



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

EDÉN: ecos de polvo y sal. Reinterpretación del mito, un
libro ilustrado.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Rodríguez Hernández, Javier Nicolás

Tutor/a: Giner Martínez, Francisco

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Desarrollo de un proyecto creativo y personal que combina la ilustración tanto de paisajes como de personajes, el diseño y el ámbito narrativo, y cuya expresión final es un libro físico en el que texto e imagen conforman conjuntamente una obra estética y original. La temática sobre la que construir el apartado visual es la reinterpretación de los símbolos y elementos del mito del jardín del Edén, llevados a un plano semi-distópico, de carácter mítico y surreal.

El aspecto gráfico busca un acabado limpio y minimalista, dejando mucho espacio libre en la página para dar protagonismo al texto y/o el dibujo, con una composición de página que pueda variar en función de los requerimientos del texto y la imagen, con el objetivo de que la propia estructuración entre texto-imagen-vacío forme en sí parte del mensaje emocional y simbólico de la obra.

La historia tiene un mensaje implícitamente existencial, ambientalista y antibélico, y su objetivo último es conformar, junto con los elementos visuales, una experiencia artística etérea y experimental.

PALABRAS CLAVE

Ilustración, diseño editorial, libro, narrativa, mito.

ABSTRACT

Development of a creative and personal project that combines the illustration of landscapes and characters, design and narrative, and whose final expression is a physical book in which text and image form together an aesthetic and original work. The theme on which to build the visual section is the reinterpretation of the symbols and elements of the myth of the Garden of Eden, taken to a semi-dystopian plane, of mythical and surreal character.

The graphic aspect seeks a clean and minimalist finishing, leaving a lot of free space on the page to give prominence to the text and/or drawing, with a page composition that would vary according to the requirements of the text and the image, with the aim that the very structuring between text-image-void itself forms part of the emotional and symbolic message of the work.

The story has an implicit anti-war, environmentalist and existential message, and its ultimate goal is to conform, along with the visual elements, an ethereal and experimental artistic experience.

KEYWORDS

Illustration, editorial design, book, narrative, myth.

AGRADECIMIENTOS

A mis amigos, que han hecho de estos cuatro años un viaje precioso, y aunque fugaz, eterno.

A Lucía, por seguir el proyecto desde el principio hasta el final y por soportar mis infinitas revisiones e indecisiones.

A Paco Giner, por supervisar el proyecto y dedicarle un valioso tiempo y esmero.

A mis padres, por hacerme lo que soy y quererme y apoyarme siempre.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 Motivación	7
1.2 Objetivos	9
1.3 Metodología	8
1.4 Briefing	10
2. MARCO CONCEPTUAL	11
2.1 Precedentes	11
2.2 Influencias	12
2.3 El mito bíblico: símbolos	15
2.3.1 El Jardín	15
2.3.2 Adán y Eva	14
2.3.3 La serpiente	17
2.3.4 El árbol de la Ciencia y el fruto prohibido	18
2.3 El mito bíblico: Reinterpretación	18
3. DESARROLLO	22
3.1 Narrativa	22
3.1.1 Organización del relato	22
3.1.2 Redacción	23
3.1.3 Revisión	23
3.2 Ilustración	24
3.2.1 Estilo	24
3.2.2 Diseño de personajes y elementos	25
3.2.3 Esbozos	27
3.2.4 Línea y finalizado	27
3.3 Diseño	28
3.3.1 Estilo	28
3.3.2 Tipografía	29
3.3.3 Composición y maquetación	30
3.3.4 Portada y contraportada	32
3.3.5 Acabados y finalización	33
4. PREVISIÓN DE IMPACTO	37
4.1 Presupuesto	37
5. CONCLUSIONES	37

6. REFERENCIAS	38
<i>6.1 Recursos en línea</i>	<i>40</i>
7. ÍNDICE DE FIGURAS	41
8. ANEXOS	42
<i>8.1 Anexo 1: Relación con objetivos de desarrollo sostenible</i>	<i>42</i>
<i>8.1 Anexo 2: EDÉN: ecos de polvo y sal.....</i>	<i>42</i>
<i>8.1 Anexo 3: Libro ilustrado de Paul Nougé</i>	<i>42</i>

1. INTRODUCCIÓN

El punto de partida de *EDÉN* se sitúa mucho antes de su comienzo como TFG, en concreto alrededor de enero de 2023, tras la elaboración de un proyecto narrativo inscrito en un módulo de ilustración en la escuela ENSAV La Cambre¹, en Bruselas, lugar de residencia de mi estancia Erasmus. El trabajo, que consistía en crear un pequeño libro de unas 20 ilustraciones² a partir de un poema de Paul Nougé³, fue la semilla de lo que es el presente proyecto: una obra en la que, a partir de un texto o elemento narrativo, se generan una serie de imágenes que acompañan y contextualizan la propia narración, y que, junto al propio texto, se organizan en un formato acotado pero que ofrece al mismo tiempo versatilidad y libertad expresiva.

Una vez teniendo en mente el medio, o la materialización “física” que iba a tener el proyecto, comenzó el proceso de gestación y desarrollo de ideas para sustentarlo. El aspecto formal se fue conformando poco a poco a través de referencias y de una creciente búsqueda de realizar algo distinto a mi trabajo previo y de carácter exploratorio, que combinara las diferentes disciplinas y conocimientos desarrollados durante el grado y la estancia Erasmus. Simultáneamente, la temática se fue destilando poco a poco a partir de multitud de conceptos, ideas y obras que pudieran congeniar y nutrirse de la exploración gráfica. Enseguida surgió el carácter poético, esencial y ligeramente de distópico como elemento clave, y se mezcló con fragmentos de historias de ciencia ficción, fantasía y mitología. Apareció la simbología bíblica antigua como elemento temático, que finalmente se convirtió en el pilar conceptual del proyecto. El mito del jardín del Edén terminó siendo un armazón ideal sobre el que comenzar a implementar el resto de las ideas, tanto estéticas como temáticas, hasta llegar a formar un concepto general cohesivo y sólido.

1.1 MOTIVACIÓN

La inspiración del proyecto parte de diversos lugares, tanto por gustos y experiencias personales, como por inquietudes artísticas y requerimientos técnicos. Como ya se ha comentado en el apartado anterior, el inicio fundamental que dirigió el carácter general del proyecto fue el trabajo realizado durante mi estancia en la ENSAV La Cambre. Este encargo abrió el camino a explorar las posibilidades del formato físico, e inspiró la motivación de trabajar

¹ Escuela Nacional Superior de las Artes Visuales de Bruselas

² En Anexo 3

³ Paul Nougé (Bruselas, 13 de febrero de 1895 - 6 de noviembre de 1967) fue un escritor y poeta belga, conocido principalmente por su papel predominante como teórico del movimiento surrealista en Bélgica y Francia

el formato de forma más extensa, con un texto propio y una base más nutrida y compleja. La elección temática continúa la línea de lo que habitualmente trata mi obra personal, encontrando en la fantasía y el simbolismo de la ciencia ficción un lugar donde cultivar la ilustración y la creación de personajes y ambientes. Desde el principio se estuvo barajando la idea de trabajar la temática del paisaje mediterráneo, pues abría la posibilidad de explorar gráficamente los entornos y además rendir homenaje a mi tierra natal, las Islas Baleares, pudiendo así aportar un componente emocional y propio a la obra que además quedara inmortalizado en la atemporalidad del formato físico. Así, crear un paralelismo entre el paisaje balear y el jardín bíblico permitió combinar lo mitológico con lo personal, solidificando así el fundamento a partir del cual se construiría posteriormente el resto del proyecto.

1.2 OBJETIVOS

El proyecto cuenta con dos objetivos generales que lo engloban en su totalidad: la **creación** de un proyecto experimental de ilustración basado en el mito del Edén y la **materialización** final del propio proyecto en un libro físico completo. Ambos objetivos van ligados tanto a poner en práctica de forma transversal los conocimientos adquiridos durante el grado como a desarrollar ideas e inquietudes artísticas propias.

Para llegar a los objetivos anteriormente mencionados, cabe cumplimentar específicamente otra serie de objetivos relativos a la propia producción del aspecto tanto conceptual como visual del trabajo. Estos objetivos específicos son los siguientes:

- **Dar forma** a una historia sobre la que trabajar el apartado narrativo e ilustrativo.
- **Producir**, a partir de la idea, un texto que narre dicha historia y la adapte para su inclusión en el formato escogido.
- **Crear** el conjunto de ilustraciones y elementos gráficos que aparezcan en el libro.
- **Maquetar** y diseñar la composición de las páginas, organizando la disposición de imagen y texto.
- **Finalizar** el trabajo con la impresión física del proyecto.

1.3 METODOLOGÍA

Realizar un proyecto cuyas partes están tan intrínsecamente ligadas requiere de una metodología clara y organizada, pero que al mismo tiempo sea adaptable y abierta, de forma que permita un proceso creativo y de exploración suficientemente libre.

La estructuración inicial del trabajo lo divide en dos apartados generales: el conceptual y el visual.

El apartado conceptual, es la columna vertebral del proyecto, engloba todos los elementos invisibles que forman parte del proyecto, principalmente aquellos centrados alrededor de la historia a contar, el mensaje a transmitir y las ideas y propuestas que el trabajo explora, y que le puedan aportar el carácter y la personalidad creativa.

El apartado visual agrupa la parte más práctica, técnica y relacionada con los conocimientos de esta índole aprendidos en el grado, como el dibujo y el diseño, si bien es cierto que está de igual manera inevitablemente ligada a las ideas y temas trabajados en la parte conceptual.

Dentro del apartado conceptual, se puede estructurar el procedimiento de la siguiente manera:

1. Simultáneamente: **Búsqueda de referentes e ideas, concepción y pulido de los conceptos e idea principal del proyecto.**
2. **Redacción de un borrador de la historia**, incluyendo la información sobre los personajes, símbolos a reinterpretar e ideas relevantes.
3. **Redacción del texto** a introducir en el libro final.
4. **Revisión y seguimiento** del mismo texto una vez implementado con la imagen, atendiendo a sus posibles variaciones y necesidades.

De forma paralela, el apartado visual contaría con las siguientes fases:

1. **Organización de referencias** y recursos formales, tanto de estilo e influencias como de elementos gráficos, compositivos, fotográficos...
2. **Creación/exploración del diseño** de personajes, entornos y elementos.
3. **Elección general del formato del proyecto**: número de páginas, tamaño, márgenes, especificaciones técnicas del archivo...
4. **Pruebas y decisiones de estilo**, paleta de color, tipo de trazo, tipografía y acabado gráfico.
5. **Propuestas preliminares** y posteriores elecciones de la distribución del texto con los elementos gráficos.
6. **Creación de las ilustraciones** finales.
7. **Incorporación de las ilustraciones** junto con el texto.
8. **Arte finalización** e impresión.

Con el fin de estructurar y cumplimentar cada una de las etapas con éxito, se creó un cronograma organizando las distintas tareas y objetivos a lo largo del tiempo.

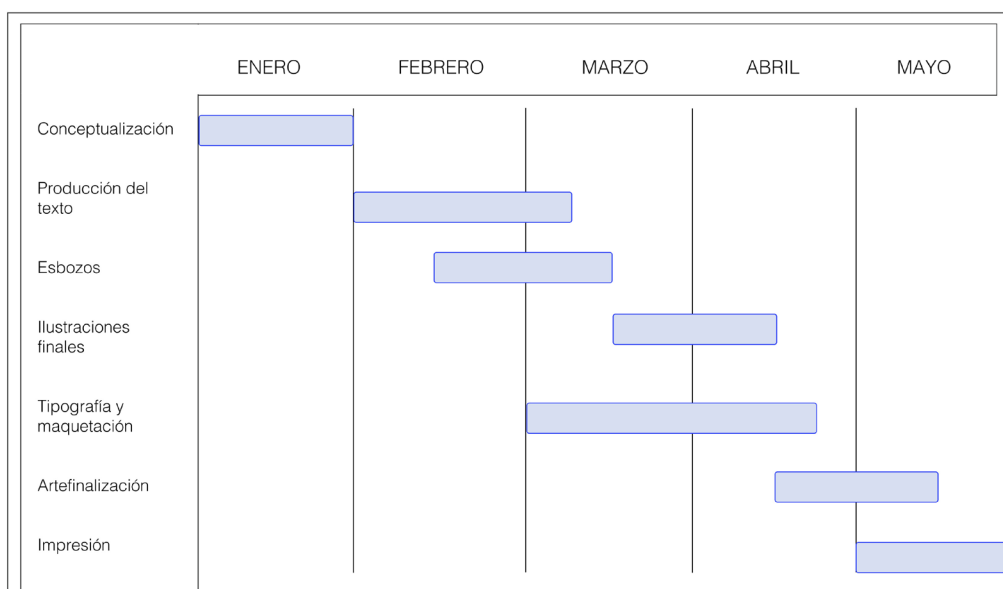


Fig. 1 Cronograma del proyecto

1.4 BRIEFING

Un *briefing*, o *brief*, permite a un cliente o empresa expresar en detalle y de forma estructurada un encargo o una proposición de proyecto, de forma que el artista o diseñador sea capaz de comprender y cumplir con éxito las necesidades y exigencias del trabajo.

En el caso del presente proyecto, el briefing tendría necesariamente los siguientes requerimientos:

- Elaboración de un proyecto editorial de tipo artístico, en el que figure tanto texto como imagen.
- De carácter libre y experimental, orientado hacia una estética atractiva y un enfoque original.
- El texto debe ser de creación propia y tratar un tema de interés mitológico o cultural.
- Formato libro A4, a color y de una longitud de entre 40 y 100 páginas.
- A desarrollar en su totalidad en un plazo no superior a 10 meses.

Estas características podrían responder a una propuesta presentada a varios artistas, de forma que una empresa o grupo editorial relacionado con lo cultural buscara publicar o llevar a cabo una iniciativa de la cual surgieran distintos proyectos artísticos editoriales con distintos enfoques y estilos. Dentro de este supuesto, “Edén” podría ser uno de los temas, y el presente proyecto ser una de las posibles reinterpretaciones o caminos gráficos tomados

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1 PRECEDENTES

Como se menciona en la introducción, *EDÉN* surge poco a poco a partir de la combinación y destilación de una gran variedad de ideas y conceptos provenientes de muchos orígenes distintos. Una parte sustancial de este origen viene a raíz de proyectos artísticos realizados con anterioridad, principalmente durante la estancia en La Cambre, y que abrieron las vías tanto estéticas como conceptuales por las que ha transcurrido *EDÉN*.

El primero de estos proyectos es *Uróboros (2023)*, una capsule⁴ realizada para el cine NOVA de Bruselas. Este trabajo consistía en la realización de un fragmento animado breve de carácter experimental y gráfico. La importancia y posterior trascendencia de este proyecto residió en ser una primera aproximación a una metodología libre y puramente experimental, donde la temática y la forma debían ligarse de forma abstracta y creativa, procurando evitar lo convencional y buscar aquello original o singular. En la capsule se exploró el uso restringido del color a través del blanco y negro, funcionando como una toma de contacto con la importancia de la silueta, el movimiento y el contraste. Un aspecto importante del proyecto fue también el concepto del Uróboros⁵ como símbolo de “bucle” o “ciclo”, un elemento que retorna con gran peso también en la estructura y significado de *EDÉN*. Ambas obras están confeccionadas de tal forma que comiencen y terminen en el mismo punto, generando un proyecto abierto y auto conclusivo al mismo tiempo.

El segundo proyecto, mencionado anteriormente, se trata del breve libro de ilustración de Paul Nougé. A pesar de estar estéticamente alejado de *EDÉN*, el libro de Paul Nougé resultó especialmente importante por ser un

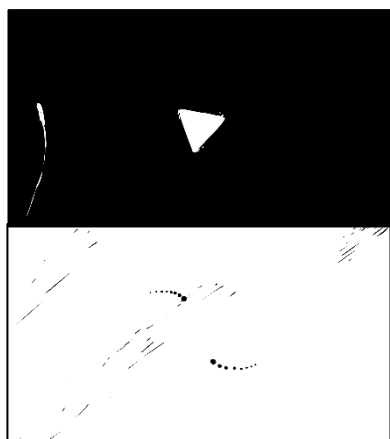


Fig. 2 fotogramas de *Uróboros*

⁴ Pieza animada de duración breve, generalmente inferior a 1 minuto y de carácter creativo o de exploración gráfica.

⁵ También conocido como “serpiente que se muerde la cola”, el Uróboros es un símbolo que retrata a un dragón o serpiente devorando su propia cola y formando un círculo cerrado. Desde la antigüedad se ha utilizado como representación del carácter cíclico y eterno de la vida y de todas las cosas.

primer contacto con las distintas posibilidades y oportunidades del formato físico. Se trató de un proyecto donde el apartado narrativo y visual debían tener un delicado equilibrio, pues a pesar de ser un trabajo principalmente de ilustración, se hizo hincapié en la importancia del poema y su significado como elemento fundamental del proyecto. De esta forma, la metodología pasó por un primer proceso exhaustivo de identificación de ideas y temas del poema, tanto explícitos como implícitos, para ya después generar una interpretación propia y personal de esas mismas ideas. Una vez creada esta interpretación narrativa, llegaba el momento de convertirla en una serie de elementos visuales, que además de resultar estéticos y transmitir con eficacia la narrativa, debían aprovechar y adaptarse al espacio, al texto y a la composición de página.

Esta metodología y combinación de elementos artísticos fue lo que inspiró para emplear el trabajo de fin de grado como una oportunidad para dar forma a un proyecto de este tipo que fuera totalmente propio, más complejo y de mayor dimensión artística y conceptual.

2.2 INFLUENCIAS

El presente trabajo se nutre de una gran cantidad de influencias y pequeños elementos tomados o interpretados de multitud de distintas obras y autores. No obstante, pueden destacarse una serie de referentes tanto visuales como conceptuales que fueron especialmente relevantes en la ideación del proyecto.

Linnea Sterte (16 de diciembre de 1991). Es una dibujante, ilustradora e historietista sueca. Destaca por su estilo característico, que emplea una línea libre y simplificada sobre paletas de color reducidas y planas.

Una de sus publicaciones más reconocidas es *Stages of Rot (o IN-HUMUS)* (2017), obra nominada al premio Eisner de 2018 y ganadora del premio a la excelencia en el *MoCCA Arts Festival*. *Stages of rot* es un cómic que explora las distintas etapas de la descomposición del cadáver de una gigantesca ballena, a partir del cual sobreviven y se desarrollan un amplio abanico de seres y ecosistemas. Esta obra fue un gran punto de partida para *EDÉN* tanto a nivel visual como a nivel conceptual, pues además de trabajar un estilo de personajes y entornos con un acercamiento detallado y frondoso a la vez que sintetizado y minimalista, ponía sobre la mesa un estilo de narración algo más simbólico e implícito, mezclando lo orgánico con lo mitológico.

Posterior a *Stages of Rot*, *Angelic Missile* (2023) es un fragmento mucho más breve y reciente, con un enfoque acotado y a modo casi de relato corto. No obstante, completa a *Stages of Rot* como influencia para el proyecto actual, pues además de emplear un estilo aún más sintético y utilizar el blanco y la página como elemento visual añadido, explora más en detalle una historia relacionada con los símbolos religiosos, la tecnología y el belicismo.



Fig. 5 Pliego de Stages Of Rot

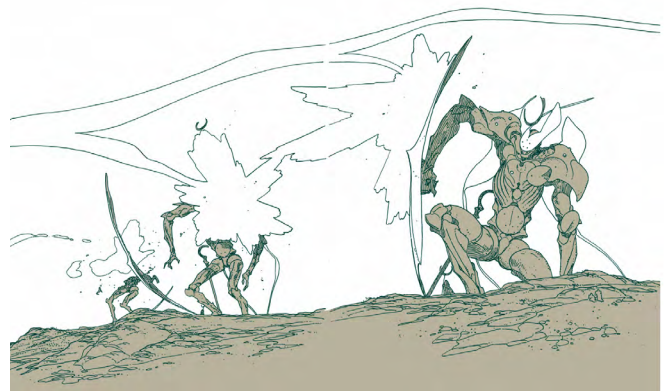


Fig. 4 Pliego de Angelic Missile

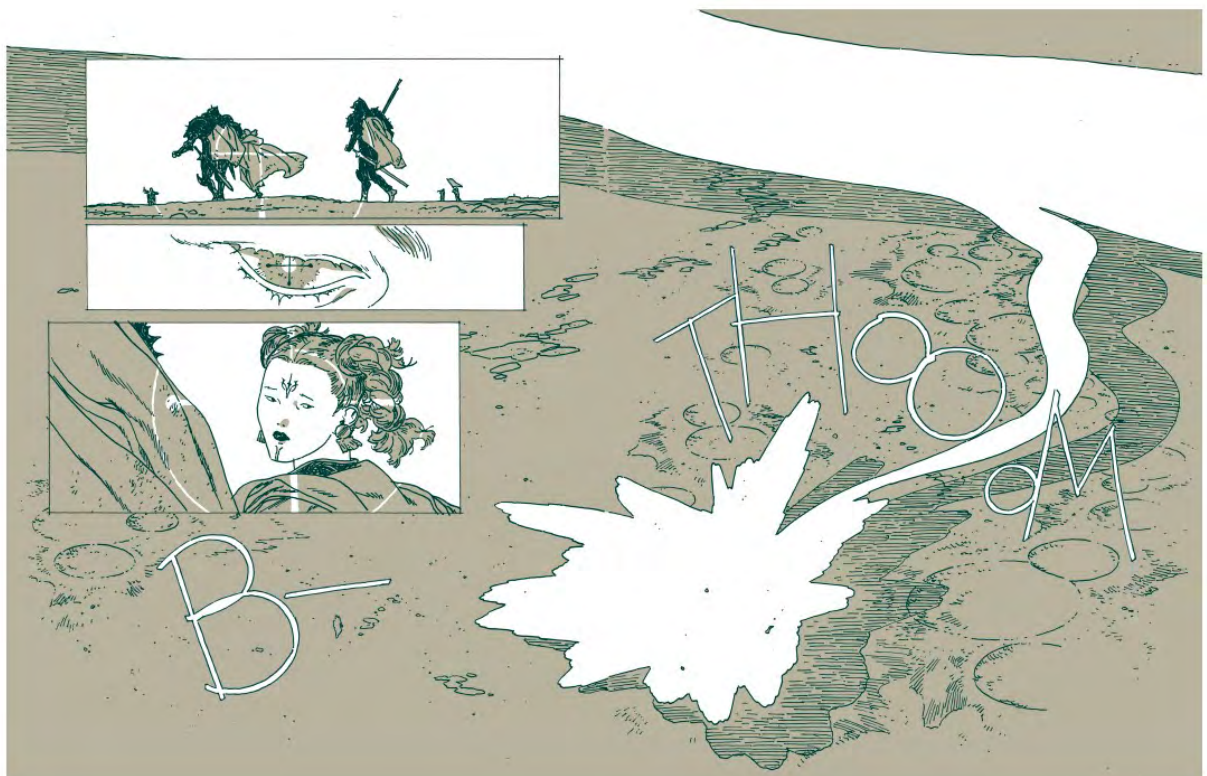


Fig. 3 Pliego de Angelic Missile

IN A FEW SHORT CENTURIES, INDUSTRIAL CIVILIZATION HAD SPREAD FROM THE WESTERN FRINGES OF EURASIA TO SPRAWL ACROSS THE FACE OF THE PLANET—PLUNDERING THE SOIL OF ITS RICHES, FOULING THE AIR, AND REMOLDING LIFE-FORMS AT WILL.

JUST A THOUSAND YEARS AFTER ITS FOUNDATION, THIS GARGANTUAN INDUSTRIAL SOCIETY HAD ALREADY PEAKED; AHEAD LAY ABRUPT AND VIOLENT DECLINE.

THE CITIES BURNED, WELLING UP AS CLOUDS OF POISON IN THE WAR REMEMBERED AS THE SEVEN DAYS OF FIRE. THE COMPLEX AND SOPHISTICATED TECHNOLOGICAL SUPERSTRUCTURE WAS LOST, AND ALMOST ALL THE SURFACE OF THE EARTH WAS TRANSFORMED INTO A STERILE WASTELAND.

INDUSTRIAL CIVILIZATION WAS NEVER REBUILT AS MANKIND LIVED ON THROUGH THE LONG TWILIGHT YEARS...

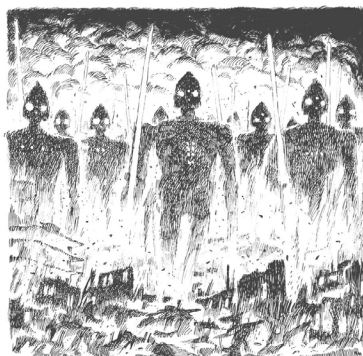


Fig. 6 Página introductoria de *Nausicaä del valle del viento*

Nausicaä del valle del viento (1982), el manga original creado por Hayao Miyazaki⁶, plantea varias de las cuestiones clave de *EDÉN* en su trama y personajes. La guerra, la humanidad y la naturaleza son elementos fundamentales dentro de la obra de Miyazaki, como puede observarse en algunas de sus películas más notables, como la *Princesa Mononoke* (1977) o *El Castillo Ambulante* (2004).

No obstante, *Nausicaä del valle del viento* es probablemente la instancia donde este conflicto se observa de forma más clara y temprana para Miyazaki. En *Nausicaä*, la era industrial terminó con la civilización mucho tiempo atrás, a manos de una suerte de dioses-máquina que los humanos emplearon como arma para terminar erradicándose los unos a los otros. Como consecuencia, el mundo actual se divide entre los territorios asolados que aún ocupan pequeños asentamientos humanos, y un vasto y frondoso bosque de esporas y hongos tóxicos que habitan los insectos.

La personalidad del propio personaje de Nausicaä se filtra también en los protagonistas de *EDÉN*, tanto su faceta curiosa, observadora y naturalista, como su parte más resuelta, libre y temeraria.

Neon Genesis Evangelion (1995) es una serie de animación extensamente conocida y aclamada a pesar de su densa trama y extraña estructura narrativa. Conforman una obra de culto y es sin duda uno de los mayores referentes en cuanto a la utilización de elementos y símbolos cristianos en la cultura popular, y logra con éxito emplear estas temáticas y objetos para crear una narrativa propia que mantiene el carácter transcendental, imponente y esotérico que posee la mitología bíblica.

Otros referentes a destacar en distintos aspectos del proyecto pueden ser:

-Jean Giroud "*Moebius*" (Val-de-Marne, 8 de mayo de 1938 – París, 10 de marzo de 2012). Referente gráfico y temático, por su enorme influencia en el mundo del cómic y la ilustración surrealista y de ciencia ficción.

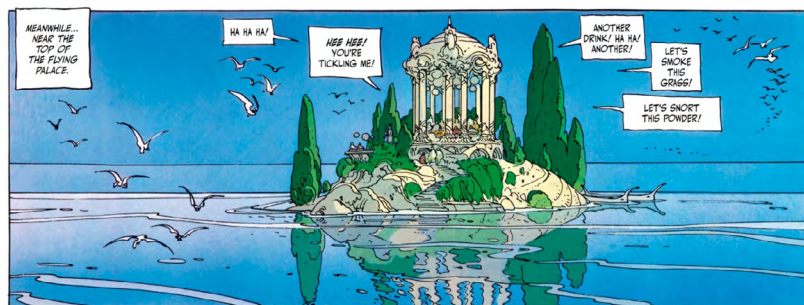
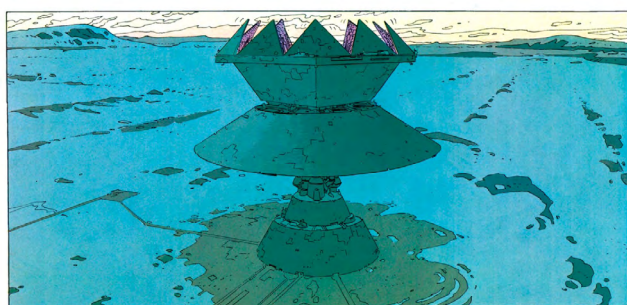


Fig. 7 Viñetas de *INCAL* de Jean Giroud "*Moebius*" y Alejandro Jodorowsky

⁶ (Tokio, 5 de enero de 1941) Dibujante, animador y cineasta, ampliamente reconocido por su papel como fundador y director del estudio de animación "Studio Ghibli".

-Patrick Rothfuss (*The Slow Regard of Silent Things*, 2014) (Madison, 6 de junio de 1973). Referente literario, por su estilo de escritura rico y su delicada atención a lo sutil e invisible.

-Azul... (1888), Rubén Darío (Nicaragua, 8 de enero de 1867- León, 6 de febrero de 1916). Referente literario, figura clave del modernismo y la prosa y poesía etérea y preciosista.

2.3 EL MITO BÍBLICO: SÍMBOLOS

El Edén ha sido un tópico recurrentemente representado e interpretado en la historia del arte, y su peso e influencia dentro de la cultura cristiana occidental se ha mantenido latente a través de todas las épocas desde que existe la Biblia como texto fundamental del cristianismo. Desde visiones más bucólicas como la de Johann Wenzel⁷ hasta interpretaciones más extremas como la de Bosco⁸, el Edén y su historia han sido la inspiración de infinidad de obras a lo largo de la historia del arte, haciendo de sus arquetipos y tópicos algo universal y profundamente enraizado en el subconsciente colectivo.

A pesar de la gran variedad de interpretaciones y lecturas que se han extraído a partir de los escasos capítulos que ocupa dentro del Génesis, el mito del Edén cuenta con una serie de elementos simbólicos predominantes y característicos, los cuales son claves y esenciales en la narrativa del relato y su significado.

2.3.1 El Jardín

El primer pilar sobre el que se estructura el mito es el propio enclave, el lugar físico que corresponde al jardín denominado como Edén. Dentro del texto bíblico original este lugar ocupa aparentemente un espacio real “Plantó luego Yahvé Dios un jardín en Edén, al oriente” (Sagrada Biblia, 1966, Génesis 2:8), situado entre cuatro ríos, entre ellos el Tigris y el Éufrates (Sagrada Biblia, 1966, Génesis 2:14), prácticamente la cuna de la civilización. En su interpretación más literal el jardín es un enclave fértil e idílico, donde no existe todavía la muerte y el mal y donde la protagonista es la naturaleza exuberante y perenne.

No obstante, desde otras lecturas, el jardín se interpreta no como un lugar físico sino como un enclave metafórico, un símbolo en sí mismo que



Fig. 8 Adán y Eva en el jardín del Edén, Johann Wenzel Peter. (1800-1829)



Fig. 9 Panel central de El Jardín de Las Delicias, el Bosco. (1500-1505)

⁷ (Chequia, 9 de septiembre de 1745 – Roma, 28 de diciembre de 1829) Fue un pintor paisajista y naturalista conocido por sus frescos y pinturas para el Vaticano.

⁸ Hieronymus van Aken (Bolduque, 1450-1516), conocido en español como El Bosco, fue un pintor perteneciente a la escuela flamenca, si bien destacó por su la excepcionalidad de su estilo y el carácter inventivo y surrealista de su pintura figurativa.



Fig. 10 El Jardín del Edén, Jan Brueghel. (1610-1612)

pretende representar un paraíso, una perfección inalcanzable y utópica, solo disponible bajo el amparo del poder divino. (Londoño, 2017, pp. 168-182)

Tanto real como imaginario, en el arte se ha empleado constantemente el entorno del jardín como un lugar donde ensalzar la naturaleza en su estado más puro y virgen, como el *locus amoenus*⁹ primigenio, ajeno a todo contexto histórico y a la mano del hombre. Así, desde Miguel Ángel¹⁰ hasta Brueghel¹¹, el Paraíso ha sido un icono dentro del arte del paisaje y de lo natural.

2.3.2 Adán y Eva

Una vez definido el lugar, el siguiente elemento clave del mito es la aparición del ser humano, aquel que habita el jardín por voluntad divina.

“Modeló Yahvé Dios al hombre de la arcilla y le inspiró en el rostro aliento de vida, y fue así el hombre ser animado” (Sagrada Biblia, 1966, Génesis 2:7)

Aquí comienzan a divergir las interpretaciones y lecturas del texto original, pues según la Biblia, Eva surge a partir de un hueso del costado de Adán, con el fin de hacerle compañía (Sagrada Biblia, 1966, Génesis 2:20). Esta parte del mito se ha atribuido históricamente a la posición patriarcal del hombre sobre la mujer, surgiendo ella de un fragmento de él y quedando por ende como un elemento secundario, como una consecución. Esta interpretación es origen de debate, y numerosas revisiones se retrotraen al texto original hebreo, donde la palabra *טֵלֶא* (*tse/a*) aparece traducida en la mayor parte de ocasiones¹² como “costado” o “lado”, y sólo en el Génesis como “costilla”. Esta implicación podría sugerir que Eva pudo surgir no de un hueso de Adán, sino a partir de su mitad, convirtiéndolos a ambos en dos secciones de una unidad, dos partes de un todo. Como propone John H. Walton (2015), “formarse del polvo” y “ser tomado de una costilla” no son necesariamente indicadores de un origen material, sino más bien afirmaciones arquetípicas, metáforas una vez más de aquello que se pretende comunicar y ejemplificar (p. 72).

Un apunte interesante es que, dentro del propio texto, el nombre de Eva no es empleado hasta el momento en que Dios decide expulsar al ser humano

⁹ En latín “lugar ameno” o “lugar idílico”, es un tópico literario que describe un lugar paradisíaco, idealizado y bucólico, generalmente relacionado con la paz y el medio natural.

¹⁰ (Caprese, 6 de marzo de 1475-Roma, 18 de febrero de 1564) Michelangelo Buonarroti fue un arquitecto, escultor y pintor perteneciente al renacimiento italiano, conocido como probablemente uno de los artistas más importantes de toda la historia por la variedad y calidad de su producción pictórica, escultórica y arquitectónica.

¹¹ (Bruselas, 1568-Amberes, 1625) Jan Brueghel el Viejo fue un conocido pintor flamenco, maestro en la pintura de telas y considerado uno de los grandes artistas de la escuela flamenca

¹² Strong's Hebrew: 6763. *טֵלֶא* (*tsela*) -- rib, side. (s. f.). Recuperado 25 de junio de 2024, de <https://biblehub.com/hebrew/6763.htm>

del paraíso, bautizándola de esa forma “por ser la madre de todos los vivientes” (Sagrada Biblia, 1966, Génesis 3:20)

En cualquier caso, Adán y Eva conforman también un símbolo propio y conjunto como los seres humanos originales, aquellos formados a la imagen y semejanza de Dios, fruto de una misma carne y pobladores y cuidadores del paraíso original, aún libre de pecado y maldad.

2.3.3 La serpiente

El siguiente elemento clave del mito es la serpiente, desencadenante de la propia acción de la historia y símbolo con una iconología extensa y profunda, repleta de sus propias connotaciones y lecturas posteriores. La serpiente se presenta como “la más astuta de cuantas bestias del campo hiciera Yahvé Dios” (Sagrada Biblia, 1966, Génesis 3:1), indicando así que se trata en efecto de un animal previamente presente en el jardín y un ser fruto del propio Dios, sin sugerir, por tanto, que éste se tratara de una encarnación diabólica o maligna, sino una mera criatura astuta y embustera.

“Y dijo la serpiente a la mujer: No, no moriréis; es que sabe Dios que el día que de él comáis se os abrirán los ojos y seréis como Dios, conocedores del bien y del mal” (Génesis 3:4)

Así, las interpretaciones más tradicionales que han asociado a la serpiente con la figura del Diablo se basan en connotaciones posteriores al propio texto original y su validez, aunque afianzada durante siglos de legado ideológico y religioso, no es mayor que la de otro tipo de lecturas. La serpiente puede interpretarse, por lo tanto, como otro arquetipo, un icono que ejemplifica la propia curiosidad y tentación inherente a la esencia del ser humano, que lo distingue de lo divino y que eventualmente lo separa del paraíso.

A pesar de las innumerables perspectivas peyorativas que han surgido sobre la imagen serpiente a partir del mito, en parte fundamentadas en el hecho de que es el único animal directamente castigado por Dios (Génesis 3:14), dentro del relato la serpiente no es más que una especie de impulsor, un catalizador narrativo que toma los elementos ya existentes (Dios, Adán y Eva, el árbol de la Sabiduría) y los incita a interactuar de forma que la historia fluya hacia un desenlace acorde con sus propias naturalezas.

“La serpiente de la historia del Jardín del Edén es un monstruo que transgrede los límites. Difumina los contornos entre Dios y la naturaleza, y entre la humanidad y la naturaleza. Con la ayuda de la serpiente, los humanos adquieren el discernimiento para cumplir su vocación preordenada de servir y

proteger la Tierra y elegir la realidad y la humanidad plena con todas sus ambigüedades.” (Arthur Walker-Jones, 2008)

2.3.4 El árbol de la Ciencia y el fruto prohibido

Probablemente el elemento dentro del mito con más carga conceptual y más transcendencia simbólica sea el árbol de la ciencia del bien y del mal (O árbol de la sabiduría), y en consecuencia el fruto que crece de ese árbol, si bien dentro de la biblia éste se presenta junto a una contraparte no tan protagonista en el mito, el árbol de la vida (Génesis 2:9).

Esta porción del mito marca su desenlace narrativo, tomando el fruto del árbol, dando origen a la idea del pecado original y desencadenando así la expulsión del paraíso. Según aquello indicado en el texto original, y en palabras de la serpiente, el fruto del árbol otorgará el poder de distinguir entre el bien y el mal, lo que podría entenderse como una suerte de clarividencia o conocimiento prohibido. Si bien el mito presenta a la serpiente como un ser embustero, sugiriendo que sus palabras fueran un engaño hacia los seres humanos, tras tomar el fruto Adán y Eva toman consciencia de repente de su desnudez (Génesis 3:8.), indicando que sí existe un cambio en su poder de discernir y en su perspectiva sobre el mundo tras tomar el fruto. El matiz de la desnudez ha llevado a posteriores interpretaciones a sugerir que el pecado puede hacer referencia a lo sexual, si bien no hay forma de demostrarlo de manera concluyente.

En cualquier caso, como en la mayoría de relatos mitológicos e historias bíblicas, y tomando en referencia los apuntes de H. Walton (2015), lo más probable es que los elementos superficiales de la historia no sean algo que deba ser tomado de forma literal; no importa si fue una costilla, una serpiente o una manzana, sino aquello que representan, su valor subyacente: un origen mutuo, un engaño, y una rebelión ante lo divino, una separación del género humano del resto de seres vivos, ya sea por su osadía o por su inteligencia, o por la combinación de ambas cosas.

2.4 EL MITO BÍBLICO: REINTERPRETACIÓN

“En cada final se halla el germen de un nuevo principio” (Juan Eduardo Cirlot, 1992)

Tomando los elementos clave del mito del jardín del Edén y mezclándolos con los tópicos y temas extraídos de distintos referentes, poco a poco fue estructurándose un universo temático, un entorno en el que contar una historia ya conocida e infinitamente representada, pero de forma original, personal y creativa.



Fig. 11 In Paradise, Max Švabinský. (1918)

Así, cada elemento simbólico del mito original se tornó algo nuevo, cambiando en su forma exterior, pero preservando su esencia y significado fundamental.

I. Del paraíso primordial al último jardín

El elemento fundamental del mito continúa siendo el enclave, el jardín. La reinterpretación se articula en torno a la premisa de visualizar un Edén situado muchísimos años en el futuro, cuando la naturaleza y la vida haya sido relegada a un único rincón entre el vacío del espacio, un último jardín. De esta forma, el relato se convierte en una visión complementaria del mito original, una perspectiva donde el paraíso primordial retorna, en forma y en esencia, al otro extremo del tiempo.

Por lo tanto, el “Edén” continúa siendo un lugar único y paradisíaco, un enclave protegido y aislado de un exterior yermo e inhóspito, desierto. Este aspecto de idilio y fertilidad se representa a través del paisaje mediterráneo y sus entornos de monte y mar, cumpliendo así con una de las premisas iniciales al idear el TFG, que era rendir culto a la tierra propia y crear un trabajo con un cierto significado y valor personal.

II. De la primera pareja a los últimos hermanos

De esta forma, Adán y Eva se convierten en Naz y Renn, y pasan de ser los primeros pobladores del paraíso a los últimos guardianes habitantes de la Tierra.

Hermanos de aspecto andrógino e inmortal, Naz y Renn buscan alejarse de las lecturas que el mito original plantea respecto al amor y a la relación hombre-mujer, centrándose más en su figura como vigilantes solitarios del jardín divino y como seres simbólicos y representativos del recuerdo de la raza humana.

Naz y Renn representan el último reducto del espíritu humano, dividido en una dualidad que los distingue en cuanto a actitud y comportamiento.

Naz simboliza el aspecto más pensativo y conformista del ser, buscando la armonía en el arraigo con el ahora, con el medio natural, y con uno mismo. Halla el significado en el interior, a través de la observación y de la asimilación de la belleza en la quietud y la permanencia.

En cambio, Renn es el símbolo de la curiosidad, del inconformismo y del impulso profundo de ir más allá, de mirar hacia el futuro. Su búsqueda constante e inconforme de lo oculto y su ímpetu de hallar el significado en algo desconocido termina por ser el desencadenante que lleva al desenlace de la historia.

III. De la serpiente a la cigarra

Si bien la propia actitud de los protagonistas está ligada a su destino, igual que en el mito original es necesario un factor desencadenante, un elemento que sirva de yesquero y que conecte e impulse al resto de elementos de la historia.

En este caso la serpiente se convierte en una cigarra, pues ésta es un símbolo indispensable del ambiente y el paisaje mediterráneo en el que está fundamentado el jardín. De esta forma, es el retorno del canto de la cigarra por encima del silencio que funciona como chispa desencadenante, llamando la atención de Renn y guiándola, más allá del jardín, hasta el fruto prohibido. Dentro del propio relato la cigarra es en sí un símbolo más que un elemento tangible, y bien podría ser algo únicamente presente dentro de la mente de Renn, una simple materialización de su deseo por hallar algo, de la curiosidad.

Más allá de esta función, la cigarra es una criatura con una gran cantidad de simbolismo en sí misma, principalmente por su singular ciclo vital, pasando en su metamorfosis hasta 17 años bajo tierra¹³ para después emerger, emitir su canto, y morir. Este ciclo inspiró la idea de la ascensión tras el letargo, de la acción puntual que rompe con la larga espera, para igualmente dar inicio al mismo ciclo una vez más, algo muy en sintonía con las líneas temáticas del relato.

IV. Dos árboles y dos guardianes

Intrínsecamente ligadas a los protagonistas están las representaciones del Árbol de la Sabiduría y el Árbol de la Vida, ambos presentes en el mito bíblico original.

Siguiendo con el punto anterior, el espíritu de cada uno de los personajes los conduce irremediablemente a dos destinos distintos.

Naz, en busca de la quietud e impulsado por el arraigo a la naturaleza, termina en el Árbol de la Vida, el cual crece sobre un cascarón flotante entre las aguas. El cascarón es símbolo de la vida eterna, y alberga en su interior el germen, la célula que da inicio, pero que aguarda oculta y olvidada.

Renn, guiada por el impulso de conocer, de hallar aquello más allá, acaba encontrando el Árbol de la Sabiduría. Su tronco carnoso y de doble hélice es una reminiscencia al ADN y a lo humano, y lo es también su fruto. Si el árbol representa la sabiduría y el pecado, transmitidos como un gen a lo largo de toda la existencia humana, el fruto del árbol representa la culminación, el símbolo

¹³ Armijo Nájera, J. G. (2018). IDENTIFICACIÓN DE FAMILIAS DEL ORDEN HEMIPTERA (HEXAPODA). UNIVERSIDAD JUÁREZ DEL ESTADO DE DURANGO. P.44

último de aquel pecado original que otorgó a la humanidad el poder de comprender y lo colocó a medio camino entre la bestia y la divinidad.

V. Del fruto al artefacto

El fruto prohibido se transforma entonces en un artefacto artificial, una esfera de metal que dejaron atrás los últimos humanos que poblaron la tierra, y aquello que la había convertido en una esfera de roca yerma y moribunda.

Para muchos, la bomba atómica supuso un punto de inflexión en el futuro de las guerras, comparándose la bomba a un poder casi divino, una bomba “demasiado cruel”¹⁴. Quizás por primera vez en la historia, el insaciable impulso de conocimiento y sabiduría del ser humano se había mezclado con su más primitivo instinto de conquista y violencia para dar a luz a una creación insólita y mortífera.

“Podemos construir un arma que imite la fragua de nuestro sol y los vientos de Neptuno y, sin embargo, no podemos predecir el tiempo con más de unos minutos de antelación.”¹⁵

I. Del final al inicio

Al igual que el mito original plantea distintas lecturas y abre caminos a conclusiones variadas, así es la intención de que lo haga esta reinterpretación.

En última instancia, *EDÉN* es un cuento cíclico, la historia de un final, que es al mismo tiempo un comienzo. Sin muerte, el jardín es un lugar inmóvil y vacuo, y sin vida, el exterior es yermo y desierto. El fruto de la vida no puede hallarse a través de la inquietud, y el fruto de la sabiduría no puede hallarse a través de la contemplación.

En cada final se halla el germen de un nuevo principio, haciendo que en realidad, comienzo y final sean una misma cosa.

¹⁴ Discurso de rendición del emperador Hirohito (1945).

¹⁵ Michael Stevens, en referencia a cómo un día nublado evitó que la bomba atómica cayera en Kokura, el blanco inicial de estados unidos, haciendo que Nagasaki ocupara su lugar. Vsauce. (2013, 13 octubre). Cruel Bombs [Vídeo]. YouTube. Recuperado 23 de junio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=SHZAaGidUbg>.

3. DESARROLLO

3.1 NARRATIVA

La parte inicial del desarrollo es el apartado narrativo, que engloba toda la producción de la idea y del texto que fundamentará el relato y sobre el cual deberá producirse el desarrollo gráfico y visual.

El origen de la idea comienza a gestarse, como se menciona en el apartado de precedentes e influencias, mucho antes de la producción del texto, y agrupa una amalgama de conceptos e ideas que van tomando forma y ligándose poco a poco.

Con el mito del Edén como esqueleto de la narrativa, estos conceptos comienzan a tomar forma y a infiltrarse poco a poco dentro de los arquetipos y dinámicas del propio mito, conformándose así sus elementos básicos: Un enclave paradisíaco, dos personajes protagonistas, una criatura que desencadena la acción y un árbol y un fruto que concluyen el significado del relato.

3.1.1 Organización del relato

Antes de comenzar la redacción cabía precisar la historia, definiendo su longitud y simplificando o expandiendo los elementos necesarios para conformar una unidad narrativa ágil, que pudiera adaptarse bien al formato ilustrado, pero también que fuera seria y tuviera cuerpo suficiente para resultar sustancial.

Para ello se estructuró el relato en tres capítulos, imitando la estructura narrativa típica de tres actos: Introducción, Nudo y Desenlace.

Estas secciones irían marcadas por las distintas fases de la metamorfosis de la cigarra, y agruparían las partes clave de la historia.

Acto I: Germen (Introducción). Se presenta el entorno y el marco narrativo, dando predominancia al Jardín y presentando a los personajes y su situación.

Acto II: Exuvia/Ninfa (Nudo). Comienza con la aparición de la cigarra, elemento que causa la separación de los protagonistas e inicia los respectivos arcos narrativos que conducirán al desenlace.

Acto III: Ascensión (Desenlace). Engloba la parte final del relato, apuntando hacia la conclusión y haciendo énfasis en elementos más conceptuales y poéticos.

Epílogo: Génesis (Fin-Inicio). A modo de fragmento extra al final del libro, el epílogo busca finalizar la historia con una nota más positiva y terminar de cerrar los temas principales del relato, enlazando con el inicio del libro y creando la estructura cíclica del proyecto, el *Uróboros*.

3.1.2 Redacción

Una vez esbozada la estructura básica, se realizó poco a poco la redacción de un relato completo que presentara la acción de forma clara y dinámica.

Tras haber completado la redacción, una parte crucial del progreso en el tratamiento del texto fue la simplificación, es decir, pulir y retirar todas aquellas partes que no fueran necesarias y pudieran distraer de las ideas y la dirección fundamental del relato. A través de este proceso, el texto base, además de obtener una longitud más apta para el formato de libro ilustrado, conseguía un tono algo más abstracto y esencial, y adquiría una cierta cualidad minimalista y simplificada que iría en consonancia con el estilo gráfico y el tratamiento visual de la obra.

Con este texto ya generado, comenzó el proceso de distribuirlo en las páginas vacías del documento, aguardando a la creación de imágenes que completaran las composiciones de cada pliego del libro.

3.1.3 Revisión

Si bien el texto redactado ya estaba completo y funcionaba como una unidad narrativa propia, éste debía ser sujeto a un último proceso de revisión en el que, de nuevo, sería simplificado y despojado de aquellas partes que obstaculizaran, en este caso, a las ilustraciones.

Al introducir los elementos visuales junto con el texto, algunas partes que antes resultaban necesarias se tornaban redundantes, en unas ocasiones compitiendo con aquello que se representaba en las ilustraciones, y en otras simplemente no aportando nada al ritmo del relato. Uno de los criterios principales pasó a ser que el texto que apareciera debía siempre pesar más que el espacio blanco de su ausencia. Al tratarse de un proyecto con un estilo muy sintético, el espacio vacío de la página se torna en sí un aspecto presente que interactúa con el ritmo de las imágenes y elementos visuales, haciendo que en ocasiones un espacio vacío tuviera más importancia y aportara más aspecto expresivo que un texto sin suficiente fundamento.

De esta forma, el relato adquirió un tono todavía más sintético y abstracto, convirtiéndose en una especie de conversación, entre narrativa y poética, de los elementos estéticos sobre el aire de las páginas.

3.2 ILUSTRACIÓN

3.2.1 Estilo

El estilo de ilustración viene marcado por el tono general del relato y por la interpretación de referentes, especialmente el trazo y caracterización de *Linnea Sterte*. Este parte de la inquietud de explorar un estilo más contenido y esencial, de forma que, además de crear un aspecto original y llamativo, permita componer la página y crear una relación entre texto e imagen más limpia y cohesionada.

Teniendo esas características en mente, se fueron realizando una serie de pruebas y primeras aproximaciones al estilo gráfico.

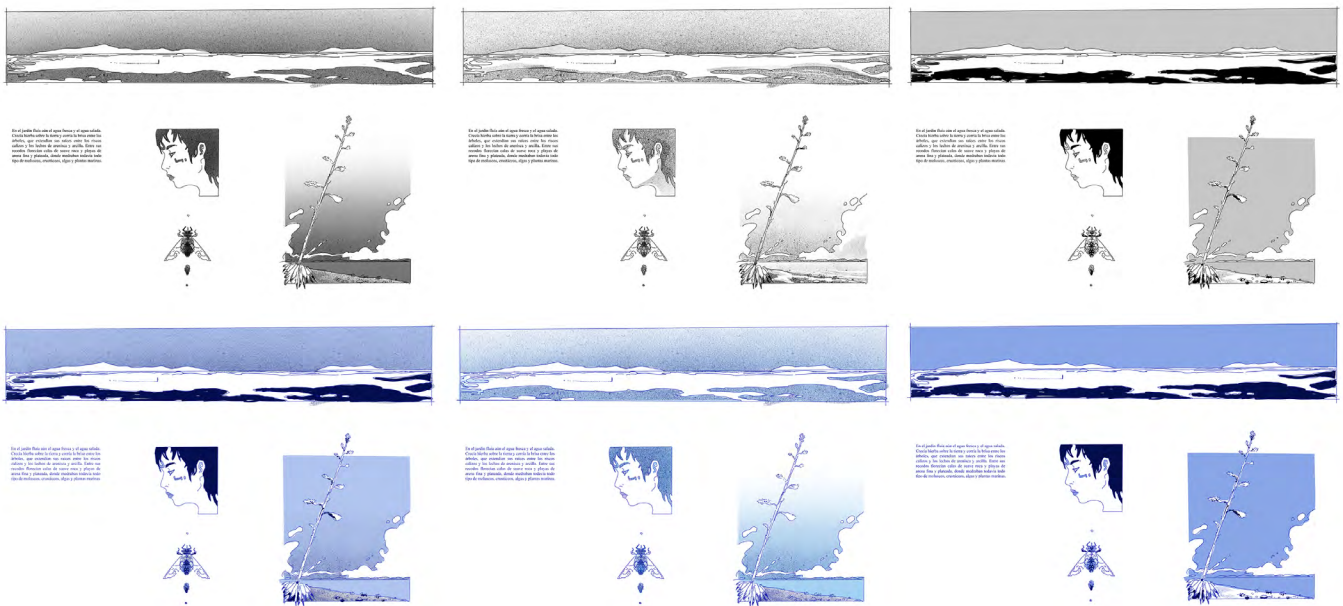


Fig. 12 pruebas de estilo para EDÉN, tanto en blanco y negro como a color

Así, finalmente se llegó a una decisión final de las características que tendrían las ilustraciones:

-Línea no modulada: uso de un pincel digital redondo, sin modulación de grosor u opacidad según la presión. Esto permite tener una línea uniforme y crear siluetas y volúmenes limpios y simplificados.

-Paleta cromática reducida: el uso de una paleta reducida permite mantener el estilo uniforme a través del relato, aportando continuidad y solidez estética. Los colores de la paleta serán, por tanto:



Fig. 13 Paleta cromática del proyecto

-Blanco (#FFFFFF). El blanco es esencial, pues al ser el color de fondo del papel, permite crear zonas de luz que se fundan en la página, dejando espacio para colocar texto, o aire donde sea necesario.

-Celeste claro (#c0c9fc). El celeste funciona a modo de tono con luminosidad intermedia, como un color versátil que sirviera para suavizar el paso del blanco al azul, y permitiera, según su uso, crear zonas de luz suave o de sombra clara. Podría emplearse tanto plano como con degradado, o en la línea sobre fondo oscuro.

-Azur (#1836f5). El azur es el elemento cromático más característico del proyecto, aporta viveza y personalidad. Le da al relato un aspecto onírico y fresco. Se emplea para la línea y el texto, permitiendo un punto intermedio entre contraste y armonía con el blanco y el resto de la paleta.

-Azul marino oscuro (#101533). Finalmente, el azul marino se emplea como color complementario para las ilustraciones que requieran de fondo oscuro, o bien para resaltar elementos concretos. Siempre sería usado como color plano y nunca como degradado ni como color de línea.

“el color del ensueño, el color del arte, un color helénico y homérico, color oceánico y del firmamento”¹⁶

3.2.2 Diseño de personajes y elementos

Un proceso importante de cara a la producción de las ilustraciones definitivas fue la creación y diseño de los personajes protagonistas del relato. Tomando de base algunos de los referentes base del proyecto, junto con otras inspiraciones, se llegó a una serie de prototipos para *Naz* y *Renn*. Tras una criba y la combinación de los elementos más destacados de distintos diseños, se buscó llegar a una versión definitiva para la apariencia de los protagonistas.

¹⁶ Rubén Darío, 1888, sobre el color azul.

Esta última iteración del diseño buscaba retratar los elementos clave para los personajes: un aspecto andrógino, humano pero ajeno, con elementos a medio camino entre lo tribal y lo futurista y una figura limpia y definida.

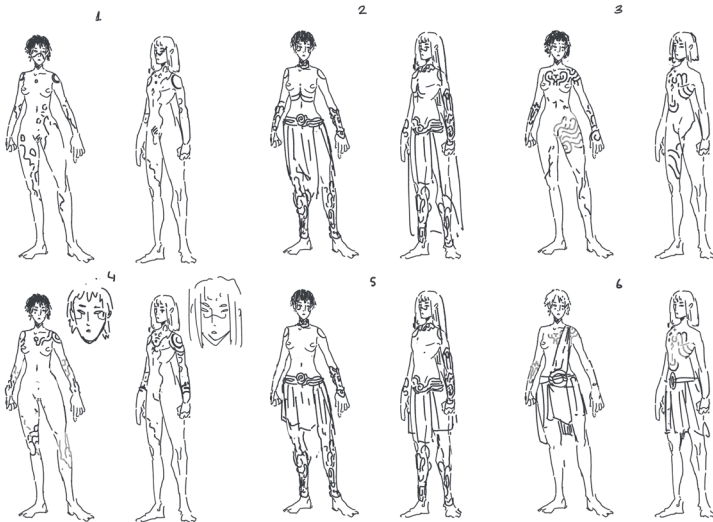


Fig. 14 bocetos preliminares de Renn y Naz

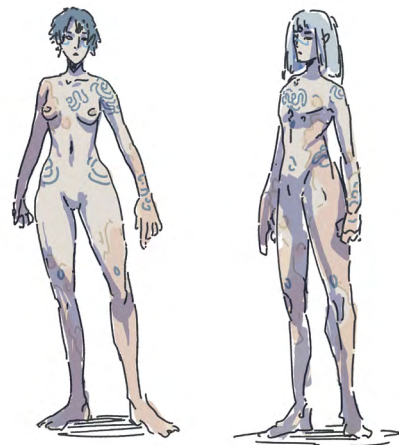


Fig. 15 diseño final de Renn y Naz

El diseño del resto de protagonistas del relato surgió a raíz de distintas referencias y paralelismos con elementos simbólicos de la narrativa.

Así, la cigarra es una *cicada orni*, el árbol de la vida es una muda de insecto, el fruto de la vida es una mórula, el árbol de la sabiduría es una doble hélice, y el exterior del fruto prohibido es una instantánea de la ignición de una bomba atómica.

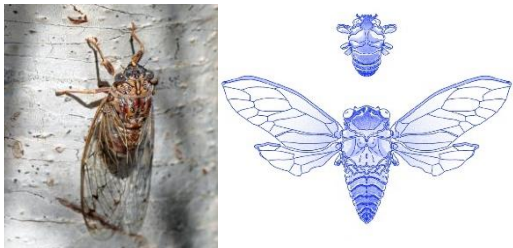


Fig. 18 Cicada orni y grafismo de cigarra en EDÉN

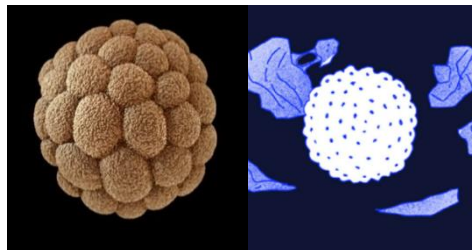


Fig. 17 Mórula humana y fruto de la vida en EDÉN

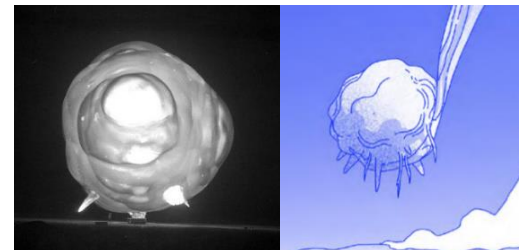


Fig. 16 Fotografía del instante de la detonación de una bomba atómica y fruto prohibido en EDÉN

3.2.3 Esbozos

Estando ya asentados aspectos relevantes de la reproducción de la parte ilustrada como el estilo o el diseño de los personajes, el siguiente paso lógico era adentrarse de lleno en la producción, comenzando por los primeros bocetos de las ilustraciones.

Este proceso es el primero que va ya intrínsecamente ligado al apartado narrativo y al apartado de diseño, pues los primeros esbozos explorarán, además de las formas y trazos iniciales de entornos y escenas, el espacio que éstos ocuparán dentro de la página y la forma en que interactuarán con el texto.

De esta forma, las primeras intervenciones gráficas sobre la página se realizan con un trazo sólido y muy suelto, buscando plasmar composiciones y planos interesantes y sugerentes, y dejando suficiente espacio para la variación de las formas y volúmenes en etapas posteriores de la producción.

3.2.4 Línea y finalizado

Posteriormente, y, en parte al mismo tiempo que los bocetos seguían gestándose y modificándose, llegaba el momento de pasar a limpio y delinear las ilustraciones finales.

Siguiendo el estilo definido anteriormente y empleando el negro sólido como color inicial, por su alto contraste y la facilidad de convertirse después en cualquier otro color, se comenzó el proceso de entintar las páginas y elementos gráficos cuyas composiciones y estructuras estuvieran ya relativamente claras.

Finalmente, y siempre teniendo en cuenta los requerimientos de la página, se procedió al coloreado de cada ilustración. Este generalmente contaba con tres capas distintas, una empleando el celeste para separar el blanco, y una capa con degradado de azur, creando las zonas más oscuras y las sombras,

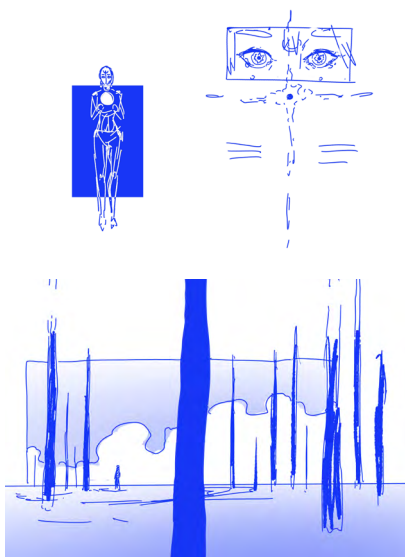


Fig. 19 Ejemplos de esbozos iniciales del proyecto

además de una capa final en la que se aplican los detalles de textura y correcciones de silueta y contraste.

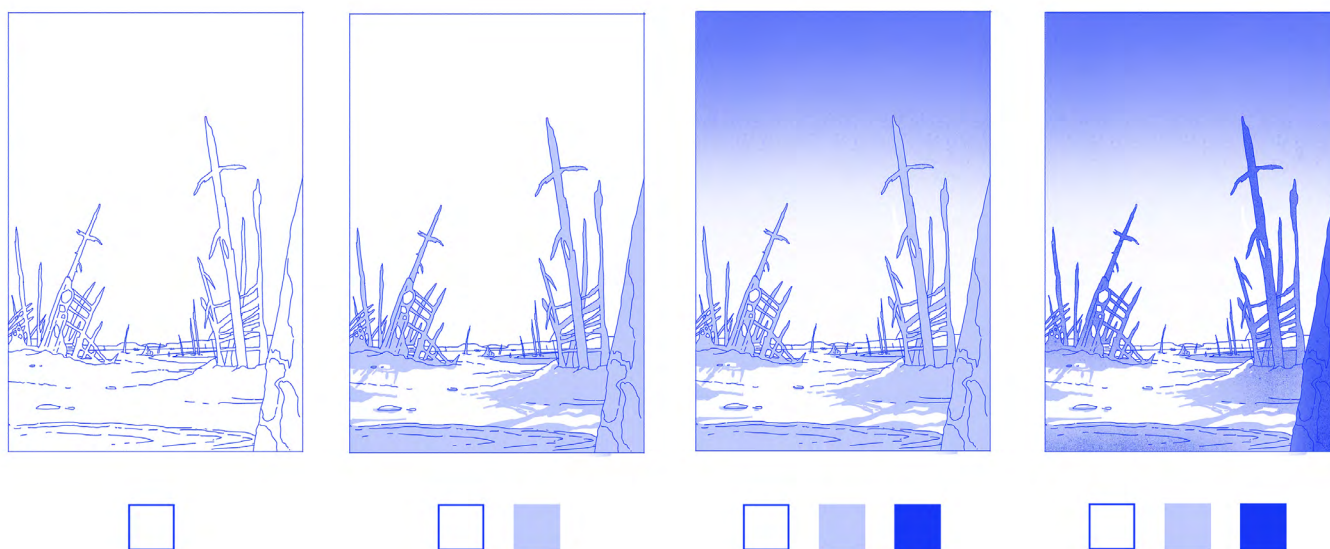


Fig. 20 desglose por capas del proceso de ilustración para EDÉN

3.3 DISEÑO

3.3.1 Estilo

De forma similar, y en parte conjunta con el apartado de la ilustración, el diseño del libro pasó en primer lugar por una fase de decisión en la que trazar las líneas generales y los límites estéticos que iba a tener el proyecto.

Éstos se corresponden con muchas características anteriormente mencionadas, y se definen con una serie de palabras clave o rasgos fundamentales.

“Esencial – Orgánico – Sintético – Surreal - Experimental”

Agregados a la paleta cromática establecida y al estilo de línea fino y delicado de la parte gráfica, quedaba más o menos claro que el apartado de diseño debía transcurrir por unas líneas dentro de lo meticulosamente sencillo, minimalista y limpio. Asimismo, el diseño debía lucir al mismo tiempo sugerente

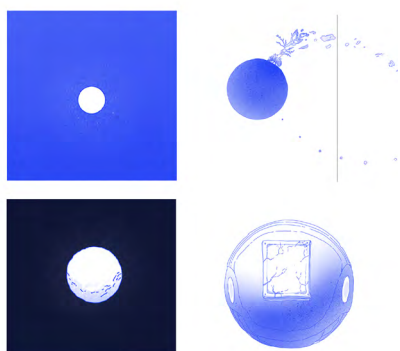


Fig. 21 Empleo del círculo como elemento gráfico en EDÉN

Averia
Suspendido y solitario entre el vacío y la negrura, como una mota de polvo.

Pangaia
Suspendido y solitario entre el vacío y la negrura, como una mota de polvo.

Poppins light
Suspendido y solitario entre el vacío y la negrura, como una mota de polvo.

Baskerville
Suspendido y solitario entre el vacío y la negrura, como una mota de polvo.

Fig. 23 Pruebas tipográficas iniciales para el cuerpo del texto

y mostrarse suficientemente diverso en cuanto a forma y composición, dadas las claras restricciones estilísticas en cuanto a cromatismo y cantidad de elementos.

Además de las propias características gráficas del libro, un aspecto fundamental en el estilo del proyecto es la repetición y utilización constante de motivos y elementos gráficos. El ejemplo más predominante es el círculo, una forma esencial y versátil que guía al ojo y protagoniza y equilibra el peso en las páginas y enlaza narrativamente conceptos conectados: El fruto de la sabiduría, oscuro, con el fruto de la vida, claro. El sol cambiante, el planeta, y la mota de polvo. Otros ejemplos son el uso recurrente de las sombras como elemento gráfico, así como los patrones de oleaje, ondas, y flujos abstractos.

3.3.2 Tipografía

El apartado tipográfico requería también de un cuidado especial, ya que al tratarse de un estilo tan sintético y libre la tipografía iba a interactuar de forma muy directa con el trazo y la sensibilidad de la ilustración.

La elección más importante sería la fuente que correspondería al cuerpo del texto, pues conformaría el grueso del proyecto y debería ser legible, clara, y suficientemente elegante y sensible para no chocar con la ilustración. Para ello se realizaron varias pruebas, tanto digitalmente como de impresión, con el fin de hallar un tamaño, fuente y peso ideal.

Tras desechar opciones demasiado asépticas como Times New Roman¹⁷ y otras demasiado expresivas como PP Pangaia¹⁸, la decisión final fue emplear Garamond¹⁹, con peso regular y un tamaño de 12 puntos.

Atravesó el encinar y varios de los pinares.
Rodeó los acantilados y ascendió las lomas entre olivos y a través del bosque de robles.
Paseó entre calas y sobre las suaves olas, sin detenerse a observar su patrón ni a atender a su murmullo.

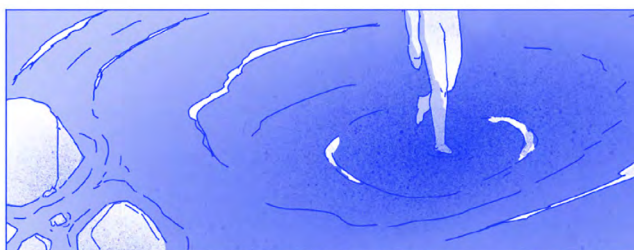


Fig. 22 Ejemplo de aplicación de Garamond 12 en el proyecto

¹⁷ Starling Burgess, Stanley Morison, Victor Lardent. (1931)

¹⁸ Samuel Salminen, Mat Desjardins, Francesca Bolognini. (2023)

¹⁹ Claude Garamond. (s.XVI)- Stempel. (1924)

Adicionalmente, se emplearían versiones deformadas de Times New Roman y Helvética Neue ²⁰ para los marcadores de capítulo, así como Baskerville²¹ para el texto adicional de la portada.

TIMES NEW ROMAN

BASKERVILLE OLD FACE

helvetica LT

Garamond

TIMES NEW ROMAN

BASKERVILLE OLD FACE

helvetica LT

Garamond

Fig. 24 Conjunto de tipografías empleadas en EDÉN

3.3.3 Composición y maquetación

Probablemente uno de los procesos más importantes y uno de los retos principales del proyecto es la creación de las composiciones y dinámicas de página. De nuevo, al tratarse de un estilo tan orientado hacia la limpieza y lo esencial, el aspecto compositivo adquiere de repente un peso principal, pues en un espacio donde el blanco es el protagonista, todos los elementos visuales deben estar cuidadosamente colocados y relacionados entre sí. La relevancia de la composición se ve aún más ensalzada cuando se tiene en cuenta el formato libro y la intencionalidad fuertemente narrativa del proyecto.

Con todos esos aspectos en cuenta, la composición de página debía ser sólida y creativa para capturar la atención del lector, pero también jerarquizada y estructurada para no ir en contra del ritmo de lectura y facilitar la comprensión. Además de eso, debía ser espaciosa para adecuarse al estilo gráfico, variada para evitar la redundancia y la previsibilidad, y evitar el centro del pliego para no perder información a la hora de ser impresa y encuadernada.

²⁰ D. Stempel AG. (1983)

²¹ John Baskerville. (1750)

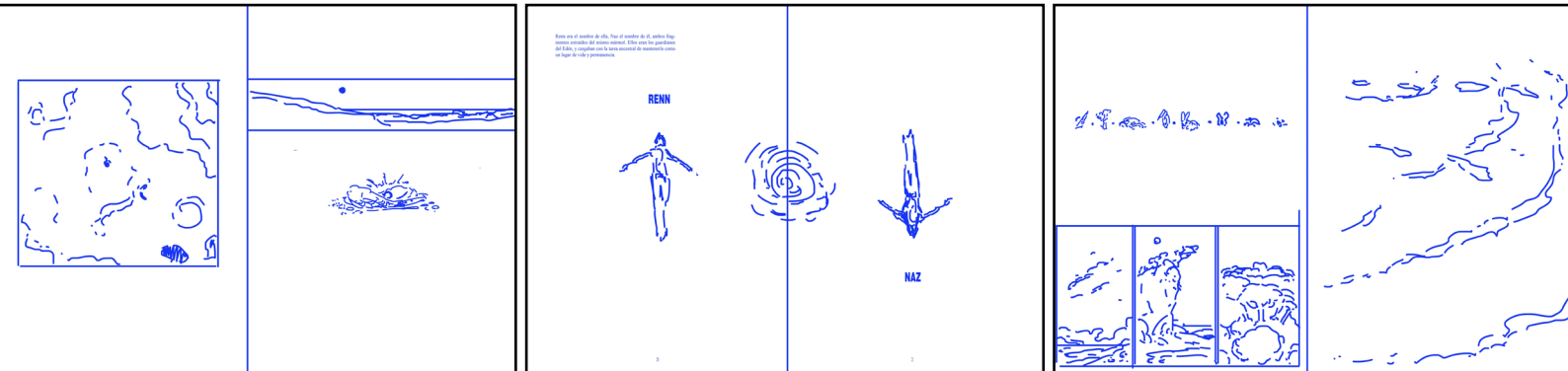


Fig. 25 Ejemplos de esbozos compositivos iniciales

Para conseguir todos esos objetivos, el primer paso fue un largo proceso de gestación en el que a través de bocetos y búsqueda de referentes se irían encontrando esquemas compositivos atractivos y variados, asignándolos poco a poco a las partes de la narrativa donde tuvieran más sentido.

Tras contar con suficientes recursos, así como tras haber efectuado ya los primeros bocetos y pruebas de las ilustraciones, el segundo paso implicó un trabajo más específico de definición de las páginas y estructuración del texto.

Para ello se empleó una retícula en la que se incluyen los márgenes para el texto y cuatro columnas, de forma que el texto y la imagen se pudieran estructurar con suficiente libertad, pero manteniendo un orden y favoreciendo una orientación central. Sobre ella se estructurarían los elementos de cada pliego, visualizando texto e imagen conjuntamente, como “bloques” con los que ir construyendo el espacio negativo sobre la uniformidad blanca y positiva del papel.

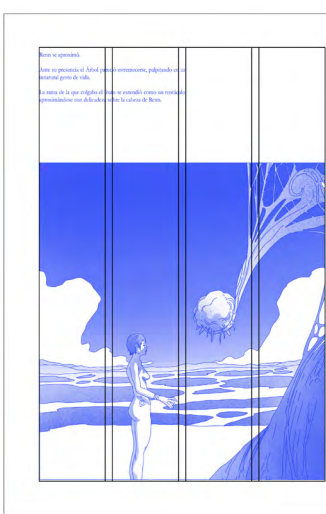


Fig. 26 Retícula aplicada a pliego

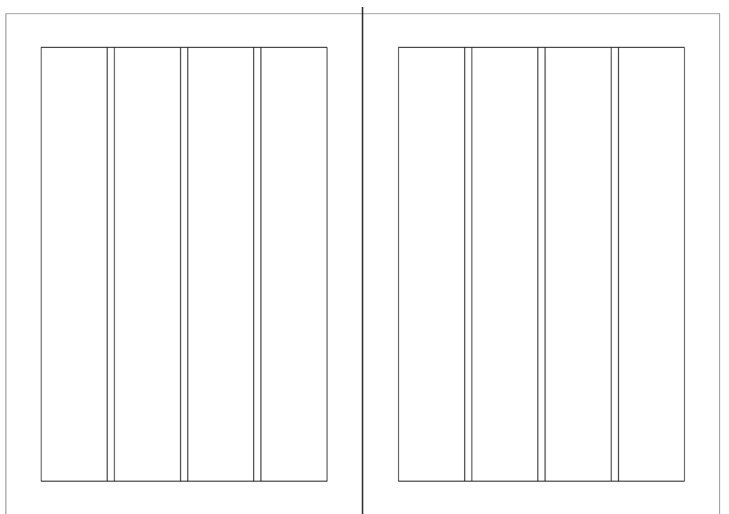
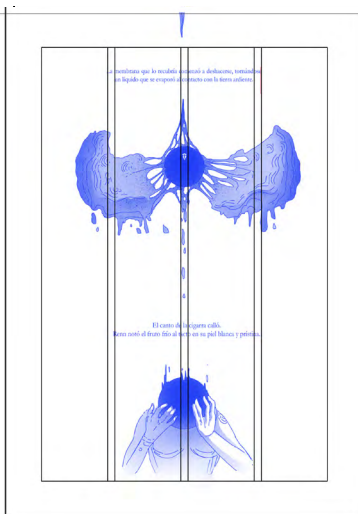


Fig. 27 Retícula base

3.3.4 Portada y contraportada

La confección del diseño para la portada y contraportada del libro físico de *EDÉN* parte, como el resto de los elementos visuales, de las características de estilo básicas y comunes durante todo el proyecto.

Ya en sus primeros esbozos, la portada de Edén buscaba ser minimalista y esencial, centrándose en lo tipográfico y buscando no revelar aspectos concretos del interior del trabajo, sino meramente sugerir el estilo y dar una introducción del tono de la publicación: serio, limpio y esencial.

Partiendo de esas premisas, y ya en una etapa más tardía del desarrollo del proyecto, se generaron una serie de pruebas con el fin de explorar las posibilidades de la portada y contraportada en su conjunto, tanto con elementos gráficos más detallados como con configuraciones más simples y distintas tipografías.

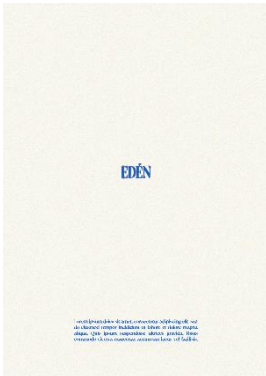


Fig. 29 Primera idea de portada



Fig. 28 Pruebas de portada y contraportada aplicadas a simulación en físico

Finalmente, la idea inicial prevaleció y el aspecto de la portada mantuvo un carácter sencillo y tipográfico, reutilizando el estilo de texto de los marcadores de capítulo del interior del libro e incorporando el círculo como contrapunto y elemento decorativo. La contraportada, por su lado, empleó las fases de la cigarra como elemento gráfico y temático, a modo de cierre y de decoración. En último lugar, el lomo presentó una versión simplificada de los elementos de la portada.



Fig. 30 Diseño final de la cubierta de EDÉN

3.3.5 Acabados y finalización

Finalmente, tras haber finalizado todas las ilustraciones y revisado el texto, así como el funcionamiento de las composiciones y el diseño para la portada, el libro llegaba a su etapa final. El documento todavía pasaría por una última fase de ajuste y revisión para encontrar pequeños errores y afinar las composiciones al máximo, procurando que los elementos de imagen y texto compartan márgenes y simetrías, y que las páginas estén correctamente ajustadas a la retícula.

Una vez realizado este proceso, el proyecto quedaría terminado²² y listo para ser llevado a imprenta.

²² En anexo 2

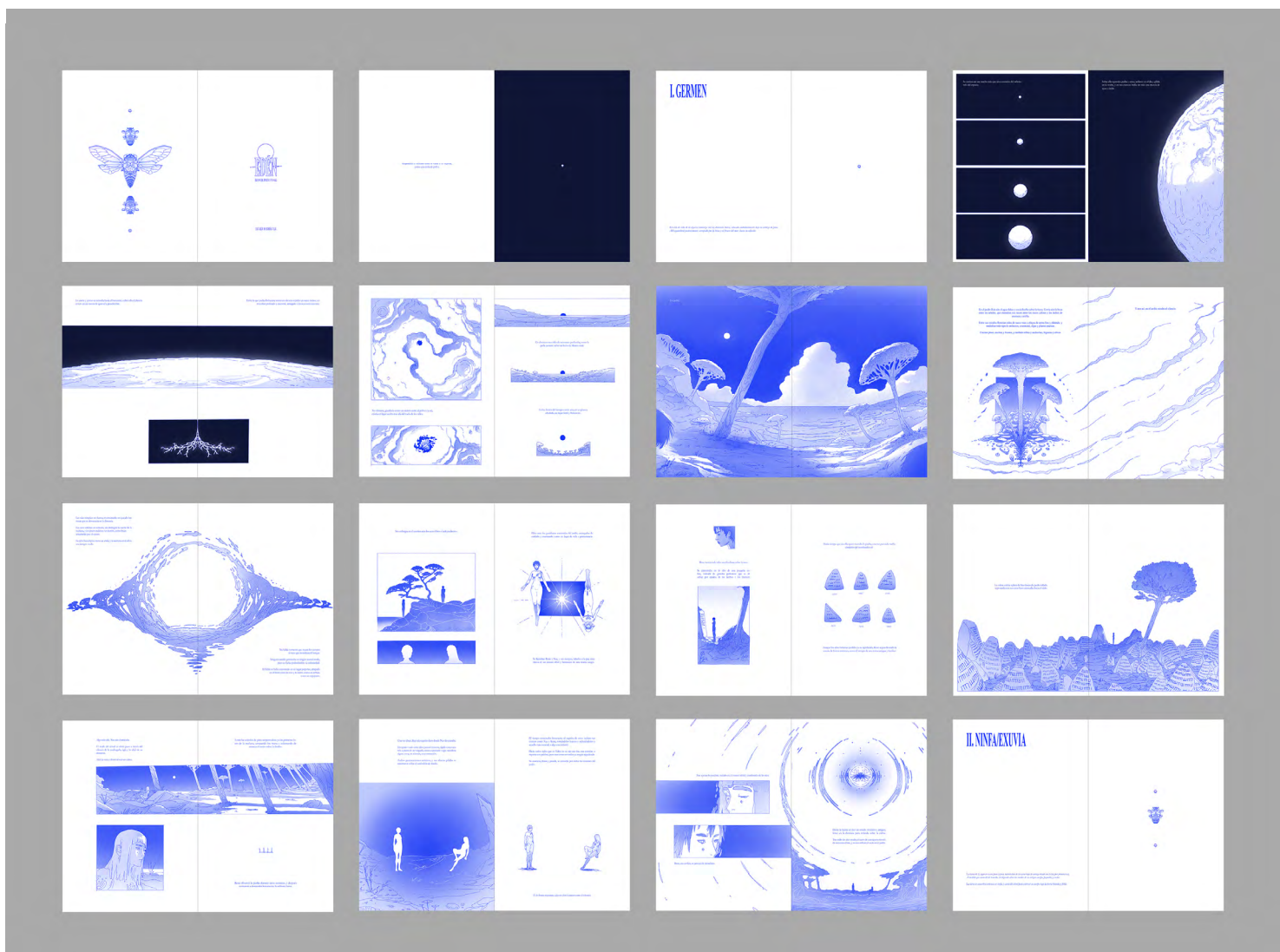


Fig. 31 Desglose por pliegos del acto I de EDÉN



Fig. 32 Extracto del acto II de EDÉN

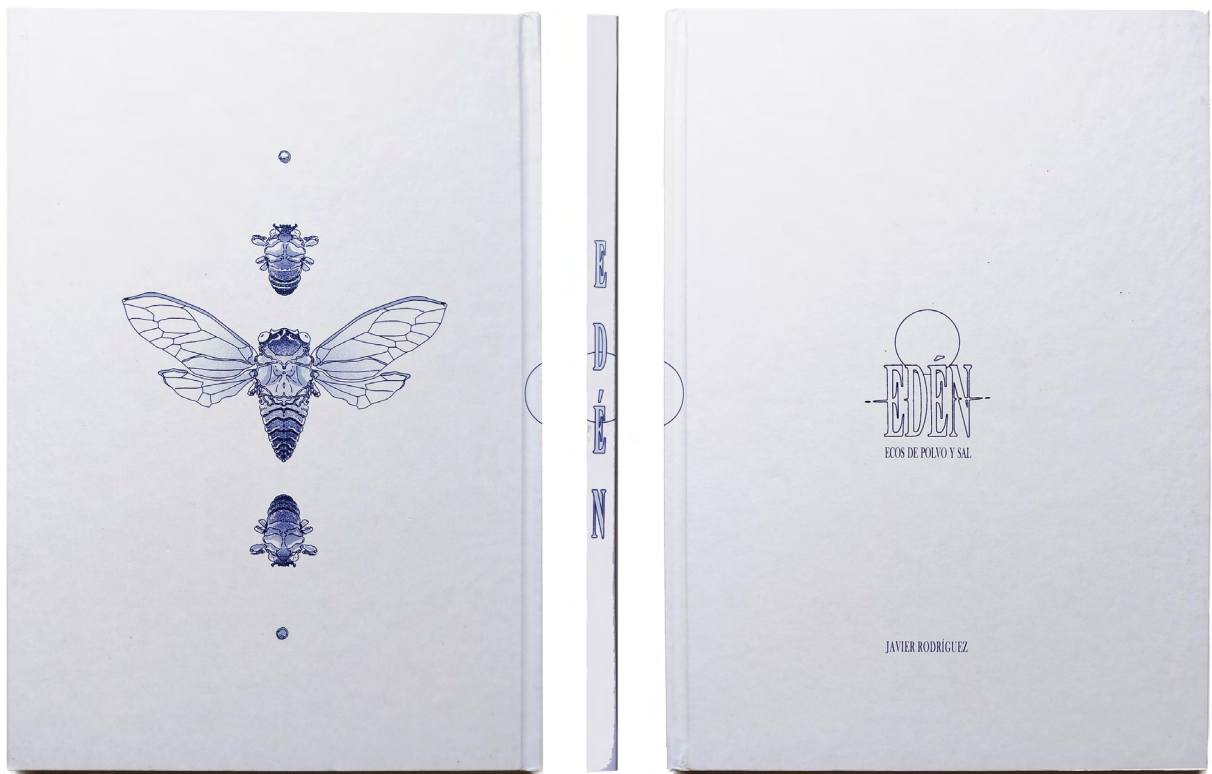


Fig. 33 Cubierta de EDÉN

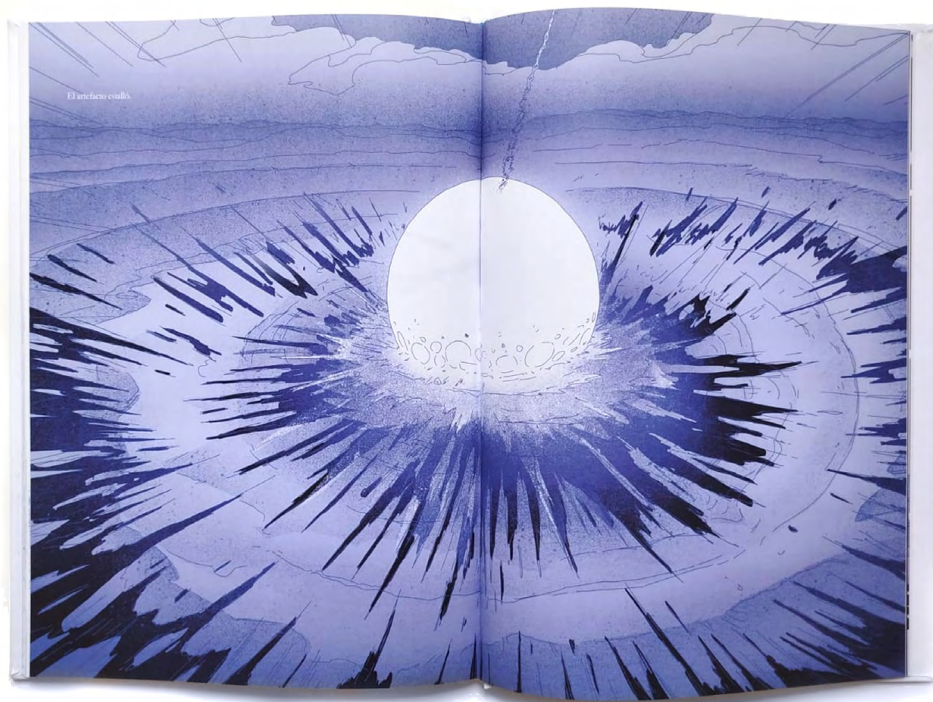


Fig. 34 Pliego en físico de EDÉN

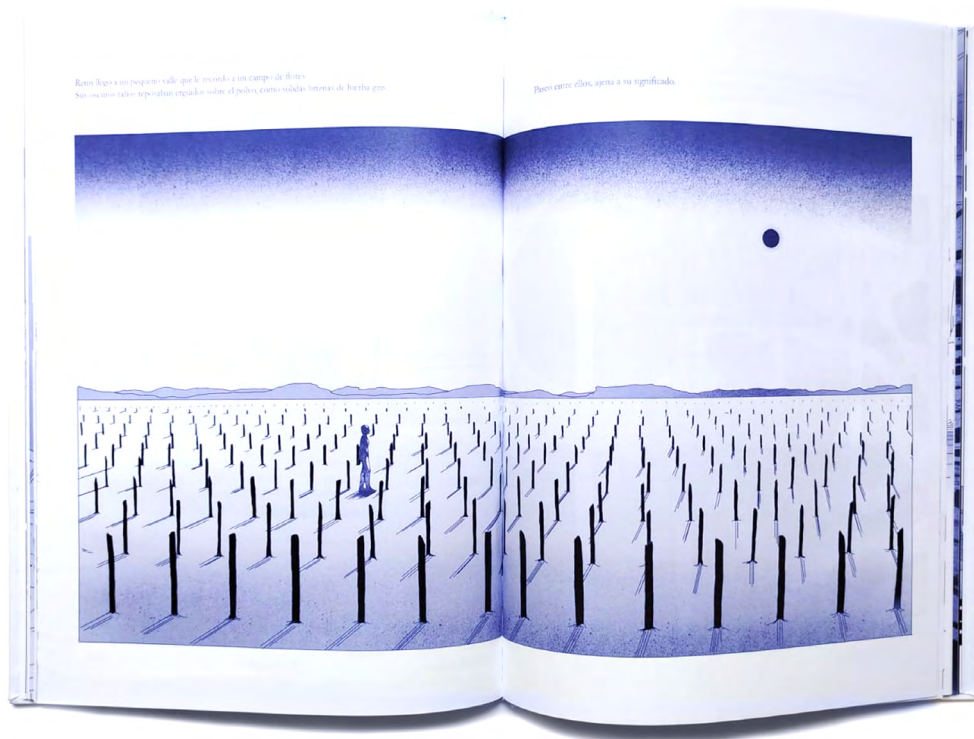


Fig. 35 Pliego en físico de EDÉN



Fig. 36 Pliego en físico de EDÉN

4. PREVISIÓN DE IMPACTO

4.1 PRESUPUESTO

Atendiendo a los requerimientos para el proyecto planteados en el briefing, y acorde con el conjunto de campos que se han trabajado durante el desarrollo, se estima que el coste de los procesos de creación del presente trabajo sería el siguiente:

Concepto	Precio
<i>Desarrollo conceptual y dirección artística</i>	650,00€
<i>Producción del texto original</i>	400,00€
<i>Ilustraciones</i>	2.000,00€
<i>Diseño y maquetación</i>	800,00€
<i>Artefinalización</i>	200,00€
Subtotal	4.050,00€
Total + IVA	4.900,50€

Fig. 37 Presupuesto de producción de EDÉN

5. CONCLUSIONES

Los objetivos iniciales este proyecto de TFG, como se definieron en el apartado introductorio, eran la creación y la materialización final de un libro ilustrado. Además de ellos, a nivel personal existía la meta de embarcarse en un último proyecto creativo y libre que se enmarcara en el grado de Diseño y Tecnologías Creativas, y fuera a la vez que un ejercicio práctico, una experiencia artística y propia.

En ese respecto, el desarrollo de este proyecto ha resultado un proceso satisfactoriamente completo y complejo, y que ha saciado con creces el impulso personal por crear un trabajo, en este caso un libro ilustrado, de una envergadura y profundidad anteriormente no alcanzada. La experiencia de su desarrollo ha comenzado con las primeras ideas, que poco a poco han ido encontrando lazos comunes y combinándose hasta solidificar las bases de un

proyecto. A continuación, se ha realizado un trabajo extenso de estudio de referentes, de investigación sobre el mito, y de, en general, inspiración y acopio de elementos valiosos que pudieran aportar al proyecto la densidad conceptual necesaria para alcanzar las expectativas que había puestas en él.

Toda esta investigación y este estudio se filtró y tradujo en la creación de un texto propio y original, que, si bien no está intrínsecamente inscrito dentro de las competencias del grado, ha completado y acercado al proyecto hacia su objetivo de ser un recipiente de desarrollo creativo, y ha servido como hilo conductor y direccionador fundamental de los aspectos visuales y prácticos.

En cuanto a sus objetivos más específicos y técnicos, *EDÉN* ha conseguido también conformar y resultar tanto un reto como un ejercicio en aquellos campos que el apartado metodológico marcaba como necesarios para su finalización. Se ha realizado un trabajo meticuloso en todas las etapas del desarrollo visual, y ha resultado especialmente desafiante el esfuerzo por mantener la cohesión y entrelazar el aspecto narrativo con el aspecto de ilustración y el de diseño, haciendo que no sólo no compitieran entre sí, sino que confluyeran y colaboraran conjuntamente para impulsar y transmitir todo el trasfondo y la esencia fundamental estudiada y planteada para el proyecto.

Así, uno a uno se ha ido cumplimentando los distintos puntos clave establecidos inicialmente para la finalización del proyecto; se ha dado forma a una historia, a partir de la cual se ha producido un texto y se han creado una serie de ilustraciones, que después han pasado por un proceso de maquetación, diseño, e impresión final.

La propia esencia de un proyecto de carácter artístico y experimental como *EDÉN* requiere de un componente de subjetividad, por lo que desde el momento en que se finaliza, el impacto y la efectividad que tienen en el lector pasan a ser algo abierto, algo constantemente cambiante y fuera del dominio empírico. No obstante, puede indicarse de forma segura que *EDÉN* ha conseguido expandirse con éxito dentro de los propios límites que el proyecto ha pretendido alcanzar y de las líneas conceptuales y técnicas que ha pretendido seguir, y que, a grandes rasgos, conforma una obra completa, sólida y personal.

6. REFERENCIAS

Armijo Nájera, J. G. (2018). *IDENTIFICACIÓN DE FAMILIAS DEL ORDEN*

HEMIPTERA (HEXAPODA) EN EL APFF MADERAS DEL CARMEN,

OCAMPO, COAHUILA, MÉXICO. UNIVERSIDAD JUÁREZ DEL ESTADO DE

DURANGO.

Cirlot, J. E. (1969). Diccionario de símbolos. En *Ediciones Siruela eBooks*.

<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA51221951>

Coleman, R. J. (2007). *Eden's Garden: Rethinking Sin and Evil in an Era of Scientific Promise*. Rowman & Littlefield.

Darío, R. (1888). *Azul . . . : I. Cuentos en prosa. II. El año lírico*.

Delumeau, J. (2000). *History of Paradise: The Garden of Eden in Myth and Tradition*. University of Illinois Press.

Fuster, E. N., Colunga, A., & Cicognani, G. (1961). *Sagrada Biblia : versión directa de las lenguas originales*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB04964175>

Gracia, C. (2012). Gaia, El Jardín de Edén, y los fundamentos míticos y culturales del Paraíso. *Ars Longa*, 21, 253-266.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4161567>

Londoño, J. E. (2018). Génesis 3: sabiduría y mito. *Perseitas*, 6(1), 168.

<https://doi.org/10.21501/23461780.2687>

Miyazaki, H. (1989). *Nausicaä of the Valley of Wind: Part two*.

Rothfuss, P. (2014). *The Slow Regard of Silent Things: A Kingkiller Chronicle Novella*. Hachette UK.

Slivniak, D. M. (2003). The Garden of Double Messages: Deconstructing Hierarchical Oppositions in the Garden Story. *Journal For The Study Of The Old Testament*, 27(4), 439-460.

<https://doi.org/10.1177/030908920302700403>

Sterte, L. (2017). *Stages of Rot*.

Stewart, A. B., & Feynman, R. P. (1998). The Meaning of It All: Thoughts of a Citizen Scientist. *The Antioch Review*, 56(4), 497.

<https://doi.org/10.2307/4613766>

Walker-Jones, A. (2008). Eden for Cyborgs: Ecocriticism and Genesis 2–3.

Biblical Interpretation (Print)/Biblical Interpretation (Online), 16(3),

263-293. <https://doi.org/10.1163/156851508x288977>

Walton, J. H. (2015). *The Lost World of Adam and Eve: Genesis 2-3 and the*

Human Origins Debate. InterVarsity Press.

6.1 RECURSOS EN LÍNEA

Cicada barbara lusitanica - Familia Cicadidae - Insectarium Virtual del Parc

Natural del Penyal d'Ifac - Generalitat Valenciana. (s. f.). Insectarium

Virtual del Parc Natural del Penyal D'Ifac.

<https://parquesnaturales.gva.es/es/web/insectarium-virtual-del-parc-natural-del-penyal-d-ifac/familia-cicadidae>

Locating the Earthly paradise. (2023, 29 enero). *Medieval manuscripts blog*.

Recuperado 24 de junio de 2024, de

<https://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/2023/01/locating-the-earthly-paradise.html>

Millesima, I., & Millesima, I. (2024, 21 mayo). *Codex Marcianus ouroboros*.

Labyrinth Designers & The Art Of Fire.

<https://www.labyrinthdesigners.org/alchemic-pictures/codex-marcianus-ouroboros/>

Strong's Hebrew: 6763. תִּלְוָה (tsela) -- rib, side. (s. f.).

<https://biblehub.com/hebrew/6763.htm>

Vsauce. (2013, 13 octubre). *Cruel Bombs* [Video]. YouTube. Recuperado 23 de

junio de 2024, de <https://www.youtube.com/watch?v=SHZAaGidUbg>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Fig. 1 Cronograma del proyecto</i>	10
<i>Fig. 2 fotogramas de Uróboros</i>	11
<i>Fig. 3 Pliego de Stages Of Rot</i>	13
<i>Fig. 4 Pliego de Angelic Missile</i>	13
<i>Fig. 5 Pliego de Angelic Missile</i>	13
<i>Fig. 6 Página introductoria de Nausicaä del valle del viento</i>	14
<i>Fig. 7 Viñetas de INCAL de Jean Giroud "Moebius" y Alejandro Jodorowsky</i>	14
<i>Fig. 8 Adán y Eva en el jardín del Edén, Johann Wenzel Peter. (1800-1829)</i>	15
<i>Fig. 9 Panel central de El Jardín de Las Delicias, de el Bosco. (1500-1505)</i>	15
<i>Fig. 10 El Jardín del Edén, Jan Brueghel. (1610-1612)</i>	16
<i>Fig. 11 In Paradise, Max Švabinský. (1918)</i>	18
<i>Fig. 12 pruebas de estilo para EDÉN, tanto en blanco y negro como a color</i>	24
<i>Fig. 13 Paleta cromática del proyecto</i>	25
<i>Fig. 14 bocetos preliminares de Renn y Naz</i>	26
<i>Fig. 15 diseño final de Renn y Naz</i>	26
<i>Fig. 16 Fotografía del instante de la detonación de una bomba atómica y fruto prohibido en EDÉN</i>	26
<i>Fig. 17 Mórula humana y fruto de la vida en EDÉN</i>	26
<i>Fig. 18 Cicada orni y grafismo de cigarra en EDÉN</i>	26
<i>Fig. 19 Ejemplos de esbozos iniciales del proyecto</i>	27
<i>Fig. 20 desglose por capas del proceso de ilustración para EDÉN</i>	28
<i>Fig. 21 Empleo del círculo como elemento gráfico en EDÉN</i>	29
<i>Fig. 22 Ejemplo de aplicación de Garamond 12 en el proyecto</i>	29
<i>Fig. 23 Pruebas tipográficas iniciales para el cuerpo del texto</i>	29
<i>Fig. 24 Conjunto de tipografías empleadas en EDÉN</i>	30
<i>Fig. 25 Ejemplos de esbozos compositivos iniciales</i>	31
<i>Fig. 26 Retícula aplicada a pliego</i>	31
<i>Fig. 27 Retícula base</i>	31
<i>Fig. 28 Pruebas de portada y contraportada aplicadas a simulación en físico</i>	32
<i>Fig. 29 Primera idea de portada</i>	32
<i>Fig. 30 Diseño final de la cubierta de EDÉN</i>	33
<i>Fig. 31 Desglose por pliegos del acto I de EDÉN</i>	34
<i>Fig. 32 Extracto del acto II de EDÉN</i>	34
<i>Fig. 33 Cubierta de EDÉN</i>	35
<i>Fig. 34 Pliego en físico de EDÉN</i>	35
<i>Fig. 35 Pliego en físico de EDÉN</i>	36
<i>Fig. 36 Pliego en físico de EDÉN</i>	36
<i>Fig. 37 Presupuesto de producción de EDÉN</i>	37

8. ANEXOS

8.1 ANEXO 1: RELACIÓN CON OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

8.2 ANEXO 2: EDÉN: ECOS DE POLVO Y SAL

8.3 ANEXO 3: LIBRO ILUSTRADO DE PAUL NOUGÉ