que su vértice inferior llegara a sobresalir demasiado por debajo, porque si no, cambiaría la forma global de la imagen. A la vez quería que los trazos rectos del cuadrado interior y los exteriores fueran paralelos dos a dos, pero no era posible hacer esto y mantener el resto de condiciones, así que no los hice paralelos y el cuadrado se transformó en un rombo.

Pretendía que los nudos fueran simétricos (excepto por los cortes), así que empecé a trazar el as en Illustrator, pero resultaba tedioso e incómodo, así que lo dibujé sobre papel y luego lo escaneé y dupliqué la mitad que había completado. Lo rellené de negro y borré las zonas de los cortes. Por encima realicé un boceto más detallado de donde irían los frutos y las hojas del serbal basándome en una foto que le tomé a un serbal y lo imprimí en un A4.



Con un lápiz y un portaminas de mina blanda dibujé el contorno del nudo, las bayas y las hojas. No coloreé el fondo negro de la pica para mantener el contorno de las hojas y las bayas. Después, ya sin la luz, repasé las líneas para darles más fuerza y añadir detalles hasta estar satisfecha y lo escaneé.

Abrí la imagen digitalizada en Photoshop y separé la línea del fondo seleccionando por “gama de color” tras haber ajustado los “niveles” y rellenado esa selección en una nueva capa. Después hice una paleta de color y coloreé la línea bloqueando la capa primero para que el color no se saliese de la línea.

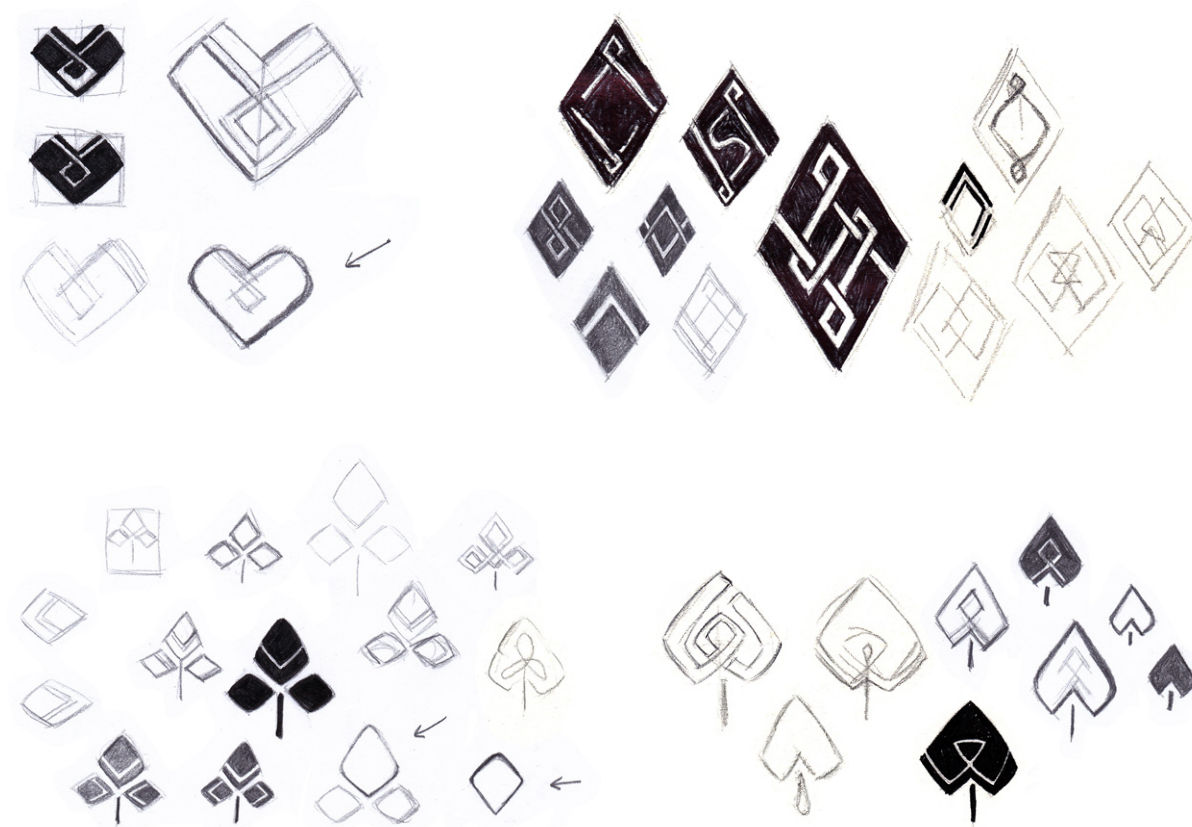
En nuevas capas pinté con colores planos las hojas y las bayas y en otra capa, con un pincel con una ligera textura coloreé el nudo. Después añadí capas enlazadas con las otras para añadir matices de color, luces y sombras.

Una vez conseguido el aspecto general, hice una copia de las capas combinándolas en una sola y realicé ajustes de color. Y este fue el resultado:

En cuanto al resto de ases, como ya tenía las premisas básicas de como tenían que ser sus formas, simplemente hice bocetos y variaciones hasta llegar a las formas finales. El resto del procedimiento fue prácticamente igual al de la pica. En casos como el del as de tréboles tuve algunas complicaciones en cuanto a la composición, porque el ojo engaña y una figura simétrica, puede parecer asimétrica al tener cortes asimétricos para convertirla en un nudo celta.



Una vez finalizados los diseños de los ases, retomé los iconos. Los diseñé siguiendo las formas generales de los ases, pero simplificadas. Como iban a aparecer también en un tamaño más grande en las cartas numerales, traté de mantener la estética de los nudos celtas de la manera más simplificada posible.



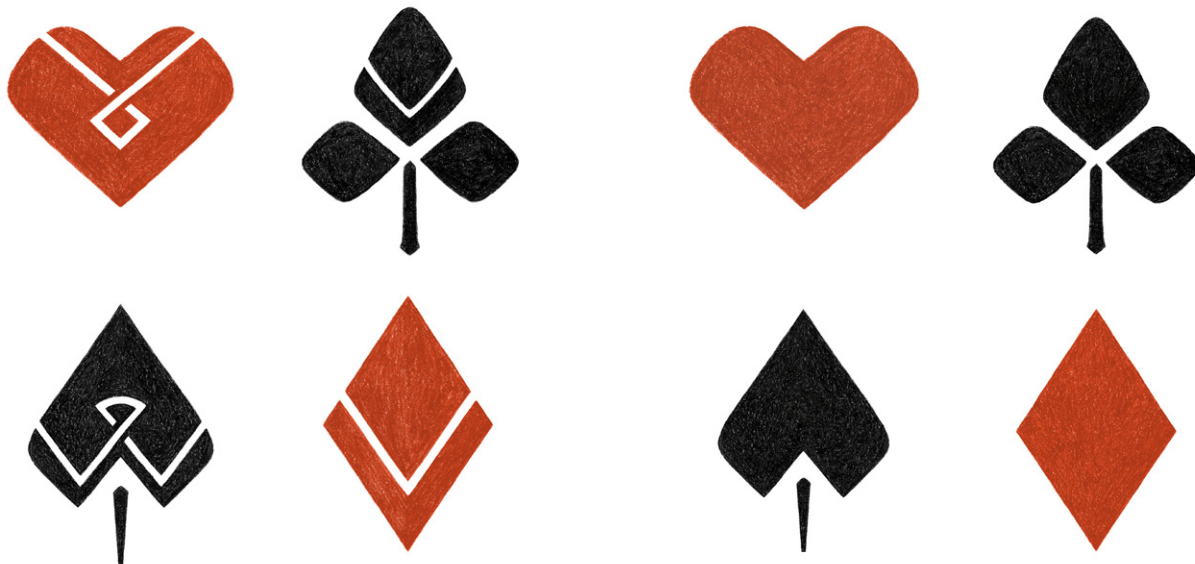
Una vez decididas las formas, lo escaneé y edité en Photoshop para que fueran simétricas y las imprimí. Y sobre ellas las calqué limpiando la línea y rellenando el interior. A causa de no haberlas ampliado más, para que se pudiera apreciar el trazo de lápiz, no las dibujé del todo simétricas.

Para arreglarlo manteniendo a textura asimétrica dentro de las formas, lo que hacía para cada icono era copiar la imagen, voltear el lienzo y pegarla. A continuación abría el panel de "ajuste de tono, saturación y luminosidad", marcaba la casilla de colorear y le daba un tono distinto a esa capa volteada por encima de la imagen que quería arreglar y le bajaba la opacidad para poder ver la capa de debajo.

Una vez alineadas ambas imágenes, podía ver que zonas no eran simétricas, porque la imagen no se superponía en esas zonas, y podía escoger pintar las zonas vacías, borrar sobrantes o una mezcla de ambas. Después borraba la capa coloreada y repetía la operación para comprobar que estuviera todo correcto.

Sobre estos iconos ya simétricos arreglaba texturas demasiado irregulares con la herramienta de "parche".

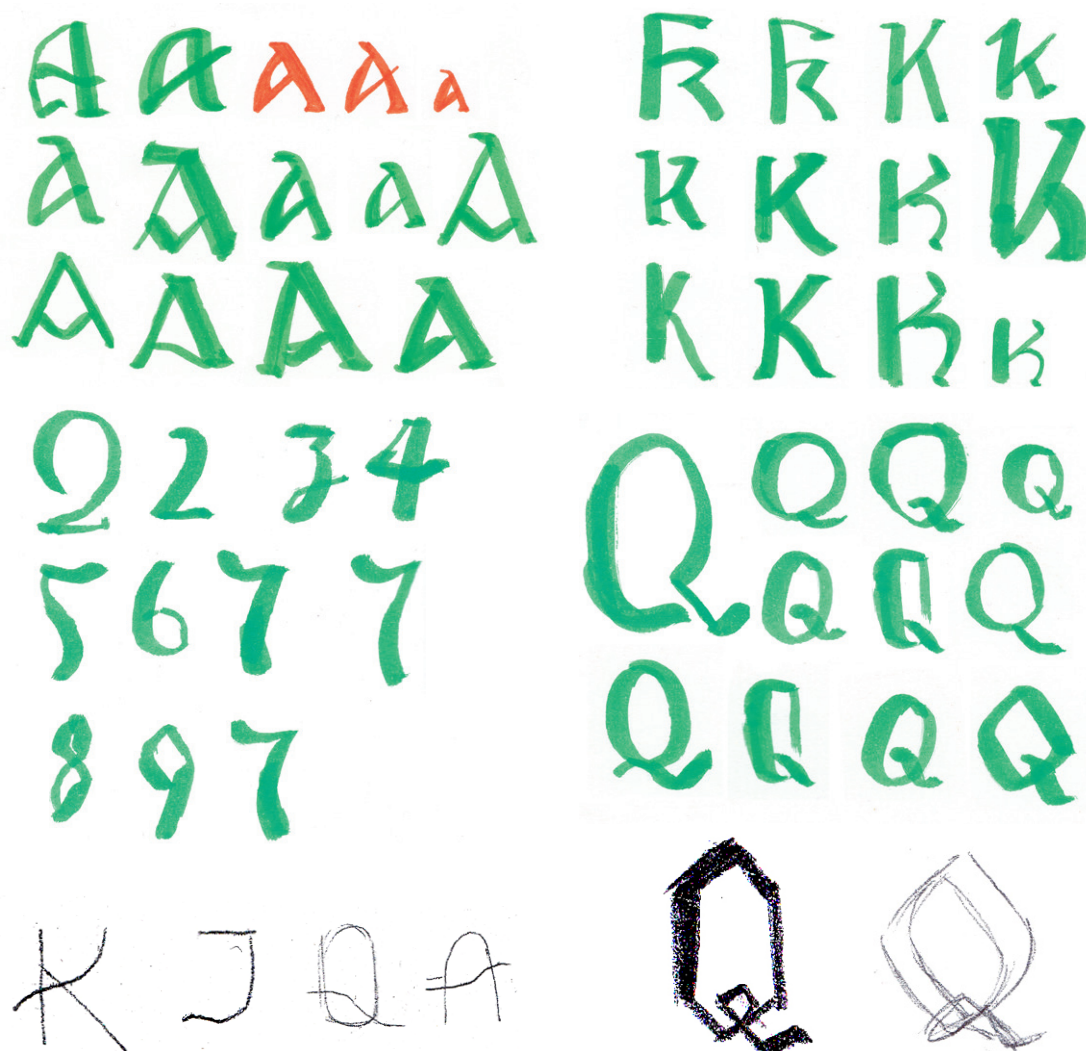
Los iconos que van debajo de las letras y los números miden menos que los que indican en el centro de las cartas a que número corresponden. Por eso edité los iconos ya arreglados, rellenando las líneas vacías que hacían que parecieran nudos, con un pincel digital que imita el lápiz creado por Alex Dukal de su paquete AD Adobe-Sketch-Brushes, para que fueran formas rellenas. Disimulé la diferencia entre el hueco y el relleno original con la herramienta de “parche”.



Tipografía

La primera letra que diseñé, tratando de que pareciera un nudo fue una Q, haciéndola tan enrevesada como los primeros diseños para las picas. Más adelante decidí que quería que parecieran tipografía celta, así que empecé a buscar imágenes de referencia en Pinterest y después busqué fuentes celtas en la página Dafont. Copié diversas letras de varias tipografías, para entender que es lo que hace que una tipografía parezca celta.

Algunas de esas características son: trazos fluidos, bastante orgánicos, con combinaciones de líneas curvas y rectas. Muchas letras tienen terminaciones que se asemejan a serifs, pero solo hacia un lado o bastante ligadas al resto de la letra. Tienen distintos grosores, como si estuvieran escritas con una plumilla plana.



La fuente de la que más me serví como referencia para los ases fue la “Breathe Fire”, de Chequered Ink (2016). En todas ellas hice que hubiese partes entrelazadas a manera de nudos celtas con formas orgánicas y seguí los mismos criterios estéticos de mantener líneas rectas y curvas y algunos ángulos marcados de los ases.

A J Q K

Tipografía Breathe Fire

Q Q K

A K Q

J J J

J J J

J J J

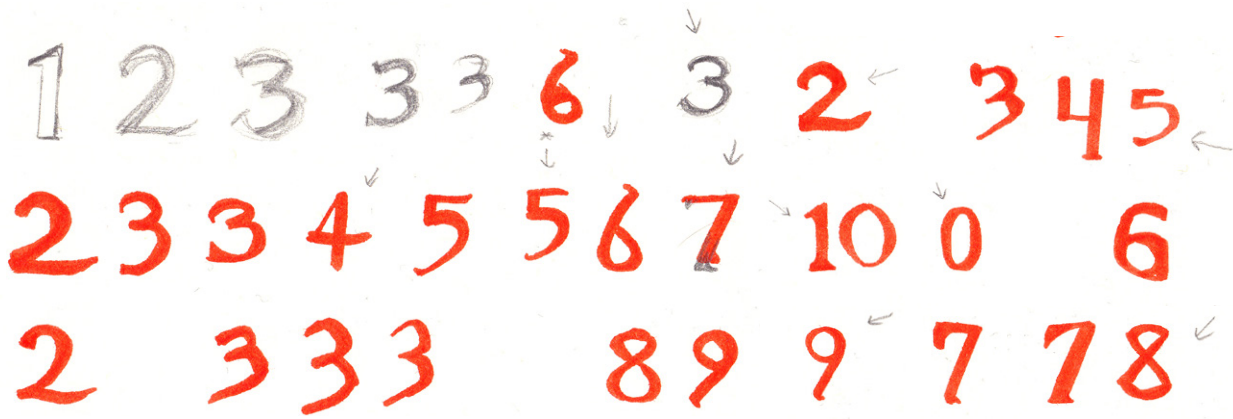
J

A J Q K

Hice varios bocetos hasta encontrar las letras adecuadas para escribir "joker". Me basé en estas letras y en las tipografías Breathe Fire y Aniron, de Petee Klassen (2004) principalmente. Las escaneé y edité en Photoshop para que tuvieran el mismo alto y ancho, con la excepción de algunos salientes, lo imprimí y lo calqué limpiando la línea. Esta versión final la escaneé, limpié manchas y ajusté niveles.



Por último hice los números para las cartas numerales. Me inspiré también en las tipografías Breathe Fire y Aniron.



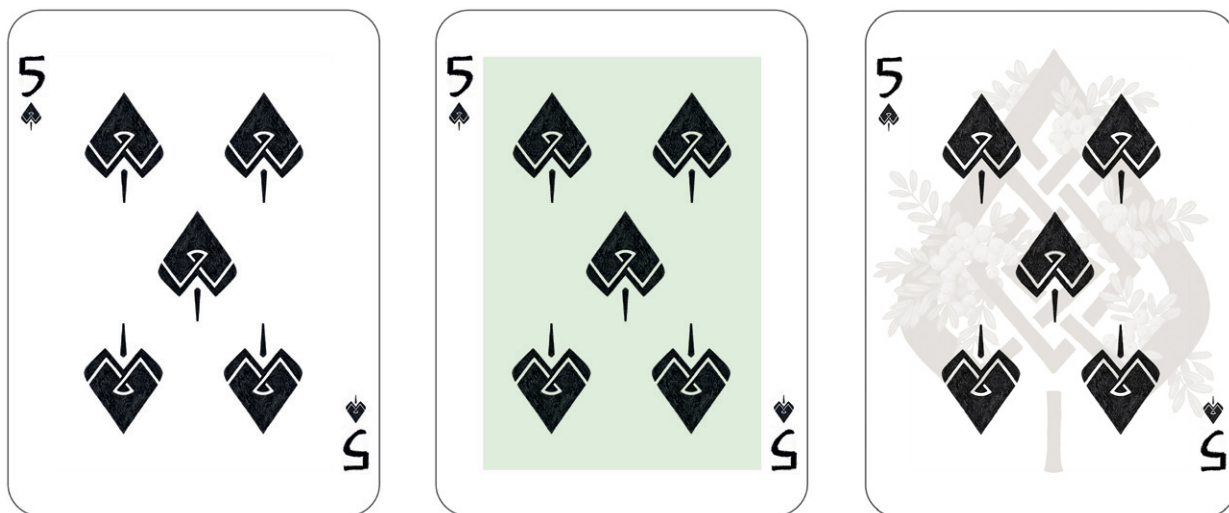
Una vez seleccionados y escaneados, alineé a los escogidos y los modifiqué para que midieran más o menos lo mismo de alto y de ancho y ajusté los niveles para que fueran más oscuros y así poder verlos mejor después. Los imprimí y los pasé a limpio calcándolos sobre la mesa de luz.



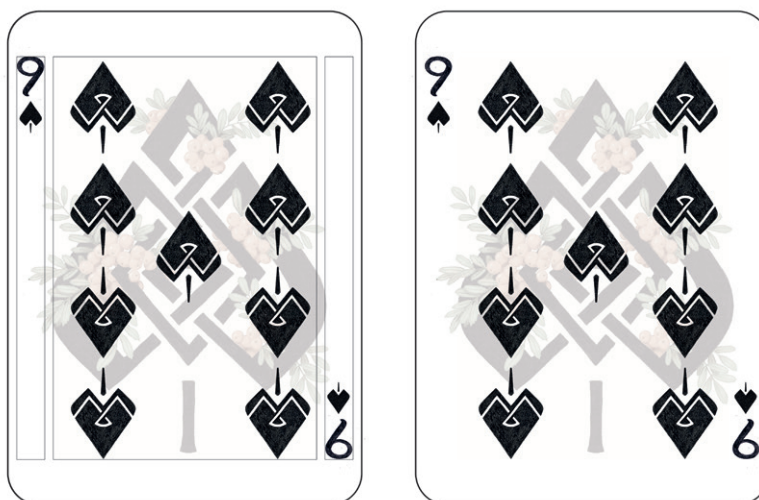
CARTAS NUMERALES

Una vez tuve los números y los iconos desarrollados hice una primera prueba sin mucho rigor a la hora de alinear bien los elementos para ver cómo se vería maquetada una carta numeral y me pareció que el fondo se veía muy vacío. Por eso probé a ponerle un fondo verde claro, pero tampoco me terminaba de convencer.

Observé que Wylie Beckert (2016) en sus cartas numerales ponía de fondo con la opacidad muy baja la imagen del as del palo correspondiente y probé a hacer lo mismo y obtuve un mejor resultado.

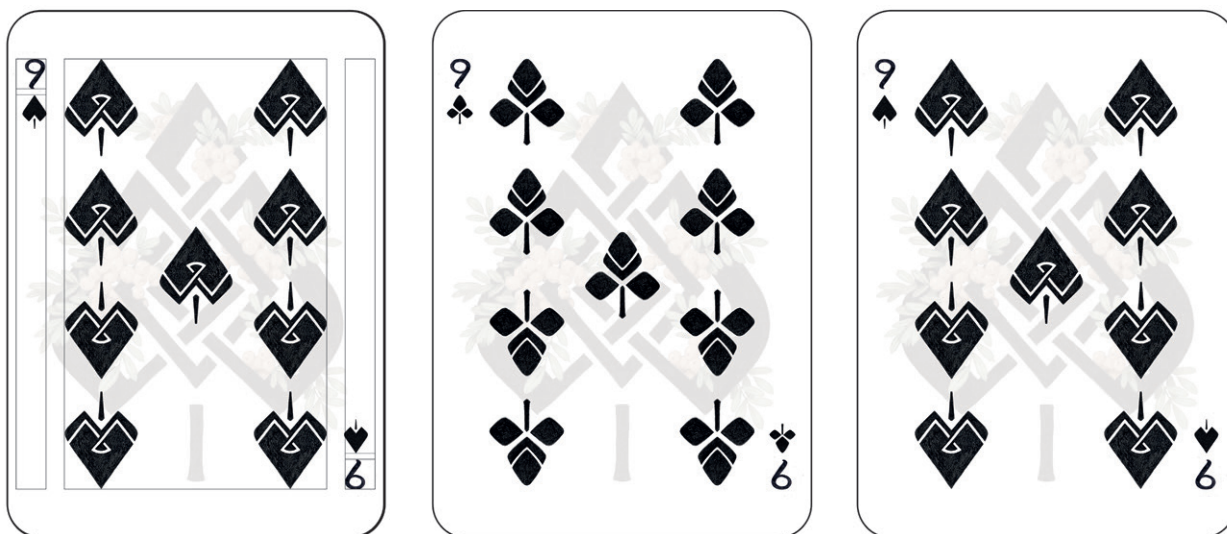


Comencé a diseñar el nueve de picas, porque de esta manera podría ver si el tamaño de los iconos era correcto, al ser muchos en la carta, ya que no quería modificar el tamaño de los iconos de una carta a otra. En Illustrator hice una cuadrícula con la proporción de la carta, dejando 2 milímetros entre el borde de la carta y el número, que pegué en Photoshop para ubicar los números. Para la colocación de los iconos según el número del naipe, me fijé en una imagen que encontré en Shutterstock, un banco de imágenes, donde se veía una baraja de póquer (Abrignani, s. f.).



Lo imprimí a tamaño real y pude comprobar que el número se veía muy grande y demasiado cerca del borde, por lo que hice una nueva cuadrícula y lo volví a cuadrar. Además decidí achatar todos los iconos de picas en el centro de la carta para que las proporciones se pareciesen más a las del resto de iconos, pues la pica es muy alta. Para hacer esta comparativa me ayudé de los del trébol.

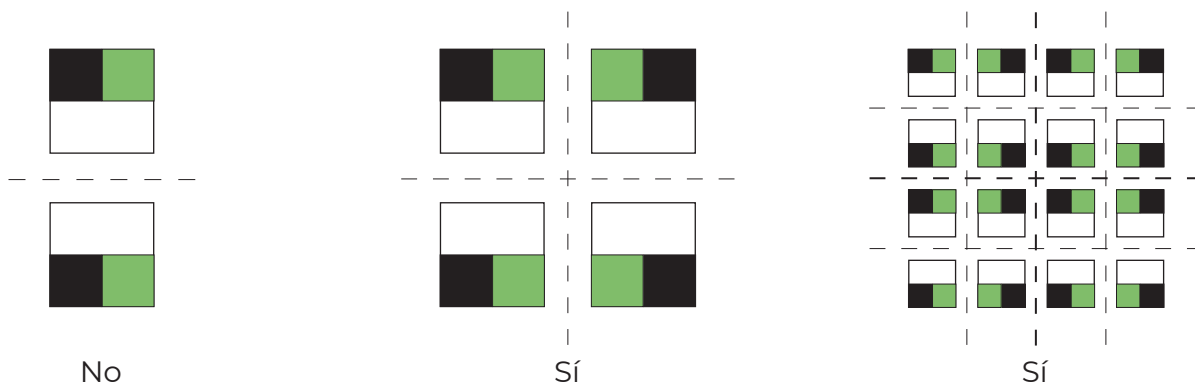
Para bajar la intensidad de la ilustración del as de picas había hecho una capa de ajuste de tono y saturación para desaturarla ligeramente y había creado una capa de color blanco por encima a la que había puesto alrededor de un 85% de opacidad, y tras imprimirlo me di cuenta de que seguía viéndose demasiado, por lo que le subí la opacidad a la capa blanca.



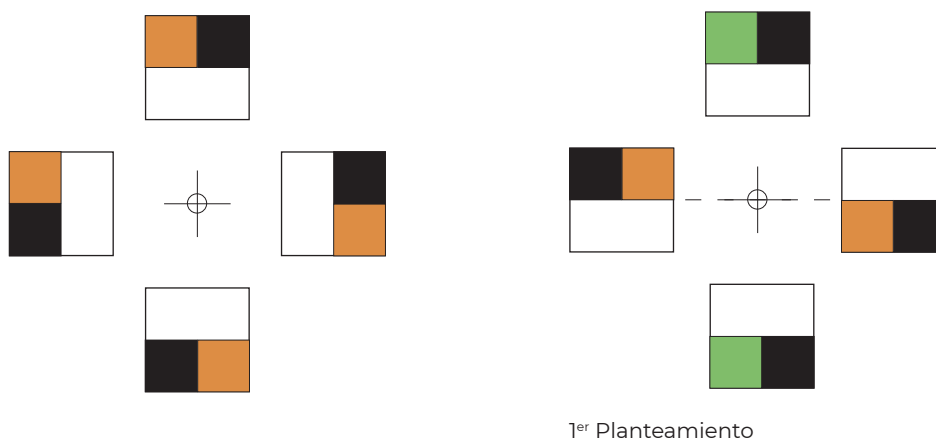
Reverso

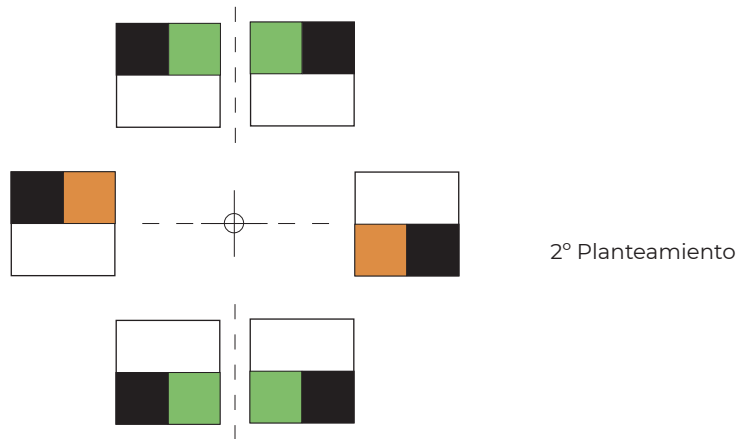
El reverso de una carta tiene que verse de la misma manera si se gira 180°. Para lograr esto, estudié los tres tipos de simetría (Pastor, 2015) que represento con colores distintos. Para poder analizar estos tres tipos de simetría, diseñé este sistema a base de cuadrados de colores que permiten visualizar los cambios que se dan en una figura al aplicarse una simetría en concreto y así poder decidir cuál es la que más me convenía para el reverso de las cartas.

Con las siguientes pruebas pude comprobar que este tipo de simetría axial, funciona como un espejo, duplicándose sobre un eje. La he mostrado de color verde. Se puede usar solo de tal manera que haya al menos un par de ejes perpendiculares entre sí. También se puede volver a aplicar esta simetría sobre el módulo que se forma con los dos primeros ejes de simetría.



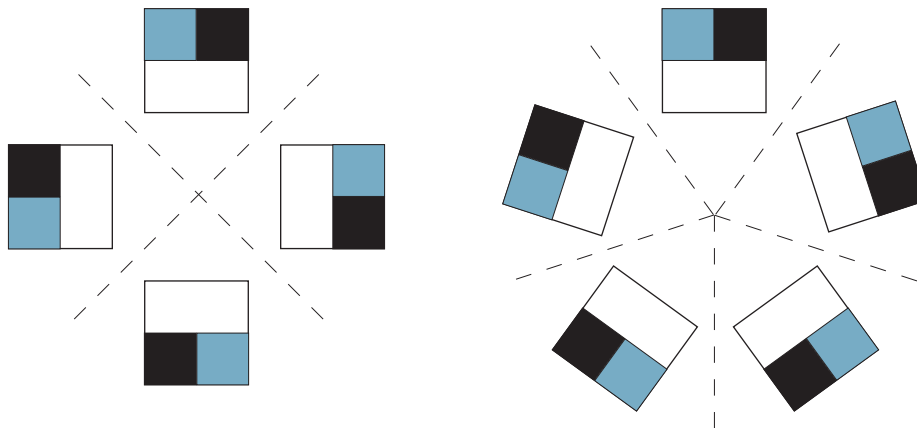
Otro tipo de simetría es la central, que he representado con naranja. Se plantea un centro y si se dibuja un punto en el espacio, para encontrar su simétrico habría que dibujar una recta entre el punto y el centro y el punto simétrico se encontraría a la misma distancia del centro que el original en esa misma recta. Se me ocurrió que quizás se podrían combinar los tipos de simetría. El primer planteamiento que hice, no funciona, pero al combinar las simetrías como en el segundo planteamiento, da un resultado correcto y que es el que acabé usando en mi diseño.



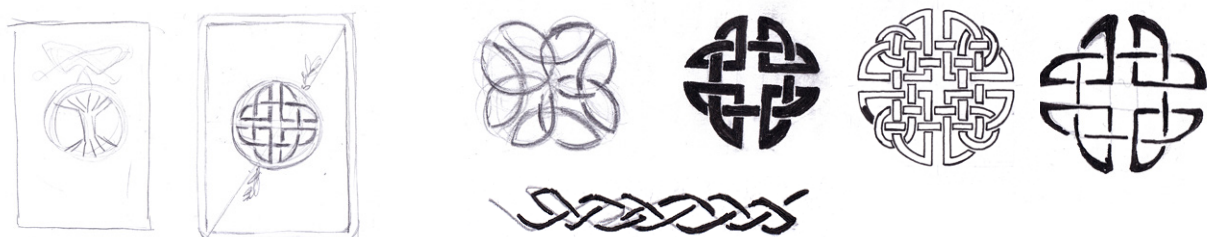


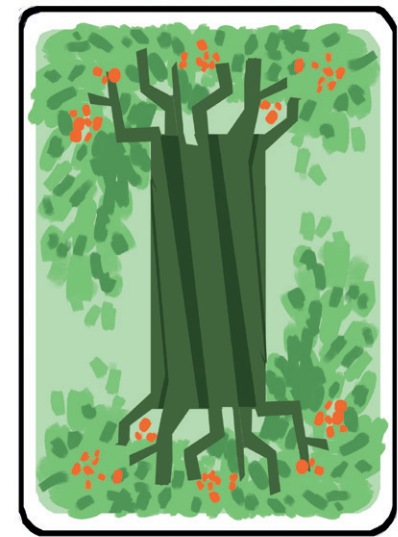
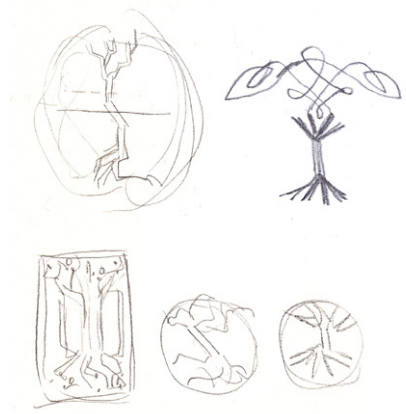
2º Planteamiento

Por último está la simetría radial, que consiste en una serie de ejes que salen de un punto a partir de los cuales se repite la imagen. Este tipo de simetría se podría usar para el reverso siempre y cuando la cantidad de ejes fuera un número par.



En cuanto al diseño para mis cartas, busqué símbolos que tuvieran cualidades que me permitieran representarlos simétricamente. Primero di con los nudos cuaternarios. Para el que he escogido encontré distintos significados: representa a los cuatro elementos de tierra, fuego, agua y viento o a las cuatro estaciones, que es la razón por la cual lo escogí (Simboloteca, 2019). Otros símbolos que encontré fueron la estrella de cinco puntas o Wicca (Tierra Quebrada, 2015), relacionada con las Hadas, que descarté por tener una simetría radial con ejes impares y el Árbol de la Vida (Klave, 2017), que tiene varios significados, como la unión entre lo que es mágico y lo que no lo es o entre la tierra y el cielo. Como era un árbol, y la Naturaleza es un tema recurrente de la baraja, pensé en usarlo. Hice varios bocetos de nudos y del Árbol de la Vida y decidí desarrollar la imagen del árbol. También copié adornos de la página de Tierra Quebrada para inspirarme sobre como adornarla.





Tras hacer una prueba en Photoshop y comentarlo con otras personas decidí cambiar de idea porque la ilustración parecía más para un anverso que para un reverso y porque leí en la página de Bicycle que es mejor evitar zonas con tintas planas por si cae suciedad al imprimir, que puede dejar pequeños blancos, que se disimulan mejor en imágenes más detalladas. Así que empecé a hacer bocetos en Photoshop de cintas trenzándose y volví a usar el nudo cuaternario.



Utilicé la herramienta de licuar para modificar las formas de algunas líneas y fui borrando y dibujando hasta estar contenta. Usé la simetría axial con dos ejes perpendiculares ayudada por el plugin Brutus, de Alex Dukal (Dukal, s. f.-b), que automatiza mucho el proceso. Pinté blanco sobre fondo oscuro porque he visto que es algo común y que se puede apreciar en barajas como la estándar de Bicycle.

Una vez listo el diseño, invertí los colores para poder calcarlo y lo imprimí. Sobre ello calqué la mitad superior, porque rotando sobre un punto en el centro conseguiría la simetría. Hice algunos pequeños cambios en zonas que no me gustaba como quedaban al estar tan cerca de los ejes de simetría, mezclando la simetría axial con la central en esas pequeñas zonas.

Por último lo escaneé, dupliqué y roté para lograr la simetría y combiné las dos capas. Creé una capa con un rectángulo del color base de la carta e invertí los colores de la capa con el dibujo y la puse en modo "aclarar".



CONCLUSIONES

Considero que el haber realizado este proyecto me ha llevado a evolucionar a nivel artístico y ha sido una gran oportunidad para crear un producto que combina diseño e ilustración, con una temática que siempre me ha llamado la atención. El hecho de ser un proyecto tan largo ha propiciado que mejore mis métodos de organización y al tener que hacer tantas ilustraciones con las mismas características, he desarrollado un método de trabajo que puedo adaptar según la situación específica a la que me enfrente.

Mientras investigaba para realizar este proyecto, me ha sorprendido lo difícil que puede llegar a ser encontrar ciertos datos y dar por fiable la información, puesto que hay muchas contradicciones. Leyendo el libro *El diccionario de las hadas* (Briggs, 1992), me di cuenta de que se pueden encontrar distintas versiones de una misma historia según la zona en la que son contadas y a veces se puede apreciar la influencia de la religión católica sobre estas leyendas. Esto se debe en parte al hecho de haber sido transmitidas de forma oral durante generaciones. También es posible encontrar a un mismo personaje en distintas mitologías.

Un problema al que me enfrenté a la hora de seleccionar personajes fue que sobre algunos no lograba recabar suficiente información sobre sus atributos y, aunque su historia me encajase con las características de un naípe en concreto, los tuve que descartar.

También he descubierto otras cosas durante la producción de las ilustraciones. He aprendido sobre la relación entre el tamaño en el que se muestra algo y el nivel de detalle que tiene y me he dado cuenta de que solía hacer los detalles demasiado pequeños. Además, hay que tener en cuenta la capacidad de la impresora que se va a usar, porque por ejemplo, líneas finas puede que no se vean bien al imprimir si la resolución es demasiado baja. Es decir, las ilustraciones se tienen que concebir, adaptándolas a lo que será el producto final.

Durante estos meses he aprendido mucho llevando a cabo este proyecto y aunque he mejorado en el uso de técnicas y he encontrado algunas con las que me siento cómoda, sigo queriendo probar nuevas técnicas. Me he dado cuenta de que con el proceso que realizo, en el cual separo la línea del resto de la pintura puedo conseguir resultados que me gustan, pero a veces puede ser difícil conciliar el claroscuro con esta línea y quiero mejorar en este aspecto y probar métodos y técnicas más pictóricos en los que la línea tenga menor importancia.

He llegado a la conclusión de que es posible que algún día encuentre una manera de realizar ilustraciones con la que funcione a la perfección, pero creo que aun así, siempre seguiré experimentando y probando cosas nuevas.

FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

De este proyecto derivan dos principales líneas de investigación futura. Por un lado, está la necesaria para poder producir y enviar las barajas, que incluye qué impuestos tendré que pagar, cómo empaquetar las cartas y enviarlas, cómo promocionar el mazo para conseguir financiación y toda la gestión y organización necesarias para sacar el proyecto adelante.

Por otro lado, a raíz de diseñar esta baraja, se me ocurren otras posibles barajas y productos que podría realizar, como cartas basándome en la mitología, historia y religión de otras culturas como la de los mayas, de tribus africanas, la asiática, sobre la mitología celta en el norte de España...

Otras opciones podrían ser realizar una baraja de tarot en vez de una de póquer o diseñar juegos de mesa. Esto último podría hacerlo de manera individual o con otras personas que diseñasen la estructura del juego y yo me encargaría de hacer la parte visual. En general quiero explorar otros campos de la industria de los juegos de mesa e incluso de los videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Briggs, K. M. (1992). El diccionario de las hadas. (E. Serra, Trad.). Palma de Mallorca, España: Alejandría.
- Froud, B., & Lee, A. (1983). Hadas. (D. Lackin, Ed., J. Méndez Herrera, Trad.). Toledo, España: Ediciones Montena, S.A
- Hilton, T. (1993). Los Prerrafaelitas. Barcelona, España: Ediciones Destino.
- Lauricella, M. (2019). Anatomía artística 4 - Grasas y pliegues de la piel (Vol. 4). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Mucha, A. (2010). Alphonse Mucha: 1860-1939 Seducción, Modernidad, Utopía. Barcelona, España: Fundacion Caixa Catalunya.
- Rowling, J. K. (2010). Harry Potter: Y el prisionero de Azkaban (42.a ed., Vol. 3). Navarra, España: Salamandra.
- Rowling, J. K. (2011). Harry Potter: Y el cáliz de fuego (27.a ed., Vol. 4). Navarra, España: Salamandra.
- Waterhouse, J. W. (1893). A Niad [Pintura]. En J. W. Waterhouse (p. 127).

FILMOGRAFÍA

- Merlí el encantador. 1963. [DVD] Directed by W. Reitherman. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

WEBGRAFÍA

Ávila, J. (2008, marzo 1). Lugh, mucho más que un dios. Recuperado 18 de mayo de 2020, de <http://www.serretllibres.com/autorsebrenca/articles/lugh-mucho-mas-que-un-dios>

Abrignani, F. (s. f.). Tarjetas de juego, palo de corazón, joker y back [Ilustración]. Recuperado 20 mayo de 2020, de <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/playing-cards-heart-suit-joker-back-670789423>

Bicycle Cards. (2011, julio 28). How Playing Cards Are Made at Bicycle® [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5ZuFe-M3yOI>

Ballesterismo. (2010, agosto 19). Las cartas sobre la mesa: La baraja española y sus curiosidades. Recuperado 11 de abril de 2020, de <http://www.ballesterismo.com/2010/08/las-cartas-sobre-la-mesa-la-baraja.html>

Beckert, W. (s. f.). Portfolio. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://www.wyliebeckert.com/?show=portfolio>

Bicycle Cards. The United States Playing Card Company. (s. f.). Home. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://bicyclecards.com/>

Betteo, P., & Domestika. (2018, octubre 9). Pinceles y píxeles: introducción a la pintura digital en Photoshop. Recuperado 15 de enero de 2020, de <https://www.domestika.org/es/courses/185-pinceles-y-pixeles-introduccion-a-la-pintura-digital-en-photoshop>

Betteo, P. [Domestika]. (2017, julio 4). Pinceles y píxeles: introducción a la pintura digital en Photoshop [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_WKOHCXUQcg

Brief Biographies. (s. f.). Brian Froud (1947-) Biography. Recuperado 28 de septiembre de 2020, de <https://biography.jrank.org/pages/419/Froud-Brian-1947.html>

Cartamundi. (2019, 4 junio). Cartamundi to acquire The United States Playing Card Company. Recuperado 16 de agosto de 2020, de <https://cartamundi.com/en/press/cartamundi-acquire-united-states-playing-card-company/>

Cartamundi. (s. f.). Custom Playing Cards. Recuperado 4 de septiembre de 2020, de <https://customplayingcards.cartamundi.com/order/quantity>

Chequered Ink. (2016, febrero 23). Breathe Fire | dafont.com. Recuperado 14 de marzo de 2020, de <https://www.dafont.com/es/breathe-fire.font>

Chris Ramsay. (2018, 23 enero). Are these Playing Cards the next BIG THING?! [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=HAKLZGDSfkc&t=431s&ab_channel=ChrisRamsay

Diez, D. (2015b, octubre 11). September of Shamans #3. Recuperado 8 de mayo de 2020, de <https://www.behance.net/gallery/30248329/September-of-Shamans-3>

Disgraphics. (2019, 31 enero). Sabías que... El primer libro de diseño fue conocido como El Libro de Kells en el año? Recuperado 7 de junio de 2020, de <https://midisgraphics.com/2019/01/31/sabias-que-el-primer-libro-de-diseno-fue-conocido-como-el-libro-de-kells-en-el-ano/>

Dukal, A. (s. f.-a). Alex Dukal Store - AD Impastoshop. Recuperado 18 de mayo de 2020, de <http://alexdukal.com/store/downloads/ad-impastoshop/>

Dukal, A. (s. f.-b). Alex Dukal Store - AD Brutus Symmetry. Recuperado 19 de mayo de 2020, de <http://alexdukal.com/store/downloads/ad-brutus-symmetry/?nocache=true>

Elle, K. (s. f.). The Lovely Omens Tarot Deck. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://keelyelle.squarespace.com/products/the-lovely-omens-tarot-deck>

Elanillounico.com. (2016, agosto 19). Alan Lee. Recuperado 8 de mayo de 2020, de <https://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/alan-lee/>

Elle, K. (s. f.). The Lovely Omens Tarot Deck. Recuperado 16 de mayo de 2020, de <https://keelyelle.squarespace.com/products/the-lovely-omens-tarot-deck>

Fournier. (2020, enero 22). Nuestra historia. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://www.nhfournier.es/fournier/nuestra-historia/>

Fournier. (s. f.). Tarots: Adivinando el pasado, el presente y el futuro. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://www.nhfournier.es/productos/tarots/>

Fournier, & Cavolo, R. (2014, noviembre 12). Tarot del Fuego de Ricardo Cavolo - el tarot sin el que no puedes vivir. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://www.nhfournier.es/blog/tarot-del-fuego-de-ricardo-cavolo-el-tarot-sin-el-que-no-puedes-vivir-2/>

Gen X Games. (s. f.). Gen X Games - Juegos de tablero, juegos de cartas, hechos por nosotros. Recuperado 6 de mayo de 2020, de <http://www.genxgames.es/index.php>

Hanson Chien Production Co. (s. f.). Custom Printing. Recuperado 16 de agosto de 2020, de <https://www.hanson-chien.com/pages/custom-printing>

Ireland-information.com. (s. f.). Aengus Og - The Love God of Ancient Ireland. Recuperado 18 de mayo de 2020, de <http://www.ireland-information.com/irish-mythology/aengus-og-irish-legend.html>

Ireland-information.com. (s. f.-b.). Etain - The Beautiful Maiden of the Tuatha Dé Danann. Recuperado 18 de mayo de 2020, de <http://www.ireland-information.com/irish-mythology/etaim-irish-legend.html>

Japan Weekend. (s. f.). Japan Weekend Madrid - 26 y 27 de septiembre 2020 en Feria de Madrid. Recuperado 6 de mayo de 2020, de <https://japanweekend.com/madrid/>

Johnson, B. (2011, 17 marzo). St. Patrick's Day: History of Leprechauns. Recuperado 6 de agosto de 2020, de <https://www.cbsnews.com/news/st-patricks-day-history-of-leprechauns/>

Kickstarter. (s. f.). Kickstarter. Recuperado 8 de mayo de 2020, de <https://www.kickstarter.com/?ref=nav>

Klassen, P. (2004, diciembre 7). Aniron | dafont.com. Recuperado 11 de mayo de 2020, de <https://www.dafont.com/es/aniron.font>

Klave, L. (2017, diciembre 10). Los símbolos Celtas y su significado. Recuperado 15 de mayo de 2020, de <https://vade-medium.wordpress.com/2017/12/10/los-simbolos-celtas-y-su-significado/>

Ludotipia. (s. f.). Plantillas. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://www.tipia.es/plantillas>

Ludotipia. (s. f.). LUDOTIPIA. Recuperado 20 de abril de 2020, de <https://www.tipia.es/barajas-ludotipia>

Mitologia.info. (2017, agosto 27). Dagda. Recuperado 18 de mayo de 2020, de <https://www.mitologia.info/dagda/>

Novins, G. (s. f.). Guity Novin's A History of Graphic Design: Chapter 7 - Playing Cards. Recuperado 12 de abril de 2020, de <http://guity-novin.blogspot.com/2010/02/history-of-graphic-design-playing-cards.html>

Naiperecolección. (s. f.). Augusto Rius. Recuperado 11 de abril de 2020, de http://www.museodelnaipe.com/naiperecoleccion/index.php?route=product/product&product_id=902

Pastor, P. (2015, marzo 16). Simetría y movimientos en el plano. Recuperado 15 de mayo de 2020, de <https://www.sli-deshare.net/adurbecondita/simetria-y-movimientos-en-el-plano/2>

Seresdelbosquemágico. (2011, septiembre 7). LOS ARBOLES QUE ELIGEN LAS HADAS... Recuperado 22 de abril de 2020, de <https://seresdelbosquemagico.blogspot.com/2011/09/los-arboles-que-eligen-las-hadas.html>

Simboloteca. (2019, octubre 13). Símbolos celtas. Recuperado 15 de mayo de 2020, de <https://www.simboloteca.com/simbolos-celtas/>

The Joker House. (2018, diciembre 16). Procedencia de los naipes. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://www.thejokerhouse.com/es/blog/barajas-de-cartas/procedencia-de-los-naipes>

Trangis Games, López, C., Cabrero, D., Santisteban, S., & GJ, D. (s. f.). Virus!: El juego de mesa más contagioso. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://tranjigsawames.com/tienda/juego-de-mesa-virus/>

Tierra Quebrada. (2015, julio 13). Utilidad y significado de los Símbolos Celtas. Recuperado 15 de mayo de 2020, de <http://www.tierraquebrada.com/2013/utilidad-y-significado-de-los-simbolos-celtas/>

Ulule. (s. f.). Ulule. Recuperado 8 de mayo de 2020, de <https://es.ulule.com/>

Verkami. (s. f.). Verkami — Crowdfunding Creativo. Recuperado 8 de mayo de 2020, de <https://www.verkami.com/>

Van Baarle, L. (2017, septiembre 12). The Sketchbook of Loish: Art in Progress. Recuperado 1 de junio de 2020, de <https://www.kickstarter.com/projects/1022149620/the-sketchbook-of-loish-art-in-progress?ref=discovery&term=loish>

Van Baarle, L. (2019, 21 mayo). The Art of Loish: A Look Behind the Scenes. Recuperado 6 de septiembre de 2020, de <https://www.kickstarter.com/projects/1022149620/the-art-of-loish-a-look-behind-the-scenes?lang=es>

Wizards of the coast. (2018, julio 20). Games. Recuperado 11 de abril de 2020, de <https://company.wizards.com/content/games>

IMÁGENES

Figura 1. Ríus, A. (2017, marzo 13). Heraclio Fournier: No 101 [Ilustración]. Recuperado de <https://www.wopc.co.uk/spain/castilian>

Figuras 2 y 3. Beckert, W. (2016). Wk-beauty [Ilustración]. Recuperado de <https://wyliebeckert.com/?show=wicked-kingdom>

Figura 4. Beckert, W. (s. f.-c). WylieBeckert-ros-a [Ilustración]. Recuperado de <https://wyliebeckert.com/?show=reignofsin>

Figura 5. Lee, A., & Froud, B. (1983). Hadas [Ilustración]. En Hadas.

Figura 8. Beckert, W. (s. f.). The queen of spades [Ilustración]. Recuperado de <https://www.wyliebeckert.com/?show=wickedkingdom#qspades>

Figura 9. Beckert, W. (2018). Masks [Ilustración]. Recuperado de <https://www.wyliebeckert.com/?show=process-masks>

Figura 10. Van Barlee, L. (2018). Flame [Ilustración]. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/PdLV3>

Figura 11. Van Barlee, L. (2019). Salmon pink drawings [Ilustración]. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/2xa82v>

Figura 12. Van Barlee, L. (2020). Mushroom [Ilustración]. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/GXyE9V>

Figuras 13 y 14. Diez, D. (2015a, enero 4). Firefly [Ilustración]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/21105453/September-of-Shamans-1>

Figura 15. Diez, D. (2019, 6 septiembre). Monster [Ilustración]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/74469869/Monster>

Figura 16. Lee, A. (1978). Hadas [Ilustración]. Recuperado de <https://twitter.com/pascalblanche/status/1074795727736528896>

Figura 17. Froud, B. (s. f.). [Ilustración]. Recuperado de <https://www.terriwindling.com/mythic-arts/froud.html>

Figura 18. Waterhouse, J. W. (1900). A mermaid [Pintura]. Recuperado de <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/a-mermaid>

Figura 19. Waterhouse, J. W. (1896). Hylas and the Nymphs [Pintura]. Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Waterhouse_Hylas_and_the_Nymphs_Manchester_Art_Gallery_1896.15.jpg

Figura 20. Mucha, A. (1896). Las cuatro estaciones [Ilustración]. Recuperado de <https://oboi7.com/view/alfons-mucha-proizvedenie-iskusstva-art-nuvo-4649>

Figura 21. Betteo, P. (2015, abril 2). Heaven & hell [Ilustración]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/patricio-betteo/17007093572/>

Figura 22. Betteo, P. (2018, agosto 18). Alicia Underworld [Ilustración]. Recuperado de <http://betteo.blogspot.com/search/label/alicia%20underground>

Figura 23. Sánchez-Garnica, A. (2019). Ester [Fotografía]

Figura 24. Bochkareva, A. (2018, febrero 4). Desconocido [Fotografía]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/BeyYIHnWAD/>

Figura 25. Dorigo, J. C. (2015, noviembre 7). Flor de Loto - Lotus Flower [Fotografía]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/jcdorigo/22812601106/in/photostream/>

Beckert, W. (2016, junio 14). Desconocido [Ilustración]. Recuperado de <https://www.kickstarter.com/projects/wyliebeckert/wicked-kingdom-illustrated-playing-cards-by-wylie?ref=discovery&term=wylie%20beckert>

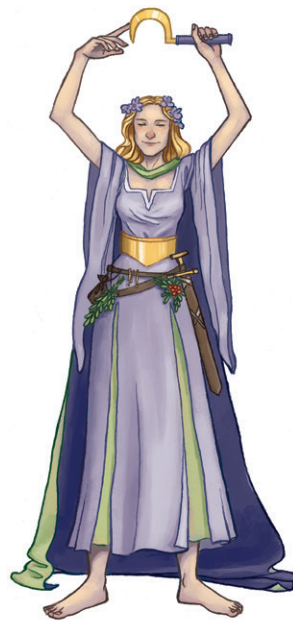
ANEXO

JOKERS

J
O
K
E
R



J
O
K
E
R



J
O
K
E
R

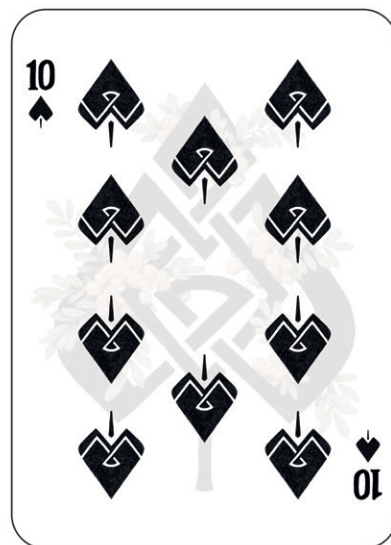
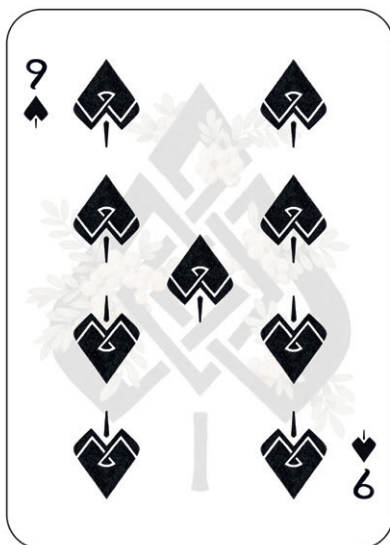
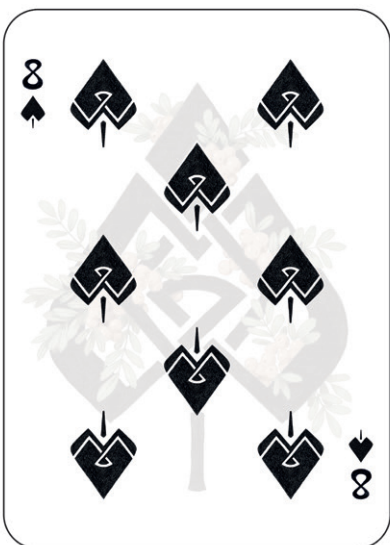
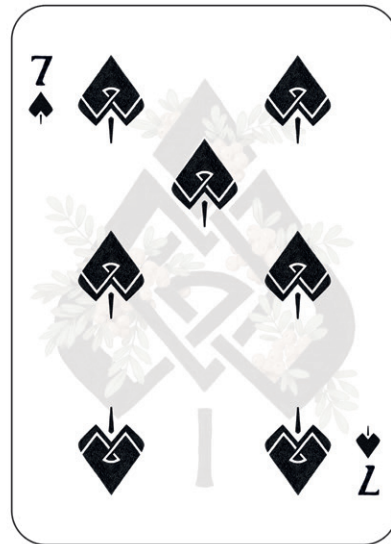
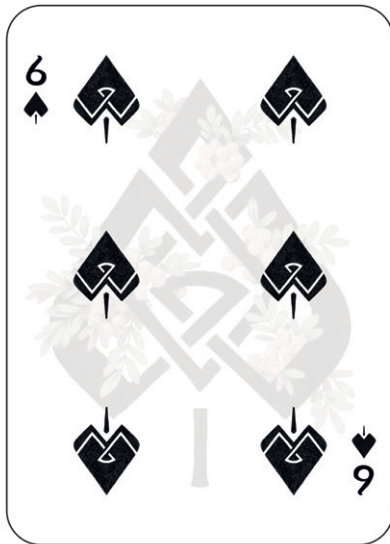
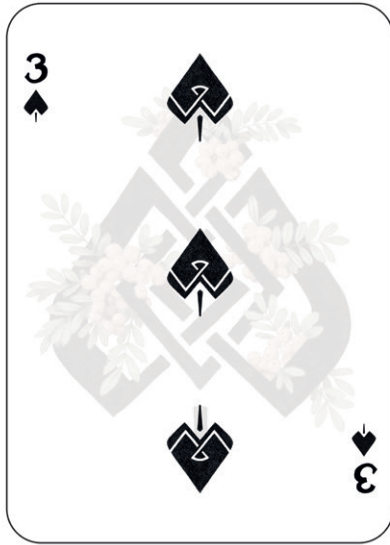
J
O
K
E
R

REVERSO



PICAS





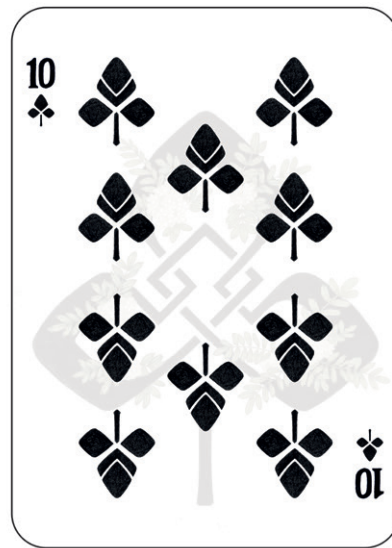
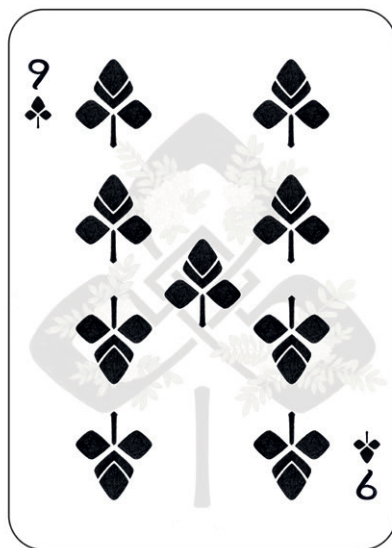
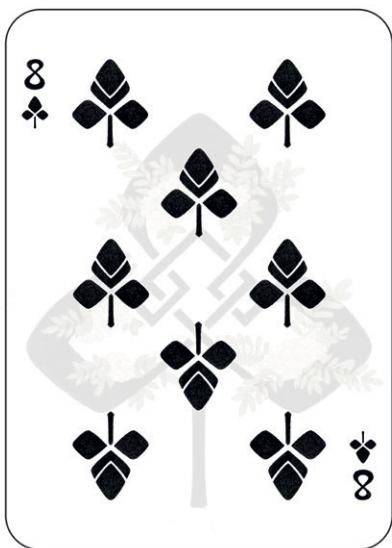
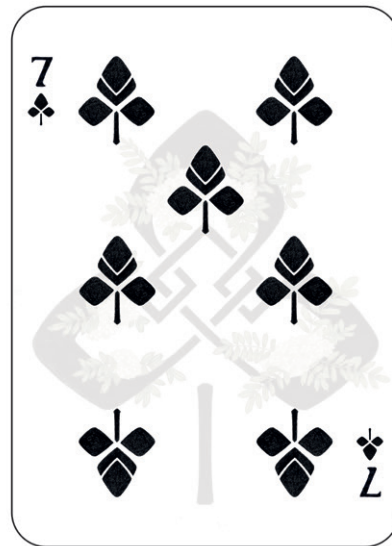
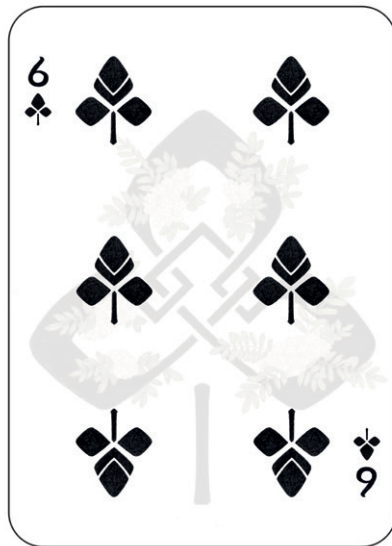
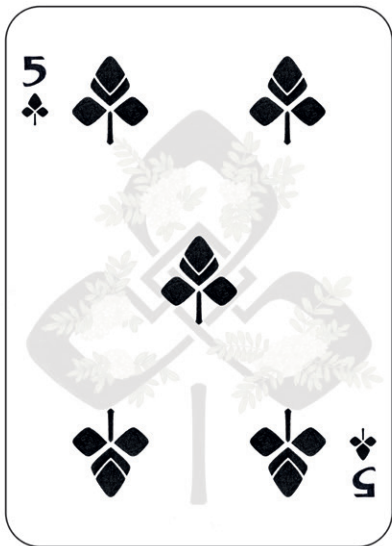
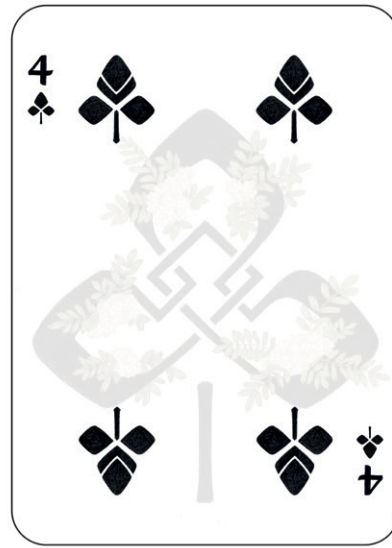
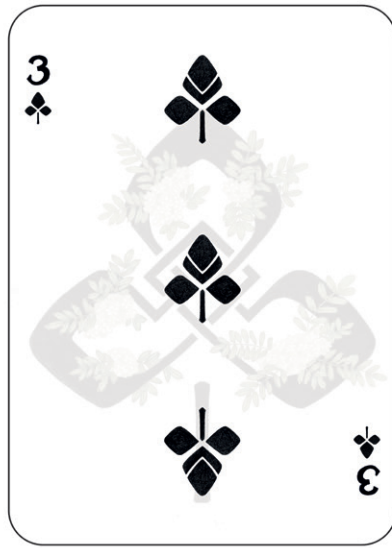
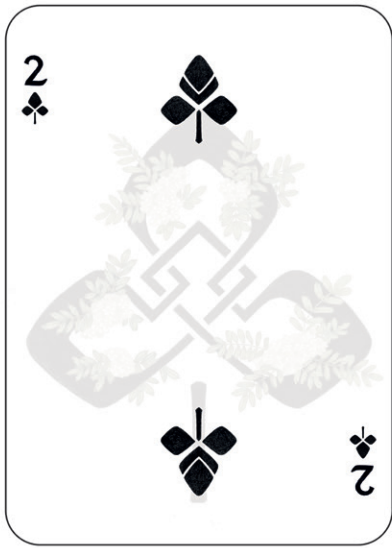
DIAMANTES



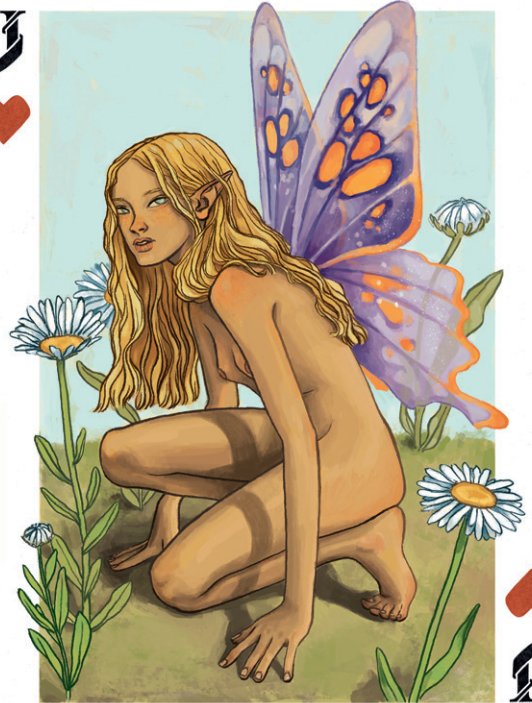


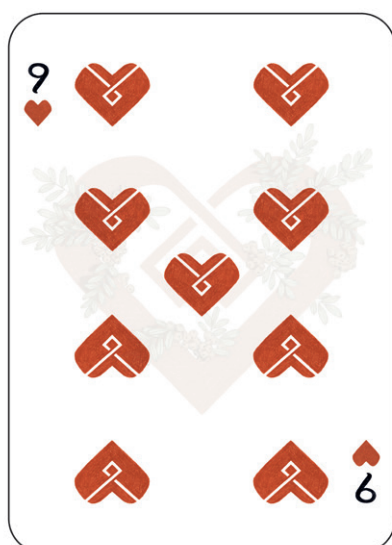
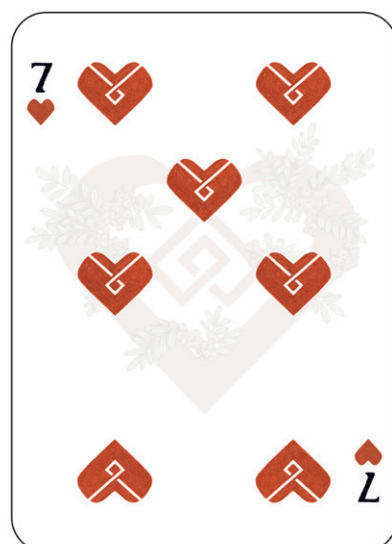
TRÉBOLES





CORAZONES





CAJA







