



UNIVERSIDAD DE MURCIA

**DEPARTAMENTO DE EXPRESIÓN PLÁSTICA,
MUSICAL Y DINÁMICA**

Imágenes que Narran, Textos que Ilustran
el Comportamiento Arquetípico.
El Tarot y el Cuento.

D^a. Laura Boj Pérez

2015



UNIVERSIDAD DE
MURCIA

D^a. M^a Gracia Ruiz Llamas, Profesor Titular de Universidad del Área de Dibujo en el Departamento de Expresión Plástica; AUTORIZA:

La presentación de la Tesis Doctoral titulada "Imágenes que narran, textos que ilustran el comportamiento arquetípico. El Tarot y el Cuento.", realizada por D. Laura Boj Pérez, bajo mi inmediata dirección y supervisión, y que presenta para la obtención del grado de Doctor por la Universidad de Murcia.

En Murcia, a 9 de Julio de 2015

Facultad de Educación

Campus Universitario de Espinardo. 30100 Murcia

TESIS DOCTORAL

Imágenes que narran, textos que ilustran el comportamiento arquetípico.
El Tarot y el Cuento.

Doctorando:
Laura Boj Pérez

Directora:
Dra. Dña. M^a Gracia Ruiz Llamas

2015

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	11
2. MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. Contexto Histórico.....	18
2.1.1. Origen del Tarot. De los naipes al Tarot de Marsella. Imágenes que narran.	18
2.1.1.1 Origen de los Naipes.....	19
2.1.1.2 Origen de los Triunfos.....	26
2.1.1.3. El Tarot de Marsella.....	33
2.1.1.4. Humanismo y Hermetismo.....	34
2.1.1.5. Tarot y Esoterismo.....	40
2.1.1.6. ¿Qué es el Tarot?.....	46
2.1.1.7. Breve descripción simbólica de Arcanos Mayores del Tarot de Marsella.....	50
2.1.2. Origen del Cuento.....	67
2.1.2.1. Bases Históricas.....	67
2.1.2.2. Bases Psicológicas.....	67
2.1.2.3. Bases Evolutivas.....	76
2.1.2.4. Del Mito al Cuento Popular.....	80
2.1.2.5. El Cuento Ilustrado.....	82
2.1.2.6. Breve Definición.....	84
2.2. El Arquetipo. Del Inconsciente Colectivo a la Individuación.....	85
2.2.1. Función Comunicativa. Función Cognitiva.....	95
2.2.2. Arte como hecho simbólico.....	97
2.3. Del Medio Impreso al Medio Proyectado.....	98
2.3.1. La narración cinematográfica y la elección del medio.	104
2.4. ¿Qué es el Tarot de Marsella?.....	105
2.4.1. Descripción Simbólico-Psicológica de los Arcanos Mayores.....	105
2.4.2. El Color en los Arcanos.....	152
2.4.3. Los Números en el Tarot de Marsella.....	182
2.4.4. Los Arcanos Menores.....	188
3. HIPÓTESIS Y OBJETIVO. METODOLOGÍA Y MÉTODO.....	195
3.1. Hipótesis y Objetivo.....	195
3.2. Metodología y Método.....	195
4. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.....	197
4.1. Análisis de los Filmes.....	200
4.1.1. Alicia en el país de la mente.....	200

4.1.2. <i>Donde habitan las emociones</i>	225
4.1.3. <i>El viaje de Chihiro al encuentro de lo material</i>	251
4.1.4. <i>Kirikú y los instintos básicos</i>	281
4.2. Esquemas que muestran como emergen los Arcanos Mayores en cada film.....	304
5. CONCLUSIONES.....	313
6. BIBLIOGRAFÍA.....	319
Referencias de las imágenes por capítulos.....	326
Referencias de Tablas por capítulos.....	337

IMÁGENES QUE NARRAN, TEXTOS QUE ILUSTRAN
EL COMPORTAMIENTO ARQUETÍPICO.
EL TAROT Y EL CUENTO

1. INTRODUCCIÓN

Es la intuición la que a partir del desarrollo de *Cuentos* (Boj, 2006)¹ y tras el trabajo del DEA, une Tarot y Cuento arrancando del enigma emblemático.

El objeto de esta investigación es realizar un acercamiento a la pareja imagen-texto a partir de una herramienta gráfica concreta, la baraja del Tarot de Marsella. Se considera un trabajo de exploración que parte de argumentos desarrollados en una investigación anterior, *La ilustración de motivo como elemento comunicativo partiendo de los emblemas de Alciato, en la edición de Daza Pinciano* (Boj, 2009). Este trabajo introductorio que sirvió para la consecución del DEA, se acerca a la ilustración de motivo desde la emblemática del siglo XVI haciendo una comparativa con el modo de utilizar los motivos en la publicidad y el diseño actuales. Confrontando el carácter y funcionalidad de la suma imagen-texto surgida en la emblemática, con los del diseño y publicidad actuales. Descubriendo que el lenguaje que hoy parece tan innovador (haciendo referencia al publicitario y gráfico) debe muchísimo a aquella relación entre los lenguajes de la imagen y el texto; una relación gestada a partir de aquel género de finales del Renacimiento, el cual esgrimie-

ron los humanistas Europeos. A quienes gustaban la metáfora y la alegoría, mediante las que compendaban filosofía y conocimiento en los enigmas, los emblemas y las empresas utilizando imágenes que facilitaban la comprensión y memorización del conjunto, en un entorno todavía en su mayoría analfabeto. Era un género de carácter didáctico particularmente forjado como instrumento persuasivo, que no tenía como destino último el papel.

Se concluyó pues en aquel momento que la emblemática fue un género no sometido a la rigidez de un único canal de transmisión; donde los poderes políticos y religiosos de la época reconocieron el medio perfecto para la propagación del conocimiento bajo sus intereses concretos de carácter ideológico. A través de aquella herramienta, arte gráfico y arte literario se complementaban para emitir un mensaje común de comunicación y cognición. Estos hechos se constataron a través de los estudios de Sebastián (1978), Egido (2004), Flor (1995), Martínez (2004) o Carmen Bravo (Covarrubias, 1978), entre otros.

Aquel primer encuentro con la investigación, finalizó prestando atención a nuevos campos y ramas que se abrían, los cuales podían conducir a otras exploraciones. De este modo, advirtiendo el valor significativo y atemporal de la interpretación simbólica y continuando la línea de búsqueda guiada dentro del campo de la relación imagen-texto, se planteó la propuesta de realización de una baraja con

¹ Colección de ilustraciones creadas a partir de 2006, donde se pretende alterar los roles de género que aparecen en las narraciones populares. En ellas, imagen y texto crean juegos enigmáticos que intentan romper de un solo golpe de vista, tras comprender el texto, los roles de género que aceptados en la sociedad actual como propios y únicos posibles.

ilustraciones enigmáticas.

De este modo se trascendería el soporte libro realizando un mayor acercamiento hacia el diseño.

Se proyectó ya en aquel momento la creación de una baraja del Tarot por ser una herramienta conocida por la investigadora, en la cual se observaba la posibilidad de profundizar, pues ya se percibía que a partir de ella se abría un campo de cuestiones muy en sintonía con el propósito planeado.

No obstante a nivel comunicativo, se consideró que las ilustraciones de esta baraja en concreto, están más cerca de la definición emblemática de jeroglíficos. Se debe matizar aquí, que en aquel momento se planteaba desarrollar una versión propia de la baraja utilizando enigmas, por estar estos, más cerca de los trabajos desarrollados en la colección *Cuentos* (Boj, 2006)

Se observó como la realización de esta barajase relacionaba con la temática que se está investigando: ilustración, diseño, imagen-texto y conocimiento. Asimismo como ya se ha planteado, se observaron paralelismos a nivel comunicativo con uno de los géneros en los que se divide la emblemática: el jeroglífico.

La idea era; siguiendo con la línea que pretendía alterar los roles de género; crear una baraja nueva con imágenes provenientes de cuentos maravillosos, para establecer con la conjunción Tarot-Cuento, roles que aportaran un imaginario de género más acorde con la realidad actual.

En la investigación trabajada (Boj, 2009), se

señalaba el repertorio de Charles Perrault (1628-1703) por ser de los primeros transcripores de historias de tradición oral a texto escrito. La idea era alterar los roles de género que vienen dados culturalmente a través de estas historias, que desde un punto de vista personal no se ajustan a la realidad presente.

Son estos los planteamientos con los que se comienza a investigar sobre el Tarot y sobre el Cuento Tradicional.

Pronto se advierte que las bases sobre el conocimiento de la baraja del Tarot eran escasas. Asimismo se percibió que se debía matizar y acotar los términos: arquetipo y rol.

Se debe precisar, asimismo, que los roles que se pretendía alterar son los roles de género: rol masculino y rol femenino, que se han asignado al hombre y a la mujer respectivamente dentro de la sociedad occidental. Y que los arquetipos que se pretendía utilizar para ello se acotan dentro de los arquetipos que se encuentran dentro de los símbolos que contiene la baraja del Tarot. (En la versión escogida, la versión de Marsella). El error en este planteamiento alteró el enfoque de la investigación que hasta entonces se trazaba.

Pues se observó, que aun siendo posible alterar los roles de género utilizando los arquetipos del Tarot o los arquetipos de los cuentos tradicionales para crear un imaginario nuevo, no era posible hacerlo del modo que se había proyectado, es decir, no era posible utilizando como soporte la baraja, sin caer en el simplismo de alterar el sexo de los personajes sin más. Ya que la baraja, como se verá, plantea su arquitectura en arquetipos. Mientras que

los roles se mantienen en un equilibrio de conjunto dentro de toda su estructura, con lo que no tendría sentido alterarlos, si lo que se busca es precisamente eso, un equilibrio dentro de los roles de género que se acerque más a la visión de la actualidad.

A partir de estas observaciones, dentro de los campos ilustración, diseño, imagen-texto y cognición. Se pretende, en el transcurso de la presente investigación, comprender como funcionan los arquetipos dentro de imágenes como las del Tarot, y dentro de narraciones como son los Cuentos; no obstante puntualizando en la necesidad de alterar el objetivo que se había planteado. Es decir, se pasa de querer alterar los roles, a querer conocer qué son y cómo funcionan los arquetipos dentro del Tarot y el Cuento.

Se descubre, como ya se ha comentado, la necesidad de profundizar en el conocimiento tanto de los términos arquetipo y rol, como en las estructuras, arquitectura y simbolismo del Cuento y del Tarot.

A través de los estudios de Nichols (2008) y Jodorowsky (2005) se comprueba que los arquetipos que aparecen en el Tarot, no solo siguen siendo validos sino que asimismo esta baraja parece ser una recopilación de los arquetipos más esenciales e universales. Comenzando así a distinguirlo desde el punto de vista de esta investigación, como un mapa holístico de evolución arquetípica, en el que se observa proyectado el individuo y la propia sociedad. Un mapa constituido por imágenes que generan múltiples narraciones a partir de sus combinaciones.

De esta manera surgen las siguientes preguntas:

1. ¿Sería posible cambiar las imágenes de la baraja del Tarot utilizando en su lugar imágenes de personajes de cuentos populares?
2. ¿Se aportaría con ello la relación didáctica que interesa a nivel de evolución en los roles de género, hacia imágenes más en sintonía con la propia realidad actual?
3. ¿Se ilustraría con ello la importancia del significado simbólico y sus diferentes relaciones a nivel cognitivo y comunicativo?
4. ¿Se encontrarán los arquetipos del Tarot en Cuentos actuales, demostrando su vigencia?
5. ¿Se encontrarán sobre soportes actuales como el cinematográfico?

Los trabajos inicialmente formalizados y los nuevos tanteos derivados de ellos, llevan a iniciar un estudio previo que colabore a fundamentar y generar un soporte investigador estructurado del planteamiento que se propone.

Desde este punto y para responder a estas preguntas, lo que compete es indagar y constatar que posibilidad de relación se puede encontrar entre el Tarot y el Cuento, viendo si en ambas estructuras comunicativas se observa a nivel psicológico la existencia de los arquetipos de uno en otro.

Con el objetivo de comprobar si estos arquetipos siguen siendo vigentes, se comienzan a plantear los límites que servirán para acotar los elementos que se van a manejar en el análisis. Para ello se parte de un acercamiento a

los orígenes del Tarot, llegando a la versión que interesa, la versión llamada de Marsella en su edición restaurada por Jodorowsky y Camión en 1998.

Respecto a aquellas narraciones, se proyecta seleccionar las que se puedan catalogar dentro del Cuento Maravilloso, las cuales pertenezcan a la cultura contemporánea y estén narradas en un soporte y medio actual como es el cine.

Sin embargo, antes de entrar en el Marco Teórico se cree conveniente presentar los conceptos de Arquetipo y de Inconsciente colectivo.

C.G. Jung (1875-1961), pionero en psicología profunda fue el primero en utilizar estos términos unidos para explicar el funcionamiento de la mente a nivel inconsciente.

Si en un principio, según palabras del propio Jung (2010), el Inconsciente designaba los contenidos reprimidos u olvidados de la mente a nivel personal, el Inconsciente Colectivo designa una capa más profunda de la psique², que no pertenece a la experiencia personal, sino que es innata³.

El autor sigue definiendo que la vida psicológica solo se puede observar a través de

los conceptos que pasan del inconsciente al consciente, sumados al modo que tiene el Inconsciente Colectivo de comunicarse con la conciencia a través de los arquetipos.

El concepto Arquetipo nunca fue definido de modo concreto por Jung, lo que hace que las miradas críticas hayan cuestionado el término. Autores como Trevi (1996), afirman que tanto el concepto de Arquetipo como el de Inconsciente Colectivo, son términos excesivamente ambiguos. De ahí que se considere revisar durante la investigación, la definición de Arquetipo como símbolo que aporta este último autor.

Teniendo presente que un análisis único de la psicología colectiva no es posible, y aceptando que la proyección de la propia investigadora altera la observación, se plantea un acercamiento a las representaciones arquetípicas, sabiendo que va a resultar una proyección propia. Sin embargo, se espera a través de ella, a través de esta inferencia en la realidad simbólica de la psicología colectiva, encontrar respuestas que resulten útiles para alcanzar un nuevo acercamiento a dicha realidad.

El símbolo es la única vía para que el individuo se rehaga de la mortificante presión de la adaptación, o mejor aún, es la única vía que le prepara un auténtico rehacerse. Más el símbolo, aun producido por un inconsciente individual, se propone a una multitud de individuos que encuentran en él la misma fuerza de proyecto y utopía de quien lo ha producido originalmente. Por esa vía es por la que el símbolo individual del poeta o del profeta llega a ser utopía liberadora de la masa. (Trevi, 1996, p.26)

² Jung (1875-1961) definió la *psique* como la suma de los contenidos conscientes e inconscientes que conforman el proceso psicológico. La conciencia está dominada por el Ego y la palabra, mientras que el inconsciente contiene toda aquella información que se almacena en imágenes y conceptos simbólicos, resultado tanto de automatismos de la conciencia, como de estímulos internos y externos. La suma de ambas partes conforma el *sí-mismo* de un individuo. Su *psique* completa.

³ El que sea o no innata es algo que todavía se está estudiando a nivel neurológico. Y aunque esta idea tiene muchos detractores, el que estos contenidos no sean innatos, es decir que no aparezcan de un modo inconsciente en nuestros genes, significaría que son adquiridos de modo inconsciente a través de la cultura, con todo lo que esto significa. Desde que es fácilmente alterable hasta que todas las culturas del mundo provienen de una misma cultura común.

Uno no es uno; uno está mal hecho; uno esta roto. (García, 2000, p.47)

2. MARCO TEÓRICO

El estudio que se plantea, se observa desde distintos ámbitos que se consideran complementarios y conforman, en conjunto, la imagen que se quiere ofrecer de los fenómenos tratados: Arquetipo, Tarot y Cuento.

Al analizar cualquier fenómeno creado por el hombre desde las ciencias humanas, estas se enfrentan según Foucault (1974), a la complejidad que las sitúa de modo transversal recorriendo las tres dimensiones compuestas por el punto de vista de las ciencias deductivas, las empíricas y las reflexiones sociales. En base a esta idea, la indagación que ahora comienza, se enfoca utilizando las ciencias deductivas y la reflexión filosófica para observar los fenómenos desde las organizaciones empíricas que se dirigen al hombre, en la medida en que este vive, habla y produce. De esta manera, se analizan los fenómenos observando la forma de vida de la sociedad en el momento en que se crearon; el tipo de lenguaje o modo de comunicación que utilizan o el que se utilizaba en el instante en el que se materializaron; y la producción, el tipo de trabajo que fue necesario o a través del cual llegó a existir dicho fenómeno, que

inevitablemente cuenta y colabora en la comprensión de los seres humanos que lo introdujeron en dicha sociedad.

De este modo se pretende un acercamiento al Tarot y al Cuento desde los puntos de vista, histórico, psicológico y neurocientífico. Respecto al Arquetipo, se propone una visión psicológica y filosófica en relación al termino símbolo, en el cual se incluye el arquetipo en sí. Se recurre a estos enfoques con la pretensión de situar en contexto los tres términos, observando la posibilidad de su adaptación a una nueva versión.

Para ello se realiza una primera indagación bibliográfica que amplíe el conocimiento de los tres conceptos, comenzando por el Arquetipo.

Acercarse al concepto imágenes arquetípicas remite directamente a Carl G. Jung (1875-1961), psicólogo que desarrollo junto a Freud (1856-1939) la psicología profunda. Este autor fue denostado tanto por los contrarios a Freud, como por el propio Freud, pues se aventuró a investigar un campo complejo en el que nadie se había introducido hasta el momento, comenzando por analizar el inconsciente a partir de las imá-

genes producidas por el hombre (las cuales se encuentran en mitos y ritos creados por diversas culturas), llegando a puntualizar un origen común en el inconsciente humano. Esto, añadido a su punto de vista sobre el alma como parte de la psique, le supuso ser considerado místico y gurú. Sin embargo, más allá de los prejuicios científicos del momento, sus trabajos y estudios empíricos han sido, y siguen siendo, referencia imprescindible dentro de la psicología profunda, asimismo llamada analítica, que él mismo desarrolló. Resultando inestimable para esta investigación la concepción del símbolo junguiano, al igual que la concepción del inconsciente que Jung planteó partiendo del subconsciente de Freud.

Jung y sus discípulos analizaron todo tipo de imágenes míticas, encontrando en ellas un origen colectivo proveniente de las imágenes que emergen desde el inconsciente. Entre sus discípulas más cercanas estuvo Marie-Louis von Franz (1915-1998), quien estudio entre otros aspectos la simbología psicológica contenida en las narraciones populares. Igualmente Sallie Nichols (1908-1982), se encargó de redactar todo un ensayo sobre los arquetipos contenidos en el Tarot. Con lo que las miradas y enfoques de estas dos autoras, se presentan asimismo imprescindibles para el desarrollo de esta investigación. No obstante, se considera de igual

modo interesante, valorar el punto de vista de la neurociencia actual en relación a la percepción de la información y su almacenamiento consciente u inconsciente, a la hora de apoyar las teorías vinculadas al Arquetipo. Para esto, se trabajará con los estudios sobre los hemisferios cerebrales que desarrollo Michael Gazzaniga (1939-), profesor de psicología en la Universidad de California y director del centro SAGE, para el estudio de la mente. Así mismo se plantea una entrevista de primera mano con Luis M. Martínez Otero (1969-), neurocientífico y principal investigador en la Unidad de Neurobiología Celular y de Sistemas en el Instituto de Neurociencia de la UMH.

Siguiendo el punto de vista psicológico y filosófico, se plantea necesario un acercamiento a la comprensión del símbolo como fenómeno en sí mismo, para ello se buscan referentes en otro psicoanalista junguiano, Mario Trevi (1924-2011). Asimismo el punto de vista de Foucault (1926-1984) y Lacan (1901-1981). Estos dos últimos autores seguro ofrecerán matices enriquecedores al concepto de símbolo arquetípico, o imagen arquetípica.

Igualmente se dispone de otras fuentes secundarias como Clarisa Píncola Estes (1945-), quien aporta sus análisis de Cuentos donde el rol femenino toma protagonismo; Bruno Bet-

telheim (1903-1990), psicólogo que analiza el Cuento desde un punto de vista freudiano; y Shinoda Bolen (1936-), psiquiatra y analista junguiana que observa el funcionamiento de los arquetipos desde el mundo de la mitología aportando su perspectiva feminista.

Respecto al Tarot, resultan indispensables los trabajos de Jodorowsky (1929-), por ser un referente actual en cuanto al estudio del Tarot, habiendo realizado asimismo, junto al impresor francés Philippe Camoin (s.f.), la restauración de la baraja de Marsella, en 1998. De mismo modo otros autores como Raimon Arola (1956), Doctor en Historia del Arte y profesor de la Universidad de Barcelona, o el escritor especialista en ocultismo y esoterismo Emilio Salas (1936).

Se pretende en todo momento el acercamiento histórico hacia esta creación gráfica, desde un punto de vista objetivo, siguiendo la línea matizada al comienzo respecto al estudio de los fenómenos de creación humana, reconociendo por otro lado la existencia de múltiples teorías respecto al origen del Tarot, las cuales carecen de fundamentación científica. De ahí, que se plantee una indagación, observando datos que demuestren su existencia en el pasado, fundamentados en documentación y pruebas gráficas de la baraja sobre soporte papel. Esta intención

lleva plantear la búsqueda del origen de los Naipes, pues no se conocen datos que confirmen cual de los dos tipos de baraja fue anterior o posterior, sin embargo tratándose de creaciones gráficas tan similares en funcionamiento y soporte, no se descarta que esta búsqueda ofrezca información de relevancia.

En relación al Cuento, además de seguir la línea de búsqueda de datos ya señalada para el Tarot, la cuales ofrezca la posibilidad de situar el fenómeno en un contexto histórico y social concreto, se reconoce y se incluye como referencia a estudiar, los trabajos de Vladimir Propp (1895-1970), respecto al análisis morfológico y a su punto de vista histórico. Asimismo se tendrá en cuenta la mirada evolucionista de Brian Boyd (1952-) respecto a la necesidad biológica y cognitiva de narrar, y de nuevo los trabajos de Marie-Louse von Franz (1915-1998), los cuales aportan información sobre el modo de actuación básico de los arquetipos dentro de los cuentos.

Todas las ideas sugeridas por esta primera búsqueda llevan a proponer del mismo modo una acercamiento histórico al origen del Cine explorando su relación con la imagen y la narración. Para ello se recurrirá a la mirada general que ofrece J. Luis Sánchez Noriega (1957-), crítico e historiador de cine, profesor de la Complutense.

Tercera ley de A. C. Clarke: Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia. (Traducción del artículo de Rothwell, J., 1998, p. 13)

2.1. Contexto Histórico

Se parte de un acercamiento al origen del Tarot y del Cuento Maravilloso, sin aspirar a crear una génesis, puesto que requerirá de una investigación específica. Se persigue eso sí, recopilar los datos hallados, con la finalidad de que colaboren en el análisis, llevando a contextos que faciliten la comprensión de ambos fenómenos respecto a los arquetipos psicológicos (cfr.2.2) que contienen. Y en cualquier caso facilitar un futuro estudio sobre el hecho histórico de estas creaciones.

¿Porqué en un momento dado la humanidad ge-



Fig. 1 Naipes Chinos Fournier. (Agudo, 2000)

nera algo como el Tarot o el Cuento?

2.1.1. Origen del Tarot. De los naipes al Tarot de Marsella. Imágenes que Narran

Plantear un punto de origen en una herramienta tan popular, de imaginario infinito, amada y denostada por igual durante siglos como es el Tarot, resulta harto complejo. Se es consciente asimismo de la subjetividad de determinados datos a este respecto, no obstante, se reconoce el valor objetivo de este mazo de cartas como fenómeno de creación gráfica.

A la hora de llegar a conclusiones propias, se limita la búsqueda de su origen partiendo del origen físico y de información objetiva sobre la existencia de estas cartas. De este modo, se partirá de la búsqueda de datos sobre barajas en soporte papel-cartón, material a través del cual han llegado muestras a la actualidad.

Indagando estos orígenes, se observa que los primeros datos sobre barajas occidentales, hacen referencia a las barajas de naipes. Se decide comenzar a indagar el origen del Tarot hallando el origen de los naipes. Para ello se plantea partir de dos puntos:

1. Búsqueda de datos históricos donde encontrar referencias a mazos y cartas de naipes o Tarot, hasta llegar al Tarot de Marsella.
2. Situar el mazo en el contexto histórico que los datos muestren, para comprender la herramienta a través de la realidad que lo gestó.



Fig. 2 Ardhanarishvara, Obra de Kailash Raj, 2010

2.1.1.1 Origen de Los naipes

Entre los datos acumulados de investigaciones anteriores, Almela (2004), habla de la existencia de juegos de cartas chinas, que se extendieron por India y Egipto, llegando finalmente a Europa por España en los siglos XII y XIII, señalándolas como motor que impulsaría el oficio de ilustrador. Salas (2001) por su parte nombra las *phai*¹ chinas, referenciadas en el diccionario Ching-tsze-tung² y datadas hacia el 1120. Sin embargo reconoce que las cartas chinas más antiguas conocidas datan del siglo XV y que no existen realmente documentos del s. XII que confirmen la existencia de estas *phai* en la fecha que señala

1 Palabra que según Salas (2001) significa carta y que designa un tipo de tabletas fabricadas primero sobre marfil y más tarde sobre hueso y papel

2 Diccionario chino redactado en 1678.

el diccionario.

Por otro lado en *Los Naipes en España*³, Agudo (2000)⁴ se decanta por dos posibles orígenes para el creación de estos cartones. Plantea la búsqueda desde dos puntos: uno examinando la raíz de la palabra *naipe*, otro relacionando las cartas con el origen del soporte a través del cual han llegado hasta hoy.

El primer enfoque se sitúa en Indostán, donde la palabra *naipe* podría venir de la palabra indostaní *naib* que significa gobernador o lugarteniente, haciendo referencia a las figuras. De este vocablo llegaría al pueblo árabe como *nai-bi* que significa visir o ministro. El mismo Agudo (2000), sigue aportando datos que asocian su origen con Indostán, basándose ahora en la imagen de la diosa *ARDANARI*⁵ que en no pocas ocasiones se representa con 4 brazos y en ciertos casos sujetando: un aro, una copa, una espada y una vara, correspondientes a las distintas clases sociales: comerciantes, clero, milicia y agricultura⁶; coincidiendo además con las representaciones de los cuatro palos de la baraja de naipes: oros, copas, espadas y bastos⁷. Se observa aquí la primera correspondencia encontrada, que se relaciona con la significación gráfica de la baraja, mostrando del mismo modo imágenes que representan los roles de las clases sociales del momento.

3 Libro breve, pero interesante por la cantidad de muestras fotografiadas que aporta, de distintas épocas y estilos, todas con posibilidad de verse en el museo Fournier de Naipes de Álava.

4 La empresa Fournier, fue fundada en 1868 por Heraclio Fournier, descendiente de famosos impresores parisinos. Más información de la empresa, en su actual página web: <http://www.nhfournier.es/es/home>

5 Buscando imágenes en la red, se encuentra con los siguientes nombres: Ardanarishvara - Shiva Shakti

6 Compara estos símbolos también con los que se encuentran en el ajedrez: rey, reina, alfil, caballo.

7 No obstante, no se han encontrado las primeras representaciones de esta diosa con estos cuatro símbolos, para poder fijar una fecha originaria que confirmara el origen concreto.



Fig. 3 Muestra de baraja árabe del s. XV Propiedad de Fournier. (Agudo, 2000)

Se hallan opiniones que ponen en duda la solidez de estos orígenes etimológicos. De este modo Salas (2001), opina que el termino naipes, podría derivar igualmente de *nabi* termino hebreo que significa profecía. Asimismo considera improbable el origen oriental basándose en la fecha de la primera visita de occidente al subcontinente indio, datada históricamente a partir de la primera ruta marítima creada desde Europa hacia la india realizada por el portugués Vasco de Gama entre 1497-1499, es decir posterior al primer dato aparecido en Europa sobre los naipes y sobre el Tarot.

El DRAE, por su parte le asigna origen etimológico catalán, *naip*. Señalando la posible procedencia del árabe *ma ib*, que significa censurable. Cosa que hace pensar en el paso de estas cartas por la cultura árabe, adquiriendo dicha denominación por poseer figuras, ya que como es sabido, el Corán prohíbe cualquier representación humana.

Otro posible arranque que Agudo (2000) plantea, se deduce indagando en los orígenes del papel para delimitar el punto de partida en la creación de las cartas tal y como hoy se conocen en occidente⁸. Recurriendo a los primeros datos recopilados por Almela (2004), se llega de nuevo a China, esta vez a principios del siglo II de la era actual. En este punto, aunque sin referencia temporal, y afirmando que *no hay datos concluyentes de que los naipes chinos fueran anteriores a los de Occidente*, Agudo (2000, p.26) hace una distinción entre los naipes y lo que se conocía como las cartas venidas de china. Diferenciando unas de otras, por las cualidades filosóficas atribuidas al mazo de origen oriental:

En China aparecieron juegos con gran cantidad de cartas, algunos superaban el centenar. Con estos cartoncitos de forma rectangular, se figuraron pensamientos filosóficos y sus dibujos representaron las relaciones del hombre con los distintos aspectos de la vida. [Refiriéndose a la relación de las cartas chinas con nuestros

⁸ Puesto que no se dispone de documentación que plantee barajas sobre papiro, se entiende el cartón el soporte elegido para el traspaso de las tablillas chinas, las anteriormente nombradas como *phai*; si es que existieron con anterioridad.



Fig. 4. Imágenes del Tarot de Mategna s. XV. (Ferre, 2011)

naipes añade:] Aun así, muchos estudiosos encuentran suficientes elementos comunes y dan por sentado un mismo origen.⁹ (p.26)

Relaciona la expansión del invento del papel con las conquistas de Alejandro Magno en el 329 A.C. a través de las cuales el papel llegaría al mundo árabe. No obstante como se conoce popularmente, no fue hasta la Batalla de Talas, en Samarcanda durante 751, con la captura de dos prisioneros chinos conocedores de las artes papeleras, que se crearía la primera fábrica de papel del pueblo musulmán. Hicieron falta cuatro siglos más para que llegaran a España los primeros molinos, hacia el siglo XII, concretamente a Játiva¹⁰ (Agudo,2000). Este dato sirve para mar-

⁹ Se encuentra sin embargo, por esta definición, más relación con el Tarot que con los naipes, basándose en el enfoque hacia lo cognitivo que se atribuía a estas cartas chinas, a diferencia del enfoque hacia el entretenimiento aplicado normalmente a los naipes.

¹⁰ Datos que Agudo (2000) cita y que pertenecen a las crónicas recogidas por Al-Idrisí (1099-1166) sobre la fabricación

car una primera fecha en la búsqueda del origen del Tarot, pues no es posible que se produjera ninguna baraja, tal y como se conocen sobre soporte papel, hasta la creación de este último en el s. VIII en base a su origen musulmán, y el s.XII, si se acepta el origen europeo como el que



Fig. 5. Baraja Francesa, de Lyon, S. XVII. Fondo Four-nier. (Agudo, 2000)

de papel en Occidente, que sitúan el primer molino papelerero en Játiva (Valencia) hacia el 1150 (s.XII), desde donde un siglo más tarde estas artes llegarían a Castilla y a otros pueblos de Europa.

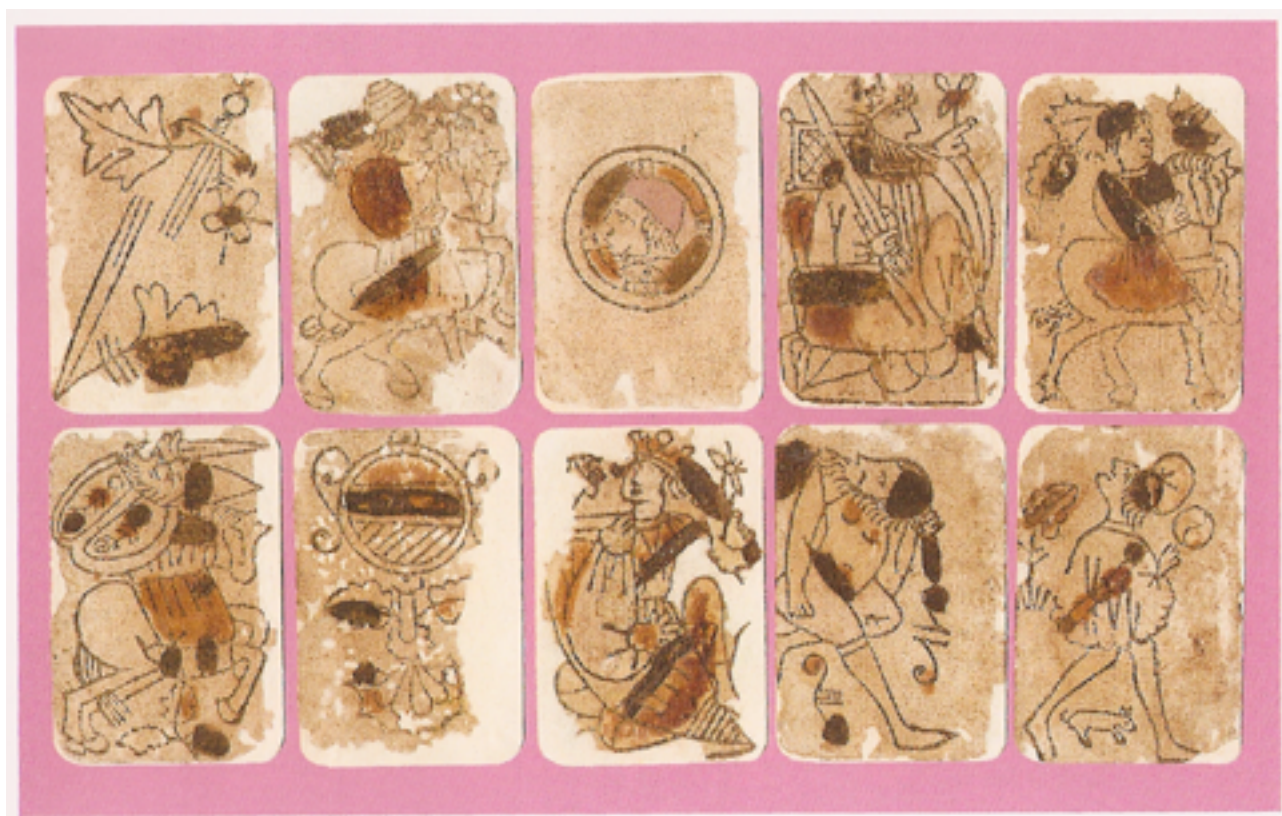


Fig. 6. Baraja adquirida por Félix Alfaro Fournier, posiblemente de principios del s. XV, origen suizo. (Agudo, 2000)

generaría las versiones que hoy se conocen, con figuras e imaginaria cristiana y judía.

sí se consiguen fuentes basadas en documentos oficiales.

Observando más datos extraídos de las primeras indagaciones, Satué (1992) habla también de cartas y apunta el s. XIV como punto de definición de la baraja de naipes. De estos datos

Los primeros documentos que nombran específicamente naipes o cartas de juego en Europa, llegan a través de Salas (2001), quien escribe sobre una referencia a cartones llamados *carticelas* mediante las que se instruía a los niños



Fig. 7. Baraja Napolitana. Facsímil de 1911. Colección Manuel Gámez Serrano. (Gámez, 2012)



Fig. 8. Baraja Inglesa. (Baraja inglesa, 2012)

Tabla 1.

Esquema clasificación básica de versiones de barajas de naipes. Boj, 2012.

TIPOS BÁSICOS Y POPULARES DE BARAJAS DE NAIPES

Tipo	nº de cartas	palos	organización por palo	figuras por palo	extras	imágenes
Baraja Española	48 +2 comodines	Oros Bastos Espadas Copas	del 1 al 12 incluy. las figuras	nº 10 Sota nº 11 Caballo nº 12 Rey	Existe una versión reducida sin los nº 8 y 9 de cada palo. Y sin Comodines. 40 Cartas en total	Fig. 10
Baraja Napolitana	40	Oros Bastos Espadas Copas	del 1 al 10 incluy. las figuras	nº 8 Sota nº 9 Caballo nº 10 Rey		Fig. 7
Baraja Bárvara o Alemana	40	Cascabeles Pasto Bellota Corazón	del 6 al 12 + 4 figuras por palo	Campesino Dama Rey As	De ésta derivan otras como la centroeuropea Franca y Suiza	Fig. 11
Baraja Francesa	52 +2 comodines	Diamantes Trevoles Pikas Corazones	del 1 al 10 + 3 figuras por palo	V Sota D Dama R Rey	La primera baraja de la que se posee muestra, es Suiza, del s. XV. Se distinguen lo que son los actuales palos franceses. En Museo Fournier.	Figs. 5, 6
Baraja Inglesa	52 +2 comodines	Diamantes Trevoles Pikas Corazones	del 1 al 10 + 3 figuras por palo	J Sota Q Dama K Rey		Fig. 8
Baraja Uta Garuta	200 cartas	tantos como poemas	Se organiza por parejas de poema y figura	la mitad de la baraja		Fig. 12
Baraja Ganjifa	46, 96, 120 ó 144 cartas redondas	hacha rayo caracola arco y flecha pescado tortuga jabalí león caballo enano	12 cartas por palo	a la espera de recibir una muestra	Los palos están basados en los 10 avatares o reencarnaciones del dios Visnu.	Fig. 13

italianos en el conocimiento de las virtudes, al rededor del año 1227. Salas (2001) relaciona estas *carticelas* con la baraja de Mategna¹¹ (fig.4). Asimismo nombra un manuscrito titulado *Trattato del Governo della familia* escrito en Siena por Pipozzo en 1299, donde se habla de los *naibis*, primer nombre con el que se conocen los juegos

de cartas.

Jodorowsky (2005) por su parte cita estatutos aparecidos en la Abadía de Saint-Victor de Marsella en 1337, donde se prohíbe a los religiosos los juegos de cartas¹².

Igualmente Agudo (2000), Arola (1997) y Wintle¹³ (2012) nombran una referencia a un juego de cartas proveniente del país de los Sarracenos¹⁴ aparecida en una crónica encontrada cer-



Fig. 9. Figuras de Baraja española. (Todo sobre la baraja española, 2012)

¹¹ De hecho el mismo autor considera esta cita como una referencia al Tarot, pero no existen datos que lo confirmen.

¹² Dato confirmado a través de Bougearel (2008) que cita el fragmento concreto en italiano, donde se prohíbe.

¹³ Web que muestra datos y fechas con acontecimientos e información relevante para deducir el surgir del Tarot.

¹⁴ Se sabe que este es el nombre con el que la cristiandad medieval denominaba a los árabes o musulmanes, hasta el s. XVII. A este respecto se debe tener en cuenta, como bien apunta Salas (2001), que en el Corán se prohíben las representaciones, con lo que se puede poner en duda que ellos pudieran ser creadores, en todo caso transmisores comerciales.

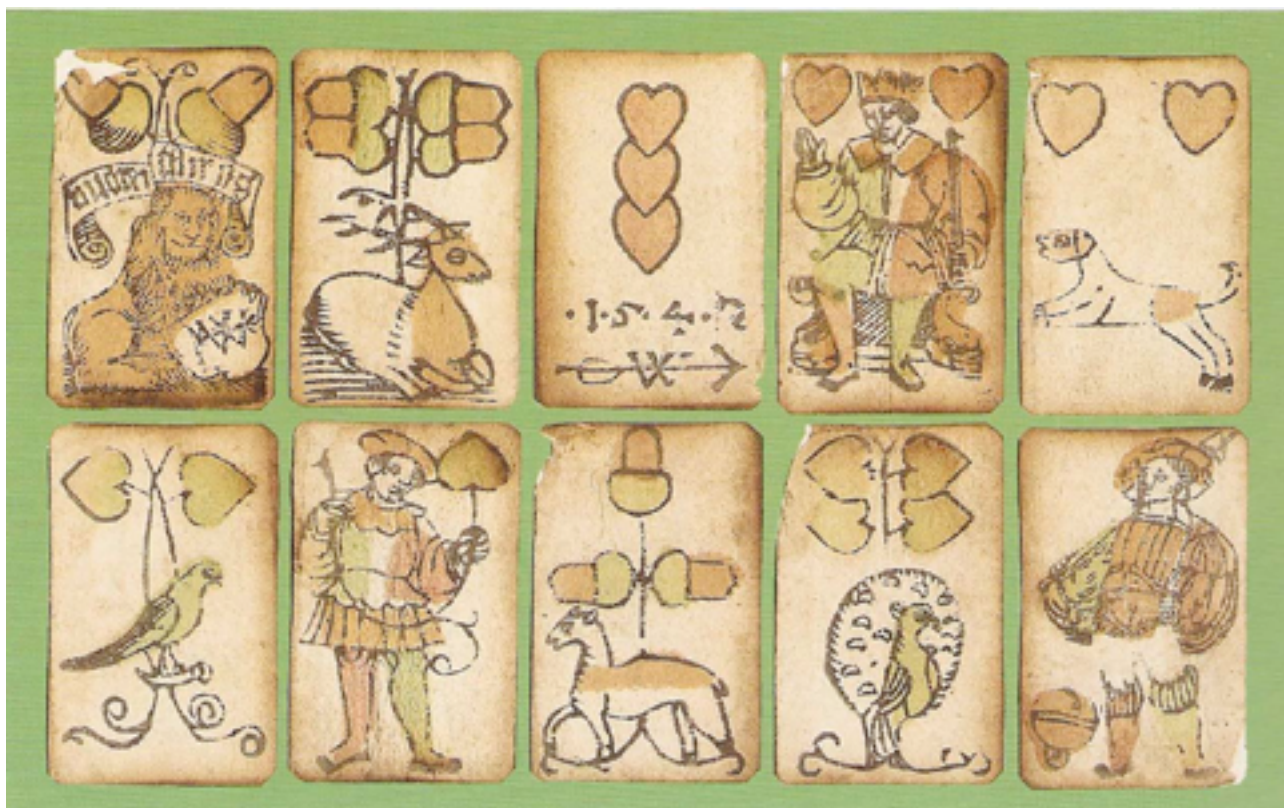


Fig. 10. Baraja Alemana o Bárvara de 1547, fondo Fournier. (Agudo, 2000)

ca de Viterbo, Roma en 1379¹⁵.

Ocho años antes se halla la palabra *Naip* en el *Llibre de les Concordances*¹⁶ del poeta catalán



Fig. 11. Baraja Uta Garuta oriental. (Beoträge:838, 2012)

Jaume March, fechado en los archivos Municipales de Barcelona en 1371 y dedicado a Pedro IV de Aragón. (J. Brunet citado por Agudo, 2000). A través de los datos que Agudo sigue desvelando se observa que este juego acaba formando parte de los juegos de azar que habitualmente se usaban en *la casa de la suerte y el azar*, nombre por el cual se conocían los casinos de la época. Estos casinos poseían sus ordenanzas de regulación y documentos legislativos, entre los



Fig. 12. Baraja Ganjifa. (Pérez, 2011)

¹⁵ *Gioco delle carte, che venne de Serasinia e chiamasi tra loro Naib* (citado en Agudo, 2000, p.30)

¹⁶ Traducido: Libro de las Concordancias, obra que se considera según Agudo *un verdadero diccionario de la rima* (p. 30). Probablemente por ser este el primer dato encontrado en nuestro país, el DRAE apunta el origen etimológico de la palabra naip a este vocablo catalán.

Tabla 2.

Esquema clasificación básica de las primeras versiones de barajas del Tarot con distintas arquitecturas. (Boj, 2012).

PRIMEROS TAROTS					
Tipo	fecha	compuesta por	peculiaridades	fuentes	existencia
Baraja de Gringonneur	1392	17 Cartas	sin letras ni números	Bougrearel, 2008	no hay muestras
Tarot Lombardo o Veneciano	¿?	78 Cartas = 22 AM + 56 am	Aparece la papisa, a partir de 1800 se la conocerá como Junon	Nosenzo, 1997/1996	no hay muestras
Pequeño Tarot de Bolognya	Antes de 1419	62 Cartas = 22 AM + 40 am	Sin números ni nombres. los nº 2,3,4,5 de cada palo se eliminan. el Papa, el Emperador y la Papisa representados por moros.	Nosenzo, 1997/1996; Vitali & Zanetti, 2005.	La más antigua de las que se conservan muestra. Se dispone de las reproducciones que aparecen en Vitali & Zanetti, 2005. Fig. 15
Tarot de Visconti-Sforza	1432-66	78 Cartas = 22 AM + 56 am	El carro es conducido por una mujer. La Templanza esta cambiada por la Esperanza. Aparece un arcano diferente, la Claridad.	H. Brackaus, (citado en Arola, 1997); Nosenzo, 1997/1996	La segunda muestra más antigua. Existen unos veinte mazos incompletos. Los mas famosos: El de Brera Brambilla, Cary Yale y Pierpont Morgan. Se dispone de tres ediciones. Fig. 13
Tarot de Minchiate Florentino	1450-66	97 Cartas = 41 Triunfos + 56 am. 41 Triunfos = 19 AM + 12 signos zodiaco + 4 elementos + 3 virtudes	Existen dos versiones, etiquetadas por la IPCS, como Earlier Minchiate (IPT-1) Later Minchiate (IPT-1.1)	Mendez, 2014; Nosenzo, 1997/1996	Se dispone de una edición de 2004, facsímil de una edición de 1970, realizada por Fournier. Fig. 14
Tarot de Matengna	1460	50 Cartas agrupadas en 5 grupos de 10.	Existen dos versiones: 1. los 5 grupos son A, B, C, D y S 2. los 5 grupos son A, B, C, D y E. Podrían corresponder con los cuatro palos + triunfos	Arola, 1997; Nosenzo, 1997/1996	Se dispone de las reproducciones que aparecen en Arola, 1997. Fig. 4
Tarot de Marsella	1672	78 Cartas = 22 AM + 56 am	Estilo totalmente distinto a las anteriores. mucho mas esquemática. correspondería con la primera edición impresa	Jodorowsky, 2014.	Se dispone de la edición de 1970 restaurada por Jodorowsky y Camoin en 1998. Fig. 19, 27.

AM= Arcanos Mayores; am= arcanos menores

que se encuentran los redactados en Barcelona en 1382 y en Valencia 1384 y que prohibían *un nuevo juego llamado naipes* (p. 68). Se observa en estas prohibiciones la relación de este juego con lo negativo, con un tipo de ocio prohibido, en este caso por no estar regulado con impuestos¹⁷.

Por último y antes de centrar la atención en la baraja de Tarot, se debe citar la imagen de la Fig.6, que muestra una baraja adquirida por D.

¹⁷ Se encuentran también datos que hablan de la introducción de publicidad en los naipes a partir del s. XIX, dada su popularidad, se aprovechan como soportes publicitarios. (p.8)

Félix Alfaro Fournier (-1989), restaurada en la Escuela de Bibliotecarios de Cataluña y analizada en el Museo de Papel de Capellades. Según los análisis realizados a una muestra de estas cartulinas, las cartas podrían corresponder a una baraja de principios del s. XV, con lo que de no demostrarse lo contrario, mediante otros procedimientos más exactos en el futuro, este es el mazo de naipes más antiguo conocido físicamente y completo¹⁸. (Agudo, 2000)

¹⁸ Clasificada como de posible origen suizo, con símbolos italo-germánicos e iluminada con el sistema de *a la morisca*.



Fig. 13. Facsímil del Pequeño Tarot de Bolognya, anterior a 1419, realizado por Fournier. (Ferré, 2011)

En la actualidad existen infinidad de juegos de cartas, resumidos en los siguientes tipos básicos: Baraja Española, Napolitana, Bárvara, Francesa, Inglesa y otras más extrañas como las orientales: Karuta y Uta Garuta (fig. 11) o la India Ganjifa¹⁹. (fig. 12)

Se observa en la cuadrícula de la Tabla 1, como todas las versiones europeas suelen estar divididas en cuatro grupos llamados palos, organizados de modo ascendente. Cada palo incluye la representación de tres o cuatro figuras, coincidiendo con los números más altos. (fig.9).

Mostrando por añadidura que las barajas orientales se organizan de modo distinto, pudiendo confirmar de momento, las palabras de Agudo (2000) al vincularlas directamente con temáticas filosóficas o educativas.

2.1.1.2 Origen de los Triunfos

Hasta ahora se ha realizado un acercamiento a los datos recopilados, que llevan hacia la bús-

¹⁹ Sin entrar en los juegos de rol. Donde cada juego posee su estructura y características basadas en el tipo de roles y aventuras.



Fig. 14. 17 cartas sin numeración, parte de una baraja donada por Roger Gaqnieres a Luis XVI, ahora propiedad de la Biblioteca Nacional de Francia, S. XV. (Ferré, 2011)



Fig. 15. Arcanos Mayores de la baraja de Visconti-Sforza, entre 1432-1466. (Ferré, 2011)

queda del origen de barajas fabricadas sobre soporte cartón, llegando a los naipes. No obstante, el Tarot no es exactamente una baraja de naipes²⁰, ya que posee en su estructura veintidós cartas más, las conocidas como los Arcanos Mayores y entre las que se incluye el Joker o comodín que se encuentra por duplicado en las barajas española, francesa e inglesa (fig. 18).

Se sigue especulando sobre que fue primero, si los naipes o el Tarot. Ciertos estudiosos ven este último, como a una baraja de naipes a la que se añadieron los Arcanos Mayores o Triunfos. Se debe suponer de entrada, que la baraja del Tarot, tal y como se la conoce, es posterior a la de naipes.

No obstante, existen teorías como las de Gébe-

²⁰ Aunque en una de las fotografías del libro de Fournier, llama naipes a cartas donde se representa la torre y el carro, baraja francesa del s. XVII (Agudo, 2000, p.103)

lin (citado por Arola, 1997) a través de las que se insinúa una prehistoria de las cartas mucho más remota, si se tiene en cuenta que las imágenes, símbolos y estructura que posee dicho mazo tiene su base en estructuras culturales primarias, que surgen en la prehistoria de la mayor parte de culturas. La psicología junguiana plantea estos símbolos e imágenes como representaciones de los conocimientos más básicos respecto al mundo, como parte de raíces psicológicas más antiguas (*cfr.* 2.2). Sin embargo, las figuras y símbolos que se observan en los tres mazos más antiguos de los que se tiene constancia, son claramente medievales y renacentistas (figs. 13 y 14).

Volviendo a la búsqueda de un origen del Tarot o datos que muestren la existencia de los triunfos que la componen, Nosenzo (1997) data el surgir del mazo del Tarot a finales de 1300 en



Fig. 16. Cuatro signos zodiacales y cuatro de las virtudes del Tarot Michiante, 1450-1466. (Boj, 2011)

Ferrara como *simples cartas de juego*. (...) de hecho es bastante conocido todavía hoy el juego del Tarot, cuyas reglas son parecidas a las de la brisca y el juego de naipes.²¹ (p. 18). Los relaciona con Los Estensi, familia emparentada con los Sforza y los Visconti de Milán.

Salas (2001) nombra una prohibición, fechada en 1377 en Alemania, donde el padre Johannes prohibía los juegos de cartas, describiendo seis tipos distintos de barajas entre los que se encuentra una de 78 cartas, no existiendo pruebas materiales de ellas, tan solo se cuenta con el do-

21 Confirmado el dato con los encontrados en la web: trionfi.com/imperatori-cards-ferrara-1423

cumento que acredita su existencia. Sin embargo, llama la atención el número, pues no puede ser una baraja de naipes corriente.

Existe un documento, fechado el 16 de Septiembre de 1440 (Vitali, 2012), en el que se recoge la entrega de tarjetas de *trionfos* a Guistino Giustino de Anghiar por parte de Sigismondo Malatesta, señor de Rimini, grabadas en Florencia.

Nosenzo (1997), cita por otro lado la compra de triunfos para caballeros documentada en el *Registro de Mandatos* del ducado estense en 1442. Del mismo año Vitali (2012) hace referencia a



Fig.17. Arcanos Menores del Tarot de Marsella restaurada por Jodorowsky y Camoin en 1998. (Boj, 2015).

anotaciones en el Registro de Guardaroba, donde se registra el pago de cuatro pares de barajas de Triunfos al Maestro Jacamo, pintor conocido como Sagramoro, el 10 de Febrero, en Ferrara.

Otros datos hallados (Mendez, 2014), hacen referencia a cartas de Tarot citando un descubrimiento de Franco Pratesi en el *Archivio di Statu* de Florencia, donde se prohibían los juegos de cartas, para más tarde en 1450 permitir entre otros tipos de juegos el *trionfo*. Este autor confirma en el mismo texto que *trionfo*, es la palabra que utilizaban para referirse al Tarot en la época.

Robert Steele (s.f.) describe que en los *Sermones de Ludi*, escritos entre 1450 y 1470, se describe el juego del Tarot y las cartas que lo componen, diferenciándolo de otro tipo de juegos y manteniéndolo al nivel de los dados y otros juegos de cartas.

Por otro lado, Arola (1997) describe los *Triunfos* como *imágenes filosóficas mediante las cuales los*

hombres renacentistas se vinculaban a la Antigüedad (p.25) A este respecto, se sabe de la gran repercusión de los poemas que Petrarca (1304-1374) escribió para Laura: *Rima in vita di Laura*, *Rima in morte di Laura* y *Il Trionfi*. Este último, escrito junto a *Rima in morte* a partir de su retiro a Vaucluse en 1351. En él se describen seis triunfos: Cupido, Castidad, Muerte, Fama, Tiempo y Eternidad que reflejarían su proceso espiritual desde las bajas pasiones despertadas por su amor platónico hacia la eterna unión con Dios.

Nichols (2008) cita la hipótesis de Gertrude Moakley que define los Arcanos Mayores del Tarot como adaptaciones a ilustración de estos poemas, de estos triunfos. Se ve a través de esta hipótesis, la relación de los Arcanos Mayores con una especie de símbolos de conquista, una guía icónica hacia un camino de superación personal, hacia la elevación espiritual. Y se pueden empezar a relacionar con la filosofía que se describe en las barajas orientales.

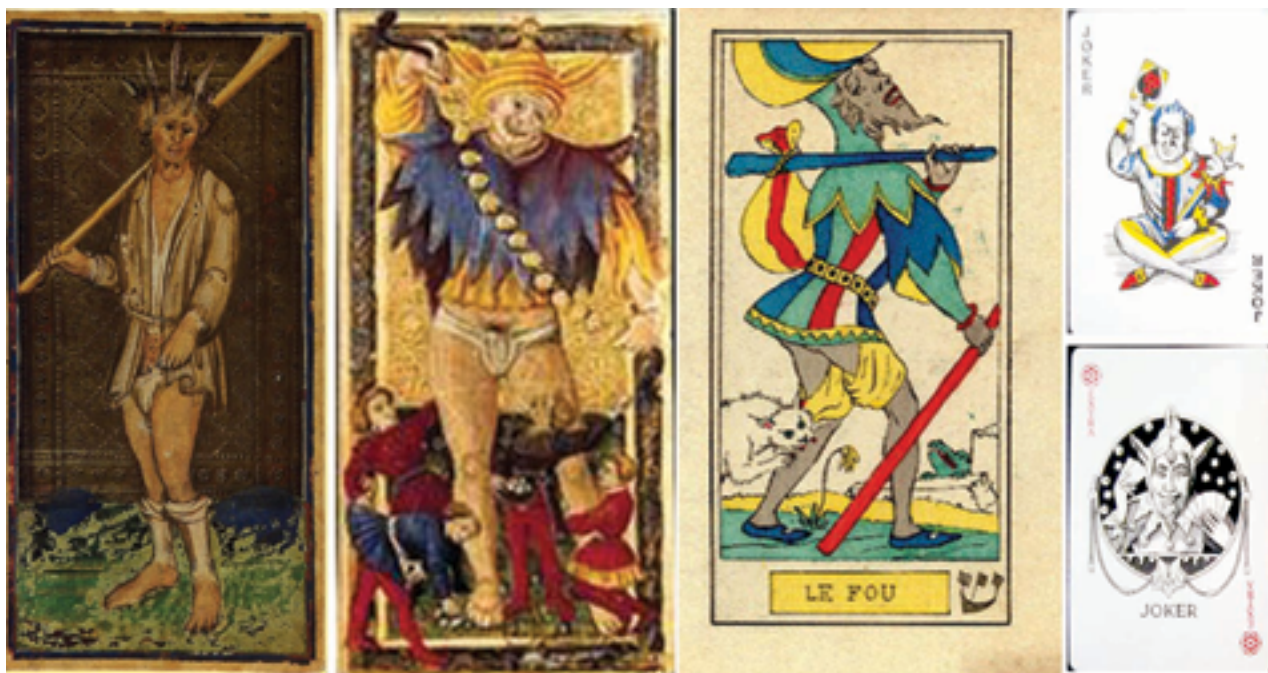


fig. 18. Del Loco al Joker: Visconty, Gaqnieres , O. Wirth (1889) y dos ejemplos de Poker actuales. (Ferré, 2011)

Se comienza a intuir que esta baraja es el resultado de un tipo de pensamiento existente en un momento y un lugar concretos. Se encuentran datos más precisos que se van acercando a la primera versión materializada que ha llegado hasta hoy.

A través de Salas (2001) y Bougearel²² (2008) se conoce la existencia de un libro de cuentas de Carlos VI de Francia donde Charles Poupart, tesorero de la corte en aquel momento, menciona el pago de 56 *sols paris*²³ por tres barajas de cartas decoradas en oro. Pago realizado a Jacquemin Gringonneur en 1392. Algunos han atribuido la invención del Tarot a este artista, y durante muchos años se creyó que la baraja legada por Roger Gaqnieres a Luis XVI en 1711 (fig.14), era una de las tres encargadas a Gringonneur. Por el contrario se ha demostrado que dicha baraja, se fabricó en el norte de Italia en el s. XV ,

22 A través de este autor surge la siguiente web: <http://trionfi.com/> En la que se encuentran cientos de enlaces relacionados con la historia del Tarot de modo actualizado. Además facilita la búsqueda de información a partir de las fuentes, citas y organizando cronológicamente todos los documentos oficiales o no, que hablan, reseñan o señalan el origen del Tarot.

20. Moneda Francesa del momento.

y no existe ninguna muestra de las tres barajas pagadas a Gringonneur.

Aún careciendo de confirmación material o descriptiva que confirme que las cartas pagadas fuesen barajas de Tarot, la historia ofrece datos que dejan abierta esa posibilidad. Los datos son los siguientes: La fecha en la que se realizó el pago a Gringonneur coincide con los primeros achaques mentales del rey. Se sabe de un texto posterior en el que Pierre Salmon, consejero de Carlos VI, pidió la producción de dos manuales del Buen Reinado para el monarca, por sus problemas para gobernar tras caer en la locura. Lo que explicaría que intentaran mejorar la salud mental del monarca con este tipo de entretenimientos y manuales de conducta. (Hedeman, 1993). Hechos que junto a las siguientes descripciones de lo que se entiende por Tarot, ofrecen indicios que llevan a pensar que no eran comprendidas como simples barajas de juego de cuatro jugadores.

De cualquier modo se habrá de avanzar casi un

siglo para encontrar pruebas materiales contundentes de la existencia de estos mazos especiales. Una de ellas (fig. 13) el pequeño Tarot de Bolonia al parecer creado por Francisco de Fibbia (-1419), príncipe de Pisa durante su exilio en Bolonia. La fecha de creación se supone anterior a su muerte (Ferré, 2011). De confirmar la edad de estos cartones, se estaría ante la muestra de Tarot más antigua, seguida de la versión especial realizada a mano con fondos dorados de Visconti-Sforza, cuya creación se fecha entre 1432-66. (fig. 15)

Se observa en los orígenes de esta baraja arquitecturas diversas, las cuales se muestran clasificadas en la imagen de la Tabla 2, donde se advierte que todas las versiones están divididas en dos grupos básicos: Arcanos Menores²⁴ (fig. 17) y Arcanos Mayores²⁵ (fig.15); matizando que en la baraja de Minchiate Florentino (fig.16) se observan asimismo, los doce signos del zodia-



Fig. 19. Visconti-Sforza e impresión de mitad del S.XIX de Nicolas Conver. (Ferre, 2011; Camoin y Jodorowsky, 2014)

24 Los que corresponderían a lo que se conoce hoy como naipes: cuatro palos de catorce cartas numeradas; las cuatro de numeración más alta, corresponden a cuatro figuras. Los naipes actuales han eliminado una de las figuras: la reina o el caballo.

25 Veintidós arcanos más, numerados del uno al veintuno más el *Loco*



Fig. 20. Plancha original donde se observan algunos Arcanos Menores de Marsella. Nicolas Conver, 1760. (Camoin y Jodorowsky, 2014)

co, los cuatro elementos y cuatro virtudes, estas añadidas a las tres que se representan siempre entre estos Arcanos²⁶.

Observando de nuevo en la Tabla 2 y atendiendo únicamente a las fechas de creación, se constata, del mismo modo que en el origen de los naipes, la gran dificultad existente a la hora de plantear un nacimiento concreto. En cualquier caso, los datos y tiempos recopilados conviven en una misma horquilla temporal, situada entre 1390 y 1450. De modo que este intervalo aproximado de tiempo colabora a la hora de situar el mazo en un contexto que de algún modo facilite su análisis.

En relación a la creación anterior o posterior de esta baraja de Tarot con la baraja de naipes, como se ha ido observando a partir de los datos obtenidos, se encuentran referencias que confirman la existencia de las cartas de juego o naipes anteriores al siglo XIV, pero ninguna referencia

26 Las tres virtudes teologales: fe, esperanza y caridad y una de las cuatro cardinales: la prudencia. (Las otras serían la justicia, la fortaleza y la templanza que sí están representadas en todos los mazos)

al Tarot o los Triunfos, ni tan siquiera una sospecha de cartas especiales hasta la prohibición del padre Johannes en 1377 y de modo más concreto hasta el asimismo nombrado documento de entrega a Guistino Giustino de Anghia en 1440. Así lo afirma también Arola (1997) *...el juego de cartas con cuatro palos se conocía durante la Edad Media; sin embargo, de los Triunfos o Arcanos Mayores no existen referencias documentales hasta la época renacentista* (p. 24)

Igualmente de los textos de Nichols (2008) y Salas²⁷ (2001) se deduce el Tarot como el antecesor directo de la baraja moderna, planteando el siglo XII como fecha en la que los albigenses concibieron este mazo para introducirlo entre las cartas vulgares para comunicar ideas heréticas no acordes con la Iglesia establecida (Nichols, 2008, p.19).



Fig. 21 Versión con colores simplificados de P. Marteu 1930 y Versión restaurada de Jodorowsky-Camoin en 1998. (Camoin y Jodorowsky, 2014)

27 Por el contrario, aunque Salas (1992) llega a afirmar que el Tarot es asimismo anterior a los naipes originales, no se está del todo de acuerdo con esta afirmación, a la luz de los datos recopilados hasta el momento, justificándose más adelante a través de las figuras que componen los Arcanos Mayores.

De este modo tanto el planteamiento de Nichols (2008) como el de Salas (2001), parecen resolver que el Tarot se considera la solución para sintetizar y ocultar a través del simbolismo de las imágenes el conocimiento de los cátaros y albigenses. De los textos de ambos se deduce, consideran esta última versión de naipes más los 22 triunfos, el modelo predecesor de los actuales naipes, que hoy ha quedado con tres figuras y monos o joker. Lo que podría explicar que los naipes llegaron de los sarracenos, sin ninguna personificación y estas se añadieran más tarde ya en Europa.

Así describe Nichols (2008) de modo metafórico, el viaje del arcano sin número, el Loco del Tarot, hacia los naipes:

Puesto que no tiene número fijo, es libre de viajar a su capricho, perturbando el orden establecido en sus correrías. Como ya se ha visto, su fuerza le ha conducido a través de los siglos hasta las cartas actuales, donde sobrevive en la forma de Joker o comodín. (p.47)

Jodorowsky (2005) plantea la prehistoria del Tarot en la misma fecha S. XII, entre la península ibérica y el sur de Francia, cuando a excepción del resto de Europa, tres culturas distintas: la judía, árabe y cristiana, convivían y compartían ritos y costumbres.

Esta mezcla pudo ser el sustrato perfecto para que a una baraja sarracena se le añadieran las cuatro figuras de representación social que ya aparecían en el ajedrez: alfil como sota; caballo, reina y rey, más 22 cartas que encarnaran las, por otro lado nuevas ideas de la cábala judía, a través de las 22 letras que componen el alfabeto hebreo; todo esto representado mediante imágenes de la simbología cristiana y pagana del momento.

Se comprende que se está ante una herramienta que fue evolucionando a partir del encuentro de distintas culturas por lo que se podría matizar que *estuvo surgiendo* durante mucho tiempo, siendo uno de los fenómenos resultado de la evolución y el pensamiento, que explosionaría en el Renacimiento.

Se comprende el misterio en cuanto a la complejidad de encontrar un origen para la el surgir y creación del Tarot, que se ve acrecentado no solo por el uso secundario de la ilustración y por su característica de juego popular. También por lo complejo de intentar unir las culturas de tres pueblos en un momento en el que el cristianismo luchaba por el poder de erigirse único director de la espiritualidad europea.

Durante aquel convulso momento, se promueven las persecuciones de la Inquisición. Las cuales harían desaparecer en Francia a los cátaros²⁸ en los primeros siglos del primer milenio (1209 aprox.). Siendo igualmente utilizada en España por los reyes católicos que perseguían la unificación religiosa del país y que terminarían expulsando, convirtiendo y eliminando, tanto a judíos como a musulmanes, intentando hacer desaparecer su cultura y creencias. En Italia se añadieron a la Inquisición las famosas hogueras de las vanidades (Rabinovitch, 2007 y Mendez, 2014) organizadas durante el gobierno de la República Democrática de Florencia por el monje Giralamo Savanarola durante 1494-98, donde se quemaban libros, arte, juegos y cualquier cosa que se considerara contraria al cristianismo austero.

No obstante no se han encontrado documentos que confirmen la quema de barajas en concreto,

²⁸ Quienes habrían llegado a ser miles en el sur de Francia y el norte de Italia.

estos hechos recuerdan lo complicado del momento, a la hora de difundir información que pudiera hacer peligrar el cristianismo dominante, ya que el grueso del conocimiento y la distribución de este, estaba bajo su poder.

Igualmente se sabe que durante el siglo XVIII se reciclaban las cartas como tarjetas de presentación, lo que las haría desaparecer con el uso. (Camoin y Jodorowsky, 2014)

2.1.1.3 Tarot de Marsella

Como se ha planteado, las primeras muestras de Tarot son el pequeño Tarot de Bolonia (fig. 13) y la hoy restaurada²⁹ Baraja de Visconty-Sforza (fig. 15). Pero este trabajo de investigación se centra en la versión de Marsella, por ser la primera versión impresa, haciendo más sencillo



Fig. 22 Plancha original donde se observan algunos Arcanos Mayores de Marsella. Nicolas Conver, 1760. (Camoin y Jodorowsky, 2014)

²⁹ Ya que se habían perdido tres cartas: la torre, el diablo, el caballo de oros y el tres de espadas y han sido reproducidas por Atanas Alexander Atanassov, artista miniaturista Búlgaro en el 2000. (Ojeda, 2014)

el acceder a la baraja completa a partir de las planchas de impresión. La versión elegida es la restaurada por Alejandro Jodorowsky y Philippe Camoin³⁰ en 1998. Siendo esta el resultado de años de ardua labor de investigación, comparando planchas originales de distintos impresores, entre ellos: Nicolas Conver, Dodal, François Tourcaty, Fautrier, Jean-Pierre Payen, Suzzane Bernardin, Lequart... Planchas que pertenecen a los siglos XVII y XVIII. (Jodorowsky, 2005)

La especificación Tarot de Marsella fue marcada por el impresor Paul Marteau³¹ (1885-1966) quien la relacionó con la ciudad donde se imprimía y el estilo de impresión que se realizaba en dicha ciudad. Existen datos sin corroborar que afirman la impresión de esta baraja ya durante el siglo XV. No obstante, los datos que sí se han podido constatar apuntan como primer impresor conocido François Chosson en 1672. Sin embargo, la versión más conocida y reproducida es la de Nicolas Conver de 1760 (fig.19), que está basada en una versión anterior dataada en 1748, editada por Lequart y firmada por Arnould en la ciudad de Besançon³² (Camoin y Jodorowsky, 2014).

Esta versión mantiene la misma estructura que la primera versión italiana de Visconti-Sforza, 56 Arcanos Menores, 22 Arcanos Mayores³³. Por otro lado, se observa un gran cambio de estilo de una a otra, una evolución hacia la síntesis formal y cromática. (fig.19).

En las primeras ediciones se imprimían los tra-

30 Heredero de los impresores Camoin. (Camoin y Jodorowsky, 2014)

31 Fue director de la casa Grimaud una de las imprentas francesas más importantes. (Camoin y Jodorowsky, 2014).

32 Ciudad que en 1290 consiguió la independencia del arzobispado y aunque sometida al emperador, se gobernó sola durante 400 años.

33 Exceptuando el cambio de género en la Fuerza y el Carro, la concepción del Mundo y la ceguera del Ángel en los enamorados como cambios más destacables en cuanto a concepto. (Boj, 2015)

zos y se coloreaban a mano. Pintadas con la técnica de la plantilla o técnica del cartón horadado. Llegaban a tener de seis a nueve colores. Las siguientes versiones impresas en máquinas industriales a partir del siglo XIX se quedaron en cuatro, perdiendo parte del simbolismo que el color de las primeras impresiones proponía. Sin embargo, en la versión restaurada en la que se basa este estudio, se pudieron conseguir los matices originales de las ediciones pintadas a mano partiendo de una versión francesa completa, donde se utilizaban nueve colores. Se observa la evolución en las figuras 19 y 21.

Será esta versión restaurada en 1998, la que se utilizará para relacionarla junto con la de Visconti con el momento histórico que se ha delimitado en este capítulo.

2.1.1.4 Humanismo y Hermetismo

A lo largo de esta investigación se ha marcado esta época como la que vio gestarse y nacer el Tarot, sin embargo se siguen manteniendo estas preguntas: ¿Porqué en un momento determinado, una sociedad decide crear algo como el Tarot?, ¿Y qué sociedad fue esta?, ¿Qué ocurría en Europa en el siglo XV, fecha en la que se ha marcado la existencia material confirmada de esta herramienta?

Foucault (1974) marca dentro del Renacimiento su primer episteme³⁴, caracterizado por la semejanza, la analogía y la unión; creando un orden basado en el cuerpo, donde todo está conectado conformando la totalidad de una unidad.

Sus episteme se describen a través de su trabajo

34 Etimológicamente procede del griego *τέχνη* que viene de conocimiento o ciencia; en aquel momento se distinguía conocimiento de técnica. Para Platón hacía referencia al *conocimiento* como *verdad* en tanto que *creencia* justificada.



Fig. 23 Página de la Divina Comedia, S. XIV. (Dante Alighieri: La Divina Comedia, s.f.)

como el marco del saber que genera la *verdad* de cada época bajo el determinismo de los poderes fácticos presentes en su correspondiente momento histórico.

El fin de la Edad Media y comienzo del Renacimiento varía según los críticos e historiadores, llegando a definirlos como dos periodos totalmente distintos, sin ninguna conexión o contacto uno con otro. No obstante, está claro que existe un cambio importante a partir del siglo XV, cuando comienza a florecer lo que en palabras de Puledra (1996) fue la gran *mutación* que impulsará en el siglo siguiente al Renacimiento por toda Europa. Se entiende esta mutación como un proceso, no como una ruptura radical, sujeta a fechas exactas.

Se debe suponer que las ideas que terminaron

desarrollando las versiones de Tarot que se han citado en el punto anterior, a finales del siglo XIV, empezaron a gestarse efectivamente a principios del milenio. En efecto existen como ejemplos literarios, los pensamientos desarrollados por Dante (1265-1321) en su *Divina Comedia*, *El cancionero* de Petrarca (1304-1374), citado anteriormente y el *Decamerón* de Boccaccio (1313-1375). Narraciones donde el hombre se hace dueño de su propio destino y emprende una lucha de superación hacia la plenitud espiritual. Se conoce además la existencia de los cártaros desde comienzos del primer milenio D.C. (Rabinovitch, 2007) Perseguidos y eliminados por la Inquisición³⁵, algunos quieren relacionar su filosofía mística con el Tarot³⁶.

A esto se añadió, la apertura que trajeron las conquistas y el desarrollo del comercio vía marítima durante ese siglo. Consiguiendo abrir las fronteras de Europa hacia América y hacia oriente propiciando la mezcla de culturas, que se extendería por todo el territorio mediterráneo.

Se generó un momento histórico y social que volvió la mirada a las clásicas Grecia y Roma y su antropocentrismo, pero sin mediación de la religión, indagando directamente en las fuentes primigenias.

Surgen los mecenas en Italia, gente culta y con inquietudes y contactos, quienes se interesarían por el arte y el conocimiento, y se esforzarían por conseguir los textos clásicos de la cultura

35 Uno los inquisidores que documentó y terminó con los cártaros fue Jacques Fournier (-1342), quien llegaría a ser el Papa Benedicto XII. (Rabinovitch, 2007)

36 La filosofía mística del catarismo, (durante los primeros siglos del primer milenio) entendía hombre y mujer distintas formas en las que se reencarnaba el alma, por lo tanto no había diferencias entre ellas, ya que para ellos el cuerpo y la vida terrenal carecía de todo valor y quién en esta vida era hombre en la siguiente o en la anterior podía ser o haber sido mujer.

grecorromana en busca de sus raíces.

Uno de estos mecenas, Cosimo de Medici (1389-1464), se encargó de buscar y encontrar desde su Academia Platónica florentina, el *Corpus Hermeticum*³⁷, para que Marsilio Ficino (1433-1499) lo tradujera directamente al latín desde de la obra original griega en 1471, anteponiéndolo incluso a la traducción de los diálogos de Platón (Puleda, 1996).

Esto permitió un nuevo acercamiento y libertad a la hora de estudiar los textos, que llevó a la gestación dentro de occidente, de un nuevo pensamiento sincrético que intentó conciliar todas las culturas y raíces míticas que se cruzaron en el mismo punto temporal y geográfico.

Se propuso la libre interpretación de la Biblia. La imprenta multiplicó los puntos de vista y los debates. La suma de razón y experiencia humanas, adquirieron un valor supremo. La fama y otros valores paganos se legitimaron y se convirtieron en virtud, resaltando entre ellos el esfuerzo de superación. Comenzando a generar así, arquetipos a partir de estos valores que se fueron asentando a través de distintos medios, la mayoría de ellos utilizando la suma imagen-texto. Como ya se vio en la emblemática (Boj, 2009) y como se observa en el Tarot.

Las artes comenzaron su desvinculación de los oficios, para convertirse en herramientas intelectuales y analíticas del conocimiento. Un ejemplo se encuentra en da Vinci (1452-1519) y sus estudios de perspectiva, tanto geométrica como de color. El artista pasa a ser aquel que analiza, estudia, crea y predice utilizando la suma arte-ciencia.

³⁷ Supuestamente aparecido entre los siglos I y IV en Egipto, bajo dominación romana.

Este tipo de pensamiento sincrético hace que se comience a conocer y disfrutar de lo sensorial. Pues dentro de esta fiebre del episteme se pretendía unificar absolutamente todo, en este caso carne y espíritu.

Todo esto, hizo retornar cierto enfoque optimista frente al pesimismo y milenarismo medieval. Esta convicción se opuso a las guerras, y este deseo de unión y búsqueda de semejanzas llegó a todos los ámbitos. Así mismo, se pretendía la unión de poderes políticos por un lado y de poderes religiosos por otro; los cuales se encontraban plenos de escisiones de modo intrínseco. Lo que facilitaba que las necesidades espirituales del pueblo se llenaran con todo tipo de nuevos enfoques, ya fueran considerados herejías por la cristiandad o no. Esta necesidad de unificación surge al tiempo que se pretendió resolver la unión moral-política separándolas en autoridades que se pudieran comprender como eterna/temporal respectivamente (Puleda, 1996).

Para el hombre del Renacimiento, todos los seres están envueltos en una apretada red de semejanzas y correspondencias. Cada uno de ellos conduce a otro, al cual está ligado por invisibles hilos, por sutiles analogías. El pensamiento del hombre del Renacimiento no separa las cosas, sino que las une entre sí, ordena el mundo utilizando al cuerpo humano, donde todo está en estrecha relación, como metáfora suprema. El lenguaje del Renacimiento es, como dice Foucault, la prosa del mundo. Sus signos no son arbitrarios, sino que reconducen a la esencia misma de las cosas: entre significante y significado existe necesariamente una relación, algún tipo de semejanza que el estudioso debe descubrir. El conocimiento es fundamentalmente interpretación, exégesis, del gran libro del mundo que Dios ha escrito para los hombres, es búsqueda de los signos, de las firmas, es decir de los trazos que la mano de Dios ha dejado, como una firma, en la naturaleza. (Puleda, 1996, p.72)



Fig. 24 Página 13 del Mutus Liber. (ICQ, s.f)



Fig. 25. Página 5 del Mutus Liber. (ICQ, s.f)

Para Ficino (1433-1499) *el alma humana, punto medio y espejo de todas las cosas, puede contener en si todo el universo*, (Puledda, 1996). Una idea que se observa representada claramente en la arquitectura simbólica del Tarot. Como muestra este fragmento de un manuscrito italiano del siglo XVI, en el que se describe el juego:

*La última figura es el Mundo, el cual fue creado de la nada; dado que el Mundo incluye todo, también incluye este juego, que es una imagen real y un retrato de la naturaleza de como todo esta contenido en el hombre, el cual es un pequeño mundo*³⁸. (Traducción propia del texto de Caldwell et. al., 2010, p.63)

Así como Ficino intentó conciliar el cristianismo con el platonismo otra singular figura, Pico della Mirandola (1463-1494), pretendió unificar cristianismo y judaísmo en una sola cultura, a través de su *Conclusiones filosóficas, cabalísticas y teológicas* (1486), conocidas como las *900 tesis*³⁹. (Puledda, 1996) edición con la que pretendía crear un debate en Roma, con el objetivo de conseguir la paz y la unidad religiosa, unificando las dos grandes culturas del lugar y el momento. Por supuesto no se lo permitieron, y terminó acusado de herejía.

Pese a todo, será el francés Charles Bouillé, que aprendió tanto de Ficino como de Pico, el que mejor definiera al hombre humanista, *trascendiendo además la equivalencia macrocosmos-microcosmos típica del hermetismo*. (Puledda, 1996, p.14), de este modo afirmaría:

...el hombre no posee una naturaleza determinada, sino que resume en sí todos los distintos grados del ser: existe como la materia inanimada, vive como las plantas, siente como los

³⁸ Traducción al inglés del fragmento de un manuscrito italiano datado en 1560, por Caldwell et al.

³⁹ Con estas tesis pretendía abrir un debate en Roma después de la Epifanía de 1487, pero trece de sus tesis fueron vinculadas a la magia cabalística y sospechosas de herejía, tras lo que se anuló el debate. Pico escribió, tras esto una Apología, por la que fue acusado de hereje y excomulgado.

animales, y además razona y reflexiona. Gracias a esta capacidad el hombre se asemeja a la Naturaleza creadora. Pero no cualquier hombre es capaz de alcanzar este nivel, sólo el sabio puede hacerlo a través una paciente obra de autoconstrucción, gracias a su virtud y su arte. Aquí aparece con toda claridad el ideal de hombre que la cultura del humanismo ha siempre anhelado: el hombre superior, que supera a la 'naturaleza' de los hombres comunes, que se construye, eligiendo y luchando, una segunda naturaleza, más alta, más cercana a la naturaleza de lo divino⁴⁰. En el ser humano existe esta posibilidad, como así también existe la posibilidad de detenerse en un grado inferior del ser. (p.15)

Se muestra en estas palabras, el despertar una conciencia de control sobre el devenir humano, control que solo se consigue a través del autoconocimiento, del saber *quién soy, qué estoy haciendo y donde quiero llegar*.

Por otro lado el arquetipo femenino comienza a cambiar, la mujer pasa de estar representada por



Fig. 26. Pintura sobre la Papisa Juana. s.f. (Nimba, 2011)

⁴⁰ En las notas de Puledra (1996) se encuentra: El tema hermético del hombre superior, que se autoconstruye y supera el común nivel humano, acerca las concepciones del humanismo europeo a las de otras filosofías tradicionales. Efectivamente, este tema es central en el Sufismo y el Induismo, entre otros.



Fig. 27. El Nacimiento de Venus, Botticelli, 1485. (Artehistoria, s.f)

la pecadora o virgen medieval, a propiciar el adquirir las cualidades que añadían arquetipos clásicos como las venus griegas, y figuras como la Papisa Juana. Se promueve de igual modo el interés por reconocer los valores humanos, respecto al valor de una vida, lo que parece considerar al mismo nivel a hombre y mujer, como seres humanos.

En un fragmento del manuscrito traducido al inglés por Caldwell et. al. (2010), se lee:

El Tarot fue el primer juego de cartas inventado⁴¹, establecido bajo cuatro Reyes, por la acción humana y tenderá a cuatro extremos universales, los cuales están incluidos en el placer, que los Epicúreos consideran el mayor bien. En cada uno de ellos, el autor distinguió Rey, Reina, Caballero y Paje, en los cuales se denota toda la dignidad de uno y otro sexo⁴². (Traducción propia del texto de Caldwell et. al. 2010, p.45)

Se observa aquí una visión *divinificadora* del ser humano, que debió ser todo un envite hacia la

⁴¹ En las citas de Caldwell et. al. (2010) se reseña que esta afirmación no era usual, aunque otros autores contemporáneos del autor anónimo original, como Lambert Daneau en su *Brieve remonstrance sur les jeux de sort ou de hasard* de 1566, también lo afirmaron. En esta investigación no se han encontrado pruebas materiales o testimoniadas con pruebas documentales oficiales, que ratifiquen esta afirmación.

⁴² Hay que tener en cuenta que aunque hoy en día no se ve en el ejemplo una equidad de sexos, para la época el incluir a la Reina en las figuras importantes, era signo de equidad. En cualquier caso en el fragmento se están describiendo las figuras de los Arcanos Menores. Dentro de los Arcanos Mayores sí se encuentra la igualdad en número entre figuras masculinas y femeninas.

ruptura de la perspectiva del Dios creador y director del destino humano.

Para el humanismo del Renacimiento existe en la naturaleza un orden matemático que puede ser descubierto y reproducido. Este orden es divino y reconstruirlo a través del arte significa 'acercarse a Dios, haciéndose como Dios, creador de cosas bellas'. (Puledda, 1996, p.16)

En palabras de Egido (2009) se describe el Renacimiento, como un momento donde la visión poética del mundo, condujo a la búsqueda de significados ocultos en las cosas y a cierto rechazo hacia las teorías de la *fisicidad* aristotélicas, sobre las que triunfaría el hermetismo mezclado con el humanismo. Convirtiendo al hombre en el centro de todo y dotándolo de poder y conocimiento suficientes para elaborar un nuevo modo de estudiar y representar⁴³.



Fig. 28. Hermes Trimegisto. Mosaico de la Catedral de Siena, s.f. (Galeano, 2013)

43 Autores como Erasmo (1466-1536) elegirían luchar contra el sistema educativo establecido, pretendiendo separarlo de la iglesia, para liberalizar estas instituciones con la convicción de que se podía educar el sentido crítico del educando, seguramente inspirados por las doctrinas neoplatónicas que rescatarían la mayéutica de Sócrates.

El hermetismo, que como se ha citado, influyó de modo decisivo en el pensamiento del Renacimiento. Queda definido por René Guénon (s.f.) como una filosofía de origen greco-egipcia, que recoge el pensamiento asociado a las filosofía de Hermes Trimegisto⁴⁴, creador de la alquimia y desarrollador de la metafísica hermética que será admirado y estudiado por el neoplatonismo de la Academia Platónica de Florencia. La triada hermética estaba compuesta por: dios, cosmos y hombre. Y estudiaba la astrología, (junto a mezclas de sustancias químicas, matemáticas...) Conformando la prehistoria de la ciencia.⁴⁵

Así mismo dentro del hermetismo también parece que el hombre-mujer⁴⁶ se colocan en un mismo nivel, cosa que se puede observar claramente en las ilustraciones del libro alquimista *Mutus Liber* (1677) (figs. 24,25). El mismo equilibrio se observa también en el Tarot (fig.29) donde arquetipos masculinos y femeninos guardan igualdad numérica

Estos textos que encerraban enseñanzas filosóficas, mágicas y alquímicas, mostraban una posición sincrética greco-egipcia, de modo que con ellos se consideró descubierta la religión originaria de la humanidad, a partir de la cual, se entendía habían surgido tanto las siguiente religiones como los conocimientos de los filósofos más importantes. Tal fue la envergadura del hallazgo, que como ya se ha nombrado, se le dio prioridad a la traducción de los textos herméticos, deteniendo la de los textos platónicos y consiguiendo gran influencia dentro del humanismo y el neoplatonismo renacentista.

44 Personaje considerado por los griegos como el Thot egipcio, nombrado en el *Fredo de los diálogos* de platón como Theuth.

45 Se encuentran dos vertientes difíciles de desligar que dividirían el hermetismo en filosófico (místico) y técnico (ocultista).



Fig. 29. Figuras masculinas y femeninas en el Tarot de Marsella. (Boj, 2011)

Partiendo de estas palabras se observa que el Tarot se gestó en un momento y lugar en el que la medida de todas las cosas era el hombre como creación divina de Dios, que estaba ampliando su comprensión del mundo alejándose de la visión aparecida bajo la creencia en la existen-

cia de un Dios todo poderoso que controlaba el universo entero y que sin embargo, todo formaba parte de esa unidad cósmica divina. Un momento en el que distintas culturas intentaron un diálogo común. Se comprende así que el hombre estaba buscando una lógica a su existencia, se hacía preguntas e intentaba buscar respuestas, empezando a ser consciente de su poder de control relativo sobre su destino. Comienza a crear patrones con los que medir y organizar el mundo en el que vive. Patrones basados en lo que conocía.

2.1.1.5 Tarot y esoterismo

El origen etimológico de la palabra esoterismo, se encuentra en Grecia, significa *interno*, su raíz indoeuropea es *en-* que vuelve a remitir al interior en una de sus acepciones (Calvert Watkins, 2000). Sin embargo la definición del DRAE lleva a aquello que no se comprende, a algo que es difícil de vislumbrar para la mente.

Las palabras e investigaciones de Arola (1997) plantean el lenguaje esotérico, como el lenguaje de los estudiosos del Renacimiento. Estos, comprendían los secretos de los sabios escondidos en los temas iconográficos, y lo utilizaban, según este autor, como modo de evitar que este saber cayera en manos no apropiadas.

Sin embargo, el Renacimiento fue asimismo creador y difusor de la emblemática, un género que incluía emblemas, empresas, divisas, enigmas y jeroglíficos. Estos géneros estaban contruidos por la suma de imágenes y textos, que se basaban en lenguajes simbólicos y mitos del pasado, para generar mensajes moralizadores. (Boj, 2009). Con lo que se comprende que el mismo lenguaje esotérico de las imágenes sim-

bólicas, dejaba de serlo o rebajaba su misterio, al añadir el texto para explicarlo y fijar su significado. Sin embargo, según el peso que se le diera al texto en la mezcla, el resultado llegaría a ser en mayor o menor medida accesible.

Asimismo son esotéricas las antiguas doctrinas de los filósofos clásicos que eran comunicadas a corto número de discípulos o aquellas que se transmiten de modo oral a los iniciados.

Al mismo tiempo, esta época, influida como se ha descrito en el punto anterior, por estas culturas clásicas, está marcada por el centralismo del hombre, el ser humano como medida de todo. De ahí que adagios como *Nosce te ipsum*, grabado en el frontispicio del templo Delfos,⁴⁷ lleve a pensar en el hecho de conocerse a uno mismo, como una acción difícil que requería una voluntad consciente. Aun hoy sigue siendo un ejercicio que no resulta sencillo de alcanzar, pues se ha de mirar hacia sí mismo, hacia el interior. Enfrentándose a lo inconsciente que permanece oculto, a la autoconciencia. Convirtiendo esta acción en algo esotérico.

Del modo ya expuesto en la primera parte de este capítulo, se conoce la consideración que existía en el Renacimiento del Tarot como juego, incluso se nombra como una especie de gimnasia mental.

Existen principalmente tres juegos que los antiguos inventaron y pusieron en uso para su diversión y entretenimiento: el Ajedrez, la Pelota y el Tarot. En el Ajedrez se demuestra inteligencia e ingenio, al tiempo que enseña en el arte militar. En la Pelota se trabaja la fuerza y agilidad del cuerpo. En el Tarot, la vida activa y meditativa. Mucho se ha escrito sobre el primero, sobre todo Vida de Cremona, en los versos heroicos. Sobre el segundo, Galen,

47 Adagio escrito por los siete sabios, a saber: Tales, Bías, Pítaco, Cleobulo, Periandro, Quilón y Solon.

*entre otros. Me pregunto porqué no se ha escrito más sobre el tercero, siendo este el más noble y bello de todos ellos: es deliciosamente hermoso por la variedad de sus figuras y personajes, pero no solo su apariencia, también su concepción lo hace significativo, pues es maravilloso y útil en la enseñanza de la vida humana*⁴⁸. (Traducción propia del texto de Cadwell et. al., 2010, p.43)

Esta utilidad de juego y el uso de imágenes más un título para cada carta, relaciona esta baraja con los jeroglíficos y los enigmas⁴⁹. Desde este punto de vista y por la descripción de la cita de Caldwell et. al. (2010) se entiende el Tarot como un juego en el que a través de imágenes y sus títulos, se genera una narración que sirve para desarrollar la conciencia de uno mismo.

No obstante, la relación de lo esotérico con la nigromancia, se comprende generada por la ignorancia y el desconocimiento de aquellos que no poseían la comprensión de estos códigos. Todo aquello que permanecía oculto al conocimiento resultaba diabólico. Poseer la capacidad de imaginar futuribles no se consideraba algo natural. Esta idea se relaciona con la realidad de la Edad Media, pues aquel que imagina futuribles, los termina creando y el único creador, en aquel momento era Dios. Esta concepción cambió en el Renacimiento con el humanismo

48 Traducción al inglés del fragmento de un manuscrito italiano datado en 1560, por Caldwell et al.

49 Los enigmas se describen de carácter figural, con determinación conceptuosa, más difíciles de descifrar que otros tipos incluidos en la emblemática. Se aproximan a lo lúdico, desatendiendo el compromiso doctrinal o formativo. Giran en torno a las posibilidades del lenguaje para desvelar el secreto de las imágenes, utilizando dos códigos, el icónico y el figurativo.

Los jeroglíficos nombran a un tipo de lengua universal cuyo depósito primigenio había quedado en los ideogramas de la escritura egipcia. De carácter primordialmente figurativo, rechaza etimológicamente la palabra, pero esta queda como discurso literario que se une a él con más propiedad que en otras formas emblemáticas. En muchos casos existe la presencia de un glosa. Representa un objeto o cosa perteneciente al mundo de la naturaleza, representada de modo figuralmente abstracto, exenta de todo contexto explicativo y explícito, dotado de cierta oscuridad simbólica. a menudo posee un motto o lema como único segmento lingüístico, sin comentario en prosa o epigrama.

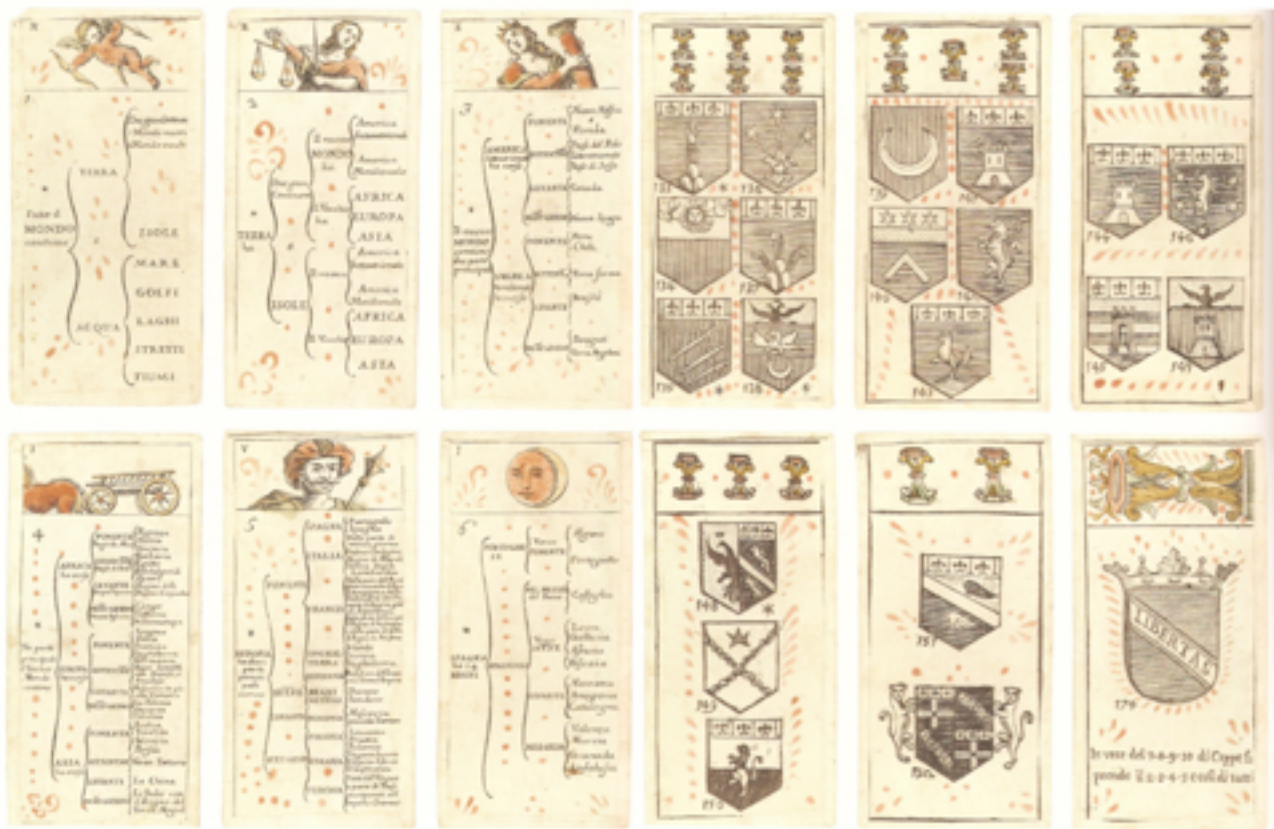


Fig. 30. Baraja boloñesa del 1725, donde se muestran conocimientos geográficos y heráldicos de la época. (Vitali; Terry, 2005)

como ya se ha descrito en el punto anterior.

Una muestra de estas interpretaciones sobre lo esotérico, queda ilustrada a través de la figura de Guillermo de Sans, (-1180), uno de los constructores de la Catedral de Colonia (1248-1880), a quién se envolvió en una halo de misterio, por considerar su muerte un castigo divino a su ambición y orgullo. Murió a consecuencia de la caída desde un andamio durante la construcción de la catedral. Esta ambición no era otra que la de defender su visión de levantar las torres tal y como él había diseñado. Tras su muerte se le consideraría poseedor de poderes especiales que habría conseguido pactando con el Diabolo. Desde un punto de vista actual y de modo irónico se define que su gran poder demoníaco, fue poseer los conocimientos matemáticos y procedimentales necesarios para ele-

var hacia el cielo una de las catedrales más hermosas del Gótico (Docufilia, 2012)⁵⁰. Conocer y controlar las leyes de la matemática, se suponía esotérico para el pueblo llano y todo aquel que las desconociera, considerando una arrogancia el imaginar y defender una creación nueva aun siendo diseñada basándose en estas leyes.

De este modo se llega a comprender la atribución mágica del Tarot. Pues no solo se basaba en enigmas e imágenes herederas de los jeroglíficos, sino que asimismo servía para meditar sobre el pasado y el presente para desarrollar la capacidad de imaginar futuribles en el desarrollo del ser humano como individuo. En la época y aun hoy, el lenguaje simbólico permanecía oculto a la lógica consciente por estas mismas

⁵⁰ razones. Como sugiere Trevi (1996), la necesidad de conocer y controlar las leyes de la matemática, se suponía esotérico para el pueblo llano y todo aquel que las desconociera, considerando una arrogancia el imaginar y defender una creación nueva aun siendo diseñada basándose en estas leyes. Docufilia: Los gigantes del gótico. Alzarse hacia el cielo I y II. en rtve 2. (2012)

dad de convertir el símbolo en signo surge del miedo a lo desconocido, aquello que no se puede designar permanece oculto a la consciencia. Siendo el Tarot poseedor de la capacidad de designarse una y otra vez de modo distinto y adaptativo, es lógico pensar que en la Edad Media y principios del Renacimiento se considerara diabólico.

Esto junto a su relación con el juego y la facilidad del hombre por dejarse seducir por él como medio de evasión, lo convirtieron en un juego prohibido y esotérico⁵¹.



Fig. 31. Captura de pantalla de la portada de *Chaos del Tri per uno*. (1546). (Folengo, 2015)

A través de Nichols (2008) se conoce la correspondencia que crea Paul Huson⁵²(1942-) del Tarot con la nigromancia y la brujería, pues nombra los Arcanos Mayores como figuras elementales dentro de los círculos de magos y esotéricos a la hora de memorizar conjuros y trucos. No obstante, teniendo en cuenta el uso que Huson describe, solo se puede afirmar que se utilizaban como símbolos mnemotécnicos. Similares a las ilustraciones que acompañan y describen los conocimientos alquímicos en el *Liber Mutus*, (fig. 24 y 25).

Otro punto a tener en cuenta es la relación del mazo con la cartomancia, que se define como un uso más concreto de las cartas dentro de la nigromancia. Con el uso de estas cartas para la lectura de la fortuna o la predicción de futuro, se acrecienta el espíritu esotérico de esta herramienta. Y sin embargo, como en cualquier truco de magia, la relación con los muertos y lo demoníaco, se añade por desconocimiento.

Los primeros documentos que señalan las cartas dentro del campo de la cartomancia, se encuentran citados en el capítulo dedicado a este aspecto del Tarot, en el libro *Il Tarocchino di Bologna*, (Vitali, 2005). Se considera aquí la primera referencia directa que relaciona los triunfos (*trionphi*) con la adivinación. El autor, lo hace citando un pasaje de la obra *Chaos del Tri per uno* (1546) de Teofilo Folengo⁵³ (1491-1544)⁵⁴, donde se describe una reunión en la que se reparten estos triunfos para mostrar el destino a Triperuno, el narrador y protagonista de la historia.

⁵² Artista y escritor inglés actual, que trabaja en televisión y es estudioso del Tarot y el ocultismo.

⁵³ Firmada con el seudónimo Merlin Cocai (Vitali, 2005)

⁵⁴ Las fechas hacen suponer que la obra se publicó de modo póstumo.

⁵¹ Se conocen tratados de la época, sobre como evitar que el hombre quedara viciado por los juegos de cartas. Se habla sobre esto en Caldwell, et. al, (2010) y en un tratado del siglo XVII Juego nuevo de naipes llamado compañía con el truquiflor arreglado, (1816)

Aunque no se puede considerar una prueba concreta de la utilización de las cartas para este fin, pues podría ser una invención del autor. Sí se confirma, como bien apunta Vitali (2005), la existencia de las cartas, y se convierte en la primera referencia a la utilización de estas en modo similar al que se utilizan en la cartomanía actual⁵⁵.

Se señala por otro lado, la existencia de una baraja impresa en Nuremberg en 1659 por Johann Hoffman, una baraja de 56 cartas donde ilustradas entre los palos se representan símbolos planetarios, líneas de la mano, y signos del zodiaco, añadiendo asimismo descripciones de tipos de personalidades representadas en uno u otro signo zodiacal.

Sin embargo, estos datos tan solo evidencian que el soporte de las cartas se utilizaba para fijar y expandir el conocimiento, como ya se ha mostrado a partir de los datos citados con anterioridad sobre la baraja de Matengna, y las *carticelas* italianas, que se usaban para educar en la moral. (cfr. 2.1.1.1).

Existen otras muestras algo posteriores del uso de este soporte de juego para instruir en otro tipo de conocimiento, en este caso geografía e insignias, estas se imprimían ocupando la mayor parte del espacio sobre las cartas, se observa así en el ejemplo de una baraja de Tarot impresa en Bolonia, en 1725. (fig. 30. Vitali y Terry, 2005)

Empero, este es un uso añadido a la utilización del juego en sí, esgrimiéndolo asimismo como soporte para otro tipo de datos educativos.

⁵⁵ El mismo autor añade que aun teniendo esta narración como prueba de que se usaban las cartas de modo adivinatorio, este modo de utilización no debía ser generalizado, pues no se nombran en el *Commentarius de precipuis Divinationum generibus* de Caspar Peucer, de 1553. (Vitali, 2005)

En siglos posteriores se acrecentaría la visión esotérica. Cantonie Cour de Gébelin (1719-1784), relacionó esta baraja con Egipto y el *Libro de Thot* de Hermes Trimegisto, de modo que no solo amplió según su visión las bases originarias de esta herramienta, sino que aportó de nuevo importancia a sus características misteriosas.

Aun así, es fácil desde aquí ver la relación, pues como ya se ha nombrado en el punto anterior (cfr. 2.1.1.4), el hermetismo que apareció junto al humanismo, se basaba en la filosofía greco-romana de Hermes Trimegistro.

No obstante fue Etteilla (1738-1791) el que otorgó a este mazo su popularidad como herramienta adivinatoria. Otros autores como Eliphas Levi (1810-1875) o Papus (1865-1916), apoyaron la visión de Gébelin (1725-1784), relacionándolo con otras doctrinas espirituales y filosóficas que buscaban un conocimiento profundo del mundo, asumiendo que la baraja poseía dogmas esotéricos y doctrinas metafísicas orientales y occidentales, acercándose a la Cábala. Del mismo modo que en el caso anterior, bases totalmente comprensibles, por la apertura de las fronteras, el fluir de los textos clásicos de distintas culturas, y el afán unificador que se desarrolló en la época renacentista.

A partir de aquí, hasta la redacción de la *Vía del Tarot* (2005) de Jodorowsky, el Tarot no pudo desprenderse de la imagen popular que únicamente lo comprendía como oráculo para leer la *buena fortuna*. (Salas, 2001)

Fue tras las atribuciones de Etteilla, Levi, Papus y Gébelin, cuando se vieron florecer las más diversas investigaciones sobre el Tarot. Las cuales no llegan a ninguna conclusión confirmada,

ofreciendo eso si, planteamientos de lo más variado. Se hallan teorías que proponen como origen la Atlantida, el ya nombrado origen egipcio, origen africano, indio y templario, babilonio... No obstante, incluso el origen cátaro y albigen-se, poseyendo cierta lógica histórica, queda sin demostración.

En cualquier caso, estas visiones multiculturales que se observan apoyadas en la propia Nosenzo (1997) y Salas (2001), las cuales relacionan los veintidós Arcanos Mayores, con los números de significados que posee el alfabeto hebreo, los jeroglíficos egipcios, la Cábala o la astrología, amplían, en realidad, los referentes en cuanto a herramienta basada en símbolos arcaicos de diferentes culturas.

Mas allá de las evidencias evolutivas que constatan el no tomar de modo definitivo los anteriores datos, todas estas hipótesis, se toman en consideración por formar parte del imaginario que envuelve al Tarot.

Por otro lado, el enfrentar los datos mostrados hasta el momento, lleva a estar de acuerdo con la justificación que tanto Nichols (2008) como Jodorowsky (2005) utilizan para argumentar las innumerables hipótesis y visiones sobre este peculiar mazo, siendo esta su capacidad innegable de activar la imaginación humana.

Por este motivo, sin entrar de modo más profundo sobre este hecho, sí se defenderá a través de esta justificación que desde el punto de vista planteado hasta ahora, considerar esotérica alguna cosa, es tan solo indicativo de no comprenderla, de que se mantiene oculta al entendimiento. Cómo afirma el Doctor Llinàs⁵⁶ (Luna,

⁵⁶ Director del departamento de neurociencia de NY University, experto en fisiología del cerebro.

2014) *no hay misterios sino desconocimiento* Del mismo modo que considerar algo mágico, evita el acercamiento a su posible comprensión, por relacionarlo con acciones cuyo objetivo es la consecución de resultados contrarios a las leyes de la naturaleza, definición que en la época que se ha marcado como originaria de esta herramienta, tacharía de magia las actuales redes sociales, entre otros inventos *diabólicos*.

De cualquier modo ya los filósofos del Renacimiento quisieron matizar las diferencias entre magia vulgar y la magia que ellos consideraban con carga filosófica, Picco de la Mirandola (citado por Arola, 1997) lo describe así: *La magia natural es lícita y no está prohibida, pues es una ciencia que tiene fundamentos teóricos universales* (p.18)

También René Guénon (s.f. a) en su *Sobre el Hermetismo*⁵⁷, habla de la consideración y los prejuicios hacia la magia, matizando que :

...Debemos poner ciertos reparos a la interpretación que se da del simbolismo hermético, en la medida que está influida por tal concepción, aunque por otra parte muestra bien que la verdadera alquimia es de orden espiritual y no material, lo que es verdad y verdad demasiado a menudo desconocida o ignorada por los modernos que tienen la pretensión de tratar de estos asuntos. (p.3)

En la actualidad se sabe que lo que se conoce como magia material, lo que se refiere a las alteraciones del mundo físico, se basa en alterar las percepciones de la realidad.

El Neurólogo Luis Manuel Martínez Otero (2012) , afirma que la magia posee dos componentes, uno de percepción y otro de memoria

⁵⁷ A pesar de haber encontrado el libro a través de Internet, el documento no posee la página de edición, por este motivo, se desconoce el lugar, fecha e ISBN de esta edición digitalizada. Se está en proceso de búsqueda de estos datos.

con los que los magos interactúan. Aprovechan que el cerebro, al percibir del exterior la información de modo fragmentado, construye relatos con las referencias externas que percibe a través de los sentidos. Esta es comparada por el cerebro con la información almacenada en la memoria y este hace una inferencia con lo que está ocurriendo en el presente, generando en cada cerebro una realidad subjetiva.

De esta manera:

...los magos lo que hacen es colocar este relato en un plano distinto, que el observador no espera, lo alejan de la realidad subjetiva, con lo que el cerebro no encuentra solución a lo que está viendo, y solo le queda pensar que es magia. Que no lo comprende. Este sería el funcionamiento de la magia, en abstracto... (Martínez, 2012)

Definitivamente se observa de nuevo, que todo aquello que el ser humano es incapaz de comprender, es designado como algo extraño, oculto, oscuro, mágico o esotérico.

2.1.1.6 ¿Qué es el Tarot?

¿En qué refleja su época el Tarot? ¿Dónde se encuentra retratando el episteme que lo creó?

En este punto se deduce a partir de los datos recopilados hasta el momento, que esta creación responde a la recopilación de los códigos simbólicos y los patrones que existían en la época que lo vio nacer, en los que se encuentra una mezcla cultural y de creencias, un sincretismo que ampliaba la cultura medieval.

Se muestra como un conjunto de imágenes que revela una visión distinta de entender el mundo frente a la visión cristiana existente. Para ello

recoge símbolos ya reconocidos y los combina creando un nuevo código camuflado en una herramienta recreativa pagana.

Se plantea de este modo, como un juego que pretendía mostrar la evolución individual de un ser humano hacia la búsqueda de la plenitud y la totalidad que el humanismo codiciaba.

Observando empíricamente las cualidades y significados asociados al espacio-tiempo planteado como originario de esta baraja, se confirma estar compuesta por una serie de figuras de influencia medieval, empero algunas de ellas contrarias al pensamiento católico absolutista imperante en la Edad Media: I el Mago, II la Papisa, VIII la Justicia, y los tres referentes al poder astral: XVIII Estrella, XVIII Luna, y XVIII Sol, hacen referencia a arquetipos que la iglesia no consideraba parte de sus credos en la Edad Media. De igual modo ocurre con XXI el Mundo, pues resulta extraño pensar que un cuerpo andrógino y desnudo en el centro de una mandorla, como centro unificado del Universo, pudiera ser oficialmente aceptado con anterioridad al Renacimiento.

De ahí que se encuentre una relación directa con la amalgama cultural popular existente en Europa desde siglo II. Mezcla que alcanzaría popularidad y mayor prestigio en el Humanismo del Renacimiento.

Asimismo, se deducen estas afirmaciones centrando la atención en otras dos imágenes descendientes del feudalismo como pueden ser el Emperador y el Papa, las cuales fueron desarrolladas en la Edad Media, (Puledda, 1996; Ottaviani, 2008), representando los dos poderes dominantes.

Por otro lado, la presencia de la Papisa, podría resultar en un principio inquietante, pues es una figura difícilmente imaginable en la cultura medieval, de no conocer la leyenda de la Papisa Juana (Nichols, 2008), que se sabe difundieron en el siglo XIII dos cronistas de la época: Martín de Opava y Jean Mailly (hispaniainfo, 2011).

Según esta leyenda entre el Papa Sergio II y León IV o tras este último, entraría en el Vaticano una mujer disfrazada de hombre, Juana de Ingelheim. Según el mito esta hija de clérigo, decidiría travestirse para aumentar su conocimiento, consiguiendo una exitosa carrera eclesiástica que la llevaría hasta Roma, donde quedaría embarazada y sería descubierta tras dar a luz durante una procesión.

Los orígenes y posibles versiones de este mito interesan poco, en cambio, si es reseñable la certeza de que Juana existió en las mentes de la época como algo real, ya que esa existencia imaginaria es suficiente para adquirir vida en las representaciones.⁵⁸

Se observan simultáneamente en estos 22 Arcanos, coronas, cruces, ángeles, diablos, la mandorla y las tres figuras con aureola de santidad cristiana de la carta XXI el Mundo.. Referencias como se ha comentado a la cultura cristiana. Sin embargo, los análisis de Jodorowsky (2005) muestran del mismo modo referencias a las *sefirot* de la Cábala judía.

De igual modo, en la carta XXI, el *Mundo*, se observan vestigios de otras culturas más lejanas en tiempo y espacio. Sirva de ejemplo la comparativa con las representaciones de la diosa

Hindú Ardanari, diosa hermafrodita, danzando dentro de una mandorla, rodeada por los cuatro símbolos que coinciden como ya se ha nombrado (cfr. 2.1.1.1) con las representaciones de los cuatro palos que componen los Arcanos Menores.

Ofreciendo indicios que llevan refutar la hipótesis planteada por Agudo (2000), en la que diferenciaba el Tarot de las cartas orientales por otorgar a estas últimas planteamientos filosóficos, de los que según él, las primeras carecían.

Esta misma idea se observa en las obras de Petrarca (1304-1374), y en la creación de la embleática, a través de la cual se pretendía, educar a la sociedad. La diferencia básica entre la embleática y el Tarot, se encuentra en la base pagana que crea y sostiene este último, la cual quedaría explicada a través del Hermetismo que resurge en el Renacimiento, tras el descubrimiento de los textos que como se ha citado al principio del capítulo, fueron traducidos por Marsilio Ficino (1433-1499), junto a todas las obras platónicas. (Puleda, 1996)

Se observa en las representaciones elegidas para este viaje simbólico, una reconciliación entre la vida terrenal⁵⁹, la ascensión espiritual⁶⁰ y las fuerzas naturales⁶¹ reflejando en una conexión con el entorno. Por ello, compendios igualmente relevantes son los cuatro elementos básicos: agua, tierra, aire y fuego.

Desde el mismo momento de su creación la fun-

59 En las figuras que representan los poderes fácticos; Emperatriz, Emperador, el joven príncipe del Carro y la Justicia; y figuras en conflictos o acciones terrenales; el Mago, los Enamorados el Ermitaño, la Fuerza, La conciencia del tiempo y el destino en la Ruleta de la Fortuna, el sacrificio o bloqueo del Colgado y la caída de la Torre.

60 En las figuras de la Papisa, el Papa, el Ángel de la Templanza y el Diablo.

61 La Muerte, la Estrella, la Luna, el Sol y el renacer del Juicio.

58 Del mismo modo que ocurre a Promethea, heroína creada por Alan Moore (1953-), que solo existe cuando la imaginan.

ción simbólica de los arcanos ejerció su función, como ya se ha planteado en el punto anterior, dejando vía abierta a distintas interpretaciones y aplicaciones del proceso de desarrollo que esta herramienta simbólica plantea.

...vemos que el inventor ha colocado cuatro cualidades de las cosas, que son Copas, Oros, Espadas y Bastos, para significar (como muchos dicen sin ningún fundamento) las cuatro estaciones del año, o las cuatro edades del hombre, y otros las cuatro partes del mundo. Por el contrario, nosotros decimos que estas figuras representan la diversidad de condiciones en la vida humana, por ejemplo, guerra y paz, colocándose las dos últimas para los tiempos de guerra y las dos primeras para los tiempos de paz. Los Bastos representan las viejas guerras, las cuales a menudo se realizaban utilizando este tipo de arma, no solo en las guerras publicas, también en conflictos privados. (...) Con las Espadas se quiso representar las batallas y guerras modernas. Con las copas y los Oros, la moral verdadera, el inventor representó las situaciones de paz. (...) las Copas representando el vino (...) y los Oros se añadieron para representar la alegría. (Traducción propia del texto de Cadwell et. al., 2010, pp. 25-27)

Sin embargo, el escritor de este manuscrito del 1565⁶², está realizando su propia interpretación, tan valida como las citadas por él mismo en un principio.

Se observa en otro fragmento del mismo manuscrito un enfoque cristiano refiriéndose a la figura del Loco, del siguiente modo:

De esta manera demostró no sólo ser un buen y leal seguidor de la fe católica y cristiana, sino también un verdadero y excelente experto en las costumbres de la vida civil: porque entre las veintidós figuras, él ha sido elegido, no habiendo ninguna entre ellas, que no merezca atención, que no traiga consigo el significado más profundo y que no sea digna de ser examinada con detalle. (Traducción propia del texto de Cadwell et. al., 2010, p.13)

En este punto, se debe matizar que este enfoque no resulta del todo convincente, tal y como matiza Nichols (2008)

A la luz de estos acontecimientos, parece apropiado pensar que los albigenses, a quienes atribuimos la creación de estos Arcanos, lo escogieron para disfrazarse a sí mismos, como los Locos. Sintiéndose traicionados por la corrupción de la Iglesia, ellos también proclamaron un nuevo espíritu; debieron sentirse felices al hacer enloquecer las cartas de una baraja de juego. (p.52)

Sin poder afirmar que su hipótesis es cierta, lo que en efecto se puede observar en las figuras de esta baraja, es que no obstante se representan arquetipos y símbolos de la cristiandad, por su estructura y otras características, adquieren distinta significación.

Como ejemplo ilustrativo se puede afirmar que figuras como la Papisa son ideológica y simbólicamente contrarias a los ideales cristianos. De igual modo, una figura conflictiva sería el Mago, figura del alquimista en su momento, que dota al hombre del poder de acción y control de los elementos, como comienzo del trayecto hacia la plenitud.

Por otro lado, la fluidez que presenta el Tarot está en contra de las ideas de estancamiento temporal medievales. La idea de acción, avance, evolución y creación del propio destino que el mazo plantea, iría en contra del pensamiento cristiano de aquel momento.

De otro modo, este conjunto de cartas puede verse, como la misma Nichols (2008) de nuevo plantea: *como una historia muda de las experiencias que se encuentran en el camino de la autorrealización (p.18)*

62 Francesco Piscina de Carmagnola, un estudiante de Derecho en la actual Mondovì.

Una historia muda, en cuanto a la no utilización primordial de la palabra. En un momento en el que el analfabetismo dominaba la sociedad, la imagen se convierte en la herramienta perfecta para comunicar y culturizar, en cuanto a cultivo del ser humano:

...es decir, el estado del espíritu cultivado por la instrucción y el refinamiento y la suma de los saberes acumulados por la humanidad a lo largo de su historia; en síntesis, las creaciones y realizaciones del ser humano y de las sociedades humanas. (Ariño, 2003, p. 2)

Se introdujo el símbolo como lenguaje. Sin embargo, el mundo del símbolo es complejo con sus propias reglas, utilizado para expresar conceptos o ideas, pero accesible en múltiples campos o niveles.

René Geénon, en Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada dice: En el folclore el pueblo conserva, sin comprenderlo, vestigios de tradiciones antiguas, que a veces se remontan a un pasado tan remoto que sería imposible determinarlo; (...) en este sentido desempeña la función de una especie de memoria colectiva más o menos 'subconsciente' cuyo contenido, una suma considerable de elementos de naturaleza esotérica, viene claramente de otro lugar. (Jodorowsky, 2005, p.24)

Se comprende el Tarot a partir de estas palabras, como un conjunto de elementos simbólicos creados a partir de imágenes y arquetipos presentes en el momento de su creación, mezclados con elementos pertenecientes al folclore del pueblo. Y se puede introducir por primera vez en este desarrollo narrativo, la adjudicación del Tarot como un lugar donde símbolos pertenecientes a una memoria colectiva, almacenan conocimientos sin saber exactamente el origen.

Lo simbólico se encuentra para señalar más capas o dimensiones como 'registros' de lo psíquico, de manera que cualquier entidad,

proceso o mecanismo de lo psíquico puede ser enfocado y analizado en sus aspectos imaginarios, reales y simbólicos. (Lacan, 1953)

Con esta idea se llega a los planteamientos que la psicología y el psicoanálisis junguiano han descrito sobre las imágenes arquetípicas del inconsciente colectivo. De esta manera se comprende como un conjunto de arquetipos que seleccionados y organizados dentro del juego, describen una inercia de superación personal, generando un patrón de comportamiento variable en cada lectura, pero con un objetivo único.

Volviendo a los epistemes de Foucault (1974), el Tarot llega a la actualidad partiendo de su *primer episteme*, caracterizado por la semejanza y unión. Se desarrollaría en el *segundo episteme* caracterizado por la representación, momento en el cual el hombre sin perder su conexión con Dios, comienza a analizar el mundo a través del raciocinio, basándose en abstracciones de la realidad para comparar, catalogar e individualizar cada elemento que la compone. De este modo se generan patrones de comportamiento definidos, para más tarde alcanzar lo que Foucault (1974) llama la edad moderna con su *tercer episteme*, caracterizado por la conciencia del tiempo y la historia y con ello la mirada evolutiva que muestra al hombre, ya separado de la conciencia de Dios, como un ser limitado, restringido por su biología, su lenguaje creado por otros y por los sistemas de producción y trabajo



Fig. 32. Tarot de Marsella sobre cinta de Moebius. (Bernal, 2010)

aceptados. El hombre se acerca a conocerse a si mismo y descubre el inconsciente, una parte oculta de su *psique* que impide el conocimiento total propio. Surge de esto el psicoanálisis que abrirá y tratará de analizar este inconsciente.

Se define a la sazón, partiendo de las premisas planteadas, situando el mazo del Tarot dentro de su contexto histórico y cultural, empero analizándolo desde hoy y adicionando los nuevos significados a su descripción: como un mapa holístico y rizomático, que señala posibles caminos hacia la conciencia, guiando el desarrollo de conocimiento hacia uno mismo.

Ejercita la mente, creando un modo de automeditación que colabora no solo a hacer consciente la situación presente del *yo*, también a generar hipótesis de actuación. Es decir, esgrime la conciencia del pasado, sitúa en un presente y facilita el visualizar hipótesis futuras en el desarrollo personal.

De este modo el Tarot queda definido como: **Un mapa holístico de evolución arquetípica.**

La evolución que representa es infinita, como ejemplo gráfico de este parámetro, se puede partir de la cinta de Moebius, concibiéndola asimismo como una cuerda vibrante, como las descritas en la física cuántica (*cfr.2.2*), a través de la que la conciencia se movería, teniendo en cuenta asimismo, que en sus vibraciones, el punto de conciencia podría pasar de una carta a otra, sin necesidad de una organización lineal, pues los pliegues de las vibraciones pondrían en contacto partes no consecutivas de la misma cuerda.

2.1.1.7 Breve descripción simbólica de los Arcanos Mayores del Tarot de Marsella

Hasta este punto se ha descrito y prestado atención al Tarot en conjunto, sin embargo, no obstante se tendrá en cuenta el simbolismo general de los cuatro palos que conforman los Arcanos Menores, se prestará especial atención ahora a los Mayores.

Para comenzar se muestra una breve descripción objetiva de los símbolos carta por carta, realizando una primera lectura basada en lo simbólico a partir de lo observado y las aportaciones de Jodorowsky (2005) más Chevalier y Gheerbrant, (2007). Para terminar con una narración relacional de todas las figuras, describiendo un viaje simbólico que los presente de modo organizado numéricamente en orden ascendente. A este respecto, destacar que la numeración varía de la tradicional romana. El juego del Tarot es un juego de avance positivo, por lo tanto la resta no se considera, solo la suma y el progreso. De este modo los *IV* romanos, se representan con *IIII*. (Jodorowsky, 2005)

Arcanos Mayores del Tarot de Marsella

Loco (*Le Mat*):

Personaje masculino, vestido con ropa multicolor y harapienta. Portando cascabeles y un sombrero dorado, camina mirando hacia arriba, apoyado en un bastón rojo, mientras sujeta sobre su hombro un hatillo. Un perro lo toca por detrás con sus patas delanteras.

La figura está basada en la imagen del bufón, en algunos textos Irlandeses⁶³ el bufón equiva-

⁶³ Como en *Piel de Asno irlandesa en Bélgica (o la mártir de su padre)*. Retrieved from <http://rengaieilge.blogspot.com.es/2012/05/piel-de-asno-irlandesa-en-belgica-o-la.html> (Maldras, 2012)

le al druida (el muy sabio). Figura emblemática que representa la parodia hacia la persona, hacia el yo, revelando la dualidad, su cara bufona. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) Revelando la cara oculta que no se quiere ver. Es el arquetipo del personaje libre de expresarse y actuar, por hacerlo desde el sentido del humor y el divertimento. Para él todo estaba permitido, podía imitar a cualquiera y burlarse de cualquiera. Era todo potencial. Es la única carta que ha llegado hasta hoy en prácticamente todas las barajas de juego.

De esta imagen se deduce que se trata de alguien potencial, es decir, puede ser cualquier cosa a partir del instante en el que decide avanzar abandonando todo. El perro como animal,



Fig. 33 Arcano El Loco, (Camoin y Jodorowsky, 1998).

desde el punto de vista simbólico, se lee como instinto y es quién le empuja hacia delante, poco importa el que le rompa la ropa, su agresividad es positiva. Su mirada hacia el cielo, plantea el caminar sin objetivo fijo, camina abierto a todo, sin miedo, no necesita mirar por donde anda. El perro, que simboliza fidelidad y lealtad, dirige su mirada al frente, mientras su bastón genera una diagonal entre el cielo y la tierra creando una conexión entre ambos. Estos dos elementos serán su guía y apoyo. Por otro lado, los casca- beles (que en lenguaje esotérico simbolizan la protección contra la interferencia de los malos espíritus), colocan al arcano en la inocencia y el humor como puntos de vista a la hora de hacer frente al por venir. En su hatillo guarda sus únicos enseres, no necesita más.

El Mago (Le Bateleur):

Un Joven portando un sombrero que recuerda al actual símbolo infinito ∞ ⁶⁴. Sus ropas, al contrario de las del arcano anterior, mantienen un equilibrio cromático simétrico, manteniendo en el centro la dualidad azul y rojo. El joven esta frente a una mesa llena de objetos y una bolsa abierta con más utensilios, mitad dentro mitad fuera. En su mano derecha, la barita genera una línea que une cielo y tierra, mientras sujeta una esfera en su mano izquierda. Su mirada se desvía hacia el suelo a su izquierda. Entre sus piernas crece una planta amarilla. Y sus zapatos amarillos se apoyan sobre dos pedazos de tierra rojos.

El mago o alquimista, teniendo en cuenta la época en la que se creó el Tarot, simboliza la transmutación de la materia, para la obtención de oro. Simbólicamente se lee como la evolu-

⁶⁴ Pues el símbolo infinito como tal dentro de la matemática, fue creado por John Wallis (1616-1703) en 1655 refiriéndose a cosas sin límite y basándose en la serpiente de ouroborus.

ción que lleva del estado matérico del cuerpo, hacia un estado espiritual. (Chevalier y Gheerbrant, 2007).



Fig. 34 Arcano nº I, *El Mago*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

Un joven mago comienza a trabajar con los objetos que acaba de extraer de su bolsa, esta acción habla de creación, los magos manipulan las percepciones para generar nuevos puntos de vista. Los alquimistas, asimismo manipulaban la materia generando nuevas aleaciones. Los colores del sombrero y sus pies conectan cielo y tierra, del mismo modo que la línea que genera la posición de su barita, esta última a través de sus manos. Su mirada es esquiva, lo que habla de posible engaño, relacionado con la ya nombrada manipulación. Entre sus piernas la planta

parece abrir una puerta en el horizonte blanco que hay tras él.

II La Papisa (La Papesse):

Una figura femenina de piel blanca, está sentada sujetando un libro abierto. Sobre su cabeza una tiara de tres alturas y a su espalda una tela azul cubre el trono en el que está sentada. Está cubierta con ropajes de papa, en el centro de su tronco dos tiras azules se cruzan. Un huevo blanco está justo detrás de ella. No muestra sus pies.

Su representación es extraña, aun así puede entenderse, pues la leyenda de la Papisa Juana ya existía con anterioridad a la existencia del Tarot. No obstante, asimismo, las culturas clásicas



Fig. 35 Arcano nº II, *La Papisa*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

generaron multitud de diosas y sacerdotisas. Se la relaciona con la diosa Juno. Simboliza la sacerdotisa o diosa, que custodia sin mostrar del todo, los secretos del mundo. No es la diosa madre, es la sabiduría. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Esta figura plantea la reclusión, especialmente por el tono pálido de su piel. Habla de la sabiduría alcanzada con el estudio, a partir de esto, se lee como una figura paciente (se representa sentada), que no genera el saber, pero posee el acceso a él. El huevo que incuba, habla desde el punto de vista simbólico, de dedicación y cuidado, de comprensión, espera y mimo. La figura como la del mago conecta por si misma cielo y tierra desde la punta de su corona hasta cubrir todo el suelo con sus ropajes.

III La Emperatriz (Limperatrice):

Figura femenina, de cabellos sueltos y dorados, portando una corona dorada, sentada en un trono cubierto por una tela azul, sujeta un cetro con remate esférico y una cruz, en su mano izquierda, a la altura de la cual, una hoja verde nace del bastón del cetro. Bajo su brazo derecho sujeta un escudo con un águila dorada. Su mirada verde observa hacia su izquierda. No muestra los pies, sin embargo a la altura de su pié derecho la costura del vestido serpentea en color blanco, generando un montículo naranja junto al que crecen tallos verdes, en contraposición a su izquierda el fondo se ilustra cuadrículado. En el pecho del vestido un triángulo isósceles. Aunque prima la horizontalidad en su vestimenta, el vestido cae ondulante y comienza en vertical bajo su cuello.

Figura que se compara con Isis o la Madre Cósmica, representa el arquetipo de la fecundidad



Fig. 36 Arcano nº III, *La Emperatriz*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

universal. La fuerza resplandeciente. Es ambigua pues la como la fuerza de la madre naturaleza, señala la seducción, la belleza y la fecundidad, tanto como la destrucción. La seducción y la idealización. Se rige por los afectos más que por la razón. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Figura femenina que se representa con el pelo suelto, lo que simboliza la feminidad y la libertad de utilizarla, su mirada verde señala esperanza y creatividad, de mismo modo que la hoja que nace del extremo de su cetro. A su derecha un brote crece en el suelo, contrastando con las cuadrículas que se ven al fondo en su lado izquierdo, situándola ente la naturaleza y la humanidad. El escudo que sostiene la une con el *Emperador IIII* al igual que su cetro, pero ella lo

sostiene con su mano izquierda, su mandato es instintivo. Su numero tres, se refleja en su ropa, en los triángulos de su cuello y en el triángulo central del pecho.

III El Emperador (*L'Empereur*):

Figura masculina de cabellos y barba azulada, portando un casco. Sujeta un cetro en su mano derecha, mientras apoya la izquierda en el cinto. Dirige su mirada y postura hacia su derecha. Su posición apoyado en un solo pie y con las piernas cruzadas, dibuja un cuatro. A su izquierda apoyado en el suelo, un escudo con un águila dorada que incuba un huevo. En el pecho una medalla con una cruz. Sobre la horizontalidad de las líneas que generan sus ropajes.



Fig. 37 Arcano nº IIII, *El Emperador*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

Arcano que adquiere fuerza en la Edad Media junto al Papa. Se relaciona con el imperio y el poder, el gobierno y el orden material a través de la inteligencia. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Este hombre representa el poder humano, no posee espada, con lo que su función es dirigir y ordenar. Su mirada se dirige hacia la izquierda, donde estaría situada la *Emperatriz III*. Al contrario de esta, sujeta el cetro con su mano derecha, de un modo consciente, ordenado. Su escudo, en el suelo muestra un huevo incubado por el águila, lo que habla de cuidado, es la persona encargada de dirigir, ordenar y cuidar que todo ocurra. Su numero cuatro se encuentra representado en los cuatro extremos de la cruz de su pecho y en sus piernas cruzadas.

V El Papa (*Le Pape*):

Por primera vez, se representan tres figuras, dos de ellas de espaldas escuchando a otra que frente a ellos se sienta en un trono, portando una tiara de cuatro alturas. Esta figura central dirige la mirada hacia su izquierda, entre su cabello blanco y barba azulada. A este mismo lado su mano enguantada sujeta un báculo de cuatro alturas, mientras que con la mano derecha libre de guante pero no de cruz, levanta dos dedos en señal de bendición. Bajo su cuello, sujetando la capa, un broche circular. En la parte baja el rojo azul y crema se mezclan entre los discípulos.

Mediador entre la carne y el espíritu, es un arquetipo que junto al *Emperador* asume más poder en la Edad Media.

Esta figura ya no necesita el libro de la Papisa, posee el conocimiento y lo comunica, envía a sus discípulos a enseñar. Es el conector y el transmisor que conduce al hombre al progreso



Fig.38 Arcano nº V, *El Papa*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

predestinado. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

La representación de un Papa, ser humano que conecta el espíritu terrenal con el celestial. Su mirada habla de avance, sus enseñanzas reflejan ese fin. Sus discípulos frente a él atienden sus dictados. El broche que sujeta su capa es circular, representando la totalidad, del mismo modo que los tocados en el pelo de los discípulos, solo que ellos todavía no son conscientes, en ellos esta totalidad, se mantiene a sus espaldas.

VI Los Enamorados (*Lamovrevx*):

De nuevo tres figuras, esta vez custodiados por un ángel al punto de lanzar una flecha hacia la figura central. Un joven de cabellos dorados

entre dos mujeres, la de su derecha de espaldas al espectador, la más mayor de los tres, vestida de verde, y rojo en las mangas, sujeta al joven por el hombro, mientras con la otra mano señala los pies de él. El joven la mira pero todo su cuerpo se mueve hacia el otro lado, solo el pié señalado parece mantenerse al lado de esta mujer. La tercera figura una joven coronada con margaritas amarillas de centro violeta, cubierta por una capa azul, toca el corazón del joven con ternura.

Se compara con la parábola de Hércules, eligiendo entre vicio y virtud (Chevalier y Gheerbrant, 2007).

Trío que se interpreta como una elección, una decisión. De entre muchas de las posibles in-



Fig. 39 Arcano nº VI, *Los Enamorados*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

interpretaciones: entre la sabiduría de la madurez en la figura de la izquierda y la emoción de la joven que toca el corazón del joven, entre las raíces que representaría la mujer mayor; si se entiende como la madre del joven: y los nuevos comienzos que simbolizaría la amante. El ángel representa lo inevitable, pues actúa desde fuera, es una encrucijada que no puede dejar de resolver para avanzar.

VII El Carro (Le Chariot):

Un joven príncipe subido a un carruaje cubierto, tirado de dos caballos que parecen caminar en direcciones opuestas aunque miren hacia la misma, las ruedas están colocadas de modo que hacen imposible el avance. El joven lleva una armadura con dos figuras distintas sobre cada



Fig. 40 Arcano nº VII, *El Carro*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

hombro. Sujeta su cetro sin firmeza y su mirada se dirige hacia su derecha al igual que la de los caballos. No lleva las riendas del carro.

Se debe distinguir el carro, el conductor y su tiro. En china simboliza el mundo, leyendo el suelo cuadrado como la tierra, el dosel redondo el cielo y el mástil entre ellos el eje del mundo. En el simbolismo hindú, representa el ego, por la unión de las partes como un todo. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) Basado en esto psicológicamente, se traduce como la superación de la encrucijada y la aceptación de las partes de la propia personalidad. El Budismo le otorga mayor importancia a la conducción que al propio carro, destacando la destreza del carrero a la hora de controlar el ataje. En china que los príncipes condujeran el carro para el tiro al arco, era el medio de manifestar su habilidad y virtud para llevar el estado. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Se interpreta asimismo como la valentía y las agallas de la joven ignorancia, el joven príncipe todavía no lleva las riendas del carro y no sujeta el cetro con firmeza, cree estar preparado sin darse cuenta de que debe hacer que los caballos y las ruedas vayan en una misma dirección para poder avanzar. Así mismo se lee como avance, pues ha tomado la decisión de subirse al carro, que como vehículo implica movimiento.

VIII La Justicia (La Justicie):

Figura femenina de mirada penetrante dirigida al espectador. Sujeta en su mano derecha una espada de modo recto y firme, pero no amenazador. En su mano izquierda una balanza. Su vestimenta mantiene el equilibrio de colores excepto en su parte baja izquierda y antebrazo izquierdo donde se encuentran más tonos.



Fig. 41 Arcano nº VIII, *La Justicia*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

La espada y la balanza ya representaban para Aristóteles los símbolos en los que se puede considerar la justicia: su potencia distributiva y su misión equilibradora. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

De este modo, representa la justicia imparcial e implacable, a través de los citados motivos, la balanza y la espada respectivamente. Mira fijamente al espectador, con lo que lo lleva a pensar en la justicia interna, la propia dirigida hacia uno mismo.

VIII El Ermitaño (L'Hermite):

Figura masculina de cabellos y barba azulados, las arrugas de su frente indican edad avanzada y pensamiento, cubierto por una capa azul de

capucha roja, mira hacia su derecha alumbrándose con un farol, mientras se apoya en un bastón rojo.

El bastón simboliza su peregrinaje y su arma contra la injusticia o el error. La lámpara de seis lados; de los que solo se muestran tres; se compara con la de Diógenes, que busca a un hombre y solo encuentra *Locos*, o con la de Hermes Trismegisto, siendo la luz velada de la sabiduría. Sigue la vía del Sabio, la prudencia, actúa a desde la sombra, apartado del mundo de las pasiones. La H de su nombre en la carta, se relaciona con la de Hermes. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Por su edad representa sabiduría, su acción de



Fig. 42 Arcano nº VIII, *El Ermitaño*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

mirar hacia atrás, lleva a pensar en la observación del camino recorrido, que se muestra a través de la iluminación, representada esta última en el farol.

X La Ruleta de la Fortuna (*L'a Rove de Fortvne*):

Una rueda presidida por un diablillo con alas cubiertas por una capa roja y morada, portando una pequeña espada, sujeta con descuido. En la rueda dos figuras animales vestidas como humanos están enganchadas a la rueda cuya manivela queda al aire sin nadie que la gire, todo está sobre una superficie inestable y azul que emula agua.

Los animales de la rueda se relacionan con Hermanubis y Tifón, genios del bien y del más



Fig. 43 Arcano nº X, *La Rueda de la Fortuna*. (Camoín y Jodorowsky, 1998).

respectivamente. La rueda tradicionalmente simboliza la alternancia, a dicha o la desdicha las fluctuaciones, la ascensión y la caída. Representa la inestabilidad permanente y el perpetuo retorno. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Se muestra el movimiento, el cambio de estar en ascenso o descenso. Es el paso implacable del tiempo. Las figuras están atrapadas en la inercia del giro, son animales vestidos de humanos, lo animal represen lo instintivo y no humanizado, mientras que los ropajes se leen como la sensación de aparentar humanos. Lo que lleva a pensar en la inconsciencia de creerse en un nivel elevado, siendo todavía presas de algo que no pueden controlar. El diablillo que preside su girar lleva una pequeña espada que hace pensar en la posibilidad de cortar esa inercia, esa eventualidad que se encuentra representada como el lado oscuro, inconsciente. Pues en realidad, la manivela que gira o para la rueda, no la dirige nadie, queda libre frente al espectador.

XI La Fuerza (*La Force*):

Figura femenina con un sombrero que recuerda al del *Mago I*, pero dentado en la parte superior. La figura viste una capa roja y muestra un solo pié. Esta sujetando sin miedo ambas mandíbulas de un león.

Se la relaciona con una Virgen domando al León, representando la fuerza moral y la bravura que domina la adversidad, la libertad de acción, la confianza en uno mismo. Oponiendo la imagen de la fuerza bruta del León con la de la fuerza espiritual de la Virgen. Esto se lee también en los colores, de modo interno el azul, cubierto por el rojo, representando la luz interior por un lado, y la acción y el poder, por otro. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)



Fig. 44 Arcano nº XI, *La Fuerza*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

Una mujer que con tenacidad y dulzura, sujeta para abrir o cerrar las mandíbulas de la bestia. Representa la valentía de tomar el control con calma, conociendo y asumiendo los riesgos necesarios por saberse con la fuerza suficiente.

XII El Colgado (Le Pendu):

Un Joven colgado boca abajo de su pie izquierdo, mantiene las manos atrás sin poder saber si están atadas o no, su pie derecho suelto se apoya en su pierna izquierda formando un cuatro invertido. Dos troncos con cortes rojos sostienen la rama de la que cuelga una cuerda dorada de la que está sujeto. Su cabeza esta por debajo del nivel del suelo aunque no enterrado.

Una de las primeras citas a la horca se lee en la Biblia, fue el instrumento diseñado para hacer morir a *Mardoqueo*, (*Ester 7*). Se denomina de este modo describiendo en un travesaño sujeto por dos maderos ahorquillados. Pero esta horca es diferente, pues el joven no está colgado por el cuello, sino suspendido por un pié.

Representa un sacrificio, por su expresión y no acción simboliza asimismo, la aceptación de un bloqueo necesario. El estar boca abajo le brinda una perspectiva diferente, desde la que ve brotar



Fig. 45 Arcano nº XII, *El Colgado*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

tallos verdes.

XIII Sin nombre, I[a Muerte]:

Un esqueleto con piel en algunas partes de su



Fig. 46 Arcano nº XIII, arcano sin nombre (la Muerte). (Camoin y Jodorowsky, 1998).

cuerpo sujeta una guadaña con la que parece segar los brotes amarillos y azules del suelo. Dos cabezas, una masculina y otra femenina, manos, pies y huesos están sobre el suelo negro.

Uno de los primeros arquetipos generados por el hombre, vinculada a los ritos de pasaje. Representado por su calavera. En la Edad Media cristiana, el trece ya simbolizaba muerte, por marcar el final del ciclo de actividad humana⁶⁵, pasando a otro estado, muriendo en consecuencia. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Esta carta simboliza el cambio radical, el hecho de cortar de raíz, segar para que todo vuelva a

⁶⁵ Refiriéndose a la medición del tiempo: doce horas, doce meses.

nacer.

XIII La Templanza (Temperance):

Un ángel con ropajes femeninos sujeta dos jarras mientras deja caer el agua de una en la otra. Lleva una flor roja en la frente y en el pecho figuras triangulares hacen de base a una circular todas en amarillo sobre fondo naranja. Los ropajes mantienen equilibrio de color en rojo y azul excepto los bajos que están rematados de un serpenteante naranja debajo del cual se deja ver un zapato violeta.

Es la cuarta virtud cardinal que se representa en el Tarot⁶⁶. Se relaciona directamente, por el ser-



Fig. 47 Arcano nº XIII, La Templanza. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

⁶⁶ Como es sabido todas de origen griego y descritas por Platón.

pentear del agua, y la serpiente del bajo del vestido con el Uróboros⁶⁷. Viéndose correspondencia con la destilación, purificación y evolución de la materia alquímicas. Lo que aumenta este significado al leerla tras la muerte. El violeta del pie sugiere el mismo mensaje, pues el violeta surge de la misma proporción de rojo y de azul, cosa que se ve reflejada del mismo modo en sus ropajes. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Un Ángel que temple el agua, representa la capacidad de calibrar, de tomar con calma y cambiar el líquido de un cuenco a otro. El agua siempre es la misma, solo el recipiente cambia de color. Es la materia la que cambia de forma, el espíritu, o el inconsciente en su aspecto psicológico, es el mismo.

XV El Diablo (Le Diable):

De nuevo tres figuras, una sobre una esfera a la que están atadas las otras dos, desnudas, medio animales medio humanas miran al diablo central con admiración y con las manos atrás. El diablo central, parece desnudo pero solo muestra carne en su cara y brazos, el resto es azul lo que da aspecto de postizo. Mira a los otros dos sacando la lengua de modo burlón, mientras sujeta el filo de una espada verde con filamentos rojos a modo de llamas en la punta.

Se relaciona con el dragón, la serpiente y el guardián del umbral, el simbolismo del cerrojo o el pestillo. Simboliza el paso al cielo o al infierno. A la luz o la oscuridad. Representa simbólicamente las fuerzas turbadoras que debilitan la conciencia y determinan su regreso hacia lo indeterminado. Se opone a Dios por arder en las tinieblas, mientras Dios brilla en el cielo. De



Fig. 48 Arcano nº XV, *El Diablo*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

múltiples apariencias casi siempre relacionadas con las bestias simboliza la caída del espíritu. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) Sin embargo es el encargado de iluminar la oscuridad.

Recuerda al *Papa V* en su composición, solo que el diablo aquí está de espaldas a los discípulos, que por otro lado no son libres de estar donde están. Su disfraz, que suma lo femenino a su masculinidad sugiere la búsqueda de ser completo de un modo forzado. El que elementos de ambos sexos de los que es poseedor, lleva a pensar en sexualidad y con ella creatividad.

XVI La Torre (La Maison Dieu):

Una torre que está siendo des-coronada por una pluma multicolor preside el paisaje en tres to-

⁶⁷ Serpiente que se muerde su propia cola y que simboliza el ciclo eterno de las cosas y que ya se usaba en el antiguo Egipto y en Grecia.



Fig. 49 Arcano nº XVI, *La Torre*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

nos mientras caen bolas de colores. Dos figuras están haciendo el pino, una de ellas sale con las manos por la puerta de la torre, ambas tocan con sus manos dos brotes verdes.

Se relaciona con la Torre de Babel, la puerta de Dios. Simboliza la unión de tres niveles, cielo, tierra y mundo subterráneo, pues se prolonga bajo el suelo. Asimismo en China *Ling-tai*, la torre de las influencias felices, servía para recibir las influencias celestiales y representaba un paraíso en la tierra, donde los animales vivían en libertad. Mientras en la cristiandad simbolizaba la vigilancia y la ascensión. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

La corona cae de la torre empujada por una plu-

ma. Lleva a pensar en la caída del trono, pero de un modo suave, como algo que celebrar, por el confeti que desciende del cielo. Las figuras andan con las manos, pueden haber caído o haber salido huyendo atropelladamente, pero eso las lleva de nuevo a tocar suelo y desde una perspectiva distinta, a un nuevo renacer, que se entiende por los brotes verdes a los que se acercan cada una de ellas.

XVII La Estrella (Le Toille):

Una figura totalmente desnuda, derrama tranquilamente el líquido de dos jarras, una en el agua, otra en el suelo. Descansa apoyando una rodilla sobre una tabla roja, mientras las estrellas la iluminan. Al fondo un pajar negro aletea las alas en dirección hacia el otro árbol.



Fig. 50 Arcano nº XVII, *La Estrella*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

El carácter celeste de la estrella la presenta como símbolo del espíritu, particularmente del conflicto entre las fuerzas espirituales de la luz y las fuerzas materiales de las tinieblas. a nivel psicológico del consciente y el inconsciente. Siete estrellas rodean a una estrella mayor, de las siete, cuatro son amarillas de siete puntas y tres azules de ocho puntas. La estrella de siete puntas se relaciona con la lira cósmica, la armonía del mundo, mientras que el número 8, es un cuatro doble, la vida humana se relaciona con el cuatro, con lo que el ocho representa su dualidad. Según los dogon, una espiral de cobre se enrosca ocho veces alrededor de la jarra solar para iluminar el mundo, y el séptimo ancestro es el señor de la palabra, pero el octavo es la palabra misma. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) De esta manera una joven desnuda se da totalmente al mundo sin ocultar nada, y vacía sus jarras dividiendo las aguas, las amarillas al río, las azules a la tierra.

La desnudez de esta figura habla de mostrarse sin tapujos, de exponerse tranquilamente mientras se realiza la tarea meditativa de devolver el agua a su lugar. Sin embargo, se ve que divide esas aguas, unas van al río, que representaría el inconsciente, las de la otra jarra van al suelo donde ella está. a la conciencia. Dos árboles al fondo, según Nichols (2008) los árboles de la vida y la sabiduría, observan junto a las estrellas la acción de la figura. Un pájaro negro une cada árbol con su vuelo. Desde un punto de vista psicológico, se puede entender como la aceptación de una parte que sigue inconsciente y que colabora en la vida y el conocer.

XVIII La Luna (La Lune):

Dos perros, uno azul y otro crema, aúllan a la

luna que preside un paisaje con dos torres al fondo. En primer plano un cangrejo dentro de un lago, observa la escena, colocado en posición de avance. Gotas de tres colores parecen ascender del suelo hacia el satélite.

El simbolismo de la Luna va unido al del sol, por ser su luz un reflejo de la luz del primero, de ahí que simbolice la dependencia, e históricamente lo que se ha definido como el principio femenino, que incluye su periodicidad, renovación y ciclos biológicos. Se vincula del mismo modo con el agua, la lluvia y la fecundidad y el destino del hombre después de la muerte. Así mismo, símbolo del conocimiento indirecto, discursivo y frío. Evoca la belleza y la luz de la inmensidad tenebrosa. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)



Fig. 51 Arcano nº XVIII, *La Estrella*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

Su iluminación tenebrosa desarrolla la imaginación, el mundo de los reflejos que no es el real matérico, pero que a nivel psicológico conecta con el inconsciente oculto en la oscuridad.

El cangrejo simboliza el retorno hacia sí mismo, un examen de conciencia tras la estancia en la bajo la luz de la Luna, que permite la regeneración devorando, como el escarabajo egipcio, lo que es transitorio. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)



Fig. 52 Arcano nº XVIII, *El Sol*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

XVIII El Sol (Le Soleil):

Dos niños semidesnudos juegan junto a un río.

Uno de ellos sobre una piedra blanca, el otro en el agua, protegidos por un muro bajo la brillante luz del sol. De nuevo gotas de color descienden hacia el astro, que observa desde arriba.

Los dos principios opuestos juegan bajo el sol. La luz les ha hecho ver su diferencia y su complementariedad con ella. Analogía de la fraternidad y la síntesis. El muro no es una torre, esta a media altura de los niños, en su justa medida. El sol muestra la realidad. El sol agudiza la conciencia de los límites, es la luz del conocimiento, y protege bajo ella. Ilumina y prepara para el juicio. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

XX El Juicio (Le Jugement):

De nuevo tres figuras y un ángel. El ángel toca



Fig. 53 Arcano nº XX, *El Juicio*. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

una trompeta dirigida a un cuerpo azul que parece salir de una tumba. Las otras dos figuras con las manos juntas en posición de plegaria, colocadas frente a la figura azul que se mantiene de espaldas al espectador. La figura de la izquierda, una mujer mira hacia la figura de la derecha, un hombre que dirige su mirada al ángel.

Representa la inspiración, el soplo redentor, el cambio, el retorno, el fin de la prueba. Al renacido le esperan los opuestos ya maduros y un ángel que se relaciona con el de la Templanza, de piel humana simboliza la posibilidad de ascensión espiritual a través del equilibrio. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

XXI El Mundo (Le Monde):

Una figura desnuda, con una cadera redondeada y la



Fig. 54 Arcano nº XXI, El Mundo, (Camoin y Jodorowsky, 1998).

otra recta y a la que no se le ve el sexo, danza sobre una superficie estriada en rojo. Enmarcada y protegida dentro de una mandorla, mientras sujeta en su mano derecha un tarro y en su mano izquierda una varita. La banda que tapa su sexo es roja y azul. La mandorla está protegida por cuatro figuras, nombradas de izquierda a derecha y de arriba a abajo: un ángel, una águila, un toro y un león.

Este arcano simboliza la totalidad del mundo y del hombre. Las figuras que custodian la mandorla, de tradición cristiana por las aureolas, simbolizan psicológicamente el espíritu (ángel), la mente (águila), los instintos (león) y la materia (el toro, sin aureola). Al mismo tiempo cada uno de ellos representa uno de los cuatro elementos: Ángel=agua fecundante, Águila=aire, León=fuego, Toro=tierra. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) Relacionando estos símbolos con las cuatro funciones junguianas, quedarían de este modo: Ángel=Emoción, Águila=Pensamiento, León=Intuición y Toro=Sensación respectivamente. (cfr. 2.1.2.2)

La mandorla es un símbolo que se encuentra tanto en la iconografía cristiana, como en la hindú, la cual simboliza la unión del cielo y la tierra. Y protege a la figura central, que está en movimiento, esto se lee en su posición y en el vuelo de el velo que la cubre. Movimiento en el equilibrio de la danza que simboliza aquel que genera. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) Como en la danza, la vida se basa en mantenerse de pie en desequilibrio constante.

Esta carta simboliza la consecución, pero implica el no estancamiento. Desde aquí todo vuelve a comenzar.

Una narración del viaje

De este modo se comprende como El Loco, la carta sin numero, será el viajero que demente e irracional, empero conectado a todas las fuerzas naturales, se lanza a la búsqueda de la plenitud espiritual. Así,

comenzará su viaje mirando al cielo y desprendiéndose de todo, apoyándose únicamente en un bastón y lanzándose hacia el siguiente paso. La carta *nº I*, *El Mago* o el alquimista, que comienza a crear de modo consciente la personalidad sin definir, que acaba de emprender el camino.

Tras el *Mago I*, *La Papisa nº II*, figura femenina concedora y sabia, incubará la mezcla del *Mago I*, para que la fuerza creadora y activa de *La Emperatriz nº III*, la empuje hacia *El Emperador nº IIII*⁶⁸, quién sin miramientos hará cumplir las reglas necesarias para que *El Papa nº V*, conecte el cielo y la tierra, el alma y el cuerpo y prepare al viajero sin número para el enfrentamiento con los demás, con los otros, con el mundo de las elecciones, el amor y los primeros compromisos de la carta *nº VI*, *Los Enamorados*.

A partir de aquí, listo para subir a su carro y aprender a coger las riendas de su carruaje representado en *El Carro nº VII*, avanzando para asumir la responsabilidad de aplicar y reconocer *La Justicia nº VIII*, para él y para el mundo.

El despertar de *La Justicia nº VIII*, le hará tomar distancia, y encontrará la madurez que ofrece el apartarse de todo y meditar, a través *Ermitaño* y su carta *nº VIII*, de este modo estará preparado para aceptar que la vida avanza, pero uno tiene el poder de estancarse o seguir girando *La Rueda de la Fortuna nº X*, comprendiendo su inestabilidad, lo que le llevará a despertar *La Fuerza* del espíritu, carta *nº XI*, que con suavidad consigue amansar a las fieras, reconociendo el propio potencial y capacidades. Esta virtud colaborará, haciendo reconocer al viajero que muchas veces la no acción a la que obliga el destino en la carta *nº XII* del *Colgado*, revela la so-

lución hacia el avance. Progreso que con la carta sin nombre, la numero *XIII* y su guadaña revela en el Joker la necesidad de cortar de raíz, morir para renacer y equilibrar las fuerzas. Moderar las aguas en *La Templanza* de la carta *nº XIII* y reconocer el mal en uno mismo junto al *Diablo* de la carta *XV*, saber que Dios contiene también a Satán y a través de su luz en las tinieblas reconocerá sus sombras. Esto le llevará a salir de *La Torre nº XVI*, en la que se ha subido intentando ser más que un ser humano.

Esta caída llevará de vuelta al héroe hacia la conexión con su naturaleza, despertando sutilmente de la noche, a la luz de *La Estrella nº XVII*, recuperando los nuevos impulsos venidos de la cara oculta de *La Luna nº XVIII*, bajo la cual comienza a hacerse consciente. Preparando a aquel *Loco* del comienzo, para el encuentro con la luz del día. El contacto con *El Sol nº XVIII*, luz de la conciencia que le mostrará tal cual es, listo para *El Juicio nº XX*, que le llevará a renacer a la totalidad del *Mundo nº XXI*.

Capitulando, estas observaciones muestran la necesidad de generar una narración que relacione las imágenes unas con otras. La idea de meditar sobre el pasado y el presente para imaginar posibilidades futuras invita inevitablemente a construir una historia donde el observador se convierte en protagonista, buscándose reflejado en cada uno de los arcanos.

Esta idea lleva a pensar en el Cuento, como narración. Como herramienta humana en la que de nuevo la imagen y el texto se unen. No obstante se observa asimismo que en ciertas historias la concepción arquetípica se representa de modo similar, pues héroe o heroína deben realizar un viaje en el que se enfrentará al *si-mismo* (como lo describía Jung, 2010) para encontrarse completo, para encontrar la plenitud.

68 El Tarot es siempre un camino hacia delante, un camino en positivo, este es el motivo por el cual, la representación de los números romanos se altera y se sin restar. El cuatro se transcribe como IIII, el nueve como VIII... (Jodorowsky, 2005)

2.1.2. Origen del Cuento. Textos que ilustran

Del mismo modo en el que se ha realizado un acercamiento al origen histórico y matérico del Tarot, se precisa indagar el origen y motivación de la creación del Cuento Maravilloso, historias que surgen como palabras que ilustran comportamientos tipo del ser humano.

2.1.2.1. Bases Históricas

Partiendo de la idea que se genera desde el principio y como base del posible planteamiento de la investigación, se precisa el acercamiento a la comprensión histórica del origen del Cuento como fenómeno de creación humana.

Propp (2008) explora en las raíces históricas del Cuento, relacionándolo con los mitos y narraciones que acompañaban los ritos de iniciación y muerte¹ en las tribus primitivas². Afirmar que el estadio más antiguo de la narración, es la representación, de la que surgirían las descripciones orales de estas acciones en los ritos tribales. Los cuales se acompañaban de una explicación simbólica oral, que proporcionaba un significado al rito que los neófitos iban a realizar. Aflo- ra la primera muestra social de comunicación humana, considerando la definición de Cassirer (1975) del hombre como animal esencialmente simbólico.

¹ Afirma que hay más ritos que se pueden relacionar con el Cuento. No obstante, se centra en los dos nombrados, por considerar que en la suma de los motivos que se representan en los ritos de iniciación y muerte se encuentran los factores fundamentales de cualquier Cuento Maravilloso. Cuentos que son distintos de otro tipo de cuentos, como pueden ser los de animales.

² Habla de tribus contemporáneas a la escritura de su libro, que desconocían el Cuento tal y como se conoce, para ellos seguía siendo parte de un rito mágico, que entre otras cosas, se podía utilizar para despertar personalidades a través de narraciones que describían las características y personalidad de un animal. No se puede afirmar con los datos utilizados en esta investigación, si estas tribus siguen existiendo y, por lo tanto, si siguen manteniendo estas costumbres.



Fig. 55. Misterios Eleusinos. Ritos de iniciación anuales al culto de Deméter y Perséfone, en la cultura griega. (Moreno, 2010)

Propp (2008) encuentra en cada motivo aparecido en las narraciones de los cuentos maravillosos, una correspondencia con un rito ceremonial, ya sea de modo positivo para explicarlo, o negativo inventándolo para cambiarlo o criticarlo.



Fig. 56. Talla en el Templo Mayor Azteca. Parte del culto a la muerte. (El Universo Azteca, s.f.)

La coincidencia de la estructura de los mitos y de los cuentos con la sucesión de acontecimientos que se desarrollaban durante la iniciación hace pensar que los ancianos contaban a los jóvenes lo que les sucedía, pero se lo contaban refiriéndolo al antepasado

fundador de la stirpe y de las costumbres, el cual, nacido de modo milagroso, de su estancia en el reino de los osos, de los lobos, etc. había traído el fuego, las danzas mágicas (las mismas que se enseñaban a los jóvenes), etc. Al principio, estos acontecimientos, más que narrados, eran representados de una manera convencionalmente dramática. (Propp, 2008, pag. 527)

Surgen de esta manera dos arquetipos básicos, dentro del inconsciente colectivo, arquetipos que de modo binario comienzan a catalogar la realidad en la que el ser humano se desenvuelve dentro de su entorno más básico: el comienzo y el fin, el nacimiento y la muerte, *Eros* y *Thanatos*.

Estos conocimientos sobre las ceremonias y las narraciones y significaciones sobre estas, eran custodiados por los ancianos sabios de las tribus, y solo eran revelados a los neófitos durante



Fig. 57. Merlín. Ilustración de Doré. S. XIX (Odisea 2008, 2011)



Fig. 58. Ilustración de Confucio, conocido por su barba y sus sabios proverbios, s.f. (Mothe, 2012)

los ritos, comunicados al clan cuando el sabio consideraba que era necesario para la supervivencia de este, o cuando veía llegar el final de sus días y resultaba imperioso traspasar este saber mágico a un heredero. Arola (1997), habla a través de las palabras de León Hebreo(-1521), de como los antiguos sabios inventaron las fábulas para guardar los secretos de la verdadera ciencia y evitar que cayeran en malas manos. De esta manera se conservaba el carácter esotérico de los ritos, preservando la posición social del sabio y remarcando su rol dentro del clan.

Así la sabiduría queda relacionada con la edad y la experiencia. Que dentro de sociedades patriarcales se ven representadas en el icono del pelo largo y blanco, en la mayor parte de dichas sociedades: barba blanca. Figura que ha llegado hasta la actualidad componiendo imágenes de personajes tanto reales como ficticios de multitud de culturas.

Con el transcurrir del tiempo; los asentamientos y los cambios en las relaciones económicas y sociales; los ceremoniales fueron disminuyendo y estas historias comenzaron a contarse fuera del ámbito místico, de este modo, fueron moviéndose a través de la oralidad, y mutando con el contacto de las nuevas sociedades, vivas y cambiantes.



Fig. 59. Amor y Psique, escultura de Antonio Canova, 1787-1793; Museo del Louvre. (Leal, 2013)

En este sentido Propp (2008), describe el Cuento como aquella narración que separándose de los ritos, trasciende lo esotérico y *libre de convencionalismos religiosos, se evade en la libre atmósfera de la creación artística, que recibe su impulso de*

factores sociales que ya son otros distintos y empieza a vivir una existencia exuberante (p. 531). Provocando la conclusión de que ciertos motivos aparecidos en los cuentos han sido generados y añadidos a las historias a partir de la absorción de hechos extraídos de la realidad.

Coincide Propp (2008) en este punto con Franz, quién en su texto *Érase una vez...* (1993), hace un repaso a las teorías originarias de lo que la autora llama la *ciencia de los cuentos*, tomando como punto de partida narraciones encontradas en Egipto³ y los *mythoi*⁴ descritos por Platón (427-347 a.C), pasando por *Amor y psique* de Apuleyo (123/5-180). Data la tradición escrita occidental en más de 3000 años, apuntando que los *temas de base* no han cambiado⁵.

No obstante, la autora sí manifiesta la evolución en los modos de observación y análisis de estos temas básicos y resume las definiciones del fenómeno Cuento, comenzando por las interpretaciones poéticas de J.H. Herder (1744-1803), quien encuentra en estas narraciones resquicios de una fe ya desaparecida, expresada mediante símbolos.

La autora observa en estas interpretaciones *una reacción emotiva ligada al neopaganismo, motivada por la insatisfacción frente a las enseñanzas cristianas* (Franz, 1993, pag.11) que empujaría al hombre de finales del siglo XVIII a la búsqueda de un nuevo tipo de sabiduría más acorde con la

3 Sobre papiros y estelas, nombrando uno de los más conocidos: *El cuento de los dos hermanos* de Anup (Anubis) y Bata. (Franz, 1993, pag.10)

4 Historias simbólicas que las ancianas contaban a los niños.

5 Apunta Franz (1993) una teoría del padre W. Schmidt (1868-1954), a través de la que se podría probar que algunos temas básicos de los cuentos de hadas podrían tener más de 27.000 años. Lo que se intuye por las descripciones que se verá tanto desde el punto de vista de Propp (2008) como del de Boyd (2009) relacionando estas narraciones con una necesidad humana a la hora de comprender la realidad.

realidad terrenal, vital e instintiva del momento. Reacción que ella ve reaparecer más tarde, en el Romanticismo del XIX.

No obstante, no es la primera vez que se observa esta necesidad de compensar el vacío espiritual, pues ya se advierte dicha carencia en la transición de la Edad Media al Renacimiento (cfr. 2.1.1.4). Necesidad que sin llegar a cubrirse desde entonces, la autora afirma influyó en la voluntad de búsqueda y recopilación que empujó a Jacob (1785-1836) y Wilhelm Grimm (1786-1859), a reunir los cuentos folclóricos de su entorno.



Fig. 60. Página de los Cuentos de Mama Oca, comienzo de *El Gato con Botas* de Perrault, Ed. de S. XVII. (VV.AA., s.f.)

Remarca asimismo como las recopilaciones de los hermanos Grimm, sin poseer la actitud científica de los folcloristas y etnólogos actuales a la hora de respetar las lagunas y contradicciones originales de estas historias populares, poseían cierta honestidad ya que los autores indicaban cada cambio y añadidura en notas y cartas a los editores. Muy al contrario de las anteriores recopilaciones moralizadas de Perrault (1628-1703).

A raíz de los trabajos de los hermanos alemanes, comenzaron a editarse recopilaciones en todos los países, sorprendiendo la repetición de los temas y motivos, independientemente del país de origen. En este punto se manifiesta la idea que reavivó la hipótesis emotiva de Herder⁶ (1744-1803), sobre la búsqueda de una antigua sabiduría común a todas las culturas. (Franz, 1993)

Surge en paralelo la *Escuela Simbólica*, basada en la idea de que los mitos expresan simbólicamente realidades filosóficas y metafísicas relativas a Dios y al mundo.

Tras esta interpretación, Franz (1993) cita la el surgimiento de un interés historico-científico que busca la explicación a la recurrencia en los temas aparecidos en los cuentos. Esta indagación se focalizó en encontrar un origen ligado al territorio, en lo que se conoció como método histórico-geográfico. De modo similar al que se ha mostrado en la exploración del origen del Tarot, existen dos teorías: una reportaría las historias desde la India hasta Europa; la otra desde Babilonia, pasando por Asia Menor, hasta llegar del mismo modo a Europa. De estas tesis nació

⁶ Interesante investigar sobre su idea de progreso. *Ideas para la Filosofía de la Historia de la Humanidad*, (1959)

el *Centro de Estudios Folclóricos de la Escuela Finlandesa*, cuyos principales representantes Kaarle Krohn (1863-1933) y Antii Aarne (1867-1925) convendrían que no se podía atribuir el nacimiento del Cuento a un único país, planteando la hipótesis que mostraría como los diversos temas podían pertenecer a países diferentes, habiéndose transferido y transformado a través de la oralidad. Capitulando que la versión más completa de cada historia, la más rica, poética y mejor expresada sería la original.

Esto, como bien analiza Franz (1993), supondría que el acto de narrar un cuento una y otra vez adquiriendo movilidad de modo oral, lo deteriora inevitablemente, convirtiéndolo en una especie de material originario duplicado por traspaso boca-oído, que funciona del mismo modo que la fotocopia de una fotocopia, la cual, va perdiendo calidad y brillantez.

Este punto de vista no se puede aceptar como definitivo, pues una historia que pasa por una mente imaginativa y creativa adquiere nitidez y nueva forma, pudiendo mejorar en muchos casos la versión de partida⁷ (Franz, 1993). Es posible que a nivel estético, la historia de origen se transforme y a primera vista llegue a ser irreconocible, pero no se puede afirmar que sea de peor calidad poética, peor expresada o menos rica. Sobre todo teniendo en cuenta que el cambio estético será el responsable de que la narración adapte los ritmos y la estética de los motivos, a la simbología del nuevo momento narrativo, y por añadidura al entorno y emisor que lo narra.

⁷ A pesar de esto la suma Krohn-Aarne, terminó generando un sistema de clasificación de las fabulas, que sería ampliado por Stith Thompson (1885-1976), y retomado por Hans-Jörg Uther (1944-), en 2004, dándose a conocer en la actualidad como sistema *Aarne-Thompson-Uther*.

Como ejemplo ilustrativo, en el ámbito musical actual, se encuentran ejemplos de este tipo de transformación estética, como podría ser la versión del tema *Hurt* realizada por Johnny Cash (1932-2003) en 2002, del original de Nine inch nails⁸, el cual superó en sensibilidad y sencillez el trabajo primero. Mostrando como se altera un tema compuesto desde la expresión dolorosa del desamor en la juventud, para convertirse en algo más profundo y meditado, resultado de todo un recorrido vital a puertas de la muerte, en la voz y experiencia de Cash. Estéticamente el tema cambia el acompañamiento eléctrico e industrial y los susurros desgarrados del original de Trent Reznor (1965-) por la guitarra, el piano y la voz experimentada de Cash. Las mismas palabras, en un contexto distinto, muestran el poder simbólico que también posee el lenguaje poético, alterado por un tejido circundante distinto y diferente emisor, sin que por ello pierda la fuerza expresiva del símbolo original.

Asimismo, el cine presta este tipo de ejemplos, no siempre acertados, si en ocasiones lo suficientemente bien adaptados, como para permitir el acercamiento de las buenas historias hacia nuevas generaciones y distintos entornos. Sirva como ejemplo el film *Solaris* dirigida por Steven Soderbergh (1963-) en 2003. Un *remake* del film que el maestro Andréi Tarkovsky (1932-1986) dirigió en 1972. Este primer film fue ya una versión en formato cinematográfico de una historia anteriormente contada, pues se basaba en la novela homonimia de Stanislaw Lem (1921-2006) de 1961⁹. La versión de 2003 respeta el espíritu filosófico del film de Tarkovsky y homenajea el trabajo de sonido del director ruso, prestándole una estupenda banda sono-

⁸ Tema incluido en *The Downward Spiral*, 1994.

⁹ El propio autor, junto a Tarkovsky y Fridrikh Gorenshtein se encargaron de preparar los borradores y el guión de la película del 72.

ra que como en el film originario adquiere la importancia de un personaje más. No obstante, sin entrar en valoraciones personales, esta última versión aprende de las carencias de la primera, adaptando por añadidura el tempo y desarrollo de la historia, haciéndola más atractiva estéticamente al público de principios del siglo XXI.

Por otro lado, retomando los orígenes geográficos de los motivos en los cuentos, la *Escuela Finlandesa* no pudo demostrar la existencia de un único origen para los motivos, con lo que a pesar de la hipótesis de las múltiples influencias, la repetición de estos quedaba sin explicar.

Siguiendo las interpretaciones de Franz (1993), la autora nombra a Max Müller (1823-1900), fundador de la mitología comparada, autor que interpretó los cuentos de hadas como un disfraz para los fenómenos naturales. Perspectiva que lleva a redescubrir los cuentos como un ejercicio de comprensión del entorno a través de la mimesis y la analogía.

Tras Max Müller, Ludwig Laistner (1845-1896) y Karl von der Steinen (1855-1929) plantearían que los temas fundamentales de los cuentos de hadas y narraciones folclóricas podían haber evolucionado surgiendo del mundo onírico: *Así, si alguien ha soñado que estaba en el cielo y que conversaba con un águila, se sentirá autorizado a contarle a la mañana siguiente como un hecho concreto* (Franz, 1993, pag. 15)

Se añade en esta cita un nuevo punto de vista respecto a la teoría planteada en un principio por Propp (2008), abriendo la posibilidad de la experiencia onírica en la creación de los mitos.

Estas teorías no tendrían repercusión en su tiempo pero llegarían a influir, sumándose a las ideas planteadas por Adolf Bastian (1826-1905), en el desarrollo de las teorías desarrolladas por C.G. Jung (1875-1961).

Bastian, quién extendió la etnografía y la antropología como disciplinas, plantea que los temas mitológicos fundamentales son los *pensamientos elementales*¹⁰ de la humanidad. Observa a través de sus estudios como diferentes variantes de los mismos temas se encuentran tanto en la India o en Babilonia, como en los cuentos de los mares del sur. Para él estos cuentos, son los *pensamientos de los pueblos* (Franz, 1993, pag. 15)

Jung trabajará a partir de esta idea y de los *remanentes arcaicos* de Freud (Jung, 1997) para la creación de su concepto de *arquetipo*. Elemento que define como *una disposición psíquica estructural de base apta para construir un cierto mitologema*¹¹ (Franz, 1993, pag. 16). Distinguiendo que el *arquetipo* junguiano, no es tan solo un pensamiento elemental, sino la suma de: *imagen poética, fantasma, emoción y pulsión elementales*. Formas unidas que conducen hacia una acción típica en el comportamiento humano. De este modo se observa fácilmente la subestructura del arquetipo formada por la suma: sentimiento, imaginación, emoción e incitación a la acción (cfr. 2.2.1). Subestructura que no se encuentra en la propuesta de *pensamiento elemental* de Bastian. (Franz, 1993), ni en Freud.

¹⁰ Estos pensamientos elementales son hipotéticos, nunca se han visto, pero se manifiestan en los pensamientos de los pueblos. (Franz, pag.16)

¹¹ Se comprende mitologema según las posiciones de Jung y Kerényi, como un modelo de comportamiento humano, que enriquecido por elementos estéticos y culturales termina generando un mito, o como define Franz: *la imagen específica en la que un arquetipo toma forma, denominada 'imagen arquetípica'*. (1993, pag. 16). Ejemplo: La nueva esposa de un padre con hijas, celosa del cariño incondicional del padre hacia ellas, complica la vida de estas hijastras. Se encontraría aquí un comportamiento arquetípico que termina generando la imagen arquetípica de la madrastra.

El propio Jung (2010), lo define, como una formación *paradigmática del inconsciente colectivo de carácter simbólico y universal*. Al igual que los mitos, expresa patrones de comportamiento de carácter simbólico de todos los seres animados.

Siguiendo con las investigaciones sobre los orígenes del Cuento detalladas por Franz (1993), se cita la *Escuela Literaria* asimismo los sistemas ampliados del ya citado *Stith Thompson (1885-1976)*.

Esta *Escuela Literaria* a la que pertenece *Max Lüthi (1909-1991)*, basa sus investigaciones en lo puramente formal. Diferenciando los tipos de cuentos, mitos, leyendas, historias humorísticas, cuentos de animales, cuentos de travesuras y cuentos de hadas. Profundizando más tarde y siguiendo la misma línea al diferenciar la figura del héroe dentro de las leyendas en comparación a los mitos.

Cercanos en el tiempo conviven un conjunto de importantes autores a los que Franz (1993) reprocha el basarse en las teorías junguianas del inconsciente colectivo sin citarlas. Probablemente porque no profundizan en la visión propuesta por Jung. No estando obligados, (a excepción de Fromm) por el rigor del estudio psicológico hacia el individuo, no lo toman en consideración como punto de partida y generador principal de estos fenómenos, cayendo así en palabras de Franz (1993), en un acercamiento no científico e ilegítimo hacia estas creaciones. Entre ellos se encuentran Bachelard (1884-1962), Mircea Eliade (1907-1986) o Eric Fromm¹² (1900-1980).

12 Otros nombrados son: Pettazoni (1883-1959), Julius Shwabe (1892-1980), Otto Huth (1906-1998), Robert Graves

Franz (1993) incluye en este grupo de *autores que aun conociendo las teorías de Jung no las aluden* a: Giber Durand (1921-) estudioso que analiza los ciclos diurno y nocturno y al ya nombrado, Vladimir Propp (1895-1970) autor que desgana las estructuras elementales del Cuento Maravilloso ruso. De su morfología surge la idea de forma dentro de la narración, que viene definida por la estructura que la historia aporta. (Las acciones y funciones de sus personajes).

Propp (2008), el cual sintetiza los motivos que componen en concreto el Cuento Maravilloso¹³ ruso en 31 motivos que se repiten siempre. Aunque no todos se encuentren en todos los cuentos, sí mantienen un mismo orden de presentación.

A partir de su esquema, el Cuento se describe de modo general, como un relato conformado por un conjunto de funciones¹⁴ constantes, organizadas estructuralmente, que asimismo incluyen hechos extraordinarios, a través de los cuales, un personaje principal y otros secundarios, desarrollan una aventura que sirve para ejemplificar aspectos de la vida.

2.1.2.2. Bases Psicológicas

En este punto interesa añadir el punto de vista psicológico, pues es desde este área donde se utilizan las imágenes arquetípicas ya mencionadas (*cf.* 2.1.1.7). Imágenes que conforman lo que Jung llamó el inconsciente colectivo de las sociedades, profundizando y ampliando los

(1895-1985)

13 El Cuento Maravilloso equivale al Cuento de Hadas, en los trabajos de Franz (1993).

14 Acciones que realiza un personaje, de modo significativo, dentro del desarrollo de la narración. (Propp, 2008)

planteamientos folcloristas e históricos que Propp (2008) aporta. Pues esta teoría, la junguiana, explicaría la repetición de los motivos en diferentes narraciones y culturas.

De cualquier modo, lo interesante de la estructura formal hallada por Propp (2008); más allá de servir para clasificar el Cuento Maravilloso diferenciándolo de otro tipo de cuentos; se encuentra en el hecho de descubrir su morfología, ya que esto implica una organización inconsciente a la hora de crear estas historias. No obstante, una organización que de modo inevitable pasa por el filtro individual de cada narrador y de cada oyente.

Hasta ahora, estas tentativas se han perdido en el laberinto de las imágenes pues, como ya he indicado, se puede partir de cualquier tema para llegar a todos los otros, permaneciendo arbitraria la elección inicial, como la de lo 'crudo y lo cocido' de Leví-Strauss. Ello deriva del hecho de que la experiencia individual no está incluida en el sistema. No es posible describir los arquetipos haciendo abstracción del individuo humano que está en la base; no se puede excluir la psicología de las profundidades que tiene por objetivo el estudio de la matriz viva de donde provienen las imágenes arquetípicas. A pesar de su carácter colectivo, los mitos están ligados estrecha y absolutamente al individuo. Toda abstracción que no tenga en cuenta al ser humano, con sus estructuras y necesidades psíquicas, conduce al caos de significaciones arbitrarias y a un empobrecimiento. (Franz, 1993, pag. 19)

Estos estudios terminan por formar parte del desarrollo de la conciencia que ha llevado a poner en valor las narraciones populares como fenómeno de análisis de la humanidad. Franz (1993) perfila los análisis desde la psicología

añadiendo la variable individuo. Variable que no obstante complica el análisis, se hace totalmente inevitable ya que aun aparentemente contradictorio, prescindir de este factor subjetivo como una variable a tener en cuenta, elimina la objetividad dentro de este campo.

Nosotros sabemos, desde el punto de vista científico y consciente, que estas emociones son necesarias y que, en psicología, forman parte integrante del método si se quiere alcanzar el fenómeno en su totalidad. (Franz, 1993, p 20)

Asimismo, desde este punto de vista psicológico se citan en la selección de Franz (1993), los trabajos de Bruno Bettelheim (1903-1990), aportando a la observación del Cuento una perspectiva de análisis que relaciona con la psicología infantil desde la posición freudiana. Y los trabajos de Hedwig von Beit (1896-1973), quien desarrolló en colaboración con la propia Franz (1993), la consideración de simbolismo que estas narraciones populares contienen.

La psicología junguiana plantea el análisis del Cuento del mismo modo que se analiza la psique, más allá de lo formal, lo observa como una creación humana que refleja el funcionamiento básico psicológico de la colectividad.

De este modo se plantea observar las historias comenzando por las cuatro funciones típicas de pensamiento que desarrolló Jung: Tipo Pensamiento y Tipo Sentimiento, considerándose funciones racionales; Tipo Sensación y Tipo Intuición, considerándose funciones irracionales. (Nichols, 2008)

Así mismo, plantea analizar la relación entre los personajes como parte de la totalidad de la psique, considerando a cada uno de ellos (junto

con las situaciones), como arquetipos. De esta manera, el protagonista se sitúa en la función superior, y debe con la ayuda de sus otras funciones, llegar a desarrollar su función inferior.

La interpretación psicológica es la forma moderna de contar historias, ya que seguimos necesitando igual que antes y seguimos aspirando a la renovación que comporta la comprensión de las imágenes arquetípicas. (Franz, 1993, p.58)

La interpretación psicológica que se desarrolla con el psicoanálisis tanto freudiano como junguiano, muestra por primera vez un acercamiento al valor de las percepciones y conocimientos inconscientes. Comprendiendo el Inconsciente, como un lugar donde se alojan las imágenes arquetípicas que terminan surgiendo en toda acción y creación humana. La diferencia entre ambos enfoques, el freudiano y el junguiano, se fundamenta básicamente en los esquemas predeterminados que utilizaba Freud para relacionarlos con cada elemento del Cuento de modo anticipado, diferenciándose de la mirada junguiana, que busca permitir al Cuento hablar por sí mismo.

Mediante la ampliación de sus temas, intentamos dejar que el cuento se haga explícito, tomando como punto de partida no una teoría previamente establecida, sino la idea de que se trata de un misterio vivido por un ser humano que intenta comunicarlo lo mejor que puede. Estructurando cada una de las imágenes, su contexto, y el lazo que existe entre ellas, trabajamos para extraer su sentido específico y su lógica interna (Franz, 1993, pag. 20)

Con todo, Franz (1993) plantea el germen del Cuento en las sagas locales, diferenciándolo de estas a partir de los estudios de Max Lüthi (1909-1991) por su nivel de abstracción. Ya que las figuras de la saga muestran sus sentimientos y reacciones emotivas:

Érase una vez un pastor que apacentaba sus ovejas, un caluroso día mediado el verano, cerca de ese castillo; pronto le pico la curiosidad y pensó que podría penetrar en él, aunque había oído decir que estaba habitado por fantasmas. Abrió pues el pórtico tembloroso...
(Franz 1993, pag.27)

Mientras que los héroes de los cuentos de hadas carecen de estos:

... en 'Pájaro de oro' de Grimm, el héroe no tiene tales sentimientos. Si un león avanza hacia él, saca su espada y lo mata. ¡No se dice si está asustado o si tiembla, ni si, después de haber atravesado la garganta del león con su espada, se rascó la cabeza preguntándose qué es lo que había hecho! Porque es el héroe, mata sencilla y naturalmente al león (pag. 28)

De este modo se definen los cuentos de hadas o maravillosos, como abstracciones narrativas ejemplares y esquemáticas de formas de conducta inconscientes típicas humanas.

Las acciones y personajes mágicos, se explican provocadas por invasiones del *inconsciente colectivo* bajo la forma de alucinaciones en el estado de vigilia. (Franz, 1993, p. 30)

Franz (1993) concluye que los cuentos de hadas son creaciones poéticas del narrador popular, que extrae su inspiración de la fuente común de todos los poetas: El Inconsciente Colectivo.

En el folclore el pueblo conserva, sin comprenderlo, vestigios de tradiciones antiguas, que a veces se remontan a un pasado tan remoto que sería imposible determinarlo; (...) en este sentido despeña la función de una especie de memoria colectiva más o menos

‘subconsciente’ cuyo contenido, una suma considerable de elementos de naturaleza esotérica, vienen claramente de otro lugar. (René Guénon, citado por Jodorowsky, 2005, p. 24)

Tras entender el comportamiento psicológico de los arquetipos que plantea Jung, se comprende claramente que ese *otro lugar* del que habla Guénon, es sin duda esa misma memoria colectiva que él mismo ha nombrado, ese exoesqueleto en palabras de Boyd (2009), que tras años de evolución sigue presente en lo más profundo del inconsciente. Exoesqueleto conformado a partir del modo natural, biológico y limitado de percepción del entorno por el cerebro humano.

El cuento -creo, en principio- es una rica sustancia contenida en forma pura. Es una resolución de ‘cómo’ a la vez que invención del ‘qué’. (Giardinelli, 2003, p.41)

De esta cita se extrae, que este tipo de narraciones plantean un cómo ocurren las cosas, para inventar un qué hacer al respecto.

Una vez llegado este punto, tomando de modo beneficioso la perspectiva histórica que desde aquí permiten los datos expuestos, se observa como partiendo de una búsqueda de comprensión espiritual del mundo, se llega a la recopilación de historias populares, mediante las que se descubren reflejos de realidades filosóficas y metafísicas, reflejos de esa misma búsqueda espiritual.

Se observa asimismo, la imposibilidad de adscribir los orígenes de estas narraciones a un solo lugar geográfico y que los motivos básicos que componen estas historias se repiten en distintas culturas.

Se advierten metáforas que buscan y fijan a tra-

vés de la mimesis con la naturaleza del entorno, una lógica a la comprensión tanto del mundo físico en el que el ser humano se desarrolla, como de los comportamientos humanos, que estos entornos generan o propician.

De este modo, terminan creándose una serie de patrones, arquetipos y roles que sirven no solo para el reparto de tareas y responsabilidades sociales dependiendo de cada momento histórico y cultural, también de modo inconsciente, ofrecen la base para una mejor comprensión del individuo y su interacción con los demás sujetos y con su entorno.

Al tiempo, estas narraciones fomentan, desde el plano popular, opciones y alternativas que adaptándose a las necesidades de cada época y cultura, van generando múltiples posibilidades de evolución individual y social.

Por otro lado, el plano onírico colabora a generar estas nuevas perspectivas, pues fuera del control del Ego, utiliza todos los arquetipos presentes tanto en el inconsciente colectivo, como en el individual (*cfr. 2.2.1*), para generar imágenes que colaboran en la concepción de alternativas al individuo soñante, y que terminan revirtiendo a través de estos fenómenos sociales, los cuentos en este caso, en la propia sociedad.

2.1.2.3. Bases Evolutivas

Todas las teorías planteadas hasta el momento buscan encontrar una explicación al origen del fenómeno Cuento, pero será la biología la que termine de explicar la necesidad humana de generar ficción y con esta necesidad una mejor comprensión de lo que significa este fenómeno a nivel universal, social e individual.

Tomando como base la hipótesis propuesta por Max Müller (1823-1900) sobre la comprensión de los cuentos como metáforas de los fenómenos naturales, e indagando en el campo de la neurociencia, se llega al trabajo de Gazzaniga (1993), quién plantea que el entorno ha sido un factor determinante para el desarrollo cognitivo del cerebro y utiliza como pruebas las creencias que distintas culturas han desarrollado.

Estos dogmas se pueden observar en la interpretación de mitos, leyendas y religiones. El citado autor, utiliza como ejemplo la diferencia en la interpretación de la creación del mundo egipcia y mesopotámica.

Explica el modo en el que, no obstante, ambas culturas fueron generadas alrededor de la misma época y por cerebros con la misma estructura básica que el cerebro del ser humano actual, el ambiente físico en el que se desarrollaba el cerebro egipcio, era estable y ordenado, con lo que podía predecir con facilidad, adaptándose y controlando el medio en el que vivía. Mientras que el cerebro mesopotámico se enfrentaba a condiciones ambientales mucho más complejas, lo que forzaba a proponer teorías más confusas, para intentar explicar las causas de las cosas. Se necesitaban más inferencias para comprender y predecir.

Por otro lado, el ambiente era más diverso en Mesopotamia que en Egipto, con lo que cada individuo tenía experiencias distintas, obligando a la cultura mesopotámica a buscar explicaciones a esta diversidad, su realidad era menos predecible que la egipcia. Esto explica la diferencia entre el desarrollo de sus arquetipos. No obstante ambas culturas poseían dioses pode-

rosos, unos eran luminosos y estables, bondadosos y dadivosos, mientras que los otros eran mutables y cambiantes.

Por su parte, Boyd (2009) corrobora con sus teorías, por un lado los puntos originarios que plantean tanto Franz (1993) como Propp (2008); añadiendo asimismo sus conclusiones sobre la representación ritual y su posterior narración; como una necesidad evolutiva. Todo ello hace comprender los ritos y los juegos¹⁵ como originarios de las narraciones.

Este autor, muestra la narración y el arte, como el resultado de la necesidad humana de crear ficción, utilizando la capacidad biológica natural de generar inferencias (*cfr.* 2.1.2.2), aptitud desarrollada para cubrir las limitaciones biológicas del cerebro a la hora de percibir el entorno y que han hecho viajar a la humanidad desde la prehistoria hasta las culturas actuales.

De este modo el ser humano ha utilizado la ficción desde el principio de los tiempos. Este ha sido su modo de inferir en la realidad, creando posibilidades de evolución a través de historias, colocando a personajes en situaciones copiadas de su contexto o inventadas a partir de sus experiencias y percepciones, conscientes e inconscientes.

Las narraciones según las teorías de Boyd (2009), han sido y siguen siendo los lugares comunes donde guardar experiencias, desarrollar la empatía y predecir el comportamiento humano individual, crear soluciones y ampliar la comprensión del medio, la conciencia propia y el mundo.

¹⁵ Aquí la relación planteada al final del capítulo anterior, sobre como desde el juego del Tarot se generan narraciones en cada tirada.

Asimismo, encuentra en el arte una continua búsqueda de novedad, que lleva a distintas combinaciones y modos de comunicar. El arte se convierte desde el diseño darviniano que Boyd (2009) propone, en productora de novedosas variaciones, no naturales, posibilitando la evolución, el cambio y la adaptación.

Las historias en particular, fomentan nuestra habilidad para multiplicar las opciones e imaginar posibles acciones al enfrentarnos a cualquier eventualidad. (Traducción propia de Boyd, 2009, p.411)

Giardinelli (2003) lo matizará de este modo:

No se trata de andar buscando lo original en lo extraordinario, en lo fuera de lo común, sino que se trata de imaginar otras posibilidades para lo común. (p.43)

Se muestra por otro lado el arte como el factor liberador del Cuento, siendo como género heredero del misticismo y la religión.¹⁶ (Otto Rank citado por Lizarazo, 2004)

Partiendo de estas consideraciones, se muestra como de los primeros ejercicios de juego y religión, surgen los mito y leyendas; por un lado como narraciones tradicionales, y por otro con los cuentos populares.

Estas narraciones forman parte por tanto del origen de cualquier creación tanto narrativa posterior, como artística. Propp (2008) indica asimismo:

Servían de tema a las artes figurativas: no se pueden comprender las tallas ni los dibujos ornamentales de muchos pueblos si no se conocen sus leyendas y sus 'Cuentos'. (p. 527)

¹⁶ Surge de aquí una cuestión para próximos estudios en profundidad: ¿Es el arte un factor liberador?

No obstante observando la narración como generador de ficciones y desde un punto de vista biológico, existen ciertas funciones que describen el funcionamiento y necesidad de la creación de ficción. Boyd (2009) especifica que desde el punto de vista de la evolución adaptativa humana, se debe comenzar por entender la ficción como un arte, emergido después de otras formas de arte como música, danza o las primeras artes visuales, de las cuales se sabe que el ser humano aprendió antes de llegar a generar historias. Asimismo el arte en relación a la adaptación evolutiva, queda planteado como *un juego cognitivo, que atrae el intenso apetito humano por las abundantes inferencias que el patrón permite, (Traducción propia de Boyd, 2009, p.381)* El mismo autor describe como necesario, el prestar atención a lo que de novedoso ofrece el hecho ficcional.

Con lo que se entiende desde este punto de vista, como las primeras representaciones artísticas y figurativas, fueron el modo primigenio de expresión, del que bebieron los primeros mitos y narraciones, para que otras creaciones artísticas volvieran a recurrir a la narración como fuente de creación artística y cultural. Generándose de este modo, y utilizando un termino biológico, una relación simbiótica, donde imagen y narración se van retroalimentando.

De nuevo Boyd (2009), esboza fundamentalmente dos signos que explican la necesidad humana de crear ficción desde un punto de vista de adaptación evolutiva.

Señala como primer signo el hecho ya planteado en el capítulo anterior (*cfr. 2.1.1.5*) por el profesor Martínez (2012) sobre la naturaleza de aprendizaje del cerebro a partir de la creación

de inferencias. Pues la lentitud del cerebro respecto a la realidad exterior, lo obliga a inferir el entorno a partir de la percepción de unos cuantos datos recibidos por los sentidos, con los cuales es capaz de producir gran cantidad de conceptos, a partir de imaginar predicciones, generando patrones que servirán para seguir vaticinando. De este modo, el cerebro puede seguir añadiendo información, utilizando los conocimientos ya adquiridos y añadiendo los descubrimientos posteriores.

En la ficción realizamos reiteradamente inferencias que rápidamente superan las evidencias. (...) Con pocos datos lanzamos complejas inferencias (Traducción propia de Boyd, 2009, pag. 189)

Como segundo signo, apunta la incapacidad de reprimir una respuesta a dichas inferencias. Como ejemplo expone la tendencia humana, a entender la realidad iluminada desde arriba¹⁷, con lo que al observar una escultura iluminada desde arriba y desde abajo, el cerebro de modo instintivo, seguirá leyendo las formas como si solo estuvieran iluminadas desde arriba, con la consecuente pérdida perceptiva de las formas reales que la suma de las dos iluminaciones puede generar, respecto a los volúmenes cóncavos o convexos.

De este modo explica, que no obstante el cerebro conozca que una ficción no es real, va a generar inferencias que involucren su propia realidad y va a ser incapaz de reprimir una respuesta cognitiva propia ante la historia¹⁸.

¹⁷ Se supone, por adaptación al entorno natural de iluminación solar.

¹⁸ Otro tema para tratar más adelante, será el modo de mantener la atención del escuchante o lector, para que esto pueda llegar a ocurrir. Para ello se ha de tener en cuenta otros muchos factores estructurales que incluyen sociedades, costumbres y relaciones con el entorno.

Describe Boyd (2009) la ficción, como juego artístico. Apunta que solo recientemente se ha comenzado a investigar desde la etnología y la neurología, confirmando el poder del juego y el arte a la hora de recalibrar mentes. Apunta citando a Levitin (2006), que el aprendizaje requiere de la asimilación y consolidación de información en el tejido neuronal, cuantas más experiencias se tengan en relación a algo, más fuerte será la memoria/aprendizaje extraída de estas experiencias.

Tras este planteamiento, se realiza la pregunta: ¿Qué función tiene la ficción a nivel biológico?:

La ficción aumenta el rango de nuestras experiencias indirectas y las opciones de comportamiento. (Traducción propia de Boyd, 2009, p.193)

Por todo esto se comprende como la creación de ficción cubriendo las faltas perceptivas a nivel biológico, genera patrones narrativos que adaptándose al ambiente, costumbres y sociedades compone distintas estructuras narrativas que atrapan la atención del escuchante o lector, para ejemplificar experiencias y comportamientos. (Boyd, 2009)

El cerebro lo que hace es construir un relato, una narración, para poder entender el mundo, para probarlo en un contexto que en este caso es el relato que genera con todos los datos obtenidos del exterior, comparándolos con los patrones que tiene almacenados en la memoria. (Martínez, L., 2012)

De este modo, las ficciones se basarán en símbolos extraídos de la naturaleza, los mitos y las costumbres. Por otro lado la representación de figuras o situaciones fantásticas, se explican extraídas del mundo onírico.

Estas imágenes oníricas, dotarían a los hombres de las cualidades de animales y fenómenos naturales. El hombre, ser que evoluciona a partir de la imitación y analogía del entorno donde se ha desarrollado (Foucault, 1974), de modo que soñar que se habla con un águila se relaciona inmediatamente con la necesidad de adquirir las cualidades de dicho animal, o con la búsqueda de consejo recibido por alguien a quien se considera poseedor de dichas cualidades. (Propp, 2008).

Partiendo de la posición de la psicología junguiana, la interpretación debe ajustarse a cada individuo y entorno concreto y al significado que social e individualmente tenga dicha analogía en un momento determinado.

Así mismo, centrando la atención en los cuentos, Bettelheim (2006), refiriéndose al sentido de los cuentos aplicados a la correcta evolución psicológica de los niños realiza la siguiente descripción:

...La tarea más importante y, al mismo tiempo, la más difícil en la educación de un niño es la de ayudarlo a encontrar sentido en la vida. (...) Para alcanzar un sentido más profundo, hay que ser capaz de trascender los estrechos límites de la existencia centrada en uno mismo, y creer que uno puede hacer una importante contribución a la vida (Bettelheim, 2006, p. 10)

Los cuentos de hadas suelen plantear, de modo breve y conciso, un problema existencial (Bettelheim, 2006, p. 15)

En esta cita se observa el planteamiento de la ficción como un lugar donde representar un problema hipotético para encontrar una solución.

Los cuentos de hadas suelen plantear, de modo breve y conciso, un problema existencial (Bet-

telheim, 2006, p. 15)

Se proyecta de este modo, como referente a partir del cual observar comportamientos y las conclusiones de estos. Vaticinando que puede ocurrir. A través de la mimesis y la simulación se aprenden comportamientos de actuación dentro de una sociedad. Se experimenta el mundo y cómo relacionarse con él.

En palabras de Franz (1993):

cada Cuento de Hadas es un sistema relativamente cerrado, que expresa un sentido psicológico esencial y único, traducido en una serie de imágenes y sucesos simbólicos. (...) todos los cuentos de hadas se proponen describir un solo y único factor psíquico, pero tan complejo y significativo, tan difícil de ser representado bajo todos sus diferentes aspectos que, para que este factor desconocido penetre en la conciencia, son necesarios cientos de cuentos y miles de versiones (comparables a las variaciones de un tema musical), sin que por ello el tema llegue a agotarse. Este factor desconocido es lo que Jung llama el Si-mismo, la totalidad psíquica del individuo que, paradójicamente, es también el centro regulador del inconsciente colectivo, Cada individuo, cada pueblo, tiene su propia forma de experimentar esta realidad psíquica. (p.9)

Desde esta perspectiva psicológica, Franz (1993) describe el cuento negando que sea una historia discursiva, por el contrario la entiende como el desarrollo de un único mensaje que muestra numerosas facetas sobre uno mismo. Planteando de igual modo mientras cita a Jung, que es en los cuentos donde mejor se puede estudiar la anatomía comparada de la psique. (p. 25)

2.1.2.4. Del Mito al Cuento popular

Habiendo encontrando un posible origen a la narración oral, en este punto se pretende mos-

trar de modo narrativo la posible evolución del Cuento a partir del Mito.

El Cuento como género se comienza a definir en Grecia y Roma, como parte de las narraciones mitológicas. Donde se escribió la ya nombrada historia de *Amor y Psique*, un cuento del tipo *La bella y la Bestia*, (Franz, 1993) formando parte de la novela fantástica *El Asno de Oro*¹⁹, de Apuleyo (123/5-180). Desde este origen, las narraciones irán evolucionando oralmente en la Edad Media hasta comenzar a verse escritas en otros textos como *El conde Lucanor* (1330-35),²⁰ no obstante, este libro se cataloga teniendo en cuenta la autoría, como Cuento literario,²¹ se observa un claro interés didáctico enfocado a la educación de príncipes.

Asimismo prosperó en otras culturas en forma de fábulas, lecciones de vida o entretenimientos ejemplares, con fines religiosos morales, pedagógicos, propagandísticos, siempre al servicio de y manteniéndose fuera de sentido estético. (Giardinelli, 2003, p.41)

Sin embargo, no será hasta el Renacimiento tras las cruzadas medievales y la apertura del comercio, que facilitó de nuevo, el acceso a los textos originales de Grecia y Roma, sumado a las posibilidades técnicas de recopilación y expansión que ofrecía la imprenta, que empezaran a surgir libros específicos con recopilaciones de narraciones populares.

De este modo se conocen muestras como la edición del *Fabulario de cuentos antiguos y nuevos* de Sebastián Mey, en 1613 en España o las *Fabulas* de La Fontaine de 1688, en Francia. Y la que se considera la primera recopilación de cuentos populares para niños *Los cuentos de Mama Oca* de Charles Perrault, en 1697 (Artium, 2010)

En aquel momento el concepto de infancia comenzaba a renacer tras la desaparición total en la Edad Media de lo que había sido su percepción grecorromana. No será hasta el siglo XVI cuando se comenzará a entender la infancia tal y como se entiende hoy, (Enesco, 2001). De modo que con anterioridad, es imposible introducir la catalogación de cuento infantil o para adultos, teniendo en cuenta los destinatarios.



Fig. 61. Emblemas de Alciato. (Alciato, 1549)

A partir de este repertorio de Perrault, con cuentos recopilados de la tradición oral, se puede hablar de cuento popular escrito, como narración independiente de otras narraciones tradicionales como el mito y la leyenda.

19 Se sabe de la existencia de este texto, como única novela latina que se ha podido hallar completa, escrita en el S.II. Supuestamente una adaptación de un texto original griego *Lucio* o *El asno*, atribuida a Luciano de Samosata, contemporáneo de Apuleyo.

20 Conjunto de prólogos, fábulas, alegorías y pequeñas novelas, con una estructura concreta: prólogo, cuatro breves tratados en prosa donde se ensaya conceptismo preliminar. Sus fuentes: relatos orales judíos, moriscos, experiencia personal, disciplinas judías y sermones eclesiásticos) de Don Juan Manuel (1282-1348)

21 Esta clasificación se hace teniendo en cuenta la autoría. Y queda dividida en Cuento Literario, cuando el autor es conocido, y Cuento Popular, cuando se desconoce el autor.



Fig. 62. Kunst und Lehrbüchlein, (El Arte y la Enseñanza) Grabado en Madera, de Jost Amman (1539-1591). (Agudelo, s.f.)

En la actualidad, se conocen otros tipos de catalogación por temática, algunos ejemplos son: fantástico, de terror, de amor, de suspense, de viajes...

No obstante, interesa en este caso dentro de esta investigación, la clasificación por tipo de personajes y narración. Desde este punto de vista, el Cuento se divide en: Mito, Cuento de Fórmula, Cuento Maravilloso o de Hadas, Fábulas o Cuentos de Animales, Cuentos de Costumbres. (Propp, 2008)

Franz (1993) plantea que no fue hasta los siglos XVII y XVIII que se empezaron a transcribir los cuentos. Hasta esas fechas, los cuentos se contaban.

En el folclore el pueblo conserva, sin comprenderlos, vestigios de tradiciones antiguas, que a veces se remontan a un pasado tan remoto que sería imposible determinarlo: (...) en este sentido desempeña la función más o menos 'subconsciente' cuyo contenido, una suma considerable de elementos de naturaleza esotérica, viene claramente de otro lugar (p.24)

2.1.2.5. El Cuento Ilustrado

Se observa ya un acercamiento al enfoque que esta investigación pretende matizar: la unión de imagen-texto en este tipo de narraciones.

Desde los jeroglíficos Egipcios no se verá hasta el nacimiento de los emblemas de Alciato en 1531, todo el potencial que la suma imagen-texto ofrece. Fueron los jesuitas los primeros en utilizar estos y otros emblemas para educar.

Sin embargo se considera como el primer proto-

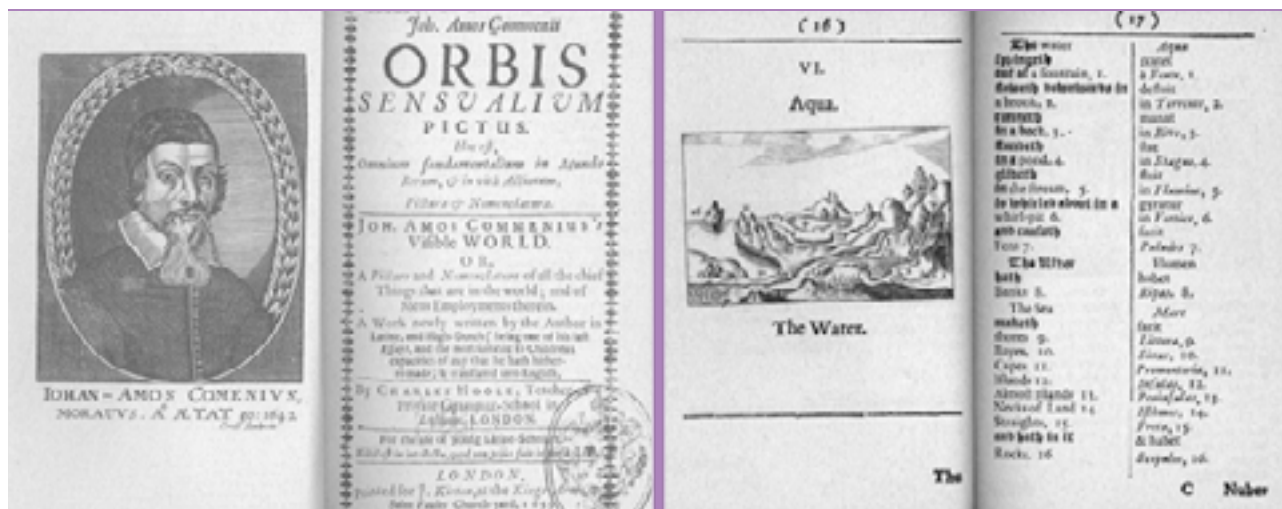


Fig. 63.Orbis Sensualium Pictus. (Uherský Brod, 1592-1670). (Agudelo, s.f.)

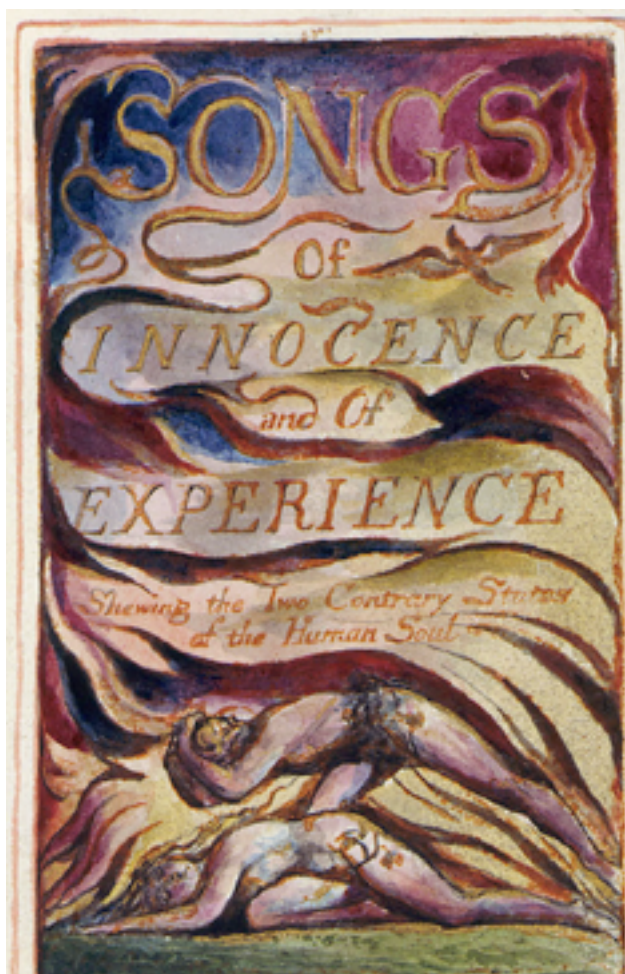


Fig. 64. Portada Cantos de inocencia (1789), Blacke, W. (1757-1827). (Lee, 2009)

tipo de libro ilustrado *Kunst und Lehrbüchlein*, ilustrado por Jost Amman, publicado en 1580 en Franckfurt, como libro de instrucción para jóvenes. También se incluye en la prehistoria del Cuento ilustrado el *Orbis Sensualium Pictus*, de Jan Amos Comenius (1592-1670), filósofo y teólogo polaco, considerado el padre de la pedagogía, quién lo publicó en 1658, para enseñar latín, afirmando que las imágenes son el modo de aprendizaje más sencillo de asimilar que puede ofrecerse a los niños.

De gran relevancia son asimismo los libros de William Blake, donde imagen y texto se funden de un modo único, los más relevantes son *Cantos de Inocencia* (1789) y *Cantos de experiencia* (1794).

Sin embargo, el primer Cuento como tal, acompañado de ilustraciones data de 1818, sería Thomas Bewick (1753-1828), el encargado de ilustrar las *Fabulas* de Esopo. (Salisbury, 2005).

No obstante, aun existiendo la catalogación de Cuento para niños y para adultos, la mayor parte de los cuentos populares y maravillosos, se expresan simbólicamente, generando distintos niveles de lectura. (Betttherheir, 2006) Quedando así, la limitación la relación por edades, como una elección personal.

Hoy en día se pueden establecer distintos tipos de libros ilustrados según su utilidad, dentro o fuera de la educación formal, libros de texto, enciclopedias ilustradas, cuentos ilustrados y álbumes ilustrados, como los más representativos. Siendo estos últimos, los que mayor peso otorgan a la imagen como elemento comunicador.



Fig. 65. *Select Fables*, 1784. Thomas Bewick (1753-1928) (Ameboide, 2012).

2.1.2.6. Breve Definición

Por todo lo expuesto hasta el momento, se recopila que las narraciones son el resultado de cubrir una necesidad biológica de comprensión y aprehensión del entorno y de las relaciones entre seres humanos.

Psicológicamente se interpretan desde la mirada junguiana como descripciones de viajes hacia el inconsciente que llevan al conocimiento de uno mismo a través de las experiencias de sus personajes, definidos como arquetipos reflejos de la psique.

Surgieron de la representación de mitos y ritos, en un intento por describir con palabras las actuaciones desarrolladas en ellos. Con el tiempo, la cultura popular se apropió de este modo de narrar, alejándose de la mística y buscando nuevos modos de atraer al interlocutor. De este modo se fueron añadiendo experiencias extraídas del medio y las interacciones humanas con él y con los demás individuos. Asimismo se incluyeron imágenes oníricas, todo ello transformado en símbolos, para explicar aquello que sin llegar a comprenderse del todo, comenzaba a hacerse presente en la consciencia.

De esta mezcla surgirán mitos y leyendas en busca de un acercamiento a conocer el comportamiento humano. Llegando a la Edad Media, cuando se observó asimismo una necesidad espiritual más cercana a la realidad popular.

Este tipo de narraciones orales se comenzaron a transcribir a partir del siglo XVII, cuando se dio comienzo asimismo a la utilización de ilustraciones que acompañaran estas narraciones, siendo conscientes de que era más fácil hacerlas com-

prendibles sumando imágenes al texto. Volviéndose así al origen, donde imagen y texto trabajaban juntos.

Más tarde en el siglo XX, se empezó a analizar y catalogar este tipo de narración, agrupándose por temática, autoría y destinatario. Llegando a definirse así, el Cuento Maravilloso como tal. Caracterizado por poseer una estructura interna fija, donde un personaje protagonista apoyado por personajes secundarios reales o fantásticos, vive una aventura en la que a partir del abandono del hogar o lugar de partida, debe resolver una serie de conflictos que le llevarán de regreso una vez haya adquirido los aprendizajes necesarios o resuelto los conflictos planteados.

Según Pérez(2008), el cuento se define como:

Una narración breve, oral o escrita, de un suceso real o imaginario; en ella interviene un reducido número de personajes que participan en una sola acción con un solo foco temático. El objetivo del cuento es provocar en el lector una única respuesta emocional, que unas veces tiene que ver con la moral práctica, con el saber vivir, y otras muchas, con el pasatiempo o el entretenimiento divertido.

Dentro de estas narraciones puede predominar la ficción y/o fantasía la cual elimina los límites entre lo natural y lo sobre natural. Este tipo de cuentos, quedan establecidos como Cuentos Maravillosos, donde:

El tiempo y el lugar de la acción suelen ser indeterminados. Igualmente lo son la época, la familia o la colectividad a la que pertenecen los personajes, que pueden ser humanos o no. Los personajes pueden carecer incluso de identidad propia precisa... (Pérez, 2008)

Serán estas definiciones las utilizadas a la hora de elegir los cuentos que se han de analizar en esta investigación.

El alma es toda la imaginación, incluido su propio auto-imaginarse. Es paradójica y engloba todas las contradicciones. (Harpur, 2010, p.221)

2.2. El Arquetipo. Del Inconsciente colectivo a la Individuación.

La propuesta de esta investigación lleva a explorar la existencia de los motivos psicológicos representados en las imágenes arquetípicas del Tarot, inquiriendo la posible presencia de los mismos dentro de ciertos Cuentos. Se utiliza esta búsqueda para llegar a una mejor comprensión del concepto representación arquetípica. Focalizándola, en este caso, hacia la creación artística.

Con el fin de comprender de que modo se materializan dichos modelos psicológicos a través de la imagen-texto, se toma como motor de indagación la definición de símbolo que utilizó C.G.Jung (1875-1961) ya que dio origen a sus arquetipos, asignándoles un importante papel dentro de la psicología analítica por él desarrollada.

Se va a observar a partir de aquí el símbolo desde la filosofía, dentro de la psicología. Comenzando a partir de dos posiciones básicas, aparentemente contradictorias, aunque realmente complementarias.

Por un lado el símbolo *sinicético*¹ que Freud utilizó como elemento constitutivo del inconsciente personal, el cual funciona al tiempo como su revelador, desvelando lo que ha estado reprimido; designa un deseo paralizado.

Desde este punto de vista freudiano, el símbolo proyecta el pasado, se convierte en historia, buscando un modo de apresar y señalar la actividad que lo produce, se define y diagnostica, y a causa de ello pierde su capacidad simbólica convirtiéndose en signo.



Fig. 1. Nebulosa Tarántula de 1000 años luz de extensión, pertenece a la vecina galaxia La Gran Nube de Magallanes. (La Zona de la Nebulosa Tarantula, s.f.)

Por otra parte, se plantea el símbolo *metapo-yético*² adoptado por Jung, elemento que se obstina por mantenerse vivo e indefinible, que se apoya en formas del pasado para proyectarse al futuro; un símbolo que se tensa, entre significar y generar nuevos símbolos, debiendo mantener la posibilidad de múltiples significados, convirtiéndose en variable utilizable en cualquier tipo de ecuación. (Trevi, 1996)

El símbolo freudiano interpreta el pasado re-

1 Volver al estado precedente. (Trevi, 1996, p.9)

2 Símbolo transformador. (Trevi, 1996, p.9)



Fig. 2. Representación del *simblema* descrito por Trevi en su libro *Metáforas del Símbolo*, (1996). (Boj, 2013).

primido, y el junguiano anima la voluntad de creación, de posibilidad.

Umberto Eco (citado en Trevi, 1996) define este último modo de comprender el símbolo como una *nebulosa de contenidos*.

Como el mismo Trevi (1996) apunta, en ocasiones las imágenes consiguen mostrar lo que las palabras todavía no consiguen describir. A través de esta imagen descriptiva de Eco, se ilustra el símbolo comprendido como una potencialidad de significados, una niebla en la que sumergirse para encontrar un significado posible, en un momento concreto desde un punto de vista determinado. Un significado que solo surge cuando el observador lo exa-

mina, es decir solo surge en la *psique* subjetiva del indagador y vuelve a desaparecer en cuanto se deja de buscar. Significado que adquiere forma de imagen simbólica o lo que Jung denominó, *imagen arquetípica*.

Las características básicas de este enfoque hacia el símbolo son la *intransividad*³ y la *intetividad*⁴ semánticas, que se encuentran reunidas en el término *simblema*⁵ (fig.2). Término que Trevi (1996) utiliza como complemento, pues considera que tanto el término símbolo, como *simblema* (a través del cual comprende el símbolo junguiano) no pueden actuar como sujeto: *el símbolo no 'está' por otra cosa, sino que a través de él acontece otra cosa*. (Trevi, 1996, p. 80).

Esta imagen permite mantener el símbolo según los términos planteados por Jung, en una constante apertura e indefinición, pues como se muestra en la figura 2, múltiples significados podrían ser transmitidos a través de un *simblema*, sin que necesariamente terminaran teniendo el mismo significado entre ellos. Siendo por añadidura productor y producto de significado de modo infinito. Es decir, y siguiendo con la figura 2, cada uno de los puntos proyectados desde un lado al otro del *simblema*, serían a su vez otros *simblemas*.

Con esta posición ante el símbolo, Jung propone una estructura dinámica para el subconsciente de Freud, nueva estructura que hará que

3 Mediante el término *intransividad* Trevi (1996) alude a su significado, que se encierra inexpresado en el mismo símbolo: *El símbolo está vivo solo mientras está preñado de significado* (Jung, citado en Trevi, 1996, p. 65)

4 Con el vocablo *intetividad*, se apunta a su cualidad de síntesis de opuestos, que los mantiene en una constante tensión-coalición, metaoposición lo llama Trevi, (1996, p. 65). En contra de la cualidad delimitadora y catalogadora del lenguaje y la conciencia lógica.

5 Trevi (1996) introduce este término de modo temporal, según sus palabras, para solucionar las aporías semióticas que encuentra en la definición simbólica utilizada por Jung.

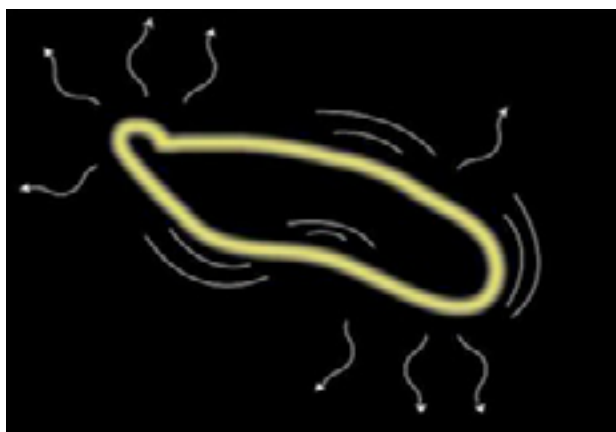


Fig. 3. Representación de las vibraciones de una molécula subatómica. (Pascual del Olmo, 2013)

se cambie el nombre pasando a ser el *inconsciente*. (Jung, 1997)

Más que ser un depósito de lo reprimido o un guardián de improbables formas a priori de la imaginación, el inconsciente es la actividad sintetizadora que tiende a la formación de sistemas, que a su vez son estructuras centrales operantes en sentido sintético (...) un inconsciente creativo que más allá de los contenidos, obra sintética y compensatoriamente respecto al pensamiento dirimente del intelecto consciente, produciendo aquel delicado organismo operativo que se ha convenido en llamar simblema. (Trevi, 1996, p.75)

Así el *simblema*, tanto como la palabra poética o la mirada simbólica, se convierten en *la mejor expresión posible de aquello que todavía no es expresable*, extendiéndose hacia la dimensión del todavía-no, anticipando con su preñez no definida. (Trevi, 1996, p.75)

De este modo la consideración de *hombre como animal simbólico* de Cassirer (1875-1945), adquiere un cariz evolutivo en Jung, pasando de definir al hombre como constructor de universos, a generador de realidades que todavía

no comprende. Describiéndose como *animal simbólico en cuanto anticipa mediante un pensamiento componedor que goza de la naturaleza del inconsciente creativo, eso que la cultura poco a poco volverá explícito y desentrañará a través de sus multidimensionales redes de significados. (Trevi, 1996, p. 76)*

Así, se muestra como elemento que facilita la síntesis, que permite la generación de imágenes y palabras extraídas del conocimiento inconsciente, actuando al tiempo de soldadura entre la actividad sintetizadora que produce dicho *simblema* y la actividad recapituladora que es susceptible de producir nuevos *simblemas*. En ninguno de los dos casos, la comprensión-resultado de la actividad hermenéutica podrá ser exacta ni definitiva. (Trevi, 1996, p.70)



Fig. 4. Representación de distintas moléculas compendedoras de partículas subatómicas. (García, 2070)

La imagen que se genera se asemeja a la que se utiliza para la comprensión de las partículas materiales en la teoría de cuerdas de la mecánica cuántica, donde las moléculas que componen las partículas subatómicas de la materia no se comprenden puntuales y estables, sino como los estados vibracionales de una cuerda. Será la oscilación de estas vibraciones las que determinen si en conjunto componen un electrón, un fotón o un quark.

Así el símbolo entendido como *simblema*, se mantiene en estado vibracional, esperando que la *psique* le otorgue una forma, ya sea para extraerlo del inconsciente o para introducirlo en él. Y aun adquiriendo forma, no será una forma definida, será una forma vectorial básica que no elimine su naturaleza variable.

Explicado de otro modo, el inconsciente necesita formas para enviar información de la inconsciencia a la consciencia, formas que se identifiquen pero que no aniquilen su potencialidad de significación. De este modo, los *simblemas* funcionan como los agujeros negros sobre la pared blanca de Deleuze-Guattary (1994), generando aperturas basadas en lo que la consciencia reconoce para extraer el material inconsciente que pueda adaptarse a ellas.

En este caso lo que la consciencia reconoce está determinado de modo básico y primario por el entorno, la cultura, la sociedad y la capacidad biológica de aprehender y adaptarse o enfrentarse a ellas. Sin embargo estas aperturas son blandas y se transforman cada vez que la información pasa a través de ellas. *Así pues, el símbolo es un signo que, perdiendo todo su valor semántico, conserva un enorme valor pragmático.* (Trevi, 1996, p.74)

Una vez comprendido el concepto de símbolo *simblematizado*. De qué modo colabora esta nueva concepción del símbolo a la comprensión del arquetipo, ¿Qué son los arquetipos?

La psicología junguiana entiende el alma humana como el conjunto de la *psique*, que a nivel individual conforma lo que Jung denominó el *sí-mismo*⁶. Este *sí-mismo* está compuesto por

6 Distinto al *sí-mismo* del psicoanálisis de los años 50, procede en realidad de *Selbst* término original en alemán, *Self* en inglés.

la suma de mundo consciente (dominado por el Ego) y mundo inconsciente (dominado por los símbolos⁷ o *simblemas*) ambos mundos se comunican utilizando dos tipos de lenguaje: la palabra que construye la consciencia del Ego, y las imágenes generadas por los ensueños desde el inconsciente.⁸ Estas últimas son el resultado de inferencias en la realidad, realizadas a través de la información compilada por los sentidos. (Gazzaniga, 1993). (cfr. 2.1.2.2)

Solo se puede hablar de lo inconsciente en la medida en que se pueden hacer patentes sus contenidos (Jung, 1997). Asimismo, sus contenidos se exteriorizan a través manifestaciones simbólicas, las cuales se organizan generando discursos a través de la consciencia. Entre estos discursos se encuentran los mitos, los cuentos, la poesía o el arte.

Observando estas manifestaciones, se descubren una serie de patrones, de motivos, que se repiten en distintas culturas y épocas, bajo distintas formas, como la de *el hombre sabio*, *la madre*, *la muerte*...

Estos motivos son las representaciones que la *psique* proyecta hacia el exterior, a través de imágenes arquetípicas, representaciones de los arquetipos internos, que componen la base más profunda del inconsciente colectivo, según la psicología analítica.

En muchos casos la lógica y la cultura aniquilan al símbolo dotándolo de un significado unívoco relacionándolo de modo pragmático

7 Hasta aquí coincidiendo con las teorías Freudianas.

8 Para Jung el *si-mismo* denomina la totalidad de la psique, la cual entiende dividida en tres estados de consciencia: Vigilia, Sueño y Dormir sin sueño. Incluyendo en Sueño, las fantasías generadas mientras se duerme y las que se desarrollan mientras se está en vigilia. (Boj en El Cuerpo Creado, 2009, pags.10-17.)

con el momento y lugar en el que se ha asesinado. Aun así el símbolo con su propiedad de *simblema*, jamás muere, la consciencia puede resucitarlo. (Trevi, 1996, p.71) En el inconsciente, el símbolo sigue latente y la voluntad⁹ de su búsqueda lo despierta.

Se plantea necesariamente desde este punto, describir el inconsciente colectivo, no obstante, la *psique* junguiana describe la totalidad de este inconsciente dividido en individual o personal, y colectivo.

El inconsciente individual, muestra como *el si-mismo* extrae el contenido que compone o genera el inconsciente personal, del inconsciente colectivo. Es decir que en la creación de este *si-mismo*, se considera primordial, todo el conglomerado de símbolos generados por las sociedades en las que el *si-mismo* se desarrolla. La influencia del entorno y la cultura en la construcción de la personalidad. Y por supuesto, la biología, el modo innato que posee el cerebro para aprehender de su entorno y cultura, este último, también diferenciado entre individual y colectivo: pues cada individuo posee una biología personal y única de aprehensión del mundo, basada en una biología común a la especie.

Así el inconsciente colectivo es un sustrato que se ubica debajo de lo inconsciente personal nutriendo a este último de imágenes que sobreviven en una nebulosa de potencialidad de significados. Estas imágenes son lo que Jung llamó arquetipos, son *la nebulosa de significados* que describe Eco, los *simblemas* que funcionan al mismo tiempo de bisagra entre el inconsciente y la conciencia facilitando la en-

trada y salida de estas imágenes.

Según sus palabras en *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo* (2010), los arquetipos, siendo conceptos centrales dentro de su concepción analítica, son los motivos *simblemáticos* que componen el inconsciente colectivo y por lo tanto también el individual, pues como se ha visto, este último extrae sus contenidos del primero. Asimismo, no están determinados por su contenido, sino, y solo relativamente, por su forma.

Un arquetipo está determinado en su contenido cuando -y esto es lo único comprobable- es consciente y por lo tanto ha ido relleno con el material de la experiencia consciente. Su forma, en cambio, como ya he explicado en otra parte, se puede comparar con el sistema de coordenadas de un cristal, sistema que en cierto modo predetermina la formación del cristal en la lejía madre, sin poseer él una existencia material. Esta solo aparece en tanto en cuanto cristaliza los iones y luego las moléculas. El arquetipo es un elemento vacío en sí mismo, formal, un elemento que no es más que una 'fecultas praeformandi', una posibilidad 'a priori' de la forma de representación. No se heredan las representaciones sino las formas, que en este sentido se corresponden exactamente con los instintos, asimismo formalmente determinados. Así como no puede demostrarse que existan arquetipos, así tampoco es posible hacerlo con los instintos mientras estos no actúen en concreto. En cuanto a la forma concreta, es plausible la comparación con la formación de cristales por cuanto el sistema de coordenadas sólo determina la estructura estereométrica pero no la forma concreta del cristal individual. Este puede ser grande o pequeño, o variar en virtud de la diferente configuración de su superficie o en virtud del entrecruzamiento recíproco de los cristales. Constante es solamente el sistema de coordenadas en sus, en principio, invariables relaciones geométricas. Esto mismo vale para el arquetipo: en principio puede dársele un nombre, y posee un núcleo invariable de significación que siempre determina en principio, pero nunca concretamente, la forma bajo la cual se presenta. Por ejemplo, 'la forma' como se presenta em-

⁹ Voluntad como fenómeno que empuja hacia la individuación, del modo descrito por Schopenhauer.

piricamente el arquetipo de la madre es algo no derivable sólo de él sino que depende de otros factores. (Jung, 2010, pp. 77-78)

El arquetipo no es otra cosa que un cierto aspecto formal, de frecuente incidencia, del instinto, siendo su existencia tan a priori como la de este. (Jung, 2010, p.372)

Según se describen desde la psicología junguiana, se entienden como perífrasis explicativas de la idea platónica, tipos arcaicos, primigenios imágenes generales existentes desde tiempos inmemoriales¹⁰, que en muchos casos se han transformado de contenidos del inconsciente a formulas conscientes transmitidas por la tradición a través de manifestaciones como ritos, mitos y cuentos. (cfr. 2.1.2.1)

Son elementos que solo designan los contenidos anímicos nunca sometidos a elaboración consciente, por esto representan un hecho anímico todavía de modo inmediato. Presentan en lo esencial un contenido inconsciente que, al hacerse consciente y ser percibido, se adapta a la conciencia individual en la que genera. Son complejos de vivencias que se presentan como un destino, comenzando su actividad en la vida más personal.

Por sus abundantes referencias son indescribibles aunque cognoscibles. Se hace imposible cualquier formulación unívoca. Ya que su principio, como se ha matizado, es paradójico. Sirven tanto para ordenar, como para crear.

Son autónomos y no pueden ser integrados de forma racional. Se utiliza el diálogo y el drama. La imaginación activa o lo que también se conoce como constelaciones, mostrándose a la conciencia de un modo ordenado, permi-

tiendo predecir su evolución o necesidad de cambio.

Se debe tener en cuenta que existen tantos arquetipos como situaciones típicas. Jung (2010) introduce el ejemplo del Zarathustra de Nietzsche, el cual es un arquetipo, el que correspondería con *el viejo sabio*. Del mismo modo, Puledda (1996) cita como Ficino (1433-1499), siempre creyó en la existencia de una *religión natural que habría asumido aspectos diversos en las distintas épocas y en los diversos pueblos* (p.12) describiendo así sin saberlo, el modo en el que los mitos absorben los símbolos, influyéndose unos a otros, pues en el inconsciente, todos los arquetipos se contaminan unos a otros (p.24. Franz, 1997)

Jung de nuevo describe los arquetipos, como elementos de la *psique* que son por naturaleza un condicionamiento previo irritante, solo si están en el lugar inadecuado. Y se necesitan como válvula de equilibrio entre la conciencia y el inconsciente. Mantienen así una puerta abierta a las posibilidades que la lógica racional delimita.

Se manifiestan en su interacción natural como '*moderación, remodelación, eterna conservación del eterno sentido*' (Jung, 2010, p.201) en mitos y cuentos, donde el alma dice algo sobre sí misma.

Por otro lado las imágenes arquetípicas, son las representaciones *siblemáticas* de estos arquetipos en el exterior de la *psique*, y tienen como características especiales que no son reproducciones de hechos físicos, descritos como productos de factor anímico. Del mismo modo que los instintos, cada representación arquetípica, posee una energía específica y no

10 Freud ya las intuyó aunque no las definió y las denominó *remanentes arcaicos* (Jung, 1997)

se pierde aunque se haga consciente.

Surgen como mitos de la historia de los pueblos y se hallan en cada individuo, actuando más intensamente.

Solo están determinados en la forma, no en el contenido. Se equiparan a las fantasías proyectadas. Comprendiéndose de modo similar al descrito por Merleau-Ponty en su *Fenomenología de la Percepción* (1993)

Este inconsciente personal, no es el lugar donde se reúnen todos los contenidos reprimidos y olvidados, tal y como plateó Freud¹¹. Este inconsciente personal junguiano, como ya se ha descrito descansa sobre otro de base más profunda, el inconsciente colectivo. (Jung, 2010) Desde la neurociencia actual, se puede comprender que descansa sobre las imágenes que el cerebro genera de modo natural intentando comprender el mundo desde lo que puede percibir, sumado al modo en el que la cultura integra estas imágenes.

De esta manera el *si mismo* es considerado la totalidad del ser. Es el primer arquetipo a través del cual se analiza la *psique* desde la psicología analítica.

El origen etimológico de vocablo arquetipo¹² parte de la suma de los términos griegos *arjé* que se traduce como norma, principio u origen; y *tupos* que significa impresión, modelo o matriz, (Watkins, 2000). Se entiende como patrón ejemplar del cual se derivan otros obje-

tos, ideas o conceptos. El propio Jung muestra el origen del termino del siguiente modo:

El termino archetypus se encuentra ya en Filón de Alejandría y se refiere a la 'imago Dei' en el hombre. Asimismo en Ireneo, donde se lee: 'El fabricante del mundo no hizo estas cosas por sí mismo sino que las transfirió de arquetipos ajenos'. En el 'Corpus Hermeticum' Dios es llamado 'la luz arquetípica'. El Dionisio Areopagita la expresión aparece varias veces, por ejemplo, 'los arquetipos in-materiales', en 'De caelistic hierarchia', y asimismo 'De divinis nominibus'. En san Agustín no se encuentra la expresión arquetipo, pero sí la idea, por ejemplo en 'De diversis quaestionibus': 'Ideas... que no están formadas... que están contenidas en el saber divino'. El 'arquetipo' es una perífrasis explicativa del 'eidos' platónico. Para nuestro propósito esa denominación es precisa y útil, porque viene a decir que los contenidos de lo inconsciente colectivo son tipos arcaicos o -mejor aún- primigenios, imágenes generales existentes desde tiempos inmemoriales. (Jung, 2010, p.4-5)

Imágenes, como ya se ha descrito, que se manifiestan a través de las imágenes arquetípicas, las cuales terminan describiéndose como símbolos de todo aquello que determina a los seres humanos pero que no se termina de comprender o no se tiene presente conscientemente¹³. (La muerte, el amor, la madre, el lado oscuro, el otro...)

Intentando aplicarlo a la teoría de la triada lacaniana (Lacan, 1953), las imágenes arquetípicas se traducirían como *lo simbólico* que representa al arquetipo *-lo imaginario-*, intentando comprender *lo real*. Donde *lo simbólico* podría expresar el equivalente al *Ego* junguiano; *el imaginario* lacaniano, *al inconsciente* de Jung (tanto individual, como colectivo); y *lo*

11 Quién matizó más tarde la diferencia entre *ello* y *superyó*, siendo el *ello* la *psique* de los instintos y el *superyó* la conciencia colectiva en parte consciente y en parte reprimida. (nota al pie en Jung, 2010, p. 3)

12 Jung (2010) señala que el primero en acercarse a la idea de estas imágenes primigenias fue Platón, también Adolf Bastian desde el ámbito

13 Esta definición es importante, pues ha generado gran controversia entre los teóricos más críticos hacia la psicología analítica, al confundir, arquetipo con imagen arquetípica. (Entre ellos, Goldenberg, 1979; Lauter y Rupprecht, 1985; Young-Eisendrath, 1984, citadas por Wright, 1993)

real, al mundo externo, aquello que no es *la psique* junguiana.

No obstante, resulta imposible dentro de esta investigación, realizar una correspondencia más profunda, entre una teoría y otra, ya que a poco que se intente indagar, se vuelve a caer en el hecho diferencial de una y de otra concepción del símbolo. Y es que para Lacan (1953), del mismo modo que para Freud (Trevisi, 1996), el símbolo se convierte en un signo que diagnostica. Aun comprendiendo que designa, según su principio de satisfacción, una parte imposible de poseer: *lo real*; o describiendo fantasmas de *lo imaginario*. Su teoría parece obviar la imagen simbólica (concebidas como *simblema*), aquella que según la psicología analítica junguiana, puede llegar a la consciencia sin necesidad de ser comprendida en su totalidad, pero que puede ser analizada desde la consciencia a posteriori, dejando vía abierta al inconsciente.

..el símbolo es una expresión, la mejor posible, de un contenido inconsciente que sólo se barrrunta pero aun no se reconoce. (Jung, 2010, p. 6)

El propio Jung asimismo, defendía que el símbolo no es representable. Es aquello que marca hasta donde se conoce, sin precisarlo pues se desconoce su contenido total, solo se puede hacer referencia a su sentido. En esta cualidad indefinida se refleja la influencia que Nietzsche tubo en Jung.

Para Nietzsche *el superhombre* se define como un niño-artista, haciendo referencia al artista como creador, como inventor e *imaginador* de posibilidades. Si el arquetipo es un símbolo que conforma los patrones que la consciencia

no ha desarrollado aun, se deduce que posee la misma característica de imposibilidad de representación a priori.

Esto que en principio, como ya se ha descrito, se muestra contradictorio, tiene una imagen en la paradoja de Schrodinger y en el modelo de la teoría de cuerdas¹⁴ de la realidad cuántica¹⁵.

El ser humano se expresa de forma inseparable, a través del mythos y del logos. (Duch et. al., 2008)

Desde este punto de vista, el mito es una de las manifestaciones simbólicas creadas por la psique del ser humano. Como se ha observado en los capítulos anteriores, la necesidad de crear ficciones es una acción evolutiva natural en el ser humano, que pretende la organización y generación de sentido para las creaciones simbólicas. (cfr. 2.1.2.3)

El hombre fue desarrollando la consciencia lenta y laboriosamente, en un proceso que necesitó incontables eras para alcanzar el estado civilizado (que, arbitrariamente, se fecha con la invención de la escritura, hacia el 4000 a.C.). Y esa evolución está muy lejos de hallarse completa, pues aun hay grandes zonas de la mente humana sumidas en las tinieblas. (Jung, 1997, p.24)

¹⁴ El modelo de la teoría de cuerdas, aunque sin demostrar, plantea una imagen interesante. Mantiene que las partículas que componen la materia, son en realidad cuerdas circulares que vibran constantemente, pudiendo adoptar la forma de electrón, protón, quark... dependiendo de la oscilación.

¹⁵ La paradoja de Schrödinger, en la que se plantea un sistema formado por: una caja cerrada y opaca con un gato una botella de gas venenoso con un dispositivo que depende de una molécula de gas radioactiva la cual posee una probabilidad del 50% de desintegración en un tiempo dado. De modo que si la molécula de gas radioactivo se desintegra, el gas venenoso se libera y el gato muere. Durante el tiempo que la caja esta cerrada con todos los elementos en su interior, según los planteamientos de la física cuántica, la función de onda del gato que determina su estado, no está definida, es decir que el estado del gato es vivo y muerto de modo superpuesto. Pero si la caja se abre, el observador fija la onda y el gato estará vivo o muerto. Esto es un ejemplo a gran escala de lo que según las teorías cuánticas ocurre con el sistema de partículas que componen los átomos, las cuales se hallan en una superposición de estados posibles.

Se extrae de estas palabras a partir de lo planteado hasta ahora, el modo en el que el cerebro genera imágenes arquetípicas, basadas en principio, en el modo natural y biológico que posee de inferir en el exterior y procesar estas inferencias. Las imágenes, sensaciones y palabras del exterior de la *psique* individual se generan y cotejan de modo colectivo, pudiendo definirse la existencia de una especie de *psique* colectiva; la cual conduce al desarrollo de la conciencia colectiva y revierte en la conciencia individual. Sin embargo, por todo lo planteado hasta ahora, solo de un modo parcial.

Pues en el inconsciente, aun existen lo que Jung describe como *grandes zonas sumidas en las tinieblas*, las cuales se comprenden como información no definida, potencialidades de significados almacenadas a partir de sensaciones, emociones e intuiciones no verbalizadas. Es decir no compartidas ni cotejadas con el otro.

De ahí, que el objetivo primordial de las teorías de la psicología analítica sea *la individuación*.

Del mismo modo en el que las teorías de Shopenhauer se planteaba el impulso vital proveniente de *la voluntad*, o en las teorías de Freud y todos sus seguidores, (Lacan, Zizek...) el objetivo primordial es el *principio del placer*; encontrando en el eros el motor del ser humano; no obstante en Jung este estímulo queda definido en la necesidad de conocerse a uno mismo en totalidad, en *la individuación*.

Empero, todas las teorías coinciden en que solo el lenguaje permite la consciencia, es decir que existe gran cantidad de información que

permanece funcionando de modo inconsciente dentro de la psique. De esta manera Jung opone el pensamiento racional a la imagen simbólica, planteando que el ser humano vive en una constante tensión de opuestos. (Trevi, 1996)

Por otro lado, Jung comprendía el símbolo partiendo de una base dual, cada símbolo, independientemente del significado, contiene un polo positivo y uno negativo, una luz y una sombra. De esta manera, la imagen arquetípica posee su significación en positivo y negativo, en constante tensión. También Trevi (1996) ve en el símbolo junguiano esta cualidad que le resulta incomoda pero necesaria, pues es una cualidad que mantiene al símbolo mutable, abierto de modo permanente.

Respecto a la importancia de los sueños, (o ensueños¹⁶), en la creación de imágenes arquetípicas, se define que son las *representaciones de sucesos imaginados durmiendo*¹⁷, es decir fantasías generadas durante el estadio de sueño. No obstante para Jung, el ensueño aquí planteado incluía no solo las fantasías generadas durante el sueño, sino también las generadas en vigilia. Igualmente se adopta dicha característica en esta investigación.

Se comprende a partir de los planteamientos descritos como el ensueño genera y utiliza fantasías como lenguaje y medio de almacenar información, fantasías que operan desde lo

16 Para distinguir el fenómeno sueño del acto de dormir, se hará uso a partir de este punto del termino *ensueño*, vocablo atribuido a F. de Herrera, y utilizado por los humanistas del s. XVI, para traducir el término que aludía al fenómeno sueño en latín, que sí se distinguía del acto de dormir. (Colominas, 1983)

17 Así define Juan Colominas la acepción *sueño* proveniente del latín SÖMNIUM; distinta de la que proviene del también latín SÖMNUS, que designa el acto de dormir. Ambas acepciones confundidas bajo el termino español Sueño. (Colominas, 1983, p.)

simbólico.

Se confirma asimismo desde la neurociencia actual que es el lenguaje el encargado de generar conciencia (Gazzaniga, 1993) por lo tanto cualquier información que no sea verbalizada queda almacenada en el inconsciente. De igual modo cada imagen, sensación, emoción o palabra es almacenada con una carga simbólica en el inconsciente.

Jung (1997) encontró en los sueños una fuente accesible para investigar la facultad simbolizadora del hombre, pues tienen la ventaja de ser productos involuntarios y espontáneos del inconsciente. (Jung, 2010) Pudiendo rescatar con más facilidad los reflejos de los arquetipos en estas imágenes creadas en el ensueño.

Partiendo de estas definiciones, se plantea el mazo del Tarot como una representación del *sí-mismo*, donde las figuras y cartas que lo componen son los símbolos -las imágenes arquetípicas- y *el Ego* la conciencia, aquel que verbaliza y conforma la lectura simbólica en cada tirada. Del mismo modo, el Cuento queda definido como una narración a través de la cual, *el Ego* evoluciona reflejándose en imágenes arquetípicas.

Así el lector del Tarot, hace consciente partes de su inconsciente a través de la verbalización de los reflejos de sus arquetipos inconscientes sobre las imágenes arquetípicas del Tarot. Y el Cuento puede entenderse como un ejemplo ya descrito verbalmente de una de las miles de combinaciones posibles de evolución del Ego hacia la individuación.

Asimismo cada arquetipo, cada arcano del

mazo, mantiene su principio de *simblema*, (empero algo más limitado por la forma de la imagen), y su base dual, de ahí que *el Emperador* simbolice como mínimo tanto a la fuerza decisiva del padre; aquella que impulsa el avance; como la fuerza castradora; aquella que paraliza.

A partir de estos términos el Tarot, el mazo en su conjunto, es considerado como un símbolo con su capacidad *simblemática* incluida. Un símbolo compuesto de imágenes arquetípicas, que pueden conectar con los arquetipos de la *psique*; esa nebulosa de significados que se pueden reflejar en los arcanos; para generar una narración a través de la que el lector puede conectar con patrones inconscientes y que al ser verbalizados pueden alcanzar la conciencia.

De este modo se comprende el hecho de que una vez los arcanos del Tarot reflejan ciertos contenidos del inconsciente, concluyen en una verbalización de los mismo. Que en ese momento se convierten en signos. Sin embargo, la estructura simbólica del Tarot en su conjunto, lleva siempre a una lectura de avance. Es decir, deja abierta la posibilidad de cambio, con lo cual el signo una vez catalogado, vuelve a su raíz simbólica, pudiendo leerse de nuevo de un modo totalmente distinto.

Así el lector puede meditar sobre quién es él mismo en cada momento presente. Puede observar desde la consciencia qué inercias son las que le mantienen el estado en el que está, pudiendo llevarle a pensar en modos de alterar estos patrones de comportamiento para superarlos, o aceptarlos.

Para esta teoría, se parte de la base aportada en el capítulo anterior sobre el origen de las narraciones, el cual queda planteado en la representación, la acción dramática de los ritos. Los ritos y las narraciones se han definido como los generadores de las representaciones gráficas, plásticas y escultóricas de la humanidad. Lo que lleva a la conclusión de que la primera creación simbólica¹⁸ es la actuación, la representación dramática, el gesto.

Los experimentos de Gazzaniga (1993) muestran que tanto imágenes como palabras generan o pueden generar una acción motora, lo que pone en duda lo absoluto de la teoría lacaniana sobre el símbolo y el lenguaje, que plantea como único generador de símbolos al lenguaje¹⁹.

Si bien es cierto que la palabra reina en la conciencia, no es menos cierto que la imagen puede operar desde el inconsciente prescindiendo de la palabra y generando de este modo gestos que necesiten de un significado que la conciencia generará. (Gazzaniga, 1993)

Sobre lo innato de los arquetipos: para Foucault: *el hombre dado que tiene un lenguaje, puede constituirse todo un universo simbólico en el interior del cual tiene relación con su pasado, con las cosas, con otro, a partir del cual puede construir también algo así como un saber (en forma singular, ese saber que tiene de sí mismo y del cual las ciencias humanas dibujan una de las formas posibles). Foucault, 1974, pag. 342)*

¹⁸ Simbólica por ser el elemento comunicativo que convierte al individuo, en palabras de Cassirer o Lacan, en humanos.

¹⁹ En este punto se debe recordar su concepción de símbolo como algo que designa, es decir, entendido desde el punto de vista de esta investigación, como signo. De ahí que para la concepción lacaniana, el lenguaje sea su máximo referente, pues solo observan su existencia desde la conciencia.

2.2.1. Función Comunicativa y Cognitiva

Partiendo de lo planteado hasta el momento, se observa la necesidad de generar una narración que sirva para describir los distintos estadios del símbolo nombrados, con la intención de aclarar el concepto que se utiliza para el análisis utilizado en esta indagación.

Se plantea así, que el primer modo de comunicación humana debió ser el gesto. Dicho gesto dio lugar a las primeras representaciones simbólicas, que terminaron convirtiéndose en signos, llegando a los jeroglíficos, haciendo surgir los alfabetos y el lenguaje escrito.

La capacidad y necesidad humana de comprender la realidad, otorga tanto a imágenes como palabras una capacidad de significado ampliada, devolviendo a los signos su capacidad simbólica a través de los ritos, mitos, representaciones, imágenes y cualquier creación artística.

Estos símbolos se comprenden como una marca en la conciencia, intentan otorgar una forma a conceptos que no se terminan de comprender, señalan un -hasta aquí se conoce- dejando abierto el análisis infinito dependiendo del contexto, observador y momento histórico en el que se lea.

De este modo individuos y sociedades aprehenden del entorno y su relación con él, memorizan la información recopilada por otros permitiendo el avance constante e infinito de la conciencia del ambiente donde se desarrollan, unido esto a la existencia social y propia.

Asimismo, el símbolo facilita la aprehensión

de información almacenada directamente en el inconsciente, de modo que se pueda transmitir aquello no del todo comprensible, los conceptos no explicables con descripciones racionales detalladas por el lenguaje. De modo que un individuo puede utilizar un símbolo de modo inconsciente, haciéndolo presente en la realidad sin comprenderlo, dejando abierta a otro, la posibilidad de utilizarlo o seguir transmitiéndolo.

Según los descubrimientos surgidos de los experimentos de Gazzaniga (1993), se demuestra que el cerebro gestiona gran parte de la información que llega desde los sentidos sin pasar por el módulo generador del lenguaje, el cual genera la conciencia.

Esto hecho explica de modo biológico el funcionamiento de la conciencia y el inconsciente. Tomando como punto de partida el inconsciente individual, todos los datos percibidos se almacenan en el inconsciente, aquellos que se reconocen a través del módulo generador del lenguaje, pasan a ser conscientes²⁰, aquellos que no son reconocidos, quedan almacenados en imágenes o sensaciones simbólicas, que no pueden explicarse ya que la conciencia, con su capacidad de verbalizarlos, no los reconoce, no tiene patrones que los explique.

La información almacenada en el inconsciente, puede llegar a materializarse en el exterior de la *psique* a través imágenes o acciones; tanto aquellas que siempre han sido inconscientes, como aquellas automatizadas; hasta que el módulo generador del lenguaje busca, en-

²⁰ Otros pasan de la conciencia al inconsciente una vez verbalizados y automatizados, y siguen operando desde allí. Sirva como ejemplo la acción de conducir, que pasa de la conciencia al inconsciente, operando automáticamente desde el inconsciente. Como esta, muchas otras acciones aprendidas consciente, o inconscientemente por imitación.

cuenta o inventa una lógica significativa que las pueda catalogar, haciéndolas comprensibles.

En muchos casos estas imágenes o acciones adquieren una forma simbólica. Cada inconsciente personal, encontrará su propio significado determinado por las estructuras biológicas, aprehendidas y desarrolladas por el propio individuo.

No obstante, el símbolo necesita quedar sin clasificar en el inconsciente colectivo, de modo que cada inconsciente personal encuentre en él la respuesta adecuada. Si el individuo o la sociedad otorgan un significado estático al símbolo, este se transforma en signo, perdiendo su capacidad de transformarse, es entonces cuando rápidamente se generan nuevos símbolos que lo sustituyen.

El lenguaje se describe, como el modo de comunicación más racional, lo que implica que sea el más sintético y específico. A través de él se delimita y clasifica, se disecciona el entorno y lo que se percibe de *lo real*. Lo real en términos lacanianos, como aquello que existe, que siempre está, pero no se conoce, siendo imposible de catalogar; es el lugar donde el ser humano nunca a estado. Necesitando del imaginario para alcanzar cierto tipo de catalogación simbólica (Crudo, 2012).

De esta manera el símbolo se muestra como una herramienta de cognición y comunicación imprescindible para la evolución de la humanidad, tanto individual como colectiva.

2.2.2. El arte como hecho simbólico

Los datos planteados hasta el momento, necesitan de un punto de vista que comprenda al arte como hecho simbólico, es decir, como creación de naturaleza simbólica de por sí.

Brian Boyd (2009), propone que el ser humano *ve el arte como una forma de juego cognitivo que respondería a nuestro intenso apetito por la riqueza de inferencias que los patrones permiten.* (p.381) El cerebro indaga la búsqueda de patrones porque está diseñado para crear coherencia. Asimismo este último autor plantea que el arte, en este sentido, es una adaptación humana que puede definirse principalmente a partir de las siguientes funciones:

1. Refinar y calibrar capacidades cognitivas relacionadas con las percepciones sensoriales y la socialización.
2. Aumentar el estatus del talento artístico.
3. Mejorar la coordinación y cooperación de comunidades dentro de la especie humana, social por naturaleza.
4. Promover la creatividad desde niveles tanto sociales como individuales.

Boyd (2009) observa el papel especial del arte, en el modo en el que este permite la extensión y el refinamiento de las competencias cognitivas clave. Matizando las nuevas investigaciones que comienzan a confirmar el poder del juego y el arte para recalibrar la mente. (pag.190)

Las artes tribales, como tejer, formas clásicas como el soneto, y arte moderno como el cine, todos dependen de la existencia de normas comunes para proporcionar apuntes y desafíos. (Traducción propia de Boyd, 2009, p.407)

En esta cita se observa por la necesidad de desarrollar patrones de significado para las creaciones artísticas,

de modo que se muestren comprensibles dentro de una sociedad, en un contexto y momento histórico concreto. Estas creaciones terminan leyéndose como símbolos que van adquiriendo significado dentro de las sociedades, pasando a ser en algunos casos signos.

Sin embargo desde el punto de vista planteado en esta investigación, se hace imprescindible recordar de nuevo, la capacidad *simblemática* del símbolo, la cual lo describe dejándolo abierto a distintas lecturas posibles en distinto tiempo y lugar. Lo que lleva a pensar en la definición del pensamiento artístico, como aquel que otorga esta capacidad simbólica *simblemática* a los objetos y símbolos generados por la humanidad.

La mirada artística, queda así definida como una mirada inquieta, que observa lo percibido de *lo real*²¹, intentando hallar nuevas referencias.

De igual modo si el arte se define como un *juego cognitivo*, crear utilizando símbolos, se traduce como un juego a partir del que acercarse a *lo real*. De modo que utilizar símbolos para la creación de narraciones; como ocurre en el Cuento; o utilizar símbolos para crear juegos; como en el Tarot; se observan como dos hechos artísticos a partir de los cuales acercarse al conocimiento del individuo y lo social.

Comprendiendo al artista o individuo creador, como aquella persona que genera a partir de la manipulación y control de un material; originándose nueva materia a raíz de dicha manipulación; dentro del campo de la comprensión de la realidad (*lo real*), el símbolo se convierte en una herramienta imprescindible y el arte se define, desde este punto de vista, como un hecho simbólico.

²¹ Teniendo en cuenta, por lo descrito hasta el momento que *lo real* en sentido lacaniano, es imposible de percibir en su totalidad para el ser humano.

Para explorar el espíritu humano no podemos limitarnos a novelas o poemas, Es necesario experimentar con conjuntos de imágenes móviles, donde las formas, los espacios, las luces, los ruidos, tengan casi siempre, más importancia que las palabras. Alain Robbe-Grillet. (Citado en Sánchez, 2012, p. 125)

2.3. Del Medio Impreso al Medio Projectado

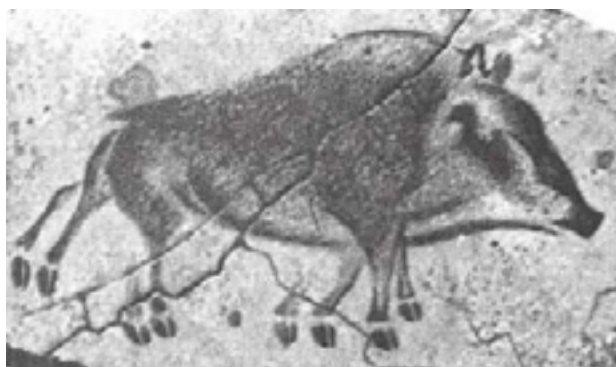


Fig. 1. Representación de movimiento en figura paleolítica 9999 A.C. (Anula, 2015)

En el transcurso de este capítulo se espera justificar la elección del soporte cinematográfico a la hora de realizar los análisis narrativos que se presentarán en esta investigación.



Fig. 2. Pinturas rupestres de levante. (Pintura rupestre levantina, 2007, July)

Siguiendo la línea de los capítulos anteriores, con la idea de narrar una especie de génesis básica hacia un origen del cine, se parte de la premisa planteada en el capítulo anterior, la cual plantea la



Fig. 3. Como hacer sombras chinasas con las manos. (Sombras chinasas para niños, 2015)

narración de ficciones como una necesidad básica biológica humana. (cfr. 2.1.2.3)



Fig. 4. Escena de sombras chinasas de la compañía Hong Kong Puppet y Shadow Art Center. (Cid, s.f.)



Fig. 5 Representación de danza y música Egipto, 2000 A.C. (Sevilla, 2013)

La necesidad de inferir la realidad y transmitir lo descubierto a partir de estas inferencias, lleva a generar historias partiendo en el origen, de la representación gestual y oral del rito. En estas historias, se desarrollan acciones y situaciones basadas en una mezcla de realidad individual, social y onírica, cubriendo una necesidad de comprensión del entorno, la sociedad y uno mismo en última instancia.

Estas narraciones evolucionarán y se expandirán sobre nuevos soportes, llegando al medio escrito, sobre soporte libro,



Fig. 6. Representación de movimiento en vasija griega 400 A.C. (Grecia: Legado cultural y filosófico, 2015, June 30)

en los mitos y primeras recopilaciones de fábulas y cuentos. Los cuales, a partir del siglo XVI, utilizarán ya la mezcla imagen-texto.



Fig. 7. Dibujo de Giovanni de Fontana de 1420 (Johannes, 1618, p.70). (BSB, 2013)

Así mismo, del modo ya descrito, el Tarot combina la imagen y el texto para generar narraciones que lleven a una comprensión mayor de uno mismo.

El origen del cine por su parte se comprende, por todo lo planteado hasta el momento, desde dos puntos que se explicarán a continuación:

1. La ya mencionada necesidad de generar ficción, relacionada en su origen de

Tabla.1

Tabla realizada con los datos mostrados por Sánchez, 2012. (Boj, 2015)

Precedentes del Cine:

NOMBRE	AUTOR	AÑO	LUGAR	BREVE DESCRIPCIÓN
Lámpara Mágica	Giovanni de Fontana	1420	Venecia	Diseña una lámpara de vela que proyecta un pequeño diablillo grabado en uno de los cristales.
	Athanasius Kircher	1645	Alemania	Proyectaba imágenes transparentes a través de una lente.
Eidophusikon	Philippe-Jaques	1781	Francia	Ilusión óptica generada a través de la iluminación estratégica de decorados.
Panorama	Robert Baker	entre 1788-1863	Inglaterra	Pintura mural de grandes dimensiones que rodeaba y giraba alrededor de los espectadores, variando asimismo su iluminación.
Diorama	Louis-Jacques Daguerre	1822	Francia	Espectáculo óptico que consiste en un conjunto de pinturas transparentes que se iluminan de modo estratégico y variable.
Traumatropio	John Ayrton	1826	Francia	Placa circular con una imagen en cada una de las caras que se gira rápidamente produciendo una superposición retiniana.
Fenakistoscopia	Plateau	1833	Bruselas	Disco con endiduras donde se colocaban imágenes sucesivas de un movimiento que se hacían girar frente a un espejo, reflejando el movimiento.
Zootropo	William George Horner	1834	Inglaterra	Cilindro con endiduras desde las que ver girar en su interior una sucesión de imágenes que construían un movimiento.
	Maxwell	1869	Inglaterra	Se incorporan lentes a las ranuras que actuaban de visor.
Praxinoscopio	Émile Reynaud	1877	Francia	Dos tambores concéntricos: uno con espejos y el otro con imágenes. Se eliminan las ranuras. La sensación de movimiento se consiguió con los reflejos en los espejos.
Zoopraxiscopio	Eadweard Muybridge	1878	Francia	Aparato que reproducía sucesiones de fotografías.
Kinematoscopia	Ettienne-Jules Marey	1888	Francia	Aniación de series fotográficas, montadas sobre una rueda giratoria con paletas. Aparato que reproducía sucesiones de fotografías.
Kinetógrafo	William K. L. Dickson	1891	Escocia	Cámara con dispositivo de movimiento discontinuo, con ruedas dentadas para el arrastre de la película.
Kinetoscopia y	Edison	1894	EE.UU	Sistema de visionado individual de imágenes a 40-46 fotogramas por segundo.
Kinetófono				Precedente del cine sonoro, combinaba el kinetoscopia y el fonógrafo
Bioscopio	Max & Emil Skladanowsky	1895	Alemania	Aparato de proyección doble que pasa 16 fotogramas por segundo. Fueron los primeros en realizar proyecciones públicas.
Panoptikon o Eidoloscopia	Woodville Latham & Cnia	1895	EE.UU & Francia	Proyección nítida de una película de 70 mm, provista de una presilla que logró el movimiento intermitente.
Cinematógrafo	Los Lumiere	1895	Francia	Cámara y sistema de proyección en pantalla de película 35 mm a una velocidad aprox. de 16 fotogramas por segundo. Sin embargo, su única invención fue el mecanismo de arrastre.
Vitascopio	Edison	1896	EE.UU	Perfeccionó el sistema de arrastre, con una presilla que impedía la rotura de la película.
Kinemacolor	George Albert Smith	1898	Inglaterra	Utilizaba trucos y procedimientos de grabación bicroma, asimismo, principios de montaje como justificación narrativa.

modo psicológico, con la búsqueda de comprensión del mundo anímico de lo inconsciente.

2. La búsqueda de control y reproducción mimética del entorno. En este caso relacionado con el movimiento y el tiempo.

El punto uno se relaciona con la necesi-

dad de comprender el mundo de lo desconocido, se observa desde el comienzo de las representaciones pictóricas, a las que se les otorgaba poder anímico. Estas representaciones evolucionaron por su lado hacia la actuación y la narración oral con proyecciones, las conocidas como sombras chinas¹, (figs.3 y 4).

¹ Aunque el teatro de sombras ya se conocía en Europa desde el Renacimiento, popularmente se reconoce a Do-

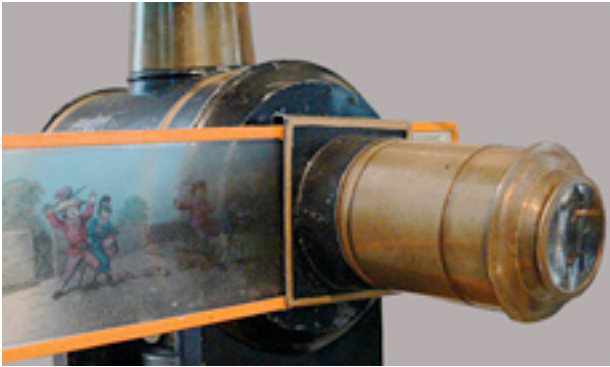


Fig. 8. Linterna Mágica. (Pascoal, 2011)

Del mismo modo en estas representaciones primitivas, se observa un intento de comprender el movimiento (fig.1 y 2). Lo que progresó desde lo rudimentario de las narraciones orientales acompañadas de sombras, dando lugar durante el Renacimiento a idear sistemas de proyección.



Fig. 9. LinternaMágica1640. (Jorge, 2009)

El físico e ingeniero Giovanni de Fontana (1395-1455), describe en su manuscrito *Liber Istrumentorum*, de 1420 (Johanes, 1618) lo que se conocerá en siglos posteriores como la linterna mágica, (fig. 7, 8 y 9). Él mismo se consideraba mago conocedor del esoterismo. El minique Séraphin (1747-1800), como titiritero que popularizó este tipo de narración e la corte de Versailles.

aparato que diseñó, proyectaría un diablo en movimiento, sirviéndose del parpadeo y oscilación de la llama de una vela que estaría dentro de la lámpara.

Sin embargo, se considera² al jesuita Athanasius Kircher (1601-1680), como el inventor de este precedente de los



Fig.10. Fenaquistiscopio. (Schipani, 2013)

juguets ópticos. Su diseño definía un aparato cuya utilidad específica era proyectar imágenes sobre una superficie. Anticipándose de este modo, al casi obsoleto proyector de diapositivas. (Solís, 2005; Sánchez, 2012). Dichas linternas eran utilizadas por los cómicos ambulantes en sus espectáculos de fantasmagorías en el s. XVIII.

Tras este invento y gracias a las teorías de *la persistencia retiniana*³ y al descu-

² Fuentes sin confirmar señalan dos nombres más, estos estarían colocados de modo histórico con anterioridad y posterioridad a Kircher: Giovanni Battista de lla Porta, quién describiría un aparato similar al proyector de diapositivas en 1558, y Christiaan Huygens, quien presuntamente patentaría el invento en 1659.

³ Desarrollada por Joshep Antoine Plateu (1801-1833); Peter Mark Roget, 1824; Michael Faraday, 1839. Esta teoría planteada por Roget, mantenía que el ojo humano re-



Fig. 11. Frame de *Alice in Wonderland* de Cecil M. Hepworth. (Hepworth; Stow, 1903)

brimiento del fenómeno o efecto *phi*⁴, surgen aparatos que intentan atrapar y proyectar el movimiento percibido (fig. 10). Se encuentran entre los más conocidos popularmente, el panorama, diorama, fenaquistiscopio, zootropo o el cinematógrafo.

El carácter mágico de la imagen fílmica aparece, así, con total claridad: La cámara crea algo muy distinto de un simple doble de la realidad. Sucedió lo mismo con los orígenes de la humanidad. Los hombres que ejecutaron los grabados rupestres de Altamira y de Lascaux no tenían conciencia de hacer arte y su objetivo era puramente utilitario. (Martín, 2002)

Sin embargo estas máquinas no estarán al servicio de la narración hasta las grabaciones de estilo demostrativo de los Lumière⁵, precursores del estilo documental en 1895; y a las primeras pie-

zas dramáticas de Robert W. Paul (1869-1943), realizadas a partir de 1896⁶. (Martín (2002)

Asimismo destacan los trabajos con sobreimpresiones de función dramática que George Albert Smith (1864-1959) filmará en 1898. Y la proyección inversa experimentada por Cecil M. Hepworth (1874-1953) desde 1899, quien por otra lado, realizó la primera versión de *Alice in Wonderland* en 1903 (fig.11). O las *Tonbilder*⁷ de Oskar Messter (1866-1943).

Las primeras grabaciones consideradas películas, fueron trabajos de George Méliès (1861-1938), siendo la primera *L'affaire Dreyfuss* (1899) de quince minutos de duración.

Méliès, mago de profesión, creó su propio estudio de grabación, donde utilizando sus conocimientos de magia y prestidigitador comienza a experimentar, creando historias fantásticas. Comenzando así sobre este soporte, la generación de narraciones utilizando imágenes y texto. En un tipo de creación artística que él mismo considerará una de las más completas:

El arte cinematográfico ofrece tal variedad de investigaciones, exige una cantidad tan enorme de trabajos de todo tipo y reclama una atención tan permanente, que no dudo sinceramente en proclamarlo el más atractivo y el más interesante de todas las artes,

tiene las imágenes durante una fracción de segundo posterior a su percepción. Faraday lo aplicó, detallando que 16 imágenes aisladas de fragmentos de un movimiento, proyectadas en un solo segundo hacen que el ojo reconstruya el movimiento. (Sánchez, 2012)

⁴ Descubierto por Max Wertheim (1880-1943) en 1911 y aplicado al cine por Hugo Münsterberg en 1916. Este fenómeno explica la teoría de la persistencia retiniana, pero entendiendo la percepción de las imágenes aisladas a partir de los procesos mentales, en lugar de basarse en las sensaciones simples. De este modo se entiende que es la percepción mental y no el ojo, la que reconstruye el movimiento. (Sánchez, 2012)

⁵ Auguste Marie Louise Nicolas Lumière (1862-1954) y Louise Jean Lumière (1864-1948)

⁶ Realizadas con un aparato mejorado a partir del kinetoscopio de Edison, que en aquel momento en Inglaterra no poseía patente.

⁷ Filmaciones con música sincronizada, de escenas de ópera.

pues prácticamente utiliza todas. Arte dramático, dibujo, pintura, escultura, arquitectura, mecánica, trabajos manuales de todo tipo, todo se utiliza en dosis iguales en esta extraña profesión. (Méliès citado por Sánchez, 2012, p.232)

A partir de aquí y hasta la actualidad el cine se ha convertido en el sistema de narración a través de la imagen-texto, más popular, consumido y explotado en la historia de la humanidad.

Desde el punto de vista evolutivo, en el cine se observa un proceso que surge de la mimesis como comprensión del entorno, llegando a la creación de historias que generan nuevas posibilidades.

Del mismo modo que ha ido ocurriendo en la concepción del concepto artístico y en las obras mismas, que evolucionan desde los intentos más o menos acertados de comprensión de *lo real* en la pinturas prehistóricas, pasando por un deseo de copia de *lo real* a imitación de la percibida por el ojo humano, llegando a la creación de nuevas formas y representación de conceptos abstractos más complejos.

El invento de la fotografía como medio que puede reproducir *lo real*; a imitación de lo percibido por el ojo humano; sufrió la misma evolución, seccionándose por el camino hacia el cine. Así del modo citado anteriormente, el propio cine comenzó como experimento de reproducción del mundo hasta generar con George Méliès la posibilidad de materialización de imágenes imposibles, na-

rraciones que rompieran la comprensión espacio temporal conocida facilitando el imaginario de nuevas posibilidades.

Esta materialización de lo imposible, de lo imaginario, produce la sensación de magia por la que es conocido este medio. Sensación que encuentra en el cine un modo de cubrir la necesidad humana de ver y crear símbolos. Despertando un tipo de empatía tal, que el espectador es capaz de sentir y emocionarse a partir de las vivencias proyectadas en la pantalla, de un modo casi más intenso que en la realidad. (Bordwell, 1996)

Por otro lado y para finalizar, se precisa profundizar en la percepción del espectador hacia estas historias proyectadas. Como ya se ha esbozado en capítulos anteriores, y siguiendo asimismo afirmaciones de Bordwell:

...la percepción es a menudo una actividad aprendida, dominada: según se va construyendo un repertorio de esquemas más amplio, se van probando estos respecto a situaciones diversas, y se cuestionan según los datos que se reciben, la capacidad perceptual y conceptual se convierte así en más flexible y matizada. (1996, p.30)

De ahí, que el conocimiento previo y los patrones aprendidos condicionen la mirada, junto a las capacidades perceptivas biológicas. Sin embargo, esto es ampliable al ejecutor de la historia, pues del mismo modo va a desarrollar la narración a partir de patrones preexistentes en la conciencia o en la inconsciencia.

Por otro lado, el cine como medio expresivo, se revela de un modo similar al Tarot en cuanto a que en muchos casos las escenas dejan entre ellas espacios en blanco a nivel narrativo, las cuales deben ser completadas por el espectador utilizando sus patrones personales (Bordwell, 1996).

De ahí que el cine posea esa capacidad de empatizar con el espectador, pues deja abierta la opción, en estos espacios, a que cada observador ajuste la narración a sus propias necesidades o personalidad.

2.3.1. La narración cinematográfica y la elección del medio.

El cine ha quedado planteado como nuevo medio de narración popular. Agrupando además parte del origen narrativo, pues el texto que acompaña a las imágenes es expresado de modo oral. Por lo tanto, se presenta como el formato y medio ideal para el análisis propuesto en la investigación. Pues se utilizarán los Arcanos Mayores del Tarot y los arquetipos que estos arcanos proyectan, para analizar el modo de evolución individual de los protagonistas de las historias narradas sobre el medio fílmico.

Por otro lado, se comprende que el modo de narrar se ha ido ajustando a las épocas desde su invención a la actualidad. De tal manera que al analizar una película contemporánea, aun basada en una narración popular, se está acercando el análisis a modos actuales de comprender

la narración.

Se encuentra asimismo una relación en los orígenes, tanto de Tarot como de Cine, con lo considerado mágico. (*cfr.* 2.1.1.5)

Por otro lado, en relación al formato animación seleccionado, se sabe que en paralelo al cinematógrafo, se genera un formato cinematográfico que surge de los primeros intentos de representar el movimiento, panorama, diorama... De esta rama, relacionada con la imagen en movimiento, surge el cine de animación.

La elección de esta última tipología fílmica se justifica en su origen y naturaleza. El cine animado engloba todas aquellas películas que crean sensación de movimiento a partir de la yuxtaposición de imágenes concebidas de modo individual⁸. Se consideran dentro de este grupo tres tipos básicos: dibujos animados, imágenes fotográficas dotadas de movimientos no realistas, e infográmicas aisladas o combinadas con imágenes fotográficas. (Sánchez, 2012)

Esta utilización de la imagen, se comprende paralela a las ilustraciones de los cuentos, pues son imágenes generadas, no extraídas directamente del reflejo lumínico de la realidad, como sería la fotografía o el cine fotográfico.

De ahí, que en la investigación se escoja este formato en concreto.

⁸ Al contrario del proceso de creación del cine fotográfico, que se basa en la captación fotoquímica en un tiempo de una realidad preexistente. (Sánchez, 2012)

2.4. ¿Qué es el Tarot de Marsella?

2.4.1. Descripción Simbólico-Psicológica de los Arcanos Mayores

El análisis de los símbolos a nivel psicológico que se utiliza en este trabajo, está basado en las interpretaciones que la analista junguiana Sallie Nichols (2008), desarrolla a partir de analogías con las humanidades, la mitología y las artes visuales, en su libro *Jung y el Tarot* (2008).

En los siguientes párrafos se desglosan por puntos, las características principales de cada uno de los Arcanos Mayores del Tarot de Marsella, las cuales servirán de base en el análisis y desarrollo de la obra gráfica final.



Fig. 1. Arcano El Loco. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

EL LOCO

- Personaje nómada energético inmortal, presente en todas partes.
- El más poderoso de todos los arcanos del Tarot.
- No tiene número fijo, esto le permite moverse libremente, perturbando el orden establecido a su antojo.
- Su arquetipo a llegado hasta las barajas actuales en forma de *Joker*, donde puede sustituir a cualquier otra carta.
- Irrumpe creando confusión, alboroto o bulli-cio descomunales.
- Conecta dos mundos entre sí: el cotidiano y el no verbal de la imaginación, poblado por los personajes del Tarot, manteniéndose entre el desordenado mundo del inconsciente y el ordenado mundo de la consciencia.
- Se mueve entre estos dos mundos y los confunde de vez en cuando. Se mantiene fuera del espacio tiempo, poseyendo una naturaleza cambiante.
- Actuar como espía del Rey era función del bufón, función que también este arquetipo posee.
- De igual modo que en un dicho italiano todavía en uso en 1980: *ser un Loco en el Tarocchi (Tarot)*, quiere decir ser bienvenido en cualquier lugar.
- Le gusta estar donde hay acción y si no la hay la crea.
- Actúa por visión interna usando su sabiduría instintiva en lugar de la lógica convencional.
- Combina sabiduría, locura e insensatez. Estas características en la proporción adecuada, le otorgan cualidades milagrosas, por el contrario el desequilibrio le hace enloquecer.
- Empuja hacia la vida a través de la curiosidad y la carencia de miedo.
- Es paradójico. Conecta la sabiduría del futuro

con la inocencia de la infancia.

- Su energía es inconsciente y sin rumbo, aunque con un claro propósito de avance.
- Está emparentado con el *Ermitaño*, y se encuentra así mismo en la figura del triste sabio *Loco* en la literatura y el cine: payaso chaplinesco, los tristes bufones en los lienzos de Picasso, Rouault o Buffet.
- Este arquetipo está en perpetuo movimiento, bailando a través de el resto de cartas, conectando el principio y el fin.
- Combina capucha de monje con cascabeles, la seriedad de una con la alegría de los otros.
- Su ropaje simboliza la unión de opuestos. Parece mostrar espíritu en discordia, pero se dis-cierne un modelo de orden en él.
- Su sombrero dorado revela su conexión con el sol.
- Su carencia de número le otorga la capacidad de transformación, pues no lo sitúa en ningún orden, ni lugar.

Se añaden aquí descripciones del arquetipo del *Trickster*, realizadas por Jung (2010), las cuales definen así mismo al arcano del *Loco* de Marsella.

El autor describe a este personaje, como una figura colectiva de la sombra.

Como la sombra individual es un componente, que nunca falta, de la personalidad, a partir de ella la figura colectiva se crea una y otra vez a sí misma. (p. 254)

Basándose en la mitología amerindia, se plantea como una figura análoga al fenómeno del carnaval eclesiástico de la Europa medieval, el cual sigue activo en el carnaval actual. También lo relaciona con el nombre de simia *Dei* del *Diablo*, y su caracterización folclórica como diablo

chasqueado y necio. Junto a los motivos típicamente picarescos en la figura alquímica del Mercurio y su predecesor griego *Hermes*, incluso más atrás: figuras folclóricas del *bobo*, *tonto del pueblo*, o bufón en los cuentos populares. Héroes claramente negativos, que consiguen con simpleza lo que otros no pueden.

Se relaciona también con la figura del *Poltergeist* difundida por el chamanismo, (duende que da golpes), quién reúne entre sus aptitudes, la capacidad de transformarse.

Estos rasgos mitológicos se relacionan asimismo con el *santo* desde la figura del chaman, y la *aproximación al salvador*, por la verdad mítica de que *el que hiere y es herido cura, y el que sufre, elimina el sufrimiento*. Se le cataloga como un predecesor del salvador, dios, hombre y animal, que está por encima y por debajo del hombre y la inconsciencia es su propiedad constante. Es hombre y mujer y se puede fecundar a sí mismo. De ahí su característica también de creador. *Del cuerpo de Dios sale el Mundo. (Nichols, 2008, p.248)*

Es inferior a los animales, más tonto, y va de una torpeza a otra, no es malo pero su inconsciencia y carencia de vínculo le lleva a realizar abominaciones.

El trickster es un ser primigenio 'cósmico', de naturaleza divina y animal, por un lado superior al hombre gracias a sus propiedades suprahumanas, por otro lado inferior a él debido a su inconsciencia e insensatez. Tampoco puede competir con los animales, a causa de su notoria falta de instinto y de habilidades. Esos defectos señalan su naturaleza humana, que está peor adaptada que el animal a las condiciones medioambientales, pero tiene en cambio justificadas esperanzas de conseguir un estado de conciencia mucho más desarrollado, o sea, un considerable afán de aprender

que también queda debidamente destacado en el mito. (p. 248)

Describe el mito de este personaje como el viejo lecho de un río:

En nuestro nivel de civilización se lo tiene, al trickster, por fracaso personal (gafe, [slip]), y es considerado como manifestación carencial de la personalidad consciente. Ya no somos conscientes de que, por ejemplo en las costumbres de carnaval y en otras parecidas, hay restos de una figura de sombra colectiva que demuestran que la sombra personal es por así decir un derivado de una figura numinosa colectiva. Esta se deshace poco a poco bajo la influencia de la civilización y sólo se conserva en residuos folclóricos difíciles de reconocer como tal figura. Pero su componente principal se personaliza y se convierte en objeto de responsabilidad subjetiva. (p. 246)

Sin embargo es una figura, un personaje mitológico que está perdiendo fuerza en el inconsciente por su presencia consciente. No obstante se mantiene por su energía exterior; según Jung por fuentes inconscientes aún no agotadas. Representa un nivel de conciencia que está en trance de desaparición, planteándose como un mito protegido en la conciencia por su función mnemotécnica. Pues recuerda, mantiene la conciencia de la existencia de la figura de la sombra, haciendo resonar el inconsciente primitivo, exponiéndolo a la crítica consciente, otorgando así un efecto psicopedagógico.

De estas descripciones se extrae la idea de que el *Loco* sea el protagonista de cada una de las aventuras analizadas, pues se comprende como el impulso primigenio hacia la autorrealización, el cual se va transformando de un arquetipo a otro durante el transcurso narrado de cada uno de los viajes espirituales desarrollados en cada uno de los cuentos observados. (Nichols, 2008, pp.47-73) (*Le Mat*)

I EL MAGO



Fig. 2. Arcano nº I, El Mago. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

- Al contrario del *Loco*, que camina sin cansancio y sin meta conocida, *el Mago* ha llegado a un lugar, al menos temporalmente.
- Su energía se dirige a los objetos que tiene frente a sí y que escogió para prestarles atención. Estos están colocados sobre la mesa de la realidad. Focalizará su energía en ellos, para que estas no se desparren.
- Tiene un programa, está al punto de hacer algo para deleite del espectador.
- Si el *Loco* es el impulso profundo de inconsciente, *el Mago* simboliza el factor que dirige esta energía y puede humanizarla.

- Su varita le conecta con *Hermes*, Dios de las revelaciones.
- Puede iniciar el proceso de autorrealización-Individualización junguiana.
- *Loco* y *Mago* están en el mundo trascendental. El *Loco* baila por él, como niño inconsciente. El *Mago* se mueve por él como viajero experto.
- Creador y tramposo. Su trampa se diferencia de la del *Loco* al igual que una broma de una actuación mágica. Uno actúa por la espalda, se burla y hace reír; el otro se expondrá de frente, engaña y maravilla. El *Loco* es solitario y su método secreto, el *Mago* incluye a quién lo observa, en el plan y lo hace cómplice. El *Loco* es *amateur*; el *Mago*, un profesional.
- Le interesa descubrir el principio creativo que se esconde tras la diversidad.
- Quiere manipular la naturaleza para dominar sus energías.
- Sus manos son muy importantes. En una lleva una varita y en la otra una moneda de oro. La mano es símbolo de poder humano, para medir y dar forma a la naturaleza y de este modo utilizar sus energías.
- Crea tanto milagros como decepciones.
- Se relaciona con la alquimia y con *Hermes Trismegisto*.
- Revela la realidad fundamental, la intimidad.
- Proviene de la Unidad, donde los cuatro elementos no han sido separados, de ahí que pueda poner en contacto con esta Gran Unidad.
- Es un amasijo de contradicciones.
- Vestiduras variopintas, que sugieren incorporación de elementos dispares.
- Su sombrero sugiere la figura del infinito. El movimiento de los opuestos.
- A diferencia del *Loco*, este personaje está implantado en la realidad.
- Su búsqueda del oro alquímico, es la búsqueda del centro de la psique, del *si-mismo*.

- Se relaciona también con *Mercurio*.
- Psicológicamente, consigue que lo oculto se acerque a la luz. Haciendo que la cualidad de la consciencia humana despierte lentamente al conocimiento.
- Tanto *psique* como cuerpo, están en constante evolución. El *Mago* lo revela. Revela este proceso de *hacerse o devenir*.
- También manipula el tiempo, acelerando los procesos naturales.
- La magia se vincula con la imaginación, ingrediente imprescindible para la creatividad.
- La magia sirve tanto para construir como para destruir. La sombra del *Mago*, será el *Diablo*, solo que el *Diablo* en el Tarot, es la sombra colectiva. El *Mago* puede revelar la sombra.
- Crea una conexión con el mundo de los sueños, pero a diferencia del *Loco*, que entra y sale de ellos, el *Mago* se queda al frente, los materializa sobre la mesa para ser considerados. Colabora en el acto de hacerlos realidad. (Nichols, 2008, pp.47-73) (*Le Bateleur*)

II LA PAPISA

- La separación de la mujer como creadora y el hombre como destructor, proviene de las culturas primitivas, que no relacionaban el acto sexual como causa de la creación de vida. El hombre era como un intruso. Tal y como ocurre en el rapto de Perséfone. Esto hacía que la mujer se sintiera especial y elegida por los dioses, como María. El nacimiento era el misterio de la mujer.
- La *Papisa Juana*, se basa en un mito, a pesar de esto, los mitos esconden una verdad y forman parte del imaginario de una cultura. La diferencia entre Juan y Juana es el poder hacer nacer un niño. Es el poder secreto de este personaje y su pública debilidad.
- Se plantea esta figura como la única posibili-



Fig. 3. Arcano nº II, La Papisa. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

dad de encarnar el espíritu. El papa puede propagar el espíritu divino, pero no encarnarlo sin ella (asimismo ella no puede hacerlo sin él).

- Acoge la chispa divina, la protege y alimenta para finalmente hacerla realidad. Es el vehículo de transformación.
- Encarnar con todo lo que conlleva, sangre, fluidos, rotura, el contacto con la realidad, que el mundo masculino de la ley y el orden suele ocultar. *El espíritu puro es pura tontería* (Nichols, 2008, p.110)
- Encarna las cualidades de Isis, Ishtar y de Ashtarté, diosas que reinaron sobre los rituales de la mujer. También se representa como la Virgen María, espiritualmente o como Sofía, la Sabiduría Divina.
- Por su vestimenta y postura, muestra un po-

der espiritual que está más allá de su persona individual. Sostiene el libro de la *Divina Palabra*

- A través de la Papisa el espíritu será realizado llevado a la realidad. Tradicionalmente la mujer no hace la ley, pero es el instrumento de su realización.
- No escoge, pero le sucederá lo que está escrito. Y se supone que ella lo acepta con humildad.
- Conecta la derecha con la izquierda, el consciente con el inconsciente. Acepta la palabra con todo su ser.
- Oculta el cabello, símbolo de la atracción sexual y la seducción.
- Su tiara simboliza la atracción a una gloria más preciada que la sexual y temporal que simboliza el cabello y lo carnal.
- La tiara de tres niveles la conecta con Hécate, la bruja del pre-Olimpo, con quién dice, comparte espacio.
- Simboliza el refinamiento y espiritualización de la naturaleza instintiva, muy alejada de la vengativa Hécate, la papisa no está en una postura relajada, sabe que si los instintos se desbaratan pueden llegar a atacar.
- Está sentada a la entrada de algún lugar, entrada que cubren las cortinas.
- Respecto a su antecesor el Mago, él está al aire libre y todo lo que le rodea sugiere acción, desde su posición, a su sombrero pasando por lo que tiene en la mesa que indica que está a punto de hacer algo. La Papisa en cambio, está enraizada, sentada e inmóvil, las columnas en las que se apoya, marcan la limitación de la dura realidad. Dual como su número. El poder del Mago es fuego, calor, brillo y resplandor del poder solar. La Papisa es agua, frío, oscuro, fluido, el poder de la luna. El controla por la rapidez y la fuerza, el conocimiento y la idea; ella gobierna por la lenta persistencia, se rige por

el amor y la paciencia femenina. A diferencia de su hermana *la Emperatriz*, que gobierna el amor, no a través de él.

- La magia del *Mago* como su sexo, es visible, la magia de *la Papisa* esta velada oculta como su cabello. En una inscripción bajo la estatua de *Isis* se lee: *Yo soy todo lo que ha sido, es y será. Ningún hombre mortal ha sido capaz de descubrir lo que se halla bajo mi velo.* Suyo es el reino de la profunda experiencia interior; no es suyo el mundo del conocimiento externo. *El Mago* controla con su conciencia, el poder de *la Papisa* esta oculto hasta para ella. Sucede a sus espaldas, tras las cortinas. *Ella custodia el nacimiento y el renacimiento pero no lo controla,* (Nichols, 2008, p.113). Para el hombre la procreación y parto sucede fuera e independiente de él, no en la mujer. Hoy se invita al hombre a participar como co-creador. Es un avance que libera a ambos del yugo machista. Se remarca la noción de iguales pero diferentes. Y los principios masculinos y femeninos como lados complementarios tanto de hombres como de mujeres (Nichols, 2008, p.116)

- Su esencia es la paradoja, lo abarca todo, abarcando el bien y el mal, la vida y la muerte. Es la madre de la vida, que preside también la muerte. *Pues todo lo que vive en la carne tiene que morir en la carne. Solo la ilimitada luz del espíritu puro es inmortal,* (Nichols, 2008, p.113).

- Las diversas facetas de la espiritualidad femenina no pueden encerrarse en palabras, ni tan siquiera en imágenes, son experienciales. (Nichols, 2008, p.113).

- Virgen significa mujer sin casar, como no pertenece a ningún hombre se pertenece a sí misma.

(Nichols, 2008, p.109-127).

(*La Papesse*)

III LA EMPERATRIZ



Fig. 4. Arcano nº III, La Emperatriz. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

- Es la hermana de la *Papisa*.
- En principio podría parecer *la Papisa*, sin embargo esta última representa la feminidad espiritual; mientras que *la Emperatriz*, gobierna del reino mundano.
- Sin embargo su cetro la conecta con el espíritu, enlazando cielo y tierra. Esto se remarca con las alas en las que parece apoyarse, a modo de trono y su águila dorada.
- El águila, *sugiere movimiento en un eje vertical, lo que quiere decir liberación y transformación* (Nichols, 2008, p.130). Este ave representa muchas veces el principio femenino, posiblemente por el mayor tamaño de la hembra de esta especie.

En alquimia se intercambia con el ave Fénix, simbolizando la espiritualización del instinto. Es un pájaro que conecta el cielo con la tierra.

- Se rige por la intuición y esta intuición lo que la conecta con el espíritu de modo instintivo e inconsciente, es una conexión desde el interior.
- Su dominio es flexible casi *quijotesco*.
- Para ella en principio es más importante el poder del amor, que el amor al poder, al menos en su representación positiva.
- Se relaciona con Venus.
- Soluciona el bloqueo de las rígidas dicotomías.
- Se sienta al aire libre, pelo suelto, color de cara...
- Junto a la *Papisa* representa los 4 poderes femeninos (formación, preservación, alimentación, transformación)
- Las diferencias entre estas dos hermanas:

Papisa: Sirve al espíritu, el espíritu desciende sobre la materia, Paciente, espera, pasiva, regida por el amor; guarda algo antiguo; sostiene el libro de las profecías

Emperatriz: Hace que el espíritu se cumpla, el espíritu nacido en la materia sube al cielo como redentor, acción, cumplimiento, gobierna por el amor; revela algo nuevo; cumple y lleva a término.

- Como Gran Madre, es el nexo de unión de la Energía *Yang* del *Mago* con el poder *Ying* de la *Papisa*.
- Es trina como su número III. Representa, Padre, Hijo, Espíritu Santo; Pasado, Presente, Futuro; Padre, Hijo y Espíritu Santo; *Isis*, *Osiris*, *Horus*.
- Representa la inspiración y la resolución creativa de conflictos. Inspiración activa + amor.
- Su imperio es como la vegetación en la naturaleza, no es un producto acabado, podría ser arado.

- Su función es conectar las energías.
- Funciona por intuición más que por lógica, de ahí que la imagen sea la del espíritu saltando hacia el espacio exterior para conectar con la percepción celestial, desde su báculo.
- Facetas activas de la *Emperatriz* en la actualidad:
 - Joven matrona de Cabellos de Oro. Carta de Tarot Marsella de Wait.
 - Mujer Inspiradora.
 - Peggy Guggenheim: Mecenaz y Mujer Liberada.
- La *Papisa* da ejemplo, La *Emperatriz* lo da a través de la actividad Pública.
- Todo lo que hay en su jardín habla de vida nueva. Primavera.

OTRA CARA:

- Como la que provoca el nacimiento, a veces genera rotura. Todo nacimiento actúa como cataclismo.
- Amor asfixiante- prototipo de la *mama*.
- Como la Gran Madre, no siempre es buena: terrible y devoradora; Reina Malvada; Madre que devora a sus hijos; Cruel Madre Naturaleza; Sanguinaria como *Shiva*, cuando abandona su reino (el de la relación) se convierte en devoradora de hombres. Aquí, su fuerza ya no es sutil poder del Amor, se transforma en ambicioso amor al poder.
- Como *Hacate*. *Cleopatra*, *Kali*...diversa. Madre devoradora, Madonna, mujer fatal, musa inspiradora, creativa, vengativa, compasiva y celosa. Emoción, intuición, creación todo en estado puro.
- El arquetipo mujer, con ella, se plantea como una criatura primitiva.

(Nichols, 2008, p.129-146).

(*Limperatrice*)



Fig. 5. Arcano nº IIII, El Emperador. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

IIII EL EMPERADOR

- Simboliza el principio activo masculino que pone orden al jardín de *la Emperatriz*, que si se deja se convierte en Selva.
- Conseguirá un lugar donde estar de pie.
- Creará caminos de intercomunicación y supervisará la construcción de casas pueblos y ciudades.
- Protegerá de la invasión de la naturaleza hostil y de los bárbaros.
- Creará, Inspirará, y Defenderá, a partir de lo ofrecido por *la Emperatriz*.
- Hasta ahora se ha tratado con el mundo pri-

mitivo de la naturaleza inconsciente. Con él se entra en el mundo civilizado consciente.

- Se abandona el reino no verbal de *la Emperatriz*. Es la encarnación del *Logos* o principio racional, aspecto del arquetipo del Padre. Este ordena los pensamientos y energías y los conecta con la realidad de manera práctica.
- Es más humano que *la Emperatriz* y más accesible a la conciencia.
- Es un reino de paz, pues no lleva espada. No se espera ataque ni interior, ni exterior. El escudo se representa como emblema, no como protección.
- Está presente en el campo de batalla, no actúa desde el inconsciente como un Dios.
- Es un guía práctico, de ahí que en lugar de corona, lleve casco.
- Su reino se ganó duramente, tras grandes batallas, por el tamaño distinto de sus manos.
- Representa el paso de la protección, el afecto y nutrición ofrecida en la infancia, hacia las responsabilidades de la edad adulta, más consciente e individual, el paso a la vida en comunidad, donde es necesario experimentarse como un miembro de un grupo en desarrollo, a cuya cabeza se coloca una autoridad justa y poderosa.
- Guarda conexión con el mundo matriarcal de *la Emperatriz*, pues la mira y posee su emblema en el escudo. El ave de la emperatriz va a emprender el vuelo, cosa que simboliza el espíritu masculino de su esposo, el de el *Emperador* mantiene las alas plegadas como las alas de ángel que sustentan la espalda de la Emperatriz, e incuba un huevo.
- El águila, aunque conecte con lo divino, es un ave de presa, cosa que no se debe olvidar. Posee un lado oscuro que conecta con el ego, cuando se corrompe el ideal dorado, del *derecho divino*, convirtiéndose en ego-ismo.

- Representa el orden impuesto por el *Logos*, el cual es la base del pensamiento organizado, es la herramienta que permite abstraer las ideas y separar las capas del Ego (quien dirige la conciencia), de las del mundo del inconsciente. Sin embargo, es necesario mantener conectados *Emperatriz* y *Emperador*, pues el exceso de *Logos* separa a la mente, con su abstracción, de las experiencias directas con la materia.
- Habla del poder de las palabras y los nombres, de su poder de conexión con la naturaleza a través de la vibración que su pronunciación genera.

Dar nombre a las cosas es una parte importante de la tarea del Emperador. Bajo ningún concepto es un tema tan sólo intelectual. Encontrarles nombres correctos a las cosas es un acto creativo, un arte que incluye, no sólo la facultad de pensar, sino también la de sentir, la intuición y una buena conexión con las experiencias sensoriales. (Nichols, 2008, p.166)

- *Emperador* y *Emperatriz* son una pareja unida, uno no puede actuar creativamente sin la otra, los dos muestran el águila de oro. Aunque a veces funcionen como la corriente alterna. *Emperador-Logos-Pensamiento*; *Emperatriz-Eros-Sentimiento*. Ella en el hecho interior; él revela los hechos objetivos.
- Bajo el *Emperador* el hombre ascenderá no solo simbólicamente, sino realmente, hacia el sol, la luna y las estrellas.
- Se proponen preguntas posibles a realizar al *Emperador* para conocer cómo es el *Emperador* simbólico de la sociedad actual:
 - ¿Es relajado, enérgico, imaginativo?
 - ¿O bien es rígido impermeable o carece de todo encanto?
 - ¿Cuáles son, en fin, las ideas o nociones que se encuentran en el fondo del *imperio* cultural?
 - ¿Cree el *Emperador* en el perfeccionismo?
 - ¿En la utopía?

- ¿En la abolición permanente del mal?
- ¿En la supremacía blanca? , ¿En la negra?
- ¿En que cree?

(Nichols, 2008, pp.149-168)

(*L'Empereur*)



Fig. 6. Arcano nº V, El Papa. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

V PAPA

- Se observan por primera vez, figuras y de talla humana. Hasta ahora las cartas tenían un solo personaje, sin embargo aquí, sumándose al carácter arquetípico, se representan dos personajes más.
- Entronizado como figura central, enmarcado por los dos hombres arrodillados ante él. Y dos columnas tras él.
- Se puede observar como la encarnación ex-

terna de la búsqueda del hombre de una conexión superior, en su afán por encontrar un sentido a la vida, lo que lo sitúa sobre los animales por el 5 y la quinta esencia.

- Para Freud (1856-1939), esta tendencia religiosa representa la mera sublimación de la libido sexual.
- Para Jung (1875-1961) representa la necesidad del hombre de un significado trascendente, una necesidad creativa más apremiante que la necesidad de procreación. Esta al igual que el instinto sexual, lleva a la unión de los opuestos.
- Con su barba y sus vestiduras, es un ser andrógino, uniendo lo masculino y lo femenino.
- Figura poderosa en lo simbólico y lo real.
- Como *el Mago* conecta el mundo interior con el exterior pero de un modo más consciente y silencioso.
- Se le llama el rostro visible de Dios. Pues hace más accesible lo que hasta ahora solo se percibe a través de la intuición.
- Portador ideal de la fe y las aspiraciones propias.
- En comparación con las dos figuras, cobra un tamaño sobre humano.
- Como *el Emperador* era el padre supremo en el gobierno de la comunidad seglar, *el Papa* gobierna en la comunidad espiritual. Es el puente entre el hombre y Dios.
- Señala en su mano derecha como los problemas morales sobre el bien y el mal están bajo su dominio, se pueden reconocer abiertamente y combatirse.
- El pulgar y los dos dedos simbolizan la trinidad, pero no para examinar el misterio, para experimentarlo.
- Él interpreta la ley espiritual.
- Contrariamente a la papisa, no consulta la ley. Es la ley.
- Su mano enguantada, indica que no es su

mano humana la que posee la verdad y el poder supremo.

- Los tres brazos de la cruz de su báculo y su tiara de tres pisos, hacen patente y reafirman el dominio del papa en los tres reinos: espíritu, cuerpo y alma.
- El báculo está en la mano izquierda, mostrando que gobierna desde su corazón, no desde su voluntad.
- Los prelados (acólitos), son casi gemelos. Estos en los sueños representan que una nueva cualidad o función está a punto de emerger a la consciencia, símbolo de la dualidad inherente a toda vida. Ellos simbolizan los impulsos gemelos que el hombre siente por su naturaleza espiritual y de los que comienza a ser consciente. *Algunos de ellos podrían ser los conflictos existentes entre el hecho exterior y el significado interior, con ambiguos impulsos hacia ambos (Nichols, 2008, p. 175)* están de espaldas, lo que muestra que aun permanecen en el inconsciente. No afrontan los conflictos, buscan la guía *del Papa*.
- Al contrario de *la Papisa*, que se comunica a través de la intuición y el sentimiento, *el Papa* comienza a verbalizar, a través del *Logos*, un sistema racional.
- Al contrario del *Emperador*, quien siendo la encarnación del *Logos* masculino, está más focalizado en atender al bienestar psíquico y social de sus subordinados, *el Papa* atiende problemas más interiores del mundo de la conciencia y de la responsabilidad. *El Emperador*, mira al horizonte, *el Papa* a sus subordinados.
- Las primeras cartas, *Mago*, *Papisa*, *Emperatriz* y *Emperador*, controlan la infancia, la inconsciencia, cuando el Ego humano carecía de forma. Ahora *el Papa* expresa que la humanidad se enfrenta al arquetipo y se establece un dialogo entre consciencia y las potencias instintivas de la psique.

- Es inmortal, aunque su persona pertenezca al tiempo, su esencia es inmortal. *Los Papas* mueren y tienen sucesor.
- En el Tarot, es un salvador de la conciencia humana.
- Su sombra puede ser demoníaca. Los dogmas y los fanatismos son sus manifestaciones más evidentes.
- Como figura del *Logos*, simboliza el *ánimus* (principio masculino inconsciente)
- Según Emma Jung (1882-1955), *el Mago* es el poder dirigido. *El Carro* será la acción, el caballero. *El Emperador* será la palabra y *el Papa* será el significado. Los cuatro estadios del *ánimus*. Para la mujer actual, *encontrar significado parece ser una necesidad de nuestro tiempo* (Nichols, 2008 p. 180) Las mujeres acaban de alcanzar cultu-



Fig. 7. Arcano nº VI, Los Enamorados. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

ralmente en el cuarto escalón del desarrollo del *Logos*, donde ya estaba el hombre.

(Nichols, 2008, pp. 171-182)

(*Le Pape*)

VI LOS ENAMORADOS

- En esta carta se muestra una ceremonia colectiva.
- Por primera vez en el Tarot, se muestra un ser humano de tamaño normal, con los pies en la realidad diaria. Representado de frente, sus rasgos y vestiduras definidas, simbolizando un paso más hacia la conciencia (comparándolos con los sacerdotes de la carta anterior).
- Representa la personificación del joven ego.
- No hay figura de autoridad, por primera vez el joven debe decidir solo, sin protección, y a la luz de la conciencia.
- Comparándolo con el triángulo pitagórico, de nuevo se ve un triángulo, un joven (en psicología simboliza habitualmente lo consciente, el *logos*, el espíritu) y dos femeninas (en psicología simbolizan los aspectos corporales, las emociones y el alma. Aquí se comprenden los tres comprometidos, en cuerpo y alma. Una de las mujeres, simboliza la pasión sexual, la otra la aspiración espiritual y sentimientos secretos.
- Su cuerpo va hacia un lado, su cabeza hacia el otro. Decisión en conflicto.
- Debe soportar las tensiones y conocer a las dos como partes de él mismo y se liberará. Son La Virgen y la Gran Madre. *La papisa* y *la Emperatriz*.
- El principio *yang* dual de los dos sacerdotes en *el Papa* y aquí el principio *ying* dual, representado en dos mujeres.
- El joven poseído inconscientemente por estas dos fuerzas, debe llegar a un acuerdo entre las dos si quiere madurar y avanzar. Si deja a una, la otra lo perseguirá para siempre, debe

conseguir el equilibrio entre protección e instintos, restricción y liberación, sustento y avance.

- Como en el *Juicio de París*. Madre y joven deben entenderse.
- El héroe debe liberarse del útero y rescatar su *anima*.

Sea cual sea la forma que tome el arquetipo de la Madre, la cuestión es que la conciencia del joven Ego debe separarse y apartarse de su fascinación mortal, rescatar su alma y, de este modo enrolarse en la vida. A través de este juicio, el Enamorado (símbolo del ego) se convierte en héroe (símbolo de la conciencia humana en busca de autorrealización) (Nichols, 2008, p.191).

- Representa un rito de iniciación. Si el *Papa* ofrece la iniciación hacia la vida del espíritu, en esta carta se muestra el paso que lleva a conectar la vida espiritual con la vida emocional, a través del compromiso con toda la vida, consiguiendo una nueva relación con los demás, y de modos armónico con uno mismo.
- Se caracteriza por el CONFLICTO. En el mito del Paraíso se coloca en paralelo la experiencia carnal con el conocimiento del bien y del mal, asimismo como en el Antiguo Testamento el acto sexual se traduce por el verbo *conocer*: *Y Abraham conoció a Sara y ella concibió.* (Génesis 16:3-4)
- Conflicto como esencia de la vida, drama como lo describe Agustín García Calvo. (García, July, 2000)
- La Diferencia de CONFLICTO entre Oriente y Occidente:
 - Oriente - eliminar el sufrimiento y llegar a la paz.
 - El cristianismo Occidental - considera el conflicto como algo esencial para la salvación. Cristo en la cruz.
 - Jung- Despertar la conciencia de los conflictos propios lleva a la paz.

- La paz tras el conflicto es solo una etapa del viaje. Un viaje lleno de dificultades cada vez más profundas.
- Posible primer conflicto: Salir del capullo de su inocencia, primera elección difícil. Debe decidir y responsabilizarse de su elección.

El fuego alado de la 'emoción' va a darle el empuje necesario para su 'moción'. (Nichols, 2008, p. 193)

- Sin control, la emoción quema lo que engendra, aunque sin la pasión de la emoción no hay transformación.
- *Eros* está en este arcano. Ambivalente, afín al Destino, símbolo de atracción de los opuestos.
- *Eros* es masculino, activo y deseable, con potencia sexual, puede traer la guerra, problemas, trastornos con autoridades antiguas, para abrir paso a nueva vida.
- En sentido alquimista, *Eros* es el *fuego divino* que se debe mantener para la Gran Obra y trascender el Ego y descubrir el *sí-mismo*. *Una experiencia profunda de amor es a menudo el principio de la búsqueda de la individuación.* (Nichols, 2008, p. 194)
- La flecha del amor, da vida y mata a la vez. Es *la muerte de una existencia puramente centrada en el ego.* (Nichols, 2008, p.194)
- *Eros* se conecta con el *Loco*, relacionándose junto con el tramposo a aspectos del Mercurio alquímico.
- *Eros* es dudoso, pertenece a la primordial naturaleza animal del hombre y sin dejar de relacionarse con las formas más elevadas del espíritu. Sin embargo, solo se manifiesta cuando estas se encuentran en perfecta armonía.
- Platón llamó a *Eros* el *deseo y persecución de la totalidad* (Nichols, 2008, p.195).
- Vivir el arquetipo solo en el exterior sin asimilar su significado se conoce como '*donjua-*

nismo' que representa desequilibrio. Pues no encuentra el autoconocimiento y la estabilidad que busca, no se acercará a ninguna mujer real que le acerque a su *anima*.

- Se relaciona con el numero seis. Para Pitágoras el primer numero perfecto. Numero de consumación. El mundo se creó en seis días. La estrella de David tiene seis puntas, que son dos triángulos uno apunta al cielo (señalando a *Eros*, Destino, del cual no se tiene dominio), otro a la tierra (reino de la elección humano), uno es masculino, otro femenino. Es el símbolo de Salomón, que enlaza el microcosmos y el macrocosmos, simbolizando la máxima herméctica: *Como arriba es abajo*.
- Al final el ángel decide por el joven. El solo tiene que mantener las tensiones y aceptarlas



Fig. 8. Arcano nº VII, El Carro. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

como son.

El punto significativo es que, sea lo que sea lo que el enamorado decida, y vaya donde vaya, él debe llevarse a sí mismo consigo. Importa menos, pues, cuál camino escoja, que qué parte de sí-mismo hace tal elección. El momento representado en esta cara es a la vez esperanzador y fatal. (Nichols, 2008, p.197)

(Nichols, 2008, pp.185-197)

(Lamovrevx)

VII EL CARRO

- Parece saber a dónde va y estar ya en camino.
- El carro es un vehículo de poder y conquista desde donde marchar hacia la vida y explorar sus propias potencialidades y examinar sus limitaciones.
- El viaje exterior como símbolo del viaje interior y también *vehículo* para el autodescubrimiento. *Aprendemos sobre nosotros mismos a través del compromiso con otros y yendo al encuentro de los desafíos de nuestro entorno. (Nichols, 2008, p. 200)*
- El regreso del hijo prodigo.
- Se compara con el *Papa* por la distribución formal y porque al igual que él está enmarcado, esta vez entre cuatro postes. Representando un elemento *quintaesencial*.
- Personaje real, y por esta alegoría situado por encima de la humanidad. Pero a diferencia del resto de figuras de autoridad, este es joven, lo que simbólicamente señala que trae consigo nuevas energías y nuevas ideas.
- El trono del *Papa* es fijo, este en cambio es móvil, lo que le permite desplazamiento y flexibilidad.
- Su fuerza motriz son los caballos. Polos positivo y negativo de la energía animal, del mismo modo que se observa en la naturaleza, aquí se

representan en sus aspectos rojo y azul.

- En *los Enamorados*, dos mujeres antagonistas se enfrentan a la conciencia humana, paralizándola, impidiendo el progreso del Ego hasta resolver el conflicto. Aquí se muestra el siguiente paso, pues aquí los opuestos son una pareja que tira del mismo carro. No es una pareja perfecta, pero avanzan.
- El joven rey no lleva las riendas y los caballos surgen del carro como parte de él, y el rey aquí es *continente y contenido*. ¿Quién lo guía?
- El joven rey es símbolo de un principio activo dominante. Pero gobierna un vehículo inseguro, de ahí que necesite protección.
- Este carro en sintonía con el destino. Si se conduce, ni es conducido.
- Las dos máscaras de sus hombros el sol y la luna o Urim y Thummim.
- Representa el poder conductor de la psique, la cual se entiende como un proceso, no como algo definido y terminado. El movimiento es su esencia.
- Plantas y brotes representan la nueva vitalidad contenida en el *Carro*.
- El número siete lo conecta con el destino y la transformación. Simbólicamente marca una era que conduce a la segunda fila del mapa marcado por Nichols (2008), llamado Reino del Equilibrio.
- Las terceras cartas son *cartas semilla*, pues contienen la simiente para un nuevo crecimiento. [Emperador IIII, La Rueda de la fortuna X, La Muerte XIII, La Torre XVI y El Sol XVIII] Cada uno inicia un nuevo estadio de desarrollo. *El Emperador* marca una transición desde la infancia y la niñez hacia la juventud. *El carro* indica otra iniciación. El héroe ya es adulto y busca su lugar individual en un contexto social más amplio, así descubrirá sus propias potencialidades y limitaciones.

- El joven rey lleva consigo la semilla para un crecimiento posterior. El Ego en los *Enamorados* era manipulado por una figura arquetípica que no podía ver. Ahora se observa un principio rector, desde dentro de la psique. Un poder que va más allá de su propia conciencia. Capta por primera vez la visión de *sí-mismo*, en su función de conductor de lo consciente, y relaciona por primera vez su suerte personal con el destino más amplio.
- La separación del joven rey y sus caballos, simboliza aquí la posición en la que se ha colocado, por encima de sus instintos.
- Las ruedas que el joven no ve, tiran una para cada lado.

Soñando metas futuras, ignora las pequeñas plantas verdes que se hallan inmediatamente debajo de él y que van a ser pisoteadas por los cascos de sus caballos. Incluso un rey (especialmente él) no puede pasar con éxito por encima de las realidades de su reino. (Nichols, 2008, p. 206)

- Ahora se representa alejado de las realidades terrenales que lo retenían paralizado en los enamorados..
- *El Carro* representa un estado de engeimimiento del Ego al que los antiguos llamaban *hybris*.
- Si le guía la búsqueda de fama, va directo al desastre, pues la *fama vuela*. Algunas veces, la *fogosa intensidad del engeimimiento puede extinguirse tan sólo con la completa inmersión de la conciencia en el amplio mar del inconsciente*. (Nichols, 2008, p.208) (significado simbólicamente en la muerte o su equivalente espiritual: la locura).
- La juventud, le impide ser humilde, y se muestra protegido o cerrado a cualquier posibilidad de ayuda del cielo. Solo se conecta a él a través de las máscaras que lleva sobre los hombros.
- A pesar del aspecto negativo de la carta, el

arquetipo marca un punto de partida muy importante en su desarrollo. Aunque puede identificarse con su *real-sí-mismo* no acaba de darse cuenta, a pesar de todo, de su existencia. Acaba de descubrir su principio conductor. Ya no proyectará en otros, representados en otras cartas como sabios o protectores.

- En los mitos y los cuentos de hadas, esta figura se representa a menudo como un joven rey o un príncipe que actúa como principio conductor o salvador del grupo colectivo. (Héroes del cómic)
- Para Franz (1993), este héroe es una *figura arquetípica que presenta un modelo de Ego que actúa de acuerdo con el sí-mismo* (p.210)
- Su viaje requerirá coraje, fuerza y sabiduría.
- Para Jung: *Si tomamos la carga del carro como la*



Fig. 9. Arcano nº VIII, La Justicia. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

realización consciente de las cuatro funciones... surge entonces la pregunta de cómo estos factores divergentes que habían sido previamente apartados... van a comportarse, y qué va a hacer el Ego con ellos. (Nichols, 2008, p. 213)

- De nuevo Jung: *La psique es un sistema que se regula por sí mismo. Mientras el consciente y el inconsciente estén en actividad, nuestro carruaje puede sufrir sacudidas violentas, pero es menos probable que vuelque, cosa que haría si solo uno de los dos estuviera actuando.* (Nichols, 2008, p. 214)
 - El enamorado sumergido en los problemas de la emoción, conduce ahora su carro psico-físico hacia una realidad más sólida, donde actuar de modo satisfactorio. (Nichols, 2008, pp. 199-214)
- (Le Chariot)

VIII LA JUSTICIA

- Completa la fila superior del mapa de Nichols (2008), fila que comprendía el Reino de los Dioses, dominio de los arquetipos mayores.
- Comienza la fila media, el Reino de Equilibrio. (a mitad del cielo y la tierra).
- Filas:
 - Superior-Espíritu
 - Media-Hombre (mediador entre los dioses y las bestias)
 - Inferior-Naturaleza
- En este momento el hombre toma las riendas de un papel más activo tomando las riendas de su propio destino.
- Es la primera figura en la que apoyarse en este nuevo trayecto.
- Inocente es equivalente a ignorante *solo la ignorancia se imagina que está libre de culpa. Así pues, cada uno de nosotros tiene que soportar el peso doble de la carga de su inocente ignorancia y el profundo sentido de culpabilidad que viene inevitablemente después de cada mordisco nuevo que*

le damos a la manzana del conocimiento. ((Nichols, 2008, p.218)

- Los platillos están vacíos, listos para aceptar la dualidad.
- El simbolismo de la justicia: Unión armoniosa de las fuerzas opuestas.
- La figura femenina sentada en el trono, simboliza el sobrehumano poder femenino.
- Ad+ lleva espada y casco de guerrero, simbolizando que también posee el coraje y el discernimiento masculino.
- La espada, no en posición de ataque, sino derecha, como un cetro o símbolo de poder.
- La Espada simboliza responsabilidad. Señala que el conocimiento lleva consigo la responsabilidad de ser asumido, ya que no hay vuelta atrás a la inocencia. Se debe asumir la responsabilidad del conocimiento sobre el bien y el mal que se haya adquirido. Debe aceptar el peso de su propia culpabilidad.
- También el sacrificio de ilusiones y pretensiones.
- El poder dorado del discernimiento que permite disipar la confusión y las falsas imágenes para llegar a la verdad central.
- Con lo que la espada se utiliza como principio al cual aferrarse para *mantener* y como instrumento para *dividir*.

Si el héroe sigue viendo a sus padres como los malvados responsables de sus carencias y limitaciones, está tan atado a ellos todavía como cuando los consideraba sus salvadores infalibles. Cortar el cordón umbilical significa, psicológicamente separarse o liberarse de toda dependencia infantil, tanto negativa como positiva. El significado ritual de la espada de oro de la justicia es sacrificio. (Nichols, 2008, p. 219)

- Las dos copas, simbolizan la receptividad femenina y la dualidad, contrastando con la representación masculina de la espada. Unidas

ambas figuras, (espada y balanza simbolizan la cruz del progreso espiritual contra la limitación humana, idealismo contra sentido práctico. La justicia es la mediadora entre estas dos realidades.

- La figura no mira ni la balanza, ni la espada, mira al frente. Su función requiere visión interior más que intelectual. De ahí que a veces se represente con los ojos vendados.
- Lo que se pierde nunca se recobrará exactamente, cuando un sentido es mutilado, otro se hará más agudo.
- La *psique* como la naturaleza, actúa con las mismas leyes de compensación.
- El inconsciente compensa las carencias del consciente. En los sueños las imágenes no resultan opuestas a la realidad, solo modifican la posición del ego, su punto de vista. Estas imágenes no son el enemigo, trabajan en colaboración con la conciencia, para equilibrarla.

Jung afirma que nuestros sueños son complementarios del estado actual del Ego y que la palabra complementar significa 'completar'. Estar completo, añade, no es estar perfecto. La psique es un sistema de auto-regulación cuya meta no es la perfección, sino el equilibrio y la plenitud. (Nichols, 2008, p. 473)

- La alquimia compensaba el punto de vista ortodoxo cristiano. De modo similar el Tarot se podría considerar la reacción compensatoria al intelectualismo estéril de la Iglesia. Su mensaje pictórico ayuda a recobrar el equilibrio.
- La balanza esta en un constante equilibrio y baile de compensación. Del mismo modo dialogan consciente e inconsciente en la psique.
- La palabra *opuestos* simbólicamente y en relación a esta carta, se comprende únicamente como una referencia espacial sin que en un principio tuviera implicaciones de hostilidad ni conflicto; suponía relación.

- Hace hincapié en el sentimiento de culpa: *Toda separación del vientre materno de lo inconsciente lleva consigo un sentimiento de culpabilidad, (...) La conciencia es una actividad del yo mismo y como tal es esencialmente una cuestión privada e individual.* (Nichols, 2008, p.223)
 - *La Justicia* en esencia se relaciona con la armonía, la belleza funcional y la verdad fuera de medida.
 - Lo que hace *la Justicia* simbólicamente, es restaurar las leyes universales de la armonía y el equilibrio creativo. Actúa según el principio de preservación de la unidad del todo, más que para castigar al individuo.
 - No es una diosa para adorar, es una mediadora para usar.
- (Nichols, 2008, pp. 217-230)



Fig. 10. Arcano nº VIII, El Ermitaño. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

(*La Justicia*)

VIII EL ERMITAÑO

- Representa el arquetipo del Viejo Sabio en terminología junguiana.
- Encarna sabiduría que no se halla en los libros.
- Hombre de pocas palabras, vive en silencio y la soledad anterior a la creación.
- No sermonea, ilumina con su presencia.
- Personifica el arquetipo del espíritu, el sentido oculto que preexiste en la vida.
- No está entronizado como *portavoz* y *arbitro de leyes* como el *Papa*.
- No lleva balanza para *pesar nuestros imponderables* como *la Justicia*.
- Muy humano, ofrece la posibilidad de iluminación individual *como potencialidad humana universal*.
- Conectado con el *Loco*, como hermano de espíritu, por la capucha.
- No mira por encima del hombro, su marcha es más comedida, aunque mira hacia atrás, no necesita considerar lo que dejó, más bien parece que ve llegar. Tampoco escudriñar el futuro. Vive en el presente.
- Lámpara símbolo de la introspección mística.
- Controlado el fuego, está a su servicio.
- En mitos y cuentos, se representa en los momentos en lo que el héroe ha perdido su camino o ha vencido una prueba, para entregarle nueva luz y esperanza.
- Su expresión simboliza la admiración de la niñez con la paciencia de la experiencia.
- Su barba y lámpara: enseñanza y espíritu masculino- Fogoso Yang; Su airosa capa y ademán, lo relacionan con el oscuro Yin, terrenal naturaleza femenina.
- Solitario en *Evangelios Gnósticos*, la idea de 'sol-

tero o solitario' puede traducirse por 'unido'. (Nichols, 2008, p. 241)

Él es, en este planeta un fenómeno único que no puede compararse a ningún otro. La posibilidad de compararse y por lo tanto, de que surgiera el autoconocimiento, se daría tan sólo si pudiera establecer relación con los mamíferos casi humanos que habitan otras estrellas. Los diferentes grados de autoconocimiento dentro de su propia especie son poco significativos comparados con las posibilidades que existirían en el encuentro con criaturas de estructura similar pero origen distinto... Hasta entonces, el hombre ha de seguir pareciéndose al ermitaño. (Jung citado por Nichols, 2008, p. 244)

- Las curvas de su báculo sugieren un ritmo natural.
- Con su lámpara mirando hacia atrás, ilumina presente, pasado y con esto, futuro. De esto se relaciona con el tiempo, cosa que se observa en algunas barajas como la de Visconty-Sforza (1432-1466) , donde aparece portando un reloj de arena en su mano derecha. (*Visconty-Sforza*).
- Posee la capacidad de encontrar la propia luz.
- Plantea el evitar pensar los arquetipos de manera literal, trasladando la observación a desde uno mismo.
- Enseña el olvidado arte de la soledad. Invita al desarrollo de la individuación. De la introversión creativa.

El arte de la individuación, convertirse en el único yo-mismo es (como su nombre indica) una experiencia intensamente personal y a veces muy solitaria. No es un fenómeno de grupo, comporta la difícil labor de desprender la propia identidad de la masa de la humanidad. Para descubrir quienes somos, tenemos que extraer finalmente aquellas partes de nosotros mismo que hemos proyectado en otros, aprendiendo a encontrar en el fondo de nuestra psique las fuerzas y carencias que habíamos visto previamente solamente en otros. (...) Estos periodos de introversión nos traen el beneficio de un incremento en la vida de la imagina-

ción. Al faltar otra compañía, los personajes de nuestro mundo interior salen a escena. (Nichols, 2008, p.241)

- En relación al nueve. Numero de la iniciación. Al final tendrá que volver a sí mismo.
- Plantea una discreta retirada para volver después. Aunque viste hábitos de orden religiosa con los que mantiene contacto, es un solitario. Está en movimiento entre estos dos mundos.
- La vida es un proceso, no una meta.

Si las vidas son iluminadas a su paso, se deberá a que ha ayudado quizá de la única manera en la que el ser humano puede ayudar a los demás, esto es; siendo plenamente él mismo. (...) Cada uno de los otros debe descubrir su propia luz interior. En el momento en que traspasamos nuestra visión interior y nuestra responsabilidad a un imagi-



Fig. 11. Arcano nº X, El Rueda de la Fortuna. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

nario 'hermano mayor', sea político, psicólogo o gurú, hemos perdido, tanto nuestra identidad cultural como nuestra propia humanidad. (Nichols, 2008, p.249)

(Nichols, 2008, pp. 233-250)

(L'Hermite)

X LA RUEDA DE LA FORTUNA

- Plantea la pregunta del destino, frente al libre albedrío.
- La figura derecha simboliza la relación con *Anubis*, Dios con cara de perro de Egipto, el cual se entiende como factor positivo e integrador.
- La figura izquierda, parecido a un mono, se relaciona con *Tifón*, Dios de la destrucción y la desintegración, representando el factor negativo en sentido peyorativo, que además está bajando.
- Dos opuestos, dos tipos de energía, pareja del carro o pareja de la balanza de la *Justicia*. Representan dos formas de lúcido del inconsciente animal, atrapadas en el interminable ciclo de la naturaleza. *Ying*, recibir y Contener; *Yang*, dominar y organizar.
- Están parcialmente civilizados por las vestiduras.
- Los dos vigilados por un ingenio de oscuros orígenes.
- La figura coronada, representa el poder de la rueda, es amoral, y mantiene poca relación con la *Justicia*, más bien bufón que se burla de la autoridad del rey.
- Este diablillo, separado de la actividad de la rueda, no la mueve.
- El héroe debe liberar a las víctimas del monstruoso destino, el tiempo. La manivela esta colocada para que la mueva el observador.
- La oscura criatura se relaciona con el diablo y la noche a través de las alas. Su energía es

primitiva, pero su poder divino

- La corona le da un aspecto redentor.
- Se compara con la *Emperatriz*, como opuestos.
- Es similar a la *Esfinge* que propone acertijos. No se puede esquivar el destino con respuestas audaces. Esto es una distracción para el héroe, cuando necesita hacer frente a lo que su naturaleza instintiva solicita según.

A través de la historia de la humanidad podemos ver cuantas veces el hombre ha hecho intentos heroicos por liberarse del control automático de su naturaleza animal, buscando descubrir siempre algún patrón de conducta para el insensato e interminable ciclo de nacimiento y muerte, encontrando un significado trascendental en el aparente quijotesco subir y bajar de la Rueda de la Fortuna! (Nichols, 2008, p.258)

- Tanto en la cultura de Oriente como en la de Occidente, es el principio femenino que vigila la rueda: la fortuna, la esfinge.
- Basándose en la observación de la Fortuna de Visconti-Sforza (*Visconti-Sforza*), este principio femenino es indiferente hacia las promesas de los hombres y con un poder celestial.
- La humanidad tiene límites en el control del propio destino.
- Pero cómo escapar de la Rueda Inconsciente de los pensamientos circulares, con la IMAGINACIÓN. Sabiendo que hay un ciclo inevitable sobre el que el individuo se mueve: *como un diagrama móvil para medir la interrelación de las diversas facetas de la naturaleza, incluyendo la humana. Aquí la vida se presenta como un proceso, como un sistema de constante transformación que incluye a la vez la integración y la desintegración, la generación y la degeneración. Meditando acerca de esta carta, podemos experimentar un mundo que no está creado en el tiempo: un sistema que no empezó nunca y que no acaba nunca! (Nichols, 2008, p.262)*

- Representa opuestos relacionados (con tiempo y espacio): movimiento/estabilidad; trascendencia/intrascendencia; temporal/eterno.
- El movimiento sería imposible sin el eje fijo del centro.
- Cada punto representado en el diámetro de la rueda tiene un opuesto y representa un punto de vista del centro.
- El centro como ley universal (lo arquetípico o eterno; subjetivo e ideal) y el borde exterior, la aplicación individual (lo específico y efímero; objetivo y real).
- En palabras de Nichols (2008):

...como si la necesidad primordial de creación de la divinidad, la idea central de toda manifestación, girando sobre sí misma, saliera a la periferia donde aparecería con mil aspectos diferentes. El centro expresa la plenitud indiferenciada del puro ser, cuya esencia es inmutable e imperecedera, mientras el borde ofrece modificaciones, experiencias, movimientos, todo ello necesariamente a costa de una menor unidad. (p.263)

- Imagen perfecta para explicar las nociones junguianas de 'introversión' y 'extroversión'.
- Este arquetipo asimismo plantea como al comprender y aceptar la propia actitud, la que mantiene la inercia, se puede utilizar la fuerza del empuje para convertirla en avance más que en limitación.
- Plantea el cambio a partir de la aceptación adoptar la cultura opuesta, más bien, conocerse cada uno como es desde donde está. *Es solamente 'haciendo el propio papel', pero de una manera más consciente, como cada uno llega a ser más auténticamente él mismo y finalmente encuentra su camino para entrar en contacto con el mundo de los demás y hablar su lenguaje. (Jung citado en Nichols, 2008, p.265)*
- Este arcano se diferencia de la *Justicia*. La forma circular no sirve para pesar o medir valores

relativos. El borde es símbolo de la igualdad y la interrelación: ninguna posición es a las demás.

El borde del círculo se ha utilizado para situar una serie de conceptos iguales y relativos para demostrar su igualdad y la forma sutil en que cada uno comparte las cualidades de los que se hallan a ambos lados, mientras contrasta con su opuesto del otro lado del círculo. (Nichols, 2008, p.266)

- La mente oriental, no lineal, no entiende de hexagramas buenos o malos. Cada uno pertenece a su tiempo y lugar.
- El centro está equidistante de todos los puntos de la rueda. Y su centro no está vacío. Ya no posee la vacuidad del *Loco*. Ahora ya se sabe distinguir los opuestos que conforman el todo.
- Sus seis fragmentos la conectan con el símbolo de la rueda solar, que simboliza la fuerza



Fig. 12. Arcano n° XI, La Fuerza. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

vital divina.

- En términos psicológicos, puede representar el primer paso del proceso de involución y generación, que harán nacer al Ego para empezar a liberarse de los arquetipos patriarcales y establecerse por sí mismo en el mundo y hacer girar la rueda pasando a los siguientes estadios, evolución y regeneración en los arcanos siguientes.
- En varias culturas la rueda ha simbolizado el viaje interior hacia la conciencia. Los alquimistas se referían a su obra como *Circulare o Rota: 'la Rueda'*. Mándala en la filosofía oriental.
- Las preguntas a la esfinge, por lo tanto, no pueden ser *'Por qué'* más bien, *'para qué'*.

(Nichols, 2008, pp.253-280)

(*L'a Rove de Fortvne*)

XI LA FUERZA

- Se mueve hacia la unificación y el desarrollo futuro.
- Los problemas que pertenecían al *Logos* masculino, dan paso a la pregunta básica del instinto natural, al *Eros* del principio femenino.
- Se representa una mujer como figura principal del drama. Una mujer mortal vestida a la moda de la época.
- No es una mujer vulgar, está domando a un león.
- El ala de su sombrero recuerda al *Mago* y como él, posee poderes, juntos se comprenden como el *anima/ánimus*.
- En esta carta 10+1, el personaje vuelve a estar lista para un nuevo truco, pero esta vez, como iniciadora. Será ella misma la que actúe como mediadora entre el Ego del héroe y los poderes más primitivos de la psique. Ya no necesitará objetos externos.
- Sus vestimentas sugieren refinamiento y educación.
- No lleva varita mágica, su poder está en sus

manos, en las cuales sostiene al león, su magia es más humana, personal y directa que la de su oponente masculino, *el Mago*.

- Este poder reside en su propio ser como algo permanente e íntimo.
- Con la ayuda de este arquetipo el héroe descubrirá su propio potencial.
- Descubrirá un nuevo modo femenino de actuar, le dotará un modo de actuar muy poderoso.
- Coraje y fuerza, caracterizan esta carta
- No está bajo el control del Ego consciente.
- Ella pondrá al héroe en contacto con la oscuridad de su bosque interior y con las salvajes criaturas que allí encontrará, podrá domesticar su naturaleza animal.
- La naturaleza humana del héroe, hará frente a su naturaleza animal.
- Dama de benigna influencia que doma el aspecto instintivo, en forma de león dorado coronado por su propia corona, *natural rey de su reino*.
- Si la primera mitad de la vida se dedica a la naturaleza y la otra mitad a la cultura, la mujer refinada ha tenido que domar al león para llevarlo a la corte. Esto requiere una conexión muy íntima entre ellos.
- Esta figura del anima, es más sutil y menos dramática que *el Mago*, NO MANIPULA, *su magia es la de la relación humana, se ocupa de lo concerniente a la persona, del contacto físico directo. Con sus manos desnudas explora las dimensiones de la bestia y sus necesidades, mientras que al mismo tiempo le comunica su propia fe, esperanzas y ambiente.* (Nichols, 2008, p.286)
- Psicológicamente: el aspecto erótico del héroe (su capacidad de relación) se puede ver arrasada. Poseído por un deseo arquetípico de poder, orgullo, coraje o cualquier otro atributo del león.

Sin duda alguna, todos hemos tenido alguna vez la experiencia de ser ‘devorados’ por algún afecto. Sabemos ya cómo la emoción repentina puede con nosotros, cómo la parte animal de nuestra naturaleza puede saltar desde nuestra profundidad reclamando lo que le pertenece. Es en estos momentos cuando la consciencia del Ego queda anulada y nuestro cuerpo cae bajo el poder de una fuerza sin control [en Alicia, vuelve a crecer dentro de la casa del conejo Blanco] Temblamos de miedo, con rabia, enrojecemos de vergüenza o reímos histéricamente, todo a la vez, mientras sentimos caer las lágrimas que humedecen nuestras mejillas. Cuando todas estas cosas suceden, nuestro propio ego, humillado y desesperado, trata de huir de forma simbólica si no es literal. (Nichols, 2008, p. 287)

- La *Fuerza* doma la bestia interior, la conoce íntimamente. Ha conocido sus afectos y ha conectado con ellos. Superando el miedo, el mayor de los obstáculos, que impide el autococonocimiento.
- Dama y león mantienen un poderoso compromiso, que los hace fuertes. Ella parece domarle, pero lo hace porque comparte su esencia.
- La bestia comparte los secretos sin palabras de la naturaleza con la dama. Las dos figuras se representan en un diálogo armonioso.
- Los motivos de la corona de la dama, se parecen a los dientes del animal.
- La forma de domar a la bestia no es masculina, es suave, calmada, indirecta, desde atrás, desde el lado inconsciente.
- El león se apoya en ella. Existe un toma y daca entre ellos, de ajuste ante cualquier situación.
- El secreto está en la doma, no en el asesinato. Y el aprendizaje está precisamente en esa doma.

Se dice que el león del rey Salomón llevaba entre sus dientes la llave de la sabiduría, ya que los leones se asocian generalmente con la sabiduría, ya que los leones se asocian gene-

ralmente con la sabiduría. Leo, con su melena formada por rayos de sol, simboliza a menudo el sol celestial y la iluminación de la cabeza de dios. Los hindúes sitúan al león en la escala jerárquica de los seres más elevados que el hombre, pues el león es también símbolo de reencarnación. Existe una fábula antigua que cuenta que los cachorros de león nacen muertos y que sólo los reaviva el aliento de su padre. Visto en este contexto, ese león puede encarnar entre otras cosas el instinto religioso, esa necesidad o añoranza que despierta el anhelo de reunirse con el padre, cosa que Jung sintió como tendencia primaria en la psique humana tan básica y natural como el sexo. (Nichols, 2008, p.291)

- El león como símbolo de la psique, del *si-mismo*, por su corona y su barba dorada, su sol central.
- Es un animal natural, no es una esfinge, existe en la naturaleza. Simbólicamente esto representa la fuerza natural que la dama puede domar, domesticar e integrar.
- Como *el Emperador*, es una fuerza poderosa en el desarrollo de la conciencia humana. El *Emperador* representa la autoridad externa, el deber de la civilización y el león la autoridad instintivas, el querer del si mismo. Entre los dos la dama maga actúa. Algunos, prisioneros todavía del debes o no debes de los mandamientos religiosos, no se atreven siquiera a imaginar lo que serían capaces de hacer si se liberaran de estas restricciones impuestas. Otros, que no han crecido dentro de un estricto credo o dogma, se precipitan a ligarse con alguna religión o código filosófico capaz de crear una prisión para ese temible y desconocido león que llevamos dentro. (Nichols, 2008, p.292)
- La fuerza del león puede dar vida y destruirla.
- También simboliza el ansia de ser redimido.

Los leones, como todos los animales salvajes, indican emociones latentes. El león juega un importante papel en la alquimia con este mismo significado. Es un animal ‘fiero’, un em-

blema del diablo. Y supone el peligro de ser devorado por el inconsciente. Tanto en mitos como en fábulas, los dos aspectos, celestial y demoníaco, de los animales aparecen repetidamente. (Nichols, 2008, p.293)

- Ejemplos de Fuerza: El rapto de Europa; Artemisa, como mujer cazadora; el mito de Acteón, sobre como estos instintos pueden volverse contra uno mismo.

Los peligros que atemorizan al hombre civilizado son los instintos suprimidos o lesionados; los peligros que atemorizaban al hombre primitivo eran los impulsos desenfrenados. En ambos casos el 'animal' se ve alienado de su naturaleza verdadera y para ambos la aceptación de su alma animal es la condición para la plenitud y vivencia total de la vida. El hombre civilizado debe cuidar al animal que lleve dentro haciéndose su amigo. (Nichols, 2008, p.299)

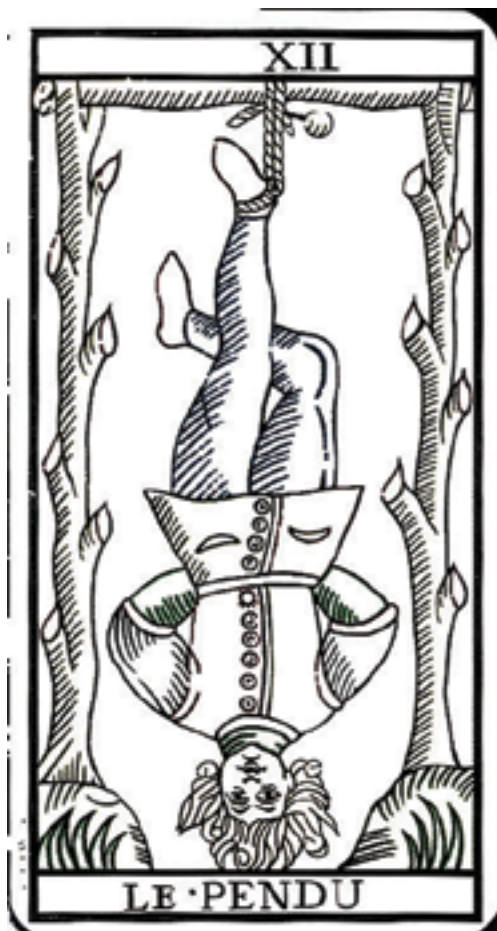


Fig. 13. Arcano n° XII, El Colgado. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

(Nichols, 2008, pp.283-299)

(La Force)

XII EL COLGADO

- Un Nabo
- Nichols (2008) lo visualiza maniatado, para Jodorowsky (2005) en cambio no, está ahí por propia voluntad.
- Espera a que una fuerza externa lo saque de ahí.
- Si le das la vuelta, baila una jiga.
- Se colgaba boca abajo a los traidores. En Antiguas barajas Italianas, esta carta se llama il Traditore,
- Signo de ignominia, censura y ridículo.
- Colgar a alguien boca abajo lo hace *desconcertar*.
- El árbol truncado símbolo de la madres. El cuerpo de Osiris fue encerrado en un árbol truncado, las ramas podadas simbolizan la castración del hijo (la consciencia masculina del ego) y un nuevo crecimiento a una esfera de conocimiento más amplia.
- Sujeto como un bebe, listo para un nuevo renacer
- Representa un sacrificio, un sacrificio es voluntario, por eso tiene más lógica la versión de las manos desatadas de Jodorowsky (2005). Para Jung, 'sacrificio' significa 'hacer sagrado', *sacrificar nuestras imágenes egocéntricas es hacer nuestra vida sana y santa; entonces no queda ya diferencia entre nuestra imagen de cómo han de ser las cosas y de cómo son las realidades de nuestra existencia humana.* (Jung citado en Nichols, 2008, p. 307)
- Es víctima del destino como los animales cautivos de la Rueda de la Fortuna (de nuevo en opinión de Nichols, 2008). pero tiene la opción de aceptarlo de modo consciente e indagar en su significado. Los animales de la ruleta, solo

puede soportar su suerte.

- El héroe pierde su independencia, por la suspensión forzada. Pero debe encontrar la pregunta adecuada.
- Es un arcano ambiguo. Esta colgado en el limbo. Cuelga sobre el abismo, pero se ha librado de caer, esta aparente inmovilizado pero siente una liberación, el baile de la liberación. Es colgado y bailarín, pero el no lo sabe. No conoce al bailarín encerrado en su profundidad.
- El tiempo es uno, al derecho y al revés.
- Al ver todo desde otro punto de vista totalmente distinto, los valores mundanos caen. Se ven de otro modo, en algunas barajas antiguas se representan con monedas cayendo de los bolsillos.
- Debe permanecer así hasta que *caiga el viejo Adán*. El paciente debe de estar solo si ha de encontrar qué es lo que le soporta cuando él no se soporta ya. *Sólo esta experiencia puede proveerle de unos fundamentos indestructibles.* (Nichols, 2008, p.309)
- Esta soportado por la solida madera de la naturaleza que lo pone en contacto con sus profundidades.
- La experiencia que sufre es solida, tiene las cuatro dimensiones de la realidad, no es nebulosa. Este dato lo da el número cuatro que forman sus pies, como en el *Emperador*, pero el pie ahora señala al cielo, la comprensión que ofrece es distinta.
- Esta abierto a la luz del cielo, expuesto de un nuevo modo.
- En *la Rueda de la Fortuna*, el héroe ve su destino amplificado estableciendo conexiones con modelos universales. Ahora se enfrentan su fe y estos modelos.
- En *la Justicia*, estudió los problemas del equilibrio en una posición horizontal, ahora se amplía en sentido vertical y en dos direcciones : arriba y abajo.

- Invita a dar valor a la realidad del mundo interno de cada uno, las cuales se suelen experimentar con menor frecuencia y menor realidad.
- Jung comparaba este estado con la enfermedad, a la que consideraba necesaria en algunos casos, pues entendía que era por si misma *un instrumento terapéutico* para una condición enferma, que restablece el equilibrio para su propia sanación.
- Sus piernas dibujan un cuatro que forman sus piernas
- El doce de la carta: marca el tiempo límite de la realidad de 12 horas día/noche. Y la cuenta de los doce meses del año, los doce signos zodiacales, que simbolizan dimensiones sobre humanas de tiempo.
- Conecta con la trinidad del espíritu en su cuatro veces tres.
- El héroe se siente bajo la influencia de las estrellas y bajo la dimensión expandida del doce.
- Obliga a observar desde un punto de vista totalmente distinto al que se tenía o al que tiene la mayoría. Esto puede parecer una traición.
- Se exige una transición a nuevos caminos
- Hacer frente a los aspectos más bajos de la psique, simbolizado por gusanos, insectos y plantas.
- Como el enamorado debe encontrar su camino, pero al contrario que este solo puede encontrar la inspiración en las profundidades.
- Conectar con los orígenes de la naturaleza humana.

Utilizando otra imagen, es como si el modelo del crecimiento espiritual fuera como el que desarrolla un árbol: antes de que puedan florecer nuevas ramas en la superficie, las raíces deben profundizar en la tierra par ampliar su campo y soportar así el nuevo crecimiento. El colgado inicia un largo periodo de asimilación forzada y de consolidación en las raíces (Nichols, 2008, p. 310)

- Asimilación forzada y consolidación de raíces a través de una inacción voluntaria. (Jodorowsky, 2005)
 - Gran fractura entre lo viejo y lo nuevo, que necesita de un proceso o estancia en el limbo. (Nichols, 2008, pp.301-314)
- (Le Pendu)

XIII MUERTE

- Se muestra el desmembramiento de sus anteriores ideas (en las cabezas), sus antiguos puntos de vista (en los pies), y sus antiguas actividades (en las manos).
- Las cabezas coronadas, a sus pies, irradian nueva vida.
- Indica revitalización y renovación a través



Fig. 14. Arcano nº XIII, arcano sin nombre (la Muerte). Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

de los brotes que crecen del suelo. Se observa como revitalización psíquica, más que física, por los colores amarillo y azul de los brotes, símbolos de intuición y espíritu.

- Tras el *Colgado*, el héroe ahora se siente desmembrado. Esto provoca miedo, pero debe entenderse como un proceso de transformación, el momento en el que para hacer consciente un contenido inconsciente debe descomponerse y analizarse.
- Hacer consciente el conflicto es doloroso. Asimismo perder la antigua identidad.
- Representa el negro momento entre la poda de lo viejo y el renacer de lo nuevo. Simboliza la *modificación* alquimista.
- El esqueleto, como símbolo, sugiere a la vez movimiento y estabilidad. Los huesos pelados de la realidad que sujetan la carne y los músculos. Donde todo se apoya y se mueve funcionando como unidad. Siendo al tiempo, la parte más duradera del ser humano.
- Es el arquetipo del *Homo sapiens*, representando una verdad eterna y básica.
- Representa al tiempo, cambio y estabilidad.
- Es universal e impersonal. El secreto más oculto dentro de uno mismo. Al igual que el inconsciente. Oculto y verdadero.
- La guadaña conecta con Saturno, Dios del tiempo. Asimismo este filo posee la forma de luna creciente, símbolo de *Artemisa*, con lo que promete renovación y regeneración.
- El filo está teñido de rojo, por la destrucción, sin embargo el esqueleto es color crema, el mismo color de la carne en el Tarot de Marsella, con lo que representa calidez, y energía renovada.
- No tiene nombre, solo un número, el trece. Este numero rompe el ciclo de doce: horas, meses, apóstoles... es como una traición, se introduce como maldición. Sin embargo, esta rotura

de la inercia es necesaria para escapar de ella. Necesaria para el cambio.

- Plantea la idea de comprometerse con la muerte para vivir la vida. Es parte de la vida, no su opuesto.
- El hecho de morir es común, la experiencia de muerte es única. Como cualquier otra experiencia, debe asimilarse finalmente desde la individualidad.
- La muerte relativiza la percepción, uno puede desprenderse y reconocer lo esencial.
- *Calavera* significa *cráneo* de modo literal, sin embargo su significado metafórico la conecta con *cabeza loca, atolondrado, insensato*. La irracionalidad de la Muerte, como entidad incontrolada, fuera de los modelos aceptados. (Nichols, 2008, p. 338)



Fig. 16. Arcano n° XIII, La *Templanza*. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

- No hay un momento específico para la muerte. La ciencia ha inventado términos para señalarlo: muerte cerebral. Del mismo modo, ¿Cuándo comienza la vida? Sin embargo la naturaleza sigue su curso. Y durante lo que se considera vida, se experimentan diversas muertes y renacimientos.

- Después de esta carta, el héroe, no será el mismo.

(Nichols, 2008, pp. 317-343)

(*la Muerte*)

XIII TEMPLANZA

- Conecta con Acuario, que rige la circulación de la sangre y la relaciona con las ideas. *Tradicionalmente simboliza la disolución de las costumbres antiguas y la pérdida de lazos rígidos que anuncia una liberación del mundo de los fenómenos.* (Nichols, 2008 p. 345)

- El ángel de la templanza muestra dos aspectos opuestos que producen energía generadora de vida.
- Figura crucial que inspira acciones al resto del Tarot.
- Opuestos que se mezclan: espíritu y carne; masculino y femenino; yang y yin; consciente e inconsciente.
- La interacción de estos opuestos, simboliza las bodas entre Cristo y Sofía, fuego y agua.
- Es el arbitro entre los opuestos.
- Es más que humana, por sus alas, capaz de elevarse por encima del mundo.
- No hay representada ninguna figura humana, lo que indica que sucede en el inconsciente del héroe, sin el conocimiento ni la participación del ego.
- Conecta asimismo la consciencia con el inconsciente.
- Los ángeles, en las historias bíblicas, realizan anunciaciones, que importan al individuo

y también a la colectividad. Estas apariciones marcan giros cruciales.

- Se muestra sin drama, sin exhibiciones, está ahí absorta en su trabajo, esperando a que el héroe se de cuenta de su presencia.
- Según Jung: *personifica el acceso al consciente de algo que está surgiendo de lo más profundo del inconsciente*. El héroe podrá iniciar un dialogo con él, con el ángel a través de él mismo. (Jung citado en Nichols, 2008, p. 347)
- Se relaciona con la *imaginación activa*, donde se extrae del inconsciente contenidos ocultos y se exponen a la luz.
- Los alquimistas lo llamaban *meditatio* descrita por Ruland como: *un dialogo interior con alguien invisible, también con Dios o con uno mismo, o con el buen ángel que uno mismo tiene*. El ángel bueno o malo. Luminoso u oscuro. (Ruland citado en Nichols, 2008, p. 348)
- Los ángeles son de moralidad dudosa. Sin embargo, el de la templanza es de fiar por su flor en la frente, mándala símbolo de la 5ª esencia, el tercer ojo de conciencia suprema.
- A partir de aquí el héroe se comprende también marcado.
- El ángel suele surgir estando en soledad, cuando se sienten el interior y el exterior distanciados, cuando el Ego se siente inseguro, cuando figuras del inconsciente pueden llegar al consciente.
- El héroe ya no puede volver a sus costumbres antiguas, acaba de morir, quedando en soledad, sintiendo temblor, separación y desorientación. Su personalidad consciente rota, por sus grietas verá una nueva luz. Es momento de giro psicológico.
- *La energía psíquica es algo muy fastidioso que insiste en el cumplimiento de su propia condición. Sin embargo, sea cual sea la cantidad de energía que se nos presente, no podemos hacerla útil hasta*

encontrar con éxito su propio nivel. Las energías creativas de la vida no las puede dirigir la pura voluntad a cualquier canal consciente que el Ego pueda escoger, aunque sean razonables, lógicas y adecuadas, o se lo parezcan a la mente. *La vida puede fluir hacia delante sólo a través del desnivel natural (...) Equilibrar el fluir de los opuestos, de manera que las energías encuentren su propia inclinación, requiere la paciencia y la agudeza de un ángel.* (Jung citado por Nichols, 2008, p.349-50)

- Simboliza Reconciliación
- Búsqueda de significado
- Los opuestos no se pueden reconciliar solo por lógica, solo pueden llegar a unirse en el punto de la experiencia.
- Los cálices simbolizan el poder de reunir, contener, preservar y sanar.
- El ángel representa al arcángel, ayuda y guía para el viaje. *Permanecerá a su lado como recuerdo constante de que sus pensamientos, sus energía y sus planes no están totalmente bajo el control de la conciencia.* (Nichols, 2008, p. 350)
(Nichols, 2008, pp. 345-359)
(Temperance)

XV EL DIABLO

- Le corresponde estar en el cielo del mapa de Nichols (2008), en fila superior, pero cayó...
- Se le supone expulsado por despotismo, orgullo y arrogancia, ambición y un exagerado sentido de su propia valía. Sin embargo, poseía gran encanto e influencia, maneras sutiles que le llevaron a convencer a otros ángeles para la rebelión.
- Celoso de todo, especialmente de la humanidad, se creía hijo predilecto. Odiaba a Adán y disfrutó tentando a Eva.
- Se presenta como un absurdo y contradictorio conglomerado de partes: Cuernos de ciervo, pies de ave, alas de murciélago. Se define como



Fig. 15. Arcano n° XV, El *Diablo*. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

hombre pero lleva puesto un peto con pechos de mujer. Quizás se esconde tras esa imagen de inocencia e ingenuidad, para lisonjear.

- Plantea que el hecho de que sea rígido y postizo puede indicar el aspecto femenino del *Diablo* de ser mecánico y descontrolado, no todo esta siempre bajo su control. Su casco dorado pertenece a Wotan, Odin. (por lo tanto también conoce el significado de las runas, la poesía y talla, fuente de todo conocimiento, una vez más revela, es la conciencia de la existencia. Al igual que como serpiente en el paraíso. Muestra lo oculto.)

- Sujeta la espada por el filo con la mano izquierda y sin cuidado, señal de que su relación con el *Logos* es ineficaz y solo le hiere a él. Convirtiéndolo su hoja en algo más peligroso porque

no está controlada.

- El linaje de esta figura procede de la antigüedad, que aparecía como una figura menos humana que la figura del Tarot. *El hecho de que la imagen del diablo se haya humanizado en el transcurso de los siglos significa, simbólicamente, que estamos más preparados para verla como un aspecto sombrío de nosotros mismos que como un Dios sobrenatural o un demonio infernal*(Nichols, 2008, p.363).

- Existe una relación entre Satán y el murciélago, por un lado en la nocturnidad del animal, asimismo en el hecho de que el *Diablo* chupa la sangre, minando la sustancia. Al igual que el murciélago ...*el diablo puede volar hacia un grupo y enredarse entre las cabezas, organizando un desbarajuste entre los pensamientos lógicos y consiguiendo finalmente producir la histeria colectiva.* (Nichols, 2008, p.364)

- Hoy en día el murciélago parece menos temible e incluso se han inventado sistemas para poder volar a ciegas, a su imagen.

- Simboliza las guerras reveladoras de la propia sombra. Alan McGlashan define la guerra específicamente como *el castigo de la credulidad del hombre acerca de las fuerzas que existen dentro de él mismo.* (McGlashan citado por Nichols, 2008, p.366)

- La imagen clásica del *Diablo*, mitad bestia mitad hombre, describe el aspecto grotesco y siniestro del inconsciente, con el que no se ha llegado a un contacto real, permaneciendo en su estado original y salvaje.

- La bestia que se proyecta en el *Diablo* es en definitiva Lucifer, el Portador de la Luz. Un ángel caído con mensaje divino de igual modo que cualquier otro ángel.

- Lo relaciona con Pan, un ser conectado con el pánico y el pandemónium, por su rostro.

- Los cuernos símbolo de nueva vida y rege-

neración espiritual, en el *Diablo* aparecen como reminiscencias del casco de Wotan, Odin, con lo que el fuego dorado no pertenece según Nichols a Satán, sino al mensajero divino.

- La encrucijada entre el bien y el mal rebela al ego, lo revela a la consciencia y lleva a la autorrealización.
- Metafóricamente, sin la expulsión del paraíso no existiría el ser humano. Esa es la condena de la libertad. La aceptación consciente de las propias sombras.
- Sin libertad de elección, no hay moralidad. De ahí que la pareja de diablillos no sea totalmente humana, no son libres.
- Los duendes poseen expresión de creer poseer el control de sus actos, sin embargo no es así.
- Cuando la conciencia amenaza con arrebatárselos la complacencia, señalan a otro para burlarse de él. No parecen darse cuenta de que el *Diablo* existe.

...el Diablo tiene como astucia principal convencernos de que no existe. (Baudelaire citado por Nichols, 2008, p. 370)

- El papel que juegan las dos víctimas infrahumanas es importante para comprender como el *Diablo* colabora en su delincuencia, impidiendo su crecimiento y desarrollo.

La quiescencia pasiva y la ceguera ingenua pueden ser igualmente demoníacas. ... Gerald Hard, el filósofo inglés, acostumbraba a decir que cada asesinato, 'psicológicamente hablando', requiere dos conspiradores igualmente culpables: el asesino y el asesinado. (...) Para ser atrapado entre sus cuerdas hemos de dar, por lo menos, un inocente paso al frente. (Nichols, 2008, p. 386)

- Como cualidad específica Nichols (2008), le otorga una difícil catalogación y recurre a palabras de Jung, definiéndola como cualquier función psíquica que se destaque del conjunto de modo autónomo.

- Se diferencia del *Papa*, en que el *Diablo* trabaja a espaldas de sus siervos, mientras que el primero lo hace de frente. *El papa* bendice con la mano derecha azada y solo dos dedos levantados para combatir el conflicto moral, mientras oculta tres representando el misterio de la Santa Trinidad. Por el contrario el *Diablo*, de pie sobre un brasero ya apagado, representando que él es el poseedor de la Luz. El papa sostiene el báculo de manera ritual con la mano enguantada, y el *Diablo* sostiene la espada con descuido, con su garra desnuda que indica inconsciencia y egocentrismo.

- La espada por su parte indica civilización, de honor caballeresco así como de acción a servicio de un ideal. El diablo parece aquí burlarse de todo lo que la espada simboliza en la *Justicia*, que la sostiene con gesto ritual.

- Los navajos lo introducían representado entre sus dioses para no perderlo de vista. Todas las religiones orientales consideran al demonio como parte de la divinidad. En la iconografía hindú budista, las figuras maléficas se representan con la mano alzada señalando *no temáis*. En el Antiguo Testamento, el mal también es considerado un aspecto de Dios. En psicología asimismo se piensa que el olvido del aspecto demoníaco de la psique, es la causa mayor de las *perdidas pandemoníacas* de la actualidad. Cuando no se aceptan los aspectos negativos, se vuelven en contra de uno mismo.

- En hebreo la palabra diablo significa adversario, oponente, hostil. Es el adversario de Dios, al tiempo que subordinado a él. Es un ser ambivalente y sombrío, hostil a Dios pero sujeto a su autoridad.

- En el arte cristiano, la figura del *Diablo* se representa algunas veces como la sombra de Jesús.

- Psicológica y físicamente hablando, cuanto mayor es la luz mayor es la oscuridad de la sombra.

...cuanto más conscientes nos volvemos de nuestro potencial creativo, más alerta debemos estar a las trampas que nuestro lado sombrío nos prepara y más responsables debemos sentirnos en cuanto a ello. (Nichols, 2008, p. 373)

- La imagen negativa de este arquetipo se potencia en parte por la sensación de culpa al hacerlo consciente.

Cada vez que rompemos con la imagen preconcebida de cómo 'deben' ser o se 'deben' hacer las cosas, nos sentimos culpables. '...' llevando alguna de estas ideas al lenguaje psicológico más amplio, cualquier ruptura de la identidad original inconsciente con el sí-mismo lleva consigo sentimientos de culpabilidad. (Nichols, 2008, p. 377)

- Este arcano plantea la aceptación de la imperfección.
- El *Diablo* ofrece metafóricamente, el fuego del cielo para la salvación o lanza a los fuegos del infierno para la destrucción. Cambia de forma.

Llenos entonces de ideas, intereses, emociones y propósitos, perdemos contacto con nuestro centro con nosotros mismos. Estar en desacuerdo consigo mismo es estar en pecado. (Nichols, 2008, p. 378)

- Él siempre lo retrasa todo.
- Como con los problemas morales la cuestión que plantea *no es tanto qué es lo que se hace, sino desde dónde se hace. (Nichols, 2008, p. 379)*
- Cualquier función inconsciente de la *psique* es demoníaca.
- Suele ser atractivo.
- ¿El *Diablo* hoy? (en su momento 1980) el efecto deshumanizador de la psicología com-

putarizada.

- Mientras esta en tierra firme, y centra su atención en los objetos, sus dos manos se coordinan en un solo propósito. En cambio el *Diablo*, alza una mano rígida en un gesto burlón, y la otra mantiene la espada de modo peligroso, una mano no sabe lo que hace la otra, el infantilismo le traiciona en su mueca burlona.
- En el inconsciente colectivo no ha madurado, la cultura judeocristiana lo ha ignorado y ahora exige reconocimiento.
- Su lengua en algunas representaciones subraya su inclinación a la aberración sexual. *Dado que el falo puede simbolizar la necesidad creativa a cualquier nivel de expresión. (Nichols, 2008, p.382)*
- Entre el *Mago* y *El Diablo*, se establece la *Justicia*, con los platillos de la balanza vacíos, para valorar los potenciales de la magia tanto luminosa como oscura.
- La posesión por parte del inconsciente es interpretada como demoníaca. sin embargo es siempre reveladora.
- El humor es un buen modo de acercarse a este arcano. El uso que los orientales hacen de sus demonios siempre deja espacio al humor.

Id frenando en suelo deslizante, pues ahí acecha el diablo resbalón. (Confucio citado por Nichols, 2008, pp. 388)

(Nichols, 2008, pp. 361-388)

(*Le Diable*)

XVI LA TORRE

- El carro relativamente móvil y frágil, se transforma en la torre de ladrillos donde se encierra por encima de la naturaleza, para su seguridad se va con su *anima/ánimus*, pero los dos eran presos.

Sin duda todos nosotros tenemos tendencia a identificarnos primero con nuestra función



Fig. 17. Arcano nº XVI, La Torre. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

superior, pero si la prisión no es tan alta ni tan sólida, el rayo no tiene que ser tan violento ni la depresión tan profunda. La psique tiene un sistema de autorregulación. (Nichols, 2008, p. 473)

- Dos figuras lanzadas desde la torre, expulsadas en la baraja de Jodorowsky (2005). Una incluso se representa saliendo de la torre por una puerta.
- Una lengua de fuego, una pluma para Jodorowsky (2005) levanta la corona que servía de tejado.
- Bolas de colores caen desde el cielo. Parecen confeti, referencia cultural directa, a una celebración. Recuerdan a las bolas que utilizan los magos y malabaristas.

El arcoíris de colores de estas bolas nos sugiere la alianza entre Dios y el hombre en el Antiguo Testamento. Parece indicar que, a pesar de las apariencias, la Deidad está comprometida en el bienestar de estos dos desgraciados del dibujo (Nichols, 2008, p. 393)

- Nichols (2008), la relaciona con la torre de Babel.

La conexión entre esta torre del Tarot y la de Babel es posible, pues las dos figuras humanas aquí representadas tentaron la ira del cielo, siendo lanzadas desde su posición de elevada seguridad a otra de peligro y confusión (Nichols, 2008, p.391)

- La Torre es simbólicamente concebida para conectar el espíritu y la materia.

La Torre del Tarot no fue construida como escalera para las 'energías celestiales'. Parece ser más bien una pequeña torre habitada por dos personas. La cubierta de arriba no permite la entrada a ningún visitante procedente del cielo, así como tampoco al calor, ni a la iluminación. Los dos que construyeron este edificio lo coronaron rey, indicando de esta manera no reconocer autoridad ninguna por encima de su propia creación. No vemos puertas en esta estructura por la cual puedan salir y entrar ni recibir visitas, y sus ventanas son muy pequeñas. (Nichols, 2008, p.392)

- El nombre en francés *La maison diev* surgió por un error en la transcripción del nombre original *La maison de Feu*, pero Nichols (2008), considera este posible azaroso error, una virtud, pues según sus palabras, designa mejor lo que recuerda esta torre. *Un lugar de adoración, además de una habitación terrenal para los dioses. (p.393)*
- Hace referencia a la iluminación, a través del rayo que lanza la corona. Rayo que cae directamente del cielo, sin mediación del Mago y su varita, ni del Emperador y su cetro, ni del Papa y su báculo.

- El rayo se relaciona con el mundo griego y sus dioses menores, por el temor que le profesaban. Asimismo con la energía, *la fuerza divina* que une las *sefirot* del Árbol de la Vida cabalístico; Por otro lado, el Espíritu Santo representado con una lengua de fuego (o gotas de fuego celestiales) Ser tocado por un rayo es simbólicamente, ser tocado por Dios. Según Plutarco, el relámpago fue el origen de la vida, un falo celestial que fertilizó las aguas.
- La Baraja de Marsella muestra un rayo benigno. Simbolizando un aspecto creativo.

Parece evidente que si este espíritu emplumado no llega a tocar sus vidas, su destino habría sido una caída más drástica que la que aquí se representa. Es fácil reconocer que esa evacuación forzosa de su fortaleza es una gracia salvadora más que un castigo merecido. Podemos entender que, al igual que Faetón, fueron elegidos para evitar la destrucción de su universo. (Nichols, 2008, p. 396)

- La Torre como estructura construida por el hombre, es defensiva, protege, y sirve para la observación y el retiro. Asimismo sirve como faro o plataforma que llame la atención, pedestal desde donde dirigirse a la multitud. (Aquí el paralelismo sería similar, la multitud de elementos psíquicos) asimismo, las torres se han utilizado como prisiones.

Psicológicamente hablando, muchos de nosotros vivimos 'allá en lo alto', prisioneros en torres ideológicas de nuestra propia construcción; pues la torre puede simbolizar cualquier construcción mental, sea política, filosófica, ideológica o psicológica, que hayamos construido los humanos, ladrillo a ladrillo, a fuerza de palabras e ideas. ... Pero si construimos un sistema rígido de cualquier tipo y lo coronamos rey, entonces nos convertimos en sus prisioneros. No somos libres, pues, de movernos ni de cambiar con el tiempo, así como tampoco somos libres de establecer contacto con la tierra ni de ser 'tocados' por las distintas estaciones. (Nichols, 2008, p.398)

- Como también define García Calvo (2000) en su artículo sobre la rotura, Nichols (2008) expresa: *Todo cambio físico importante se experimenta como un acto de violencia. (p. 398)* Pero aun así aquí la Torre no es destruida, solo desprovista de su corona. No obstante los protagonistas puedan percibirla como una catástrofe que los mantenga en shock un tiempo, es un avance, una liberación.

... estos dos seres mortales son igualmente salvados de la destrucción psicológica y liberados de la prisión de su orgulloso egocentrismo. Simbólicamente hablando, habían construido para ellos una torre de pensamiento racional por la que pensaban escalar más arriba del mundo. (Nichols, 2008, p.398)

- En el Diabolo se observaban dos criaturas inhumanas, aquí los representados habían perdido el contacto con todas sus cualidades animales y en el nuevo contacto con el suelo, las recuperan. En la carta anterior se representaban desnudas, psicológicamente mostrando sus naturaleza primitiva. Antes esclavos de los instintos demoníacos, en la torre se convirtieron en prisioneros de su intelecto que los llevó demasiado arriba y al igual que él (el Diabolo), inevitablemente deberán caer. Quizás, como él también, traerán consigo la luz. (Nichols, 2008, p.399)

- Sin embargo, de momento se mantienen de espaldas a la Torre y al rayo, no pueden ver.
- No obstante en el inconsciente la semilla está echada. Despertarán en los tres arcanos siguientes : La Estrella, la Luna y el Sol, Todas formas de iluminación celestial.
- El número de esta carta, el 16 al igual que 4,7, 10 y 13) es número mágico que se reduce a uno. Esto marca el fin de una fase y el advenimiento de otra.

- Uno de los éxitos posibles del encuentro con *la Torre*, puede ser un incremento de la comprensión. Terrenos, ideas o actitudes coronadas como reyes, limitan o son mal utilizadas, haciendo que de algún modo parezca elevan a uno mismo sobre los demás.
- La forma fálica se relaciona con el principio masculino, con las aspiraciones intelectuales y el ansia de poder.
- Los personajes habían perdido el contacto con el suelo de su ser, asimismo con las aguas fluidas de su naturaleza interior.
- La luz de la visión intuitiva estaba bloqueada. La caída era necesaria.

(Nichols, 2008, pp.391-405)

(*La Maison Dieu*)

XVII LA ESTRELLA

- Por primera vez una persona desnuda.
- Desposeída de toda identificación y desnuda de pretensiones. Su esencia se expone a los elementos.
- Surge donde las aguas del inconsciente colectivo tocan la tierra de la realidad individual humana, se involucra en ambas y las hace interactuar creativamente.
- Una jarra cae sobre el suelo, nutriendo las semillas; mientras que la otra airea el agua para volverla a dejar caer sobre el arroyo.
- Psicológicamente la figura puede estar dividiendo y trayendo a la luz de la consciencia, nuevas visiones que muestran las diferencias entre lo personal y lo transpersonal.
- A partir de esta carta todo adquiere una dimensión de comprensión de lo eterno, la visión del mundo se amplía. Lo que antes estaba preso en la torre, se libera.
- Es una sacerdotisa de la naturaleza que inicia la tarea de descubrir el modelo celestial que se encuentra en la tierra.

• Recuerda a la templanza, sin embargo es humana, y las jarras son rojas, simbolizando la naturaleza física y el sentimiento humano. Su contacto con la naturaleza es inmediato y directo, es parte de ella.

• Su postura sugiere humildad, aunque está de rodillas no se siente humillada como las figuras de la torre.

• Siete estrellas circundan a una más grande y central. Todas son distintas, con personalidad propia. La grande une todos sus rayos en el centro, representa una estrella solar o un mándala. Representa el centro que une el amarillo del espíritu, la intuición y la luz roja del cuerpo, la emoción y la carne.

En los textos alquímicos aparecen a menudo configuraciones como esta, que muestran una estrella gigante (que representan el proceso de iluminación) alrededor de la cual giran siete planetas (Que representan los siete estados del proceso alquímico). Los alquimistas llamaban a este proceso la Gran Obra, pues creían que el inalcanzable 'oro filosofal' sólo podía conseguirse por el trabajo del hombre, en contraste con la idea cristiana de salvación por la gracia de Dios. (Nichols, 2008, p.409)

• Para los alquimistas la redención era trabajo de toda la vida, no un objetivo, un trabajo que se realizaba en soledad o en parejas de individuos de sexo contrario. No era trabajo de la multitud, era un trabajo individual. Parecido al concepto junguiano de individuación. Búsqueda individual dentro de la psique, que libera y descubre la esencia de la naturaleza psicofísica. Los alquimistas proyectaron los elementos de su *psique* hacia los elementos de la naturaleza exterior con los que trabajaban constantemente.

• Dos árboles y un pájaro negro. La conexión entre el cielo y la tierra está viva, ya no es solo un emblema como en *la Emperatriz y el Emperador*. Los árboles también están vivos y ofrecen



Fig. 18. Arcano n° XVII, La Estrella. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

sus frutos, ya no son los troncos del *Colgado*. Simbolizan lo transpersonal y lo individual, enraizados en la tierra y erguidos hacia el cielo, los conectan a ambos. Nichols (2008, p.411) Llevan consigo los cuatro elementos, sintetizándolos y transformándolos para su crecimiento, de ahí que se entiendan como símbolos del Ser universal, transpersonal, pues son distintos entre sí.

Los Arboles, son los gemelos del paraíso: El de la vida y el del Conocimiento del Bien y del Mal.

- Son los equivalentes a los símbolos que se materializan por duplicado en los sueños o en otros materiales del inconsciente, indican que un aspecto nuevo de la psique, del inconsciente, se mueve hacia la conciencia. Primero surgen como iguales, para más tarde comenzar a

diferenciarse. Del mismo modo que las figuras del *Papa*, que no se distinguen; las dos mujeres de los *Enamorados* que muestran dos aspectos del aspecto femenino (virgen y madre); el *Carro* en sus dos caballos representando la *lívido*, en sus dos aspectos. Uno, el de la izquierda, representando la actividad física y el instinto de vivir, y el otro, de la derecha, la tendencia espiritual, el instinto también poderoso de conocer la vida. En la estrella estos aspectos se representan en los dos arboles, enraizados en la misma tierra y unidos por el pájaro en vuelo. También en las dos jarras, en sus funciones distintas.

La acción de la Mujer Estrella puede representar la idea de Jung sobre los dos tipos de libido: la espiritual y la física, que son realmente una sola esencia, aunque adaptada cada una a un propósito diferente. (Nichols, 2008, p.412)

- La Estrella lleva a mirar al cielo, simbólicamente guía, y genera una conexión entre lo que pasa abajo y lo que se ve arriba, como fuerzas que guían. Del mismo modo que los navegantes.

Su forma siempre cambiante, aunque predestinada, comparte la luz solamente en un momento de nuestro tiempo, pero la luz, que nos llega hoy desde las estrellas inician su viaje a la tierra muchos millones de años atrás. De esta manera las estrellas conectan cada momento individual con el tiempo trascendental. Comparten la sabiduría del antiguo conocimiento con nuestros dilemas. (Nichols, 2008 p.413)

- En términos psicológicos la relación entre el reino de arriba y el de abajo, el cielo y la tierra, corresponden a la relación entre el Ego y el *sí-mismo*.

Muy significativamente, el héroe no aparece en esta figura: se halla perdido por el momento, para sí y para nosotros. La estrecha y rígida torre en la cual se había encerrado ya no le alberga. El edificio de palabras, máximas y

conceptos que había construido ladrillo tras ladrillo para defenderse, ya no le protege. Ayer, sentado orgullosamente en lo alto de su torre, se sentía un ser superior, sólido y seguro: alguien. Ahora acaba de descubrir que no es nadie. Acaba de perder el contacto con su intelecto, con su ego. La imagen de sí mismo acaba de ser defenestrada. El reloj con el cual media y etiquetaba los sucesos de su vida acaba de romperse, acaba de perder también la brújula que le guiaba en su viaje. Incluso el carro, aquel vehículo dorado con el que contaba para volver a casa, también se ha perdido. La consciencia de su ego, así como su movilidad, yace sin ayuda posible. Sólo puede ser salvado mediante la actuación de la Mujer Estrella. (Nichols, 2008, p.414)

- Para que aparezca esta figura hay que disminuir el ego.
- En psicología, el aspecto femenino inconsciente que guía al hombre se llama *anima*. En la mujer el *anima* es un aspecto sombrío, oscuro de la personalidad, su aspecto masculino inconsciente se conoce como *ánimus*.
- La *Estrella* está representada a gran escala, aquí se entendería más como el *Si-mismo*, la *estrella central de nuestra constelación psíquica*. En cualquier caso, la figura arrodillada representa un aspecto inaccesible de la *psique*, el cual, al igual que la princesa de los cuentos de hadas, se hallaba prisionera en la torre del castillo, cautiva de un cruel Rey Logos, gobernador de nuestra parte masculina. (Nichols, 2008, p. 416)
- Se relaciona con la *Templanza*, solo que ahora convertida en mujer *Estrella*, conquista las energías de modo nuevo y creativo.
- Una jarra devuelve el agua aireada al inconsciente, donde no será comprendida ni asimilada totalmente. La otra parte cae en el *suelo de la realidad cotidiana*. Conecta los dos mundo mediante la actividad que genera todo su cuerpo y la devoción de su espíritu.
- En la mujer a partir del S.XX la representa-

ción de esta figura presagia una nueva conexión con la parte trascendental de sí-misma.

- Arrodillada en actitud orante, piernas como svastica (forma primitiva de cruz)
 - Es la primera carta en la que aparecen los cuatro elementos de la creación. Que en psicología analítica representan las cuatro funciones de la *psique* humana. Aire y Agua, simbolizan pensamiento y sentimiento respectivamente; Fuego y Tierra, la intuición y sensación. Estos cuatro elementos se insinúan en los cuatro pilares del *Carro*, que soportan el Toldo. Sin embargo en la *Estrella*, la figura ya no necesita protección, no se sustenta por conceptos rígidos. Ahora son vivos y vibrantes.
 - Esta carta se relaciona con la Era de Acuario.
 - En ella el Ego está fuera del dibujo, y ahora puede hacerse pasivamente consciente de un universo que se amplía con dimensiones hasta ahora impensadas. Desde su retiro, el Ego no puede participar en la actividad humana cotidiana, yace inerte en una depresión profunda. (Nichols, 2008, p. 419)
- Cuando el Ego se ve inmovilizado, pueden surgir las intuiciones.
- Es a través de las intuiciones, desde el inconsciente que se conecta con la sabiduría interna. Ahí está el trasvase, esta actividad es fluida y contemplativa, más que estática y racional. El ritmo es tranquilo, introspectivo y femenino.
 - Diferencia con la *Templanza*: La *Templanza* movía el agua de una jarra azul a una roja, templando el inconsciente. La Mujer Estrella utiliza dos vasijas iguales para verter este inconsciente simbólico en dos lugares distintos. Separa y redistribuye.
 - Separa para volver a combinar, como el Creador.
 - Trabaja en silencio para desarrollar la visión interior. Regar los sueños profundos, cultivarlos y plantarlos en la realidad exterior.

Por el hecho de poner nuestras fantasías inconscientes en contacto con nuestras intenciones conscientes, liberamos el espíritu prisionero en la materia, liberando también intuiciones nuevas y visiones que habíamos encerrado en lo más profundo de nuestro inconsciente, para que pueda florecer en la realidad. Damos vida en el aquí y el ahora a ideas y sueños cautivos en las 'torres de la razón'. (Nichols, 2008, p. 421)

- Esta acción lo cambia todo, la vida personal y el carácter del inconsciente colectivo.

Psicológicamente hablando, los cuatro elementos de la psique han sido recargados y vivificados por el contacto con el eros, esto es, con el sentimiento. Con el Agua. (Nichols, 2008, p. 422)

- La figura parece triste, sin embargo las lagrimas limpian y purifican.

Limpian el polvo que la vida deposita en nuestros ojos, para que seamos capaces de mirar el mundo con más claridad(...) Al principio, nos sentimos ahogados por la inundación repentina. La Mujer Estrella, dado que es también una criatura de la profundidad, lo comprende, y por eso separa y mezcla las aguas con tanto cuidado y amor. Por naturaleza es inconsciente (Nichols, 2008, p. 422)

- Las aguas hacen que se renazca bautizado.
- En el pájara negro, mensajero de los dioses, sus alas a diferencia de las de Ícaro, apunta Nichols (2008), son parte de su propia naturaleza y están diseñadas para desafiar los elementos.
- Los alquimistas decían que *La imaginación es la estrella en el hombre, el cuerpo celestial o super-celestial (citado por Nichols, 2008, p. 424)*. Esto se relaciona con la imaginación activa, que *la Estrella* ayuda a hacer fluir. Ya que ella no controla el fluir del agua, la naturaleza opera de modo independiente, trabajando bajo los dominios de

su propio funcionamiento, gravedad y fluir. Solo genera un cambio a través de separar y distribuir. La imaginación activa de Jung, afecta del mismo modo.

- De este modo como la imaginación activa esta figura interactúa de una manera imaginativa con las aguas, relacionándolas con su punto de vista terrenal. (Citado por Nichols, 2008, p.425) De modo similar, *no se debe aceptar nunca pasivamente lo que una figura procedente del inconsciente pueda decir o hacer, como si fuera el evangelio que nos entregaran desde arriba. (...) las figuras arquetípicas, poseen características positivas y negativas. Algunas veces nos ofrecen su consejo, algunas veces dicen tonterías, otras veces incluso pueden sugerirnos diabluras. Se debe uno enfrentar a estas figuras de modo activo y directo, preguntándoles o presentándoles objeciones. (Citado por Nichols, 2008, p.425)*

- La Mujer Estrella ejerce una actividad solitaria, Nichols (2008), la equipara a la expedición inicial de los artistas, músicos, escritores y científicos. *Cuando hayas encontrado el comienzo del camino, la estrella de tu alma mostrará su luz (p.426)*
- Resalta la importancia del proceso.
- Ella es *Eros*, desnuda y orgullosa de lo que es, se acepta a ella y su circunstancia no se esfuerza, solo fluye. La energía que antes el héroe dedicaba en *la Torre*, a aparentar y defenderse, ahora se encuentra libre y puede observar con mayor objetividad y hallar su verdadero lugar.
- Ya no se encuentra como un punto aislado, ahora se relaciona con su centro.

La Mujer Estrella es un ser independiente, capaz de tratar su destino de manera específicamente humana. La Estrella nos enseña a través de nuestra imaginación creativa cómo podemos liberarnos de lo que nos liga a un modelo cíclico, para que podamos vivir nuestra vida de modo individual. (...) dentro de nuestras fronteras, cada uno de nosotros está destinado a brillar de una manera única. (...) lo que el alma imagina... 'sucede sólo

en el pensamiento; lo que Dios imagina, sucede en la realidad' (Nichols, 2008,p.430)

(Nichols, 2008, pp.407-430)

(Le Toille)

XVIII LA LUNA

- El héroe tampoco se representa en esta lámina. Su Ego está sumergido en la oscuridad de los instintos y su inconsciente. Oscuridad por desconocido que es para él.
- Ha perdido el contacto con aspectos propios del ser humano.
- El momento más negro del viaje. Por falta de luz, por falta de conocimiento sobre este área de la existencia.
- No obstante se observan brotes verdes y césped rodeado las dunas del aparentemente de-



Fig. 19. Arcano nº XVIII, La Luna. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

sierto.

- Dos perros, dos torres dos plantas centrales, de nuevo *paridad* que señala el *advenimiento de nuevos contenidos que surgen por primera vez*. (Citado por Nichols, 2008, p.434)
- Expulsado de la Torre y despojado de la Estrella, el héroe debe hacer el recorrido solo, pues es un viaje por su propio interior. Dejando atrás el mundo familiar, la seguridad de lo que conoce.
- La Luna como una madre devoradora, *llamará hacia sí toda la energía creativa de la tierra, dejándola desolada y vacía*. (Citado por Nichols, 2008, p.434)

Es el momento de la verdad, tal vez terror y miedo. 'La negra noche del alma' En los mitos y leyendas aparece como 'el viaje a través del oscuro mar. Es allí donde tradicionalmente el héroe, al igual que Jonás en el vientre de la ballena, tiene que sobrevivir al monstruo que puede devorar su consciencia y retenerlo cautivo. En términos psicológicos, esto simboliza su victoria sobre los aspectos devoradores del inconsciente, los cuales absorberían su consciencia, resultando de ello una psicosis.' (Nichols, 2008,p. 435)

- El cangrejo simboliza la atracción regresiva de la Madre Naturaleza, también los alaridos de los perros (guardianes del mundo inferior) atrapados por la luz de luna y el propio satélite. Puede paralizar la voluntad.
- El enfrentamiento con este arcano, puede significar tanto la muerte espiritual como presagiar un renacimiento.
- El héroe debe enfrentarse a los perros para encontrar otros caminos, debe ponerse de acuerdo con su lado instintivo. Sin destruir a la bestia, debe hacerse amigo de ella. *Psicológicamente, este mito parece decirnos que el héroe (en busca de individuación) no puede cruzar desde el mundo dirigido por el Ego al mundo de si-mismo inmortal, mientras no haya conquistado su lado ins-*

tintivo, llevándolo hacia la consciencia. (Citado por Nichols, 2008, p.436)

- Descender a la profundidad significa verse desprovisto del tiempo. Apunta Nichols (2008), que para algunas culturas, esta condición se describe como la pérdida del Alma. *Uno es guiado y salvado a través del conocimiento instintivo, degradado a la sabiduría primitiva del cuerpo.* (p.436)
- Los alquimistas pensaban que el hombre debía terminar el trabajo que la naturaleza había dejado a medias. También que debían liberar a la *naturaleza bestial interior*.
- El Cangrejo, como viajero que busca, esta llegando a la orilla, salir del agua y del barro, preparado para abandonar su caparazón y evolucionar. Es ambivalente tiene antenas y brazos. Es blando por dentro y duro por fuera, pero sin embargo muestra su esqueleto su forma, como queriendo representar que *existe una estabilidad básica detrás de toda vida, sin la cual la innovación creativa sería imposible.* (Nichols, 2008, p.438)
- Para los pueblos primitivos, las criaturas de sangre fría simbolizaban a menudo la inmortalidad y eran adorados como dioses. Asimismo el escarabajo egipcio. más que impedir el camino del héroe, le sirve como apoyo para cruzar las aguas, como amuleto. A través de la empatía con este animal se puede sentir conectado con su pasado prehistórico y con su futuro, con la inmortalidad. Y podrá cruzar al otro lado.
- Los perros, uno color crema y otro azul, uno puede simbolizar la inteligencia desarrollada por la domesticación y el otro el color carnal de lo físico, de lo instintivo. El equilibrio ente ambos es necesario para alcanzar las torres una vez superado el embalse.
- *Solo con la visión intuitiva interior puede uno descubrir la iluminación en lo más profundo.* Como tan acertadamente dijo Jung: *No se consigue la iluminación por el hecho de imaginar figuras de luz, sino*

que se consigue al hacer consciente la oscuridad. (Nichols, 2008, p.444)

- Comparándola con *el Emperador* y *La Fuerza*, El primero representa el orden del *logos* que consigue imponerse a la naturaleza, mientras que la *Fuerza* representa la cultura, otra forma de tratar con la naturaleza. La *Luna* por su parte, con su orden aparentemente caótico, distinto al orden de las categorías conscientes.
- La luz de la luna es pálida, inconstante y fría, a diferencia de la del Sol, de ahí que bajo la luz reflejada del satélite, sea más fácil ver sombras desconocidas, por imprecisas, dejando paso al inconsciente a la hora de buscar sus identificaciones.
- Siempre mantiene una cara oculta.
- El *Loco* se relaciona con *la Luna*, por mirarla desde el suelo, por el perro y por la locura, por ser un lunático. Amante del satélite.
- Las torres son la meta lejana, como la Ciudad Celestial, o la Nueva Jerusalén del Juicio Final. En el Tarot de Visconty-Sfroza (*Visconty-Sforza*), *el Mundo* se representa como una ciudad totalmente revelada que sostienen los dos gemelos del Sol.
- En la baraja de Jodorowsky (2005), rayos naranjas y rojos rodean al satélite. Estos colores simbolizan la luz reflejada, la que envía la luna, a diferencia de la luz amarilla que simboliza la luz directa.
- Sin embargo las gotas de agua que la luna atrae hacia sí, contienen la cualidad multicolor: rojo, naranja, azul, verde. *Las gotas multicolores no chupan sus energías, sino que ofrecen la esperanza de un nuevo alimento. La luna absorbe de noche para devolver con el rocío de la mañana.* (Nichols, 2008, p.440)
- Revela un nuevo punto de vista de uno mismo desde la inconsciencia hacia la consciencia:

Es importante pensar que el único regalo de valor que el hombre espacial trajo a su regreso a la tierra fue la nueva asombrosa imagen de la Tierra misma, una fotografía pasmosa de nuestro planeta, flotando como un gran globo en los cielos. (Nichols, 2008, p.445)

(Nichols, 2008, pp-433-448)

(La Lune)

XVIII EL SOL

El Sol aparece en toda su gloria, protegiendo y bendiciendo a los dos niños que están jugando. (Nichols, 2008, p.451)

- Rostro humano y benevolente, se compara con los de los manuscritos alquimistas, personificaban la *comprensión dorada*. El hombre puede establecer una relación consciente con él.
- Distinto al paisaje impersonal de *la Luna*, se está en *el sencillo mundo de la infancia solar* ((Nichols, 2008, p.451). La vida ahora ya no es desafío, es experiencia a disfrutar.
- Se recupera la espontaneidad perdida que es inherente, se redescubre la armonía interior.
- Nichols (2008), plantea que es el mundo de *Canciones de Inocencia* de Blake, donde no hay enemigos, un nuevo mundo visto con nuevos ojos.
- También cita a Alan McGlashan, extrayendo una cita de su libro: *El país salvaje y bello*.

El encanto es un secreto y el secreto es este: crecer lentamente y escuchar; dejar de pensar, dejar de moverse, casi dejar de respirar; crear una quietud interior en la cual, al igual que un ratón en una casa deshabitada, las aptitudes y alertas puedan surgir fácilmente para el uso cotidiano. Démosles la bienvenida puesto que son los niños perdidos del género humano. Démosles afecto y atención, pues se han debilitado con siglos de olvido. En compensación, ellos abrirán nuestros ojos a un nuevo mundo, dentro del mundo conocido nos darán la mano, como hacen los niños, para conducir-

nos allá donde la vida siempre nace, donde el día siempre amanece. (Nichols, 2008, p.452)

- El juego es importante, como el juego lleva a la clarividencia.
- Es importante en la carta que los niños estén cercados, pues esta muralla ofrece un lugar seguro, donde todo lo oscuro y oculto puede salir a la luz. Solo así pueden salir los instintos opuesto, que han pasado de ser bestias aulladoras a ser dos niños desnudos.
- Los niños representan a menudo, la función inferior, infantil y subdesarrollada, más próxima a la naturaleza, a través de la cual llega la renovación, por el hecho de que ha permanecido espontánea, natural y cercana al inconsciente.
- Aquí los niños juegan libremente, cada uno en armonía consigo mismo, sin miedo a ser rechazado.
- El niño simboliza el *sí-mismo*.
- Plantea las fases psicológicas de una vida en un primer estadio en el que el Ego es el viajero, y una vez que se deja huella en el mundo y el sol está en el zenit, entonces se puede volver hacia dentro y reunirse con el niño interior, redescubrirlo.
- El *Sol* representa la reconexión del héroe con su perdido *sí-mismo*, la cual le proporciona la iluminación celestial y la vida trascendente.
- El niño eterno es una imagen arquetípica. Su representación en el Tarot simboliza la regresión a un estado inconsciente de la primera infancia, donde el Ego está contenido, inmaduro y dependiente, o también la naturaleza total de la psique.
- Simbolizan los opuestos armónicos de la *interacción creativa*.
- Sus sexos están ocultos pero no por vergüenza o modestia, sino por el descubrimiento de su naturaleza individual.

- Por primera vez interactúan estos impulsos gemelos directamente en lugar de hacerlo a través de otras figuras.
- El *Sol* hace que los opuestos interactúen directamente de manera humana (hembra-macho, espíritu-carne, alma-cuerpo, etc..) Y con esto surge la consciencia del otro.
- Es una carta que representa un momento de gran luz espiritual a través de cuerpos físicos, terrenales. Citando un epigrama alquímico Nichols (2008), afirma: *la mente ha de aprender a tener un amor compasivo por el cuerpo. Aquí, cuerpo y alma son representado como iguales, y cada uno de ellos demuestra con un gesto un amor compasivo por el otro.* (p. 456) Esta carta muestra esta armonía entre cuerpo y mente, que el héroe ha conseguido después de muchas vueltas y retrocesos.
- *Logos y Eros*; al igual que el motivo de *hierogamos*; bodas místicas de los opuestos, simbolismos alquímico conocido.

...a menudo se representan como dos hermanos gemelos, un par de hermanos, abrazados en las aguas del inconsciente, (...) el lugar sagrado o temenos no es un jardín, como en nuestra carta, sino una vasija alquímica que contiene y protege la experiencia, evitando que se derrame en la vida exterior. (Nichols, 2008, p. 457)

- Psicológicamente el incesto, representa una relación consigo mismo, tiene lugar dentro de la propia familia psíquica.
- Pero esta ardorosa iluminación del *Sol* puede ser peligrosa para los seres humano. Es la encarnación de los opuestos bien-mal, esto se observa en los rayos, unos rectos y otros serpenteantes.
- En el antiguo testamento se dio como primer nombre de Dios *Elohim* un nombre plural, en reconocimiento a la contención de lo masculino y lo femenino en él. Lo que explicaría que en los salmos en los que se lee, el adjetivo que lo



Fig. 20. Arcano n° XVIII, El Sol. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

acompaña esté en singular, pues no designaba a muchos dioses, sino a la pluralidad contenida en uno solo. *Elohim tsaddiq*, literalmente se traduce del hebreo como *dioses justos*.

- El sol es la fuente de vida y de toda energía y en la carta se muestra de frente, en su totalidad. Es el centro alrededor del cual gira todo, al igual que el *sí-mismo* en la psique. De hecho fue adorado por egipcios, aztecas e incas, entre otros, como supremo creador. En culturas matriarcales se le ve como diosa nutricia, en culturas patriarcales es masculino, pero en todas es poseedor de un valor Central, ante el cual se siente una responsabilidad divina.
- Habla de los indios *Pueblo* y su adoración al sol, de su conciencia de ruptura con la naturaleza del hombre occidental, en detrimento de

ambos, hombre y naturaleza.

- El astro aparece representado como un mandala, una figura circular perfecta con un punto central, al contrario de la linealidad de la existencia cotidiana, lleva a contactar con el *mundo a-causal de los arquetipos*. Donde los acontecimientos no se comprenden de modo consecutivo, sino agrupados al rededor de un centro.

En momentos de intensa iluminación se alcanza a ver un principio de orden, cuyos motivos nos son lineales como las vías de un tren, sino radiales como los radios de una rueda. En estos momentos de intenso conocimiento, uno piensa que es una coincidencia significativa más que la causa de algún efecto, lo que atrae este grupo de acontecimientos, manteniéndolos unidos entre sí. (Nichols, 2008(1989, p.461)

- A diferencia de los sacerdotes arrodillados, los niños no dependen de la fe o del testimonio de otros para creer, lo experimentan directamente.
- Todos los triunfos de la última fila muestran diferentes grados de iluminación directa. Desde Lucifer.

El sol representa ese momento en que el héroe, habiendo abandonado el mundo de las opiniones estériles y de los dogmas formales, da un paso adelante hacia el mundo soleado de la experiencia directa y del conocimiento puro. (Nichols, 2008, p.462)

- Su número, el diecinueve, puede ser reducido a uno: $(1+9=10=1+0=1)$. Es una carta semilla. Como *Emperador, Carro, Rueda de la Fortuna, Muerte y Torre*,
- Las gotas de colores que se elevan hacia el cielo indican un nuevo estado de iluminación y nutrición.
- Si la *Estrella* y la *Luna* indicaban depresión profunda, esta tercera carta celeste, señala renacimiento.

(Nichols, 2008, pp.451-462)

(*Le Soleil*)

XX EL JUICIO:

- Por Primera vez en el Tarot una figura humana se enfrenta directamente a la fuente de iluminación. En *los Enamorados, la Torre, la Estrella, la Luna* o *el Sol* la actividad arquetípica ocurría sobre o tras las figuras, sentían los efectos pero de modo indirecto, inconscientemente. Aquí la figura central es consciente, es azul.
- El tamaño del ángel y los rayos de su aureola, junto a la trompeta llevan a pensar en un sonido atronador.

El sonido es una forma primitiva de comunicación mucho más directa y comprometedora que la iluminación. (...) La música, sea del tipo que sea, conecta el mundo interior y el exterior de una manera misteriosa. Puede impulsarnos a la acción o tranquilizar el corazón (...) Aparte de su significado, la palabra hablada es sonido; crea vibraciones a las que responde la totalidad de nuestra naturaleza (Nichols, 2008, p. 466)

- Un hombre y una mujer reciben al recién aparecido, al que estaba enterrado en el inconsciente.
- La trinidad terrestre unida otra vez al trío se une el ángel completando el cuarteto que une cielo y tierra. Este cuarteto queda reflejado también en la cruz de la bandera a la que señala el ángel.
- El héroe regresa de nuevo tras caer de la torre junto a su acompañante
- Es una reunión, da lugar a un nuevo comienzo.

Tanto si el trotamundos hizo un viaje al exterior como si lo hizo hacia el interior, regresa de él muy distinto de cómo se fue. (Nichols, 2008, p. 467)

- El regreso afecta a los que le rodean.
- Se exploran las figuras a la luz de las cuatro funciones de la *psique* de Jung: SENSACIÓN, INTUICIÓN, PENSAMIENTO, SENTIMIENTO.
- El renacido se relaciona con el pensamiento, es azul en la baraja de Jodorowsky (2005), de modo que simbólicamente se puede leer de esta manera, mostrándose como subdesarrollado respecto a los demás, representa el Ego consciente y su función pensamiento, resurgiendo a una nueva vida.
- El que renace no es un recién nacido, es un hombre ya crecido, ha resucitado indicando que ha estado activo en el mundo exterior. De ahí que se entienda como un renacer interior.
- El renacido es una posibilidad, en su función pensamiento. Ya se veía en *el Enamorado*, inconsciente de la presencia del ángel, atrapado en sus pensamientos sobre su elección. No escogió a ninguna y partió solo en un carro.
- Psicológicamente, un renacer a una nueva dimensión de conocimiento, hasta aquí desconocida.
- Anuncia el comienzo de un nuevo orden, una nueva interacción entre consciente e inconsciente que se manifiesta completo en *El Mundo*.
- Cuando alguien renace, este renacer afecta a los que le rodean también.

Sin embargo, desde el punto de vista de la conciencia cotidiana, el que no pareció 'perdido' y 'muerto' regresa renovado de cuerpo y de espíritu, revitalizado por su contacto con la tierra y por sus aventuras en las profundidades subterráneas. (Nichols, 2008, p.468)

- Se muestran cuatro figuras. El resucitado representará la función superior del Héroe. Aquella con la que se le ha asociado durante la vida.
- Este arcano experimenta un renacimiento. Esto siempre se experimenta con una redención.

La individuación es siempre como una redención. Es simplemente redimir y liberar los aspectos que nos pertenecían por derecho, pero que habíamos dejado como prendas en el inconsciente. El aumento de conocimiento conllevará aumento de responsabilidad. Su largo juicio en la oscura profundidad acabó, pero ahora debe enfrentarse al desafío de una nueva luz. (Nichols, 2008, p.476) Esto se refleja en los compañeros, ya no está solo.

- Redimir se relaciona con la expresión alemana *Erlöser* *dejar libre de atadura*.
- Al final del *Juicio*, siempre hay una sentencia. Si es favorable, queda libre, pero libre de culpa.
- Este momento es emotivo y grave, los rostros lo reflejan, es un retorno feliz pero la entrada a un mundo de conocimiento implica gravedad.



Fig. 21. Arcano n° XX, El *Juicio*. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

Él, que anteriormente se consideraba un ser superior, escucha ahora la voz que le llama a servir al poder que hay por encima y más allá de él mismo. (Nichols, 2008, p. 476)

El nacimiento de este mensajero equivale a una situación excepcional, dado que una nueva y potente vida nace donde ya no quedaba fuerza ni vida, ni la más remota posibilidad de ella. Surge desde el inconsciente, de aquella parte de la psique que, querámoslo o no, nos es desconocida y por eso la tratamos de un modo irracional. De esta región desacreditada y rechazada nos llegará la nueva energía con la que podamos dar nuevo sentido a nuestra vida. (Jung citado por Nichols, 2008, p. 477)

- Nichols (2008), conecta la carta con El Enamorado y la Muerte que están por encima de esta en su mapa: Muerte del viejo Ego y su resurrección en una nueva forma. En el Enamorado recibe su primera herida y en la muerte una lesión más profunda para el ego. Junto a su compañera después de estas cartas se representan desnudos en el *Diablo*, negando su parte demoníaca, lo cual los lleva a la *Torre*. En el *Juicio*, se representan todos desnudos, exponiéndose a la influencia mutua y a la de los poderes celestiales. Todos se han humanizado, incluso el ángel y se comunica directamente con ellos.

El hecho de que las figuras del Juicio aparezcan más humanizadas y comunicándose entre sí marca un importante avance en el despertador psíquico del héroe. Nos promete que las cualidades de cada uno pueden llegar a completarse y consolidarse hasta llegar a formar un ser humano. (Nichols, 2008, p. 478)

Este nuevo ser humano, será el que se representa en *el Mundo*.

(Nichols, 2008, pp.465-478)

(*Le Jugement*)

XXI EL MUNDO

- Es la culminación del viaje.
- Un bailarín andrógino en el centro de una corona de ramas vivas, custodiado por las cuatro figuras que representan los cuatro elementos y los cuatro tipos psicológicos básicos, además de los cuatro palos de la baraja. Ángel-Agua-Intuición-Copas; Águila-Aire-Pensamiento-Espadas; Toro-Tierra-Sentimiento-Oros; León-Fuego-Sensación-Bastos
- Una figura andrógina, por las caderas, una recta otra curva, En cualquier caso, se encuentran otros elementos simbólicos que ofrecen este mensaje dual, y el constante y dinámico juego de opuestos, como la botella y la vara, símbolos de lo receptivo y lo activo respectivamente o el velo azul y rojo.



Fig. 22. Arcano nº XXI, *El Mundo*. Síntesis lineal extraída de Jodo. Camoin, 1997-98, (Boj, 2012)

- Está danzando, en movimiento, dentro de la mandorla, la cual simboliza la totalidad, la suma consciente e inconsciente. Un *temenos* que enmarca y protege de modo total y constante pues está vivo. Tiene espacio suficiente para moverse, es libre de expresarse dentro de él.
- La mandorla protege al recién nacido *si-mismo* para que su unidad no sea perturbada por la invasión exterior.
- Crea una frontera natural que contiene sus energías y las protege de su dispersión.
- El *si-mismo* está realizado por completo, es una entidad incorruptible. Los alquimistas, llamaban al estado final de su proceso: la fijación.
- En este arcano, el consciente y el inconsciente están unidos y el instinto y el espíritu vuelan juntos.
- Esta guirnalda no es el *uróboros*, la serpiente que se muerde la cola. Recuerda asimismo una vulva, o los labios de una vagina, es una elipse. El círculo tiene un centro alrededor del cual girar. La elipse posee dos puntos, dos focos uno superior, otro inferior. Es una mandorla, una semilla, un huevo, también recuerda al movimiento de las órbitas planetarias, del círculo, o el *uróboros*, que se repiten una y otra vez en sí mismos, la mandorla posee la posibilidad de un desarrollo futuro. El Huevo del Mundo. El huevo filosófico
- En términos junguianos representa el *si-mismo*, el centro de la totalidad psíquica. En *el Sol*, los gemelos estaban protegidos por una pared semicircular, pero no eran todavía uno solo.
- El sexo de la bailarina/in permanece oculto, como la necesidad creativa que no debe ser revelada del todo. Los niños del sol, también ocultan su sexo. Esta modestia es un sentimiento arquetípico instintivo que surge del *si-mismo*. Es un pudor que no se debe forzar *Hay ocasiones en que el sí-mismo necesita ser protegido y alberga-*

do. Nichols, 2008, p.482)

- El Baile: *cuando bailamos nos movemos a través del espacio al ritmo que marca el tiempo, consiguiendo hacerlo de una manera armónica con la ayuda de la música, símbolo del sentimiento. (Nichols, 2008, p.484)*
- Danza: arte sagrado, oración con la que el hombre sintoniza con la naturaleza. *A través de la danza rítmica, el hombre alcanza a tener una idea, entre el tiempo mortal y el tiempo trascendental (Nichols, 2008, p.484).* Como en los ritos tribales. Es un acto de creación. Para los griegos ortodoxos, *Sofía*, la Belleza Divina, baila. Para la filosofía ZEN la vida es una agradable danza; arte que consiste en moverse a través de la vida ordinaria de una manera natural, espontánea e integradora. Para los físicos, el mundo es una danza de partículas. Como las moléculas de las partículas subatómicas de la teoría de la física cuántica.
- Todo comenzó con la danza del *Loco*, todavía no tenía propósito ni dirección.
- *El Colgado* también danzaba.
- *La Fuerza* con el león, también parece dar un paso de danza.
- *La Templanza* con sus jarras.
- La danza de la muerte. *Shiva* con su danza de la creación destrucción.
- Sin embargo, este bailarín del *Mundo* es distinto: está desnudo, solo pretende ser él mismo, se mueve al ritmo del presente, mutable:

no se ve confinado por restricciones, como la fuerza, la muerte o la templanza. No está atado como el colgado, se mueve libremente, con un pie siempre en la tierra, en contacto con el suelo de 'su ser dorado e indestructible. (Nichols, 2008, p.485)

- La experiencia del *sí-mismo* genera un sentimiento de estar firmemente fijo dentro de uno mismo.
- A partir de este momento el *sí-mismo* devie-

ne consciente, en una realidad siempre presente.

- La consciencia se amplía y el sí-mismo comienza a despertar un interés por los problemas colectivos que han activado su inconsciente colectivo.
- Este arcano representa por primera vez la totalidad de la creación: la tierra las plantas, los animales, las aves, el hombre y el ángel.
- La figura del centro es la quinta esencia, simboliza un estado superior del ser, más allá de las cuatro dimensiones ordinarias.
- Las cuatro figuras, protegen al danzante mientras él/ella danza libre. Está en constante movimiento en relación con lo que le rodea y su entorno, ya que, al estar vivo, también actúa como parte de un modelo que los abarca a todos.
- La figura está en lo que en psicología analítica se conoce como llamo *conflicto divino*, sostiene las varas de la energía positiva y negativa, de la creación y la destrucción.
- El *sí-mismo* puede quedar representado de muchas maneras: como una flor, una piedra, un árbol, un niño, un dibujo abstracto y un rey o un dios.
- Como ya se ha visto, en el Tarot de Visconti-Sforza (*Visconti-Sforza*), el *Mundo* se representa como una ciudad totalmente revelada que sostienen los dos gemelos del Sol. En la versión de Marsella el simbolismo se aleja del Jerusalén Celeste a favor de un acercamiento más individual.

Si, como algunos creen, fueron los albigenses los creadores del Tarot, como una protesta velada por el dominio de la Iglesia y de sus reglas colectivas, parece probable que ellos hubieran podido elegirlo para representar la revelación como la única experiencia individual, representada en el Tarot de Marsella. (Nichols, 2008, p.489)

- El héroe una vez revelado, no ve con el ojo, sino a través de él.
 - La individuación significa esta total revelación de uno mismo como persona total, no perfecta, pero si completa.
 - Representando la esencia, no como una meta, sino como una emanación que se despliega desde dentro.
 - Las dos varas son también autofecundación, dialogo constante de los opuestos, entre el Ego y el *sí-mismo*, en un equilibrio dinámico.
 - Predominantemente femenina, a nivel simbólico y psicológico, representa una conexión con la experiencia del *sí-mismo*. En un hombre, su iniciación llega a través del *anima*, en la mujer el *sí-mismo* se presenta como figura femenina. Como mujer este arquetipo contiene dentro la semilla de un nuevo nacimiento.
 - Las dos ramas de la mandorla se comprenden como las ramas de el Árbol de la Vida y el Árbol del Conocimiento; Cristo y Sofía.
 - En las esquinas del *Mundo* , el espíritu y la carne, el cielo y la tierra, permanecen juntos como partes iguales de un todo unido:
 - En la parte superior: Dos Seres Alados.
 - En la parte inferior: Dos Seres de Tierra.
- Pueden significar muchas cosas: las cuatro direcciones, los cuatro elementos, los cuatro fluidos, las cuatro funciones junguianas, los cuatro signos fijos del zodiaco, cardinales y mutables, los cuatro Profetas y los cuatro Evangelistas.
- Significados de las cuatro Esquinas:

-Toro: tierra, *Taurus*, la estabilidad, la paciencia, la perseverancia y sustancia pura. Relacionada con Evangelio de Lucas, ya que subraya el trabajo de Cristo en la tierra. Oros.

-León: fuego, Leo, la creación, el espíritu encarnado y la resurrección. Se relaciona con San

Marcos. Bastos.

-Ángel: aire, Acuario, la relación ideal, la búsqueda de la verdad, la fraternidad universal y la interrelación del conocimiento perfecto y la forma perfecta. Se relaciona con Mateo ya que ofrece la genealogía de Cristo. Copas.

-Águila-> agua, Escorpión (por ser el escorpión resucitado). Representa el poder emocional, la muerte y la regeneración. Se relaciona con San Juan por su preocupación por la inspiración y naturaleza divina de Cristo. Espadas.

- La Cuadratura del Circulo. Así se llamaba en alquimia el milagro de la autorrealización, que representaba la idea de que lo imposible se realizaba que lo misterioso podía ser *encuadrado* dentro de la realidad física.

- *La filosofía moderna y la ciencia se mueven actualmente buscando también la cuadratura del círculo, yendo hacia una síntesis entre el mundo milagrosamente intuitivo por los místicos y el mundo científico de la observación. Por ejemplo, de las partículas subatómicas, los científicos afirman que tienen tendencia a existir. Siguiendo esta afirmación, nosotros, también tenemos solamente 'una tendencia a existir'. (Nichols, 2008, p.494-495).*

- Esta nueva incertidumbre de la ciencia se puede aplicar al cambio, recordando las afirmaciones de que el observador altera lo observado, lo que no permite conocer que hay ahí fuera. (cosa que ya definía la fenomenología de Ponty, 1993)

La Física moderna se ha vuelto cada vez más mística; de ahí que los sueños, visiones y otras experiencias así llamadas místicas se hayan aceptando cada vez más como factores importantes en nuestra realidad. (Nichols, 2008, p.497)

- El mundo único se comprende ahora en un estado de continuo devenir, de evolución cons-

tante, de la cual cada identidad aparentemente separada es una parte.

- En ciencia existen conclusiones extraídas a partir de la observación, que se describen a través del lenguaje místico, en las que se expresa esta idea de la totalidad del *Mundo*:

...por inconcebible que parezca para la razón. Tu y todos los demás seres conscientes como tales, estáis todos en todo. De ahí que esta vida tuya que estás viviendo no es sólo una pieza de la existencia total, sino que es en algún sentido el todo; aunque este todo esté constituido de tal manera que no pueda ser captado en una simple mirada. Esto, como sabemos es, lo que los bahmanes expresan en su sagrada fórmula mística, que es en realidad tan simple y tan clara: Tat tvam así esto eres tú. O también en otras palabras como 'yo estoy en el este y en el oeste, yo estoy encima y debajo, yo soy todo este mundo'. (Schrödinger citado por Nichols, 2008, p. 499)

- Las cuatro figuras finales de las tres filas del mapa de Nichols, (fig. 23) son *El Carro*, *La Templanza* y *El Mundo*. A partir de esto, se narra como en *el Carro*, el príncipe o joven rey, esta apartado tanto del suelo como del cielo, están representados los cuatro puntos de su brújula en los cuatro postes del toldo, que le protegían de la iluminación, estaba embarcado en un VIAJE del EGO. No era consciente de que el no era el que dirigía el carro. Si así lo creía hubiera caído en humillaciones, tales como las representados en *el Colgado* o *la Muerte*. En *la Templanza*, todo lo desmembrado en el proceso, comienza a fluir en la figura de un ángel. En este punto comienza a desarrollarse hacia el interior, antes del desarrollo total, debe pasar por la depresión y peligro de psicosis de *la Luna* y otras confusiones como *el Diablo*. Ahora en *el Mundo* número XXI, se llega a una lugar que no es un fin, pues el *Loco* es el 0 y puede volver moviéndose como lo a hecho libre por donde quiera y como quiera, haciendo que todo vuelva a comenzar.

El Mundo no puede ser el punto y final del viaje del héroe; es más bien la imagen que le inspiró a emprenderlo. Jung lo resume de esta manera: la redención total de los sufrimientos de este mundo es y ha de seguir siéndolo, una ilusión. La vida de Cristo en la tierra finalizó, no con una bendición complaciente, sino en la cruz. La meta es importante solo como una idea; lo esencial es la obra que conduce hacia la meta: esta es la meta de una vida. (Nichols, 2008, p. 504)

- Despertar el arquetipo del *Mundo* significa, estar en contacto pleno con el sí-mismo, esto es, sentirse ni inferior, ni superior. Sin embargo esto no es un punto final, y se debe seguir, pues este estado no es permanente.
- El *Loco* ha alcanzado la parte alta de una de sus evoluciones:

Si al final del mito del trickster se anuncia el salvador, ese

presagio o esa esperanza consoladora significa que ha habido una desgracia, dicho de otra manera, que esa desgracia ha sido vista de manera consciente. Sólo en el desamparo que produce la desgracia puede nacer el anhelo de un salvador, es decir, el reconocimiento y la inevitable integración de la sombra generan una situación tan angustiada que hasta cierto punto sólo un salvador supra-natural puede deshacer el intrincado ovillo del destino. En el caso individual, el problema planteado por la sombra halla su respuesta al nivel del ánimo, o sea, de la vinculación. En el caso histórico-colectivo igual que en el individual, se trata del desarrollo de la conciencia, que se libera gradualmente de la cautividad de la (alfa, y, v, o, i alfa), esto es, de la inconsciencia, y por eso el portador-de-salvación es un portador de luz. Lo mismo que en la forma colectiva, mitológica, la sombra individual lleva en sí el germen de la enantiodromia, de la inversión de la marcha (Jung, 2010, pp. 255-56)

(Nichols, 2008, pp.481-504)

(Le Monde)

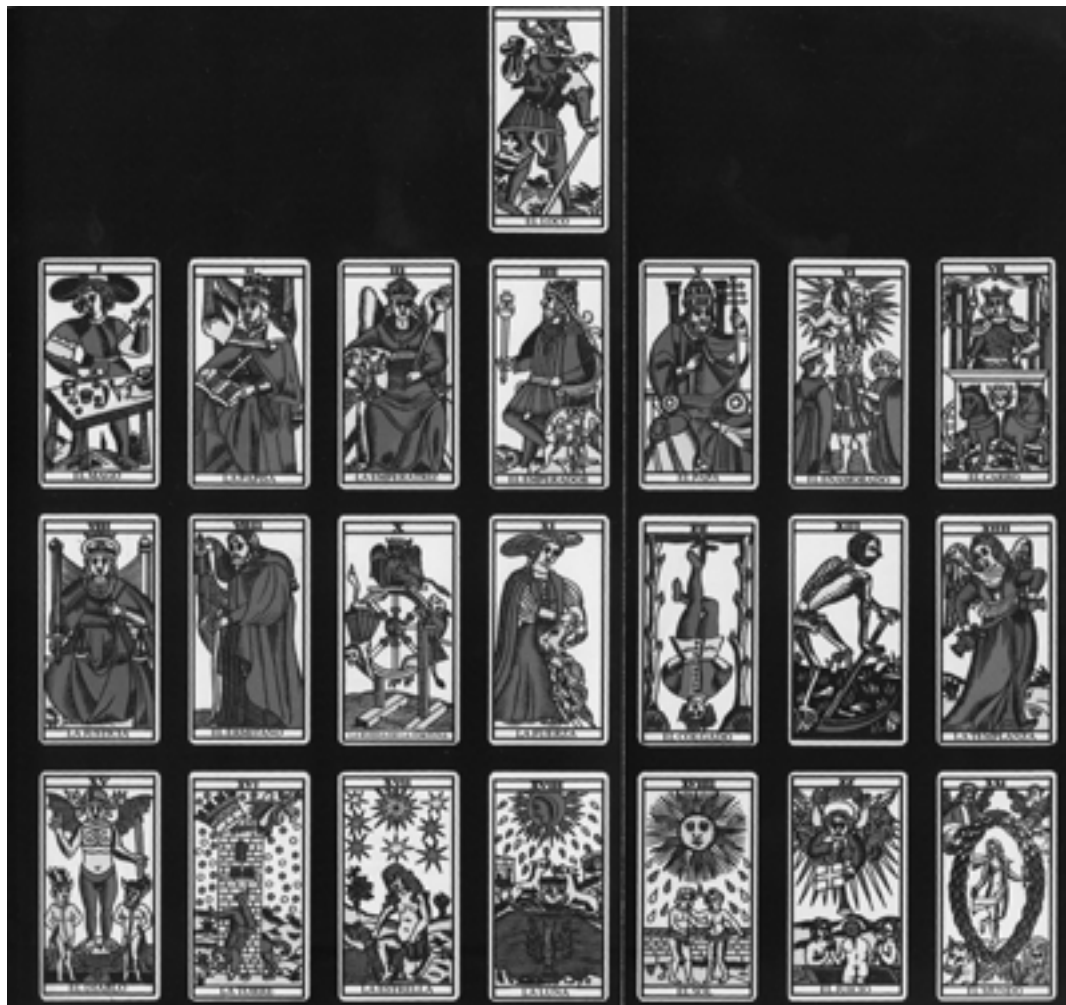


Fig. 23. Mapa de viaje del Loco de Nichols, (2008)

2.4.2. El Color en los Arcanos Mayores.

A comienzos de la Edad Media Europa estaba teñida de color, en las vestimentas y sus representaciones el color tenía una función simbólica. Comenzaron a desaparecer a mediados del siglo XV, cuando España y la Inquisición consiguieron imponer la moda del color negro. A partir de ahí se representó a la burguesía en ilustraciones y pinturas, utilizando los colores de la realidad del momento, mucho más sombríos.¹ (Hellen, 2004)

Uno de los códigos que el inconsciente colectivo utiliza es el color. Centrando la atención en el Tarot, la versión restaurada por Jodorowsky en 1998, recuperó los colores originales (*cfr.* 2.1.1.3) el simbolismo que Jodorowsky (2005), recoge, junto con el de el diccionario de los símbolos de Chevalier y Gheerbrant (2007) y el estudio psicológico de Heller (2009), son la base de traducción simbólica inconsciente sobre la que se apoyan esta recolección de datos.

Se encuentran once colores en esta versión de la baraja marselesa restaurada por Jodorowsky y Camoin: Amarillo, naranja (amarillo rojizo), rojo, azul oscuro, azul claro, verde oscuro, verde claro, color crema para la piel, violeta, blanco del fondo y negro. Serán estos colores los analizados en este capítulo.

Colores que conforman

Cada color termina conformando la apariencia de los símbolos dentro del Tarot, formas delimitadas mediante contornos y trazos negros.

¹ Estos datos confirman una vez más que el origen del Tarot de Marsella es anterior a la primera bajara de los Visconti-Sforza, pues en esta última las vestimentas de los arquetipos se acercan más a la realidad de aquél momento que en la versión marselesa donde prima el simbolismo tanto en el color como en la composición. (*cfr.* 2.1.1.2)

NEGRO

El negro en el Tarot de Marsella cumple dos funciones, una útil, como compositor de configuraciones cerradas, contenedor que limita y concreta las formas manteniéndolas de modo



Fig. 23. Líneas de arcano nº XV, El Diablo. (Boj, 2015)

objetivo; y otra simbólica. *En diseño gráfico la forma sigue a la función* (Heller, 2009), p.149) y la función de las imágenes del Tarot es simbólica, así de este modo, la primera función del negro es generar el símbolo desde el interior al contorno.

Como cualquier símbolo en el Tarot, los colores

poseen dos polos opuestos y complementarios, el negro encarna por un lado una masa creativa extraída de las profundidades, y al mismo tiempo el caos, la regresión y la pulsión de muerte. Junto al blanco determina los extremos que contienen los demás colores. Manteniendo en el centro el color crema en representación de la carne. (Jodorowsky, 2005)

Únicamente dos cartas descansan o se erigen sobre una base negra, la *carta XIII*, la *Muerte*, no obstante se representa sin nombre y el *Diablo XV*. Sin embargo en estas dos cartas el negro constituye la base en la que se sustentan ambos arquetipos, se observa que la superficie sobre la que se mueve la muerte, representada



Fig. 24. Líneas de arcano sin nº, La Muerte, (Boj, 2015)

por el esqueleto y su guadaña, presenta su superficie irregular, amplia, salvaje, mientras que el diablo, más concretamente sus diablillos, se apoyan en un plano rectangular riguroso, rígido, definido. Esta diferencia lleva a pensar en la naturalidad de la muerte como parte de cualquier proceso cambiante y en el diablo como un ente generado, una creación que representa el lado oscuro de la personalidad más humana. Esta idea se refuerza con la ausencia de nombre para la muerte, es un arquetipo totalmente alejado de lo racional, de ahí que se represente sin *logos*. Y sin embargo es parte de lo natural, otorga la posibilidad de vida a cualquier proceso, precisamente porque muere.

Por otro lado se observa que los ojos de todos los personajes se representan unificando una sola forma circular, iris y pupilas, (fig.25). A excepción de:

- *La Emperatriz III*, de ojos verdes.
- *La Templanza XIII*, de ojos amarillos.

Esta parte del ojo se muestra en el resto de personajes conformada por el color negro, junto al blanco del globo ocular. A excepción de:

- *El Loco*, donde el ojo del perro es solo una forma negra sobre el azul de su piel.
- *La Ruleta de la Fortuna X*, donde el negro se combina con azul oscuro.
- *La Muerte XIII*, donde de nuevo el ojo lo conforma el negro sobre el crema.
- *La Torre XVI*, donde uno de los personajes queda conformado con negro sobre crema.
- *La Luna XVIII*, donde el cangrejo posee ojos azul oscuro.

Según los estudios de Heller (2009), la combinación de blanco y negro se asocia a la verdad a lo inequívoco. De este modo en lo positivo



Fig. 25. Líneas de Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

se interpretan las miradas de estos arquetipos como miradas indudables, sinceras, allá donde miren. Y en negativo miradas vacías, caóticas o muertas.

Otras figuras negras que se repiten son las motas



Fig. 26. Armiños en el *Emperador III* a la izquierda y el *la Justicia VIII* a la derecha. (Boj, 2015)

de armiño que se observan en (fig.26):

- *El Emperador III*.
- *La Justicia VIII*.

Sin embargo, mientras que el *Emperador III* posee tres armiños sobre fondo verde, la justicia VII posee nueve sobre fondo azul. El verde simboliza la naturaleza, el apego a la madre, mientras que el azul simboliza el cielo, el océano y el apego al padre. El armiño por su parte, simboliza la inocencia y pureza de conducta en la enseñanza y la justicia, un tipo de pureza moral (Chevalier y Gheerbrant, 2007).

Los nueve armiños representados en la *Justicia VIII*, están situados en el eje móvil de la balan-

za. El nueve² por su parte, encarna aquí una decisión tomada que lleva a un nuevo comienzo, disposición surgida desde la pureza moral que representa el armiño añadida a la conciencia y experiencia de plenitud que representa dicho número.

Los tres armiños del *Emperador VIII* se relacionan con el cuatro a través de la cuadrícula que los sustenta, este par de números juntos, representan la base de la organización urbana y militar, para Allendy (citado en Chevalier y Gheerbrant, 2007) el tres es el número de la organización de la actividad y de la creación.

Por otro lado tanto para la religión Iraní como dentro de la cábala, el tres representa los estados de la acción: buen pensamiento, buena palabra, buena acción para los Iraníes; y principio actuante, acción, y objeto de la acción. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)



Fig. 27. De izq. a dcha. Camafeo Emperador, Mano Emperador, Mano Justicia, Enganche balanza Justicia, las dos manos de Diablo. (Boj, 2015)

En su asociación con las divisas reales el armiño representa el morir antes que huir³. De este

2 Simboliza la coronación de un esfuerzo, el termino de una creación, la plenitud, el fin que lleva a un nuevo comienzo, las tres triadas de la perfección, según René Allendy el número de la multiplicidad que lleva de nuevo a la unidad (Chevalier, 2007/1969, pp. 760-762)

3 Si el armiño cae en un charco de barro se paraliza



Fig. 28. De izq. a dcha. Mano Príncipe Carro, ojo y herradura del caballo Carro y manos del Papa.

modo el *Emperador VIII* de un modo simbólico, a través de estas imágenes triangulares, hace hincapié en estas características de decisión-acción necesaria para un bien común, tomada desde la pureza de conducta de un ser que es fiel a la moralidad de actuación.

Negro es también el fondo del camafeo del *Emperador VIII* (fig. 27), acompañando una cruz verde. Esta combinación de colores forma el acorde de la destrucción (Heller, 2009).

Del mismo modo tres líneas se unen en una mancha negra en la mano que sujeta el cetro, esa mancha recuerda el poder de la acción trina de esta mano, magma creativo y pulsión de muerte, lo que sea necesario, (fig. 5).

Por otro lado en la mano derecha de la *Justicia VIII*, la que sujeta la espada, (fig. 5). La uña simboliza defensa y poder (Camoin y Jodorowsky, 2014) con lo que en este caso se comprende como el poder de la creatividad de la acción bendicidora de la mano derecha con su capacidad de sentenciar a muerte. *El Diablo XV* también muestra las uñas negras en su mano derecha y solo una en su mano izquierda, la que sujeta la antorcha con cuerpo de filo de espada.

y muere, de esta reacción nace el paralelismo *preferir la muerte a la marcha* en las divisas reales. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, p.140)



Fig. 29. De izq. a dcha. Pecho de la Emperatriz, corona de la Emperatriz, esquina del bolso del Mago, pie del Colgado, vara del hatillo del Loco. (Boj, 2015)

Volviendo a la *Justicia VIII* También se representa negro en el enganche central de la balanza (fig. 27), haciendo oposición al naranja del extremo que sujeta la mano izquierda, de este modo, la balanza posee la luz y la oscuridad, el equilibrio.

Observando las manos en los arcanos, se percibe que el joven príncipe que no guía el carro en el *Carro VII* (fig. 28), posee la oscuridad en su mano derecha, de nuevo la que sujeta el cetro, mientras que esconde la luz en su mano izquierda. Manteniendo la atención en esta carta, el negro dibuja el ojo derecho tuerto de el caballo de la izquierda del príncipe, el que esta representado como femenino, el cual también posee una herradura negra.

De nuevo negro en las manos, en la figura del *Papa V* (fig. 28), dos cruces, una sobre el guante azul que cubre esta vez la mano izquierda, que sujeta el báculo y otra directamente sobre la piel de la mano derecha, la que da la bendición. Esta cruz señala un modo de actuar sagrado y desinteresado (Jodorowsky, 2005). por su capacidad de síntesis y medida, pues en ella

se unen el cielo y la tierra, el tiempo y el espacio. ...es el cordón umbilical jamás cortado del cosmos ligado al centro original, símbolo del intermediario y el mediador. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, pp. 362)

Se repite otra imagen en distintos arquetipos, el triángulo negro. En la Emperatriz III, se encuentran tres pirámides negras marcando la sombra de pirámides doradas, una central, la más grande en el pecho, y dos en la corona. Jodorowsky (2005) entiende esta pirámide negra del pecho como una puerta hacia la luz inteligente del corazón, pero no habla de las otras dos. Leyendo las tres juntas, una representaría la puerta a la iluminación del corazón y las otras dos a la iluminación inteligente, generando de nuevo una trinidad, corazón, conciencia e inconsciente, en tres triángulos que contienen la luz y la oscuridad.

Así mismo el *Mago I*, también contiene un triángulo negro, esta vez contenido en un círculo rojo, (fig. 29). Plenitud absoluta, que sujeta la esquina de su pequeño maletín, aquel que contiene todas sus herramientas, además uno de los vértices del triángulo señala el contenido. El rojo y negro son la combinación del peligro y lo

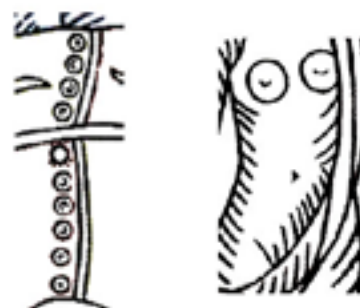


Fig. 30. De izq. a dcha. Botones del Colgado, vientre danzante del Mundo. (Boj, 2015)

prohibido, el mal derivado de la pasión (Heller, 2009), el *Mago I* que aun es principiante, conoce el peligro de las herramientas que maneja por poderosas y porque sabe que mal utilizadas pueden ir en su contra.

El mismo tipo de triangulo se encuentra en el *Loco* esta vez sobre la vara que sujeta el hatillo (fig. 29), no obstante este circulo que lo contiene es blanco, sin embargo uno de los vértices señala otro circulo rojo que precede al hatillo. De nuevo haciendo referencia al contenido de este, pero desde un punto de vista más inocente, pues el *Loco*, todavía no sabe que es lo que va ha hacer con sus herramientas.

Igualmente el *Colgado XII*, está sujeto por un nudo que es un triangulo negro en un circulo amarillo esta vez, uno de los vértices apunta hacia arriba (fig. 29). El acorde negro amarillo es uno de los más negativos, simboliza el egoísmo, la infidelidad, el mal premeditado, también se asocia con la melancolía por las raíces etimológicas de negro y amarillo⁴. Todos estos atributos señalan y describen la atadura voluntaria del colgado, que en su versión negativa representa el castigo voluntario, pero recordando la puerta piramidal en el pecho de la *Emperatriz III* (fig. 29), la cara positiva del colgado conecta con una reclusión voluntaria que lleva a un avance, el hecho de que sea voluntario muestra la capacidad de autoevaluación que precede cualquier avance. Para Jodorowsky (2005), este triangulo simboliza el espíritu, de este modo el colgado estaría atado a lo espiritual, pues así mismo apunta hacia arriba, hacia la rama que lo sustenta y hacia el cielo, así mismo este autor encuentra en los botones del colgado, referen-

cias a las diez *sefirot* de la cábala judía⁵, referencia que refuerza la idea de meditación que da acceso al arquetipo a la sabiduría universal que el mismo posee.



Fig. 31. De izq. a dcha. Sexo del águila del Mundo, pájaro negro de la Estrella. (Boj, 2015)

Otro pequeño triangulo se encuentra en el vientre de la danzante en el *Mundo XXI* (fig. 30), esta vez sin estar limitado por ninguna otra forma. Aquí es el centro, el vientre, la puerta de la totalidad que lleva a la creatividad. En esta misma carta una figura extraña desciende del águila, una figura que podría ser el sexo, de un animal que en principio carece de este órgano, pero que simbólicamente haría referencia al verbo, al *logos* que se asocia a lo masculino en el plano intelectual y también a esta figura del águila en esta carta, como se verá más adelante.

El triangulo es la primera de las figuras geométricas básicas platónica. En su forma de triangulo equilátero, como es el caso, simboliza la divinidad, la armonía y la proporción, del mismo modo se relaciona y contiene el simbolismo del numero tres.

En los *Colgado XII* (fig. 30), se observa leyendo las imágenes de arriba a abajo, un cuadrado,

⁵ El primer botón contiene el punto de origen, a partir del cual le siguen cuatro botones que alternan un elemento activo y otro receptivo, el sexto botón es un sol con ocho rayos que correspondería a *Tiferet* perfección y belleza que uno los demás elementos, a partir de ahí, un elemento activo y otro receptivo, una luna correspondiendo a la novena *sefirot* y un décimo con un cuadrado, símbolo de la tierra. (Jodorowsky, 2005, pp. 221-222)

⁴ Negro en griego es *mélas* y amarillo *colé*, de melas y cole nace melancolía. (Heller, 2009); Watkins, 2000)



Fig. 32. De izq. a dcha. Estrellas de la Estrella, flor del Mago, puntos del diablillo en Diablo, puntos del niño en el Sol. (Boj, 2015)

tres lunas, un sol cuatro lunas más y un círculo. Jodorowsky (2005), relaciona estas imágenes con las *sifirots* de la cábala.

En la *Estrella XVII*, se observa un pájaro negro sobre el árbol naranja a la derecha de la figura femenina (fig. 31). Por su vuelo, el pájaro es el símbolo de las relaciones cielo y tierra. Se encuentra una relación en la mayor parte de las culturas⁶, ya sea como mensajero entre estos dos mundos o como forma en la que las almas viajan de la vida a la muerte o vuelven de la muerte a visitar a los vivos. Etimológicamente, en griego significa, presagio, mensaje del cielo. Junto a la serpiente representa el mundo celeste en contraposición al terrenal. Tanto en occidente como en la india los pájaros se posan sobre el árbol del Mundo. En uno de los libros hinduistas, el *Upanishad*, dos pájaros se posan sobre el árbol, uno come y el otro no, el primero es activo y simboliza el alma individual, el otro es pasivo, representando el espíritu universal, el conocimiento puro. En la tradición esotérica el cuervo negro simboliza la inteligencia. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, pp.154-159) En

⁶ Como una de las excepciones se cita África, donde el pájaro representa el poder de la vida y a veces la fecundidad, aunque también se relaciona en este punto con la serpiente en su lucha vida/muerte, donde la serpiente sería la muerte. Entre los Bambara simboliza el don de la palabra. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, pp.154-159)

esta carta, el pájaro se posa sobre el fruto del árbol naranja pero no come, la acción está en la figura femenina, pero es una acción comunicativa, ella da y recibe.

Los centros negros de cada estrella (fig. 32), unen al pájaro con estos centros universales (Jodorowsky, 2005), de este modo el pájaro conecta al arquetipo con el universo celeste, mientras la acción de la figura femenina genera la unión con el universo terreno.

Entre las piernas del águila del *Mundo XXI* (fig.



Fig. 33. De izq. a dcha. Cuernos y orejas en los diablillos del Diablo, luna en el codo del Diablo. (Boj, 2015)

31), se observa una mancha negra que parece representar el simbólico miembro masculino del águila, lo que se puede relacionar con el *logos*.

Junto a la pantorrilla izquierda del *Mago I*, se observa una planta de flor negra (fig. 32), que recuerda a la comúnmente conocida como flor de viuda⁷, esta planta se representa por duplicado entre los dos perros que ladran a la luna. El simbolismo del término viuda aporta significado a esta flor, pues está relacionado con la masonería, cuyos miembros son llamados hijos de la Viuda, esto parece tener relación con *Isis*⁸,

⁷ Su nombre técnico es *Scabiosa purpurea*. Es una planta que crece en suelo fértil y bien drenado. Clima templado que resiste a altas temperaturas y tolera tanto el sol directo como la media sombra. (Ancizar, 2009)

⁸ Esposa y hermana de *Osiris*, lo busca hasta encontrarlo y resucitarlo con su aliento, también se la representa amamantando a *Horus*, encargada de proteger y también resucitar. Considerada además diosa del hogar por su fidelidad



Fig. 34. De izq. a dcha. Cuerno en hombro del niño del Sol, barba del diablillo de la Rueda de la Fortuna, cruces del pecho de la Papisa. (Boj, 2015)

viuda de *Osiris*, es decir viuda de la luz. Se la representa buscando incansable los pedazos de su marido mutilado. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, p. 1077) De este modo representa además la unión de los elementos que llevan a la iluminación.

Dos tríos de puntos negros se repiten en uno de los hijos del *Sol XVIII*, y en uno de los diablillos del *Diablo XV*, para Jodorowsky, 2005) estos puntos espiritualizan ambos personajes y los vinculan, en un cambio evolutivo que iría de la carta *XV* a la iluminación de la *XVIII*.



Fig. 35. Torres de la Luna. (Boj, 2015)

En negro se representan asimismo los cuernos de los diablillos en la carta del *Diablo XV* (fig. 33), cuernos semejantes a los de los ciervos. Por

su constante renovación y crecimiento los cuernos del ciervo se asocian con el renacimiento, pero en este caso son negros, cosa que sugiere que los personajes que los poseen están atrapados en ciclo de renovación oscuro, en lo libidinoso, en el miedo que también representan los cuernos. La aceptación de este lado oscuro, sin hipocresía, tal y como lo hace el gran diablo al que adoran y el cual posee cuernos más bellos y azules que le unen a la espiritualidad. Los diablillos poseen además oscuridad en el interior de las orejas, cosa que hace pensar en el modo perciben la oscuridad que los sustenta. Antes de dejar definitivamente el negro en esta carta, se observa una media luna receptiva y negra en el codo derecho del diablo, figura que contrasta con la fuerza activa y luminosa que se interpreta a través de la antorcha que sujeta con su brazo izquierdo, lo que por otro lado habla de la fuerza inconsciente, oculta y oscura que destaca en esta carta.

Se encuentra de nuevo en el *Sol XVIII* un cuerno en el hombro del niño con rabo, representado como símbolo que aporta masculinidad a uno de los dos miembros de esta pareja (fig. 34).

De forma similar es la barba del personaje azul de la *Rueda de la Fortuna X* (fig. 34). Como ya se ha comentado (cfr. 2.1.2.1), la barba es símbolo de sabiduría y en la antigüedad de colocaban barbas postizas a jóvenes imberbes y a mujeres que habían mostrado sabiduría y coraje. La barbas postizas de los dioses Egipcios eran largas finas y con la punta curvada, tal y como se observa la barba de la figura azul en la *Rueda de la Fortuna X*. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Se observa a través del negro de nuevo, la dualidad de la carta la *Luna XVIII*, prestando atención

y afecto, es la madre de la naturaleza entera. Tanto en Egipto y oriente medio como en Grecia y Roma fue adorada como diosa suprema. (Chevalier, 2007/1969, pp. 594-595)



Fig. 36. El violeta en los Arcanos Mayores del Tarot de Marsella versión de Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

a las torres: mientras las ventanas de la torre naranja permanecen en la oscuridad sus almenas están abiertas a el mundo celeste; al contrario que las almenas de la torre azul, que se cierran al cielo, mientras mantiene las ventanas entreabiertas a la vida terrenal (fig. 35).

La última referencia en negro son las tres cruces que cruzan el pecho de la *Papisa II* (fig. 34) y que para Jodorowsky (2005), representan su pertenencia a la espiritualidad a pesar de estar atrapada en la materia.

VIOLETA

Junto al negro, el violeta se asocia a la magia y a lo oculto, yuxtapuestos simbolizan las fuerzas ocultas de la naturaleza. Por si solo representa los sentimientos ambivalentes, la unión de los opuestos, de lo masculino y lo femenino⁹. De igual modo se asocia con la eternidad, y con el poder.¹⁰ (Heller, 2009).

Para Jodorowsky (2005), esta mezcla del rojo activo y azul receptivo es la unión de extremos que representa en positivo la sabiduría suprema. En el Tarot restaurado, representa el mayor de los secretos, el dominio del yo para alcanzar un nivel superior de vida impersonal. Se identifica así mismo con los ritos mortuorios y de ahí adquiere el significado en negativo de sacrificio y muerte. No obstante se interpreta como la muerte del ego. Junto a los azules y amarillos representa los colores celestes.

El violeta se encuentra en cuatro arcanos:

- *La Justicia VII* - como almohada a la derecha en el trono, de donde surge el brazo que sustenta la balanza, este color representa la sabiduría y en ella se apoya la balanza.
- *La Ruleta de la Fortuna X* - Así mismo se encuentra este sabio color en la parte interna de la capa que cubre la esfinge azul.
- *La Templanza XIII* - Se haya igualmente en al pie del ángel, pié en el que apoya toda su acción y que está cubierto por la serpiente dorada

⁹ Esta asociación hace referencia a su obtención partiendo de la mezcla de colores secundarios, el rojo y el azul, que por su simbolismo intrínseco de masculinidad y feminidad respectivamente, sensualidad y espiritualidad, generaría la unión simbólica de estos opuestos.

¹⁰ Esta asociación viene dada por el modo de consecución de este color, el púrpura antiguo se conseguía de la tinta de un molusco que aun hoy se encuentra en el mediterráneo. Este colorante es amarillo, las telas o hilos se colocaban a secar amarillos y por la acción de la luz, el color se tornaba primero verde, después rojo y finalmente purpura. Por este proceso resultaba un color totalmente estable a la luz, lo que lo hacía muy duradero y simbólicamente perfecto para representar la eternidad y el poder estable. (Heller, 2009/2000, p.195).



Fig. 37. Amarillo en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

del dobladillo de su vestido.

- *Los Enamorados VI* - Con significado distinto se localiza en el centro de las flores que coronan a la joven de la carta de los *Enamorados VI*, donde el violeta se interpretaría en su versión de lujuria, hace referencia directa al sexo y quizás asimismo a la vanidad de la juventud.

Como complemento del amarillo, el violeta adquiere la significación de la fe. Es esta combinación la que se encuentra en los *Enamorados VI*, la *Justicia VIII* y la *Templanza XIII*. Mientras en la *Ruleta de la Fortuna X* se encuentra junto al rojo de la capa, el violeta y el púrpura son la combinación del poder y la violencia. (Heller, 2009).

AMARILLO-NARANJA

El amarillo en el Tarot se asocia a lo dorado, a la luz y al sol, la iluminación. Como color del sol, serena y anima, irradia, sonríe, es el principal color de la amabilidad. Por ser el color de la iluminación, se comprende como el color del entendimiento. Se asocia asimismo con lo bello y valioso. Es el color del verano, el florecer y lo creativo. En contraposición al verde que es el color de la primavera y el brotar. Por lo tanto amarilla se comprende la madurez. Se asocia de igual modo con la envidia y la mentira¹¹. En Asia se relaciona igualmente con lo masculino e imperial. Asociado con el peligro y la adver-

11 Por su relación etimológica con la bilis en alemán. Bilis en alemán es *galle* que pertenece a la misma familia que *gelb*, amarillo. (Heller, 2009/2000, p. 89).



Fig. 38. Naranja en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

tencia por su llamativo brillo. (Heller, 2009).

Para Jodorowsky (2005), el amarillo simboliza asimismo el intelecto y la conciencia, la inteligencia activa. Por su comparación con el oro representa la riqueza espiritual. Dentro de la alquimia, la piedra filosofal transmuta los metales en oro. Su aspecto negativo se lee como sequía, crueldad, espíritu seco y sin emoción.

Se observa en todas las cartas a excepción de la *Luna XVIII*, que utiliza el naranja. Por contraste el naranja se observa en todas las cartas a excepción del *Sol XVIII*, con lo que queda patente que ambos se complementan y simbolizan lo mismo, actuando uno de luz directa, otro de sombra propia, esta sombra equivaldría

a la forma inglesa *shapes* la sombra propia de un objeto iluminado, que es distinta a *shadow*, la sombra que el objeto arroja sobre una superficie. A excepción de en la *Luna XVIII* donde representa la luz reflejada del sol que proyecta este satélite. Y que a nivel psicológico sí remite de nuevo a la sombra de la psique, aquella parte que no está simbólicamente iluminada por la consciencia.

El naranja posee carácter proteico. Se lee en muchos casos como amarillo o rojo. Se asocia con el peligro del mismo modo que el amarillo y se entiende como una intensificación de este último. Se sitúa entre el amarillo y el rojo, y posee carácter dinámico por su aspiración a rojo. Es el resultado de la luz y el calor. Su cla-

ridad no hiere como la del amarillo, ni su temperatura es tan sofocante como la del rojo. En el budismo es el color de la transformación. Se asocia igualmente con el otoño. (Heller, 2009).

Dentro de la versión restaurada por Jodorowsky (2005), el naranja se interpreta como un amarillo oscuro y en muchos caso representa la *shape*, es decir la sombra propia del objeto amarillo. Asimismo simbolizaría la consciencia e inteligencia receptiva, en contraposición a la inteligencia activa del amarillo brillante. Y en su aspecto negativo representa la locura y la destrucción. Junto al azul y violeta se incluye ente los colores celestes.

A excepción de en:

- *El Loco*.
- *La Papisa II*.
- *El Emperador III*.
- *El Papa V*.
- *La Justicia VIII*.
- *Ermitaño VIII*.
- *La Muerte XIII*.
- *El Diablo XV*.
- *El Juicio XX*, en el resucitado.

El resto de figuras no animales del Tarot se representan con cabellos de color dorado o naranja¹².

Simbólicamente el cabello se relaciona de modo íntimo con su poseedor, guardando sus propiedades y concentrado de modo espiritual sus virtudes. Simboliza la fuerza vital, su corte se suspende durante la guerra o los viajes.

Su imagen al rededor de la cabeza se relaciona con los rayos solares. En China el pelo suelto o esparcido se relaciona con el ritual. En la mujer, el llevarlo suelto o recogido, mostrarlo o esconderlo es signo de disponibilidad, de don o de reserva. Asimismo, se relaciona el cabello con la hierba y su crecimiento en ascensión, con lo que se relaciona con ascensión celestial. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Esta relación del simbolismo del cabello con el color dorado, se interpreta el proceso espiritual hacia la ascensión a través de la iluminación, que están realizando los personajes del Tarot. El largo se relaciona con el viaje espiritual que la baraja desarrolla y la fuerza vital de llevarlo a cabo. Psicológicamente refleja el camino hacia la individuación.

Las figuras que representadas con los cabellos cubiertos están conectadas a este mismo viaje por las coronas, sombreros o capuchas. Todas de oro o con ornamentos dorados, únicamente escapan a esta conexión celestial la Muerte XIII y el renacido del Juicio XX, donde el dorado guía la acción de la guadaña y la situación de transmutación del renacido respectivamente.

Otras cinco figuras, combinan el amarillo y el naranja para mostrar símbolos en el cabello:

- *El Mago I*.
- *El Enamorado VI*.
- *El Colgado XII*.
- *La Estrella XVII*.
- *El Mundo XXI*.

Por su lado, las coronas comparten los valores simbólicos de las cabezas, como cimas del cuerpo y como aquellos dones trascendentales. Su forma circular representa la perfección y une

¹² Dentro del cristianismo el llevar el cabello largo y suelto, representa asimismo el abandono de Dios. En cambio en el hombre, era requisito dejarlo crecer para los solitarios y ermitaños. No obstante todos los que entraban en la religión, tanto hombres como mujeres, debían tonsurarse como penitencia. Se observan ejemplos en estas imágenes. La Papisa II con el cabello cubierto, los acólitos del Papa V y el renacido del Juicio tonsurados, el cabello largo e hirsuto del Ermitaño VIII. Chevalier y Gheerbrant (2007).

lo de abajo con lo de arriba. Del mismo modo que el color en este caso, lo une en todos los arcanos, como se describe más abajo. Asimismo las coronas con forma de domo afirman la soberanía absoluta, como en el caso de:

- *La Papisa II*.
- *La Emperatriz III*.
- *El casco del Emperador IIII*.
- *El Papa V*.
- El casco del *Diablo XV*. Tanto corona como cuerno corresponden por su origen a la idea de elevación, poder e iluminación. Todo esto queda reafirmado por el color amarillo. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Los personajes principales en todos los arcanos, están limitados arriba y abajo por este color. Unos sobre suelo amarillo o naranja:

- El *Loco*, parte del amarillo hacia el azul para encontrar de nuevo amarillo en el horizonte.
- El *Carro VI*, que avanza sobre el naranja al que el vehículo hace sombra estando asimismo protegido por el toldo naranja del vehículo.
- En los *Enamorados VI*, el amarillo está al fondo del joven en la base, con al mismo tiempo se asocia a la madurez que debe alcanzar para tomar su decisión final, asimismo se observa iluminado de amarillo su hombro izquierdo donde apunta la flecha del ángel, siendo este el lado de la doncella joven.
- La *Justicia VIII* está situada sobre el suelo amarillo.
- El *Ermitaño VIII*, ilumina su camino ya transitado.
- La *Fuerza XI* domina al león sobre el suelo una base amarilla y la suela naranja de su chancala.
- La *Templanza XIII*, situada sobre el naranja al que su vestido hace sombra.
- La *Torre XVI*, cuyo suelo esta bajo la sombra

de la torre.

- La *Estrella XVII*, tiene tierra amarilla a su espalda.
- La *Luna XVIII* ilumina la planicie frente a la que se sitúan los perros de naranja, y el mismo del mismo color es la tierra de la que viene el cangrejo.
- El renacido del *Juicio XX*, que se eleva desde una fosa dorada.

Esta manera de unir los opuestos cielo-tierra, genera la idea de iluminación propia, elevando los valores que pertenecen, aquellos sobre los que se está de modo natural. Recordar asimismo, que el naranja en su lectura negativa corresponde con la locura y la destrucción, que aplicado a las cartas de la *Luna XVIII* y la *Torre XVI* respectivamente, su significado corresponde simbólicamente a la lectura negativa de estos arcanos.

Otros personajes, se sustentan o elevan sobre objetos o soportes dorados:

- El *Mago I*, viste zapatos amarillos.
- La *Papisa II*, sobre el suelo, del que se muestra solo un fragmento, sentada en una silla naranja, por estar a la sombra del manto y apoyada en el soporte que al mismo tiempo sujeta el huevo que está incubando.
- La *Emperatriz III*, apoyada en un montículo naranja a su pie izquierdo y sentada sobre un trono del mismo color.
- El *Emperador IIII*, en su trono, crema y naranja.
- El *Papa V*, sentado en su trono naranja y azul.
- La base de la *Rueda de la Fortuna X*, y la base sobre la que se apoya el diablillo son asimismo naranja.
- En el *Mundo XXI*, naranja es la base en la que se apoya el danzante.
- En el *Colgado XII*, son amarillas las ramas

que sustentan al personaje y de igual color el cordel, todo aquello que lo sostiene es sagrado.

- El *Diablo XV*, se erige sobre una esfera dorada.
- El centro del muro que protege a los niños del *Sol XVIII*, que aquí se puede leer como lo sagrado de esta limitación, como una protección para el crecimiento puro.
- Las nubes que soportan al ángel y el águila del *Mundo XXI*, así como la base primera sobre la que danza el protagonista de esta carta.

Para los zapatos el simbolismo es similar al de la tierra, añadiendo un matiz de control sobre ella, pues una de las acepciones del calzado es la de ser símbolo del derecho de propiedad. Al mismo tiempo, representa la acción de caminar, y viaje. Asimismo existe una lectura del pie como símbolo fálico y el zapato como símbolo vaginal, generando una connotación sexual al calzarse. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) Puede que este último significado esté relacionado con el brote dorado que crece entre las piernas del *Mago I*, del que se hablará más adelante.

Los tronos simbolizan el soporte de la gloria, con lo que adquiere sentido el observar como todos ellos poseen el color dorado:

- *La Papisa II*.
- *El Emperatriz III*.
- *El Emperador IIII*.
- *El Papa V*.
- *La Justicia VIII*.
- En el *Diablo XV*, el trono, se convierte en una esfera sobre la que se erige. La esfera simboliza aquí no solo la pertenencia del ángel caído al plano celeste, asimismo refleja su androginia, su totalidad de la que procede elevándose desde la negrura.

En ocho de los arcanos se observan brotes amarillos y naranjas:

- *La Muerte XIII*, sobre brotes amarillos y azules.
- *El Sol XVIII*, ve crecer un trío de brotes dorados a la derecha de la carta.
- *El Mago I*, tiene a sus pies brotes naranjas y un brote amarillo se abre como una puerta con forma de apertura vaginal amarilla entre sus piernas.
- En el *Emperador IIII*, la *Templanza XIII* y la *Torre XVI* brotes naranjas crecen del suelo azul.
- *El Loco*, avanza entre brotes naranjas.
- *La Justicia VIII*, tiene un brote naranja a su izquierda.

Otros objetos adquieren las cualidades otorgadas por estos colores:

- El interior de la bolsa del *Loco*.
- Los objetos sobre la mesa del *Mago I*.
- El libro de la *Papisa II*.
- Los cetros en: *La Emperatriz III*, el *Emperador IIII*, el *Papa V* y la barita del danzante del *Mundo XXI*, junto a la vara de mando del joven del *Carro VII*, que se muestran en color naranja.
- Las hombreras del joven príncipe del *Carro VII*, junto con el centro del escudo del vehículo.
- Los cuencos y centros de balanza, junto con parte de la empuñadura de la espada de la *Justicia VIII*.
- El centro de la *Rueda de la Fortuna X*.
- Las alas amarillas del *Diablo XV*, junto a las cuerdas, diademas, colas naranjas de los diablillos, así como los pechos del diablo.
- Una esfera dividida en dos en el suelo, a la derecha de la carta de la *Templanza XIII*.
- Huellas amarillas a los pies de la *Torre XVI*.
- Las jarras en : *La Estrella XVII* y la *Templanza XIII*.
- Las gotas que se elevan y descienden res-



Fig. 39. Verde oscuro en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky.1998. (Boj, 2015)

pectivamente en la *Luna XVIII* y el *Juicio XX*.

- Las torres de la *Luna XVIII*.

Respecto a la ropa el amarillo se encuentra en las mangas de:

- *El Mago I*.
- *La Fuerza XI*.

Quedando así unidos no solo por el sombrero.

Se encuentra asimismo amarillo en los puños y bajos de:

- *El Loco*, en el puño visible y bajos de la faldilla.
- *El Emperador III*; en su puño derecho y bajos de la faldilla
- *Papa V*, en sus puños.
- *Enamorado VI*, puños del los jóvenes y bajos

de la faldilla del joven.

- *Justicia VIII*, uno de sus puños en naranja y amarillo, junto al remate rojo.
- *El Juicio XX*, en los puños del ángel.
- *Templanza XIII*, en sus puños naranjas y en los bajos serpenteantes de su vestido.

En los cuellos de:

- *El Loco*, junto al verde y naranja
- El collar del *Emperador III*.
- *El Papa V*.
- En la *Justicia VIII* se observa en su cuello y collar.
- En la *Papisa II*.
- *La Emperatriz III*, posee triángulos dorados y naranjas en el cuello de su vestido.
- *El Ermitaño VIII*, muestra el amarillo y el na-

ranja al rededor de su cabeza.

- *La Fuerza XI* lo posee en las costuras del cuello de su vestido.

En los cinturones, y pecheras de:

- *El Loco*, en su cinturón y cascabeles.
- *El Mago I*, en su cinturón y botonera de su pechera.
- *La Emperatriz III*, quién muestra una pirámide amarilla dentro de un rectángulo naranja en su pechera
- *El Emperador IIII*.
- *El Enamorado VI*, muestra los cinturones de la señora y el joven.
- *El Carro VII*, su cinturón es amarillo y naranja, junto a la primera línea en su pechera.
- *La Justicia VIII*, su cinturón es amarillo y asimismo se observa este color entre sus piernas.
- *La Fuerza XI*, amarilla es su pechera, y la zona de su bajo vientre.
- *El Colgado XII*, su pechera derecha y el lado izquierdo de su faldilla.
- *La Templanza XIII*, posee cinturón naranja y amarillo y naranja en su pechera.
- *La Torre XVI*, en el cinturón de uno de los jóvenes, junto a uno de sus zapatos el izquierdo y una de las medias, la derecha.

Amarillos son los ribetes de las capas de:

- *La Papisa II*.
- *El Papa V*, donde asimismo se muestra amarilla una de las capas del acólito de la derecha y el sombrero del de la izquierda.

Y el interior de la capa de la *Fuerza XI*, junto a la parte iluminada del interior de la capa del *Ermitaño VIII*. Y el interior de la Torre deja escapar luz amarilla a través de su puerta verde.

Para finalizar, algunos de los animales se mues-

tran representados asimismo en amarillo y naranja:

- Una luz amarilla bajo las patas del perro azul del *Loco*.
- Las águilas de los escudos de la *Emperatriz III* y el *Emperador IIII*.
- Los pies del león en la *Fuerza XI*.
- El águila y el león en el *Mundo XXI*.
- El Cangrejo naranja de la *Luna XVIII*. El animal que asciende en la *Ruleta de la Fortuna X* y el cinto y bajos del animal que desciende.

Y las uñas naranja de:

- *El Loco*
- *El Emperador IIII*
- *El Mago I*
- *La Emperatriz III*
- *El joven del Carro VII*
- *El danzante del Mundo XXI*

Se encuentra asimismo en:

- Las roturas del pantalón del *Loco*.
- La borla de la capucha del *Ermitaño VIII*.
- Los soportes delanteros del toldo en el *Carro VII*.
- Las plumas que echan al suelo la corona en la Torre XVI
- El naranja de la *Luna XVIII*.
- El amarillo del *Sol XVIII*.
- Las Plumas del ángel del *Juicio XX*.
- Las ataduras de la mandorla en el *Mundo XXI*.

Por último, destacar los ojos amarillos de la Templanza XIII y el agua de una de las jarras de la Estrella XVII.

VERDE

El verde es un color independiente a pesar de ser secundario se percibe como primario psico-



Fig. 40. Verde claro en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

lógicamente¹³. Es un color intermedio, que se relaciona con la naturaleza y lo natural, con la vida y la salud, con la frescura y la primavera. De ahí que represente al tiempo, inmadurez y juventud, con el amor incipiente y con la esperanza. Es un color sin género, tal vez por su variabilidad y relación con *lo que está comenzando a ser*. Igualmente es un color que tranquiliza la vista pues la alegra sin cansarla. (Heller, 2009).

En el Tarot de Marsella se utilizan dos matices de verde, el claro simboliza la naturaleza única a las fuerzas celestiales, y el reino vegetal en su acepción positiva, mientras que en la negativa representa el apego a la madre y la envidia. De igual manera su matiz oscuro simboliza la naturaleza pero esta vez unida a las fuerzas terre-

nales por un lado, mientras en su lado negativo representa el hundimiento y la absorción. (Jodorowsky, 2005)

De nuevo para Jodorowsky (2005), el verde es un color vital de exuberancia, que evoca a la Naturaleza dominante, en eterno nacimiento y transformación. Representa la vida *in situ*, pues la vida vegetal solo crece allí donde ha arraigado, de ahí que pueda representar absorción o hundimiento. Asimismo inconscientemente esto se relaciona con el apego a la madre por su capacidad de dar la vida y de retener y absorber, privando la libertad de expansión. Junto al rojo se incluye en el conjunto de colores de la vida material.

Se muestra este color en Suelo:

- *La Emperatriz III*. A su izquierda en tono claro.
- *El Emperador VIII*. Bajo su pie derecho en

¹³ Un amarillo con una mínima cantidad de azul se percibe como verde, de igual modo que el azul amarillento no se comprende si no es como verde, esos matices no se contemplan. Sin embargo el verde si puede poseer tonalidades de todos los matices. Convierten al color primario en verde al instante. (Heller, 2009).

tono oscuro.

- *El Colgado XII*. Las bases donde apoyan las ramas que lo sujetan, en verdes claro.
- *La Templanza XIII*. A su izquierda.
- *La Luna XVIII*. Todo el suelo que rodea la planicie naranja central y parte de una roca a la izquierda de la carta.
- *La Estrella XVII*. El suelo de la orilla contraria del río, en tono oscuro con tonos claros a lo alto.
- *La Torre XVI*. Las colinas más altas en tono oscuro.
- *El Sol XVIII*. El suelo que sustenta el muro.
- *El Juicio XX*. La colina central más cercana y otra a la izquierda de la carta, más lejana.

Brotes:

- *El Loco*. Un brote bajo su mano izquierda.
- *La Emperatriz III*. A su izquierda, a los pies y en creciendo desde el báculo bajo su mano derecha, en tono oscuro.
- *El Emperador VIII*. a los pies del escudo, en tono oscuro.
- *El Colgado XII*. En el centro de cada uno de los montículos que sustentan las ramas, en tono oscuro.
- *La Luna XVIII*. Al frente de la carta, a la derecha, en tono oscuro, rodeando el lago artificial en tono claro, frente a la torre de la derecha y entre los perros en tono oscuro, junto a otro en tono claro frente a la torre de la izquierda.
- *La Torre XVI*. A cada uno de los lados de la carta, rozados por las manos derecha de cada uno de los jóvenes.

Ropas:

- *El Loco*. La parte trasera de su cuello combina las dos tonalidades. Dos franjas en el cuerpo y tres en la faldilla, más la parte rota de las mangas en tono oscuro.

- *El Mago I*. La parte superior del sombrero en tono claro. Una franja central en cada una de sus mangas y sus mangas en tono oscuro.
- *La Papisa II*. La parte externa superior e inferior de su capa en tono oscuro, junto a sus mangas, más un triángulo en tono claro bajo el libro.
- *La Emperatriz III*. Su manga derecha y dos franjas horizontales y serpenteantes en su falda en tono claro.
- *El Emperador VIII*. La parte alta superior de sus mangas y tres franjas en su faldilla, en tono oscuro.
- *El Papa V*. Sus mangas y parte de las capas de sus acólitos, en tono oscuro.
- *El Enamorado VI*. La parte central del vestido de las mujeres, dos tiras en el pecho y faldilla del joven. Asimismo, las hojas de la corona de la mujer de la izquierda, todo en tono oscuro.
- *El Carro VII*. Parte central de la manga derecha en tono claro, una de las cenefas de la pechera en tono oscuro con tres puntos claros, y las tiras del pecho de los caballos, en tono oscuro.
- *La Justicia VIII*. Las dos mangas en tono oscuro con costuras centrales en tono claro, una parte central de la falda en tono oscuro y tres tiras una clara y dos oscuras a la izquierda de su falda.
- *El Ermitaño VIII*. La parte central de su vestimenta en tono oscuro.
- *La Fuerza XI*. Mangas y parte inferior del sombrero en tono oscuro.
- *El Colgado XII*. La parte baja de sus mangas en tono oscuro.
- *La Templanza XIII*. La parte superior de la pechera y cinto en tono oscuro
- *El Diablo XV*. El cuello del diablo central en tono oscuro.



Fig. 41. Naranja en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

Objetos

- *El Loco*. Dos cascabeles uno claro y otro oscuro, más un brote bajo la mano que agarra el hatillo.
- *La Emperatriz III*. La parte trasera de su trono.
- *El Emperador VIII*. La cruz en su collar, en tono claro y parte de su trono en tono oscuro.
- *El Papa V*. Parte de su trono en tono oscuro.
- *El Diablo XV*. La parte central de la esfera donde se apoya el diablo, combinando ambas tonalidades.
- *La Torre XVI*. Dos de las cenefas de la torre, una de las plumas de la gran pluma, la puerta de la torre, en tono oscuro, y una figura de media luna sobre esta. Asimismo en tono oscuro, dos de los confetis que descienden.
- *El Mundo XXI*. La hojas de las fresas que sustentan la corona central donde baila el danzante, en tono oscuro.
- *Los Ojos de la Emperatriz III*.

CREMA

Este color está conformado por los matices rojo, amarillo y blanco, se puede definir como un matiz naranja hacia blanco. Para Jodorowsky (2005), queda definido como el color específico de la piel humana en occidente, donde se desarrolla el Tarot, de ahí que las figuras todas, queden representadas con este color de piel, cuando se hace referencia a lo humano. En esta versión representa la carne viva, simboliza la vida presente. Esto se comprende al plantearse como color central entre el negro y el blanco, los cuales analizados de este modo como opuestos pueden simbolizar el pasado y el futuro respectivamente, el color crema, representación de la carne en este caso. Este color, a la sazón, en sí mismo, no es ni positivo ni negativo adopta según Jodorowsky (2005), las formas psíquicas del

ser humano en toda su ambigüedad: el bien y el mal, el cielo y el infierno, la violencia y la paz. Sin embargo leído su acepción positiva simboliza la humanidad, la vida y el placer carnal, mientras que en negativo, representa el materialismo, la represión y el desprecio al cuerpo.

Por todo esto es el color con el que se representan los cuerpos en el Tarot y todo aquello que posee materialidad humana.

De ahí que ciertos seres y animales se representan utilizando este color para su piel:

- *La Ruleta de la Fortuna X*. El animal que desciende.
- *La Fuerza XI*. El león.
- *La Muerte XIII*. Las manos y pies en el suelo.
- *El Diablo XV*. Todos los personajes.
- *La Luna XVIII*. El Perro de la derecha.
- *El Mundo XXI*. El toro o buey de la izquierda de la carta.

En algunas figuras los cabellos, cubrecabellos o barba son de este color:

- *El Loco*. Su barba.
- *La Papisa II*. El cubrecabellos.
- *El Papa V*. Los cabellos de los acólitos.
- *La Justicia VIII*. Sus cabellos.

Así mismo se encuentra en distintos objetos:

- *El Loco*. El hatillo.
- *El Mago I*. La superficie de la mesa.
- *La Papisa II*. El libro.
- *La Emperatriz III*. Parte izquierda de su trono descubierto.
- *El Emperador IIII*. Su trono.
- *El Papa V*. Base de su trono.
- *La Justicia VIII*. Parte del trono a su derecha.
- *La Ruleta de la Fortuna X*. La base de la ruleta.

- *El Colgado XII*. La rama superior que lo soporta.
- *La Torre XVI*. La torre en sí y una de las plumas de la gran pluma.
- *El Juicio XX*. Seis de las alas del ángel, la trompeta y la cruz de la bandera, junto a un pedazo de tierra central.
- *El Mundo XXI*. Las alas del ángel.

En otras cartas destaca por representar la desnudez:

- *La Estrella XVII*.
- *El Sol XVIII*.
- *El Mundo XXI*.

En otras por representar la materialidad humana en ciertas partes del cuerpo a través de los ropajes:

- *El Loco*. Mallas y mangas.
- *Los Enamorados VI*. Mallas.

Y por último por simbolizar la materialidad humana, mezclada con el simbolismo del azul claro:

- *La Muerte XIII*.
- *El Diablo XV*.

AZUL

Es el color de lo divino y lo eterno, por su asociación con el cielo, en contraste con el verde que es terrenal (lo que lo convierte en azul humano).

Es un color que se percibe por la misma asociación con lo lejano e infinito. Ya que la perspectiva percibida otorga esta cualidad, cuanto más cálido es un color, se percibe más cercano, cuando más frío más lejano. Asimismo se asocia con la fidelidad, pues esta solo se pone a prueba con la lejanía. La fantasía se asocia igualmente



Fig. 42. Naranja en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

a esta concepción, pues se relaciona con las ideas que se hallan lejos, relacionándose con el anhelo, la ilusión y el espejismo. Los dioses se relacionan con este color por vivir en el cielo y en la distancia. Es el color de las cualidades intelectuales, por su frialdad que se relaciona con la razón en contraposición al calor de las pasiones.

Tradicionalmente se asocia con la feminidad, por ser apacible, pasivo e introvertido y relacionado directamente con el agua. Se relaciona con la virginidad por la imaginería cristiana. Se asocia asimismo, junto al oro, con el mérito. No obstante hasta la actualidad se asociaba el azul a lo masculino por su relación con el raciocinio, que se englobaba dentro de las cualidades

simbólicas masculinas. En china no es un color bien visto, simboliza el mal y la crueldad. (Heller, 2009).

Jodorowsky (2005), describe el simbolismo del azul como color de la excelencia. Evocando el apego al padre por ser el color del océano y el cielo. Mostrando como su lado negativo la inmovilidad y la asfixia¹⁴.

En la versión analizada (Jodorowsky, 2005), el azul se representa en dos matices, simbolizando esta vez la receptividad a las fuerzas celestes en su matiz claro y positivo, siendo el apego al padre ya nombrado y la inmovilización la acepción negativa de este matiz claro. Por su parte

¹⁴ Jodorowsky matiza que cuando la sangre deja de ser purificada por el oxígeno, se vuelve azul. (2005).



Fig. 43. Naranja en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky., 1998. (Boj, 2015)

el azul oscuro simboliza la receptividad a las fuerzas terrestres en positivo, y el despotismo y la tiranía en negativo. Junto a el violeta y amarillos, es el tercer color de entre los celestiales.

Este color se observa en todos los Arcanos Mayores en sus dos tonalidades, a excepción de:

- *El Loco*. Las mangas del traje.
- *El Sol XVIII*. Los taparrabos de los jóvenes y cinco de las gotas ascendentes.

Donde solo se representa su tonalidad clara.

Las dos tonalidades forman parte de todas las vestimentas a excepción de:

- *La Emperatriz III*. Su manga derecha, la parte superior de su manga derecha, el cinto y la parte inferior de su falda.

- *El Emperador IIII*. La manga derecha, la parte superior de la manga izquierda y sus mallas.
- *El Ermitaño VIII*. Su capa.
- *El Juicio XX*. Magas del ángel, junto a la coronilla del renacido.
- *El Mundo XXI*. Magas del ángel y parte trasera de la banda que cubre al danzante. Donde solo se halla su tonalidad oscura.

Mientras que en :

- *El Mago I*. La parte derecha de su casaca en tono oscuro. La parte inferior del sombrero y volantes en tono claro entre el amarillo y el verde de sus mangas.
- *La Papisa II*. La parte izquierda de su vestimenta en tono oscuro, junto con la parte interna de su capa a su derecha y una costura de la mis-

ma a su izquierda, todo en tono oscuro. La tela que cubre su trono, en tono claro, las bandas que cruzan su pecho, la parte de su capa sobre la que está sentada y una línea central entre sus piernas en tono claro.

- *El Papa V.* El cuerpo central de su vestimenta y el centro del botón que sujeta la capa, en tono oscuro y la parte interna de su capa en ton claro, junto a su guante en la mano izquierda. La capucha y hombros en el acólito de la derecha y la parte izquierda de la capa del acólito de la izquierda.

- *Los Enamorados VI.* Un Pliegue en la falda de la mujer de la izquierda, la capa de la joven de la derecha y las mangas del joven central, en tono oscuro, la falda de la mujer de la izquierda en tono claro, junto a la parte interna de la capa de la joven de la derecha.

- *El Carro VII.* El cuello de la armadura, su manga derecha y tres pliegues en su manga izquierda, junto a los puntos de la primera cenefa de su pechera, todo en tono oscuro. Asimismo la faldilla del joven. y la parte superior de la pechera en tono claro.

- *La Justicia VIII.* Una beta a la altura del hombro izquierdo, el cinto a la altura del vientre y la parte de la falda que cubre su pierna derecha, todo en tono oscuro. Un triangulo en los pliegues bajo su mano izquierda en tono claro.

- *La Ruleta de la Fortuna X.* La pechera del animal que asciende en la rueda en tono claro con dos líneas y un punto en su hombro izquierdo en tono claro. Dos pliegues en la faldilla del animal que desciende en tono oscuro.

- *La Fuerza XI.* La pechera hombro derecho y falda de la mujer en tono oscuro y la parte interna izquierda de la capa en tono claro.

- *El Colgado XII.* La parte superior de las mangas en tono claro y las mallas en tono oscuro.

- *La Templanza XIII.* Los dos lados de la pe-

chera y la parte derecha de la falda, en tono oscuro. Las costuras centrales de la pechera en tono claro.

- *La Torre XVI.* El puño derecho del personaje que sale de la torre y la faldilla y manga izquierda del personaje que esta totalmente fuera, en tono oscuro. La espalda y la malla izquierda del personaje que esta fuera, en tono claro.

Donde se encuentran ropajes, esta vez sí, en sus dos tonalidades.

Asimismo el azul claro forma parte de los cuerpos de:

- *La Muerte XIII.* Columna vertebral, cadera, brazo izquierdo, junto a la pantorrilla y el pie izquierdo.

- *El Diablo XV.* El pecho, vientre y piernas del diablo.

- *El Juicio XX.* El renacido que esta de espaldas. En combinación con el color crema.

Los animales que se observan coloreados en este color se encuentran en:

- *El Loco.* El perro.

- *El Carro VII.* Los dos caballos

- *La Ruleta de la Fortuna X.* El diablillo superior en tono claro, que posee orejas fondo de los ojos y pelo en tono oscuro.

- *La Luna XVIII.* El perro de la izquierda.

El agua se halla representada en su tonalidad de azul claro en las cartas:

- *La Ruleta de la Fortuna X.*

- *La Estrella XVII.*

- *La Templanza XIII.*

- *La Luna XVIII.*

- *El Sol XVIII.*

- *La Estrella XVII* lo muestra en su tonalidad oscura en una de las jarras.

Así mismo se hallan partes del suelo representadas en esta misma tonalidad:

- *El Loco*.
- *La Emperatriz III*.
- *El Emperador IIII*.
- *Los Enamorados VI*.
- *La Templanza XIII*.
- *El Diablo XV*.
- *La Torre XVI*.
- *La Estrella XVII*.
- *El Juicio XX*.

Y en su tonalidad oscura en :

- *La Papisa II*.

De nuevo su tonalidad clara se observa cubriendo o conformando los troncos en:

- *La Papisa II*.
- *La Emperatriz III*.
- *El Papa V*.
- *El Carro VII*.

Cabellos y barbas se representan en azul claro en:

- *El Emperador IIII*.
- *El Ermitaño VIII*.

Otros elementos representados por este color se observan en:

- *El Loco*. El segundo cascabel y la vara del hatillo en tono claro.
- *El Mago I*. Las patas de la mesa el bolso en tono claro. Las puntas de su varita en tono oscuro y la barita en tono claro.
- *La Papisa II*. La columna donde se apoya el huevo y una forma rectangular a su derecha, en tono claro.
- *La Emperatriz III*, en el fondo de su escudo.
- *El Emperador IIII*, en el fondo de su escudo, quedando unido a la emperatriz.
- *El Papa V*. Una forma serpenteante en tono

oscuro, terminada en una esfera mitad blanca mitad azul oscuro.

- *Los Enamorados VI*, En las alas del cupido.
- *El Carro VII*. La corona y los pilares que sujetan el toldo en tono claro, y la veta inferior del toldo en tono oscuro junto a estrellas que la ornamentan en tono claro.
- *La Justicia VIII*. La espada y la parte central de su corona. Asimismo el fondo de los platos de la balanza.
- *El Ermitaño VIII*. El guante de su mano izquierda y uno de los cristales del farolillo, en tono claro.
- *La Ruleta de la Fortuna X*. Los ejes centrales de la rueda en tono oscuro.
- *La Muerte XIII*. Los brotes en tono oscuro.
- *La Templanza XIII*, Sus alas en tono claro.
- *El Diablo XV*. Los cuernos del diablo central en tono claro.
- *La Torre XVI*. La parte central de la corona y dos plumas en la gran pluma en tono claro.
- *La Estrella XVII*. Tres estrellas, el agua que vierte desde su jarra derecha en tono oscuro.
- *La Luna XVIII*. Los tres ojos del cangrejo y dos esferas que sujeta con sus pinzas en tono oscuro.
- *El Juicio XX*. La nube que rodea al ángel en tono claro y las alas centrales en tono oscuro.
- *El Mundo XXI*. La corona central que rodea al danzante en tono claro.

ROJO

Es el primer color al que se le puso nombre, y uno de los primeros colores que el ojo humano reconoce. Color de las pasiones, las asociadas a lo bueno y asimismo a lo malo. Es el color de la sangre y de la vida. Se relaciona con el fuego. Asimismo con la masculinidad, color de la fuerza, la actividad y agresividad, lo opuesto al



Fig. 44. Naranja en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

pasivo y suave azul. No obstante el rojo oscuro asociado a la menstruación es femenino. Asimismo el rojo claro se relaciona con el corazón y el oscuro con el vientre, siendo uno vigoroso y activo y el otro pasivo y receptivo¹⁵.

Se relaciona con la protección en los ropajes. Es un color cercano y cálido, en contraposición al frío y lejano azul. Junto al negro se relaciona con el peligro y lo prohibido, junto al violeta o rosa, la sexualidad; cuando más rosado más amoroso, cuanto más violeta, más sexual. (Heller, 2009).

15 El rosa asociado a las niñas al nacer, viene del rojo y es una moda ya en decadencia que comenzó en el siglo XX. (Heller, 2009/2000, pp. 23-50)

El Rojo en la versión de Jodorowsky (2005), representa la parte activa de la tierra, el fuego central, la sangre y el calor. Simboliza la actividad por excelencia. El reino animal y la actividad. En negativo personifica la violencia de la sangre vertida, el peligro la prohibición. La sangre por fuera significa la muerte, por dentro la vida en su circulación y movimiento. Es el segundo color junto al verde, simbolizando la vida material.

El Rojo está presente en los veintidós arcanos analizados sin excepción.

En las ropas de:

- *El Loco*. Tres tiras de la faldilla y una central en el pecho.
- *El Mago I*. Parte izquierda de su casaca, puño

izquierdo y doble puño derecho.

- *La Papisa II*. Capa y parte interna de la tela que cubre el trono.
- *La Emperatriz III*. Parte central del vestido, cubriendo hasta las rodillas y collar.
- *El Emperador IIII*. Parte central de la pechera y hombro izquierdo, manga baja izquierda, tres tiras en la faldilla.
- *El Papa V*. Capa que cubre hombros y rodillas, dos tiras separadas por verde oscuro en la capa del discípulo de la izquierda, una sola tira gruesa en la capa del discípulo de la derecha.
- *Los Enamorados VI*. Cuellos de los tres personajes, mangas de la mujer de la izquierda, y dos tiras separadas por verde oscuro, en el traje del joven.
- *El Carro VII*. Base de las hombreras, parte baja de la pechera, manga izquierda y puño derecho.
- *La Justicia VIII*. Pechera, centro del vestido, parte que cubre la rodilla y pierna izquierda, junto con puño izquierdo.
- *El Ermitaño VIII*. Capucha, capa que cubre brazo derecho y manga izquierda.
- *La Ruleta de la Fortuna X*. Parte externa de la capa del diablillo, dos tiras entre azul en la faldilla del animal que desciende en la rueda, y cuello y faldilla del animal que asciende.
- *La Fuerza XI*. Parte externa de la capa, costuras de la pechera y parte central en el bajo-vientre, y puño izquierdo.
- *El Colgado XII*. Parte izquierda de la pechera y parte derecha de la faldilla, junto a las costuras situadas a la altura de hombros y codos.
- *La Muerte XIII*. Parte que cubre la garganta, con forma de flor, base de la columna, costura de la faldilla, y centro a la altura del sexo.
- *La Templanza XIII*. Tira central de la pechera, las dos mangas y la parte izquierda de la falda.
- *El Diablo XV*. Base de los pechos y el vientre.

- *La Torre XVI*. Pechera y manga en el personaje que sale de la torre, parte delantera del pecho y manga derecha en el personaje que está fuera.
- *El Sol XVIII*. Cuellos de los jóvenes.
- *El Mundo XXI*. Parte central del ángel y la parte delantera de la banda que cubre al danzante.

En suelos y bases:

- *El Mago I*. Bajo cada uno de sus pies.
- *La Emperatriz III*. Dos rectángulos, uno liso otro rayado a su derecha.
- *El Emperador IIII*. En la base donde se apoya el trono.
- *Los Enamorados VI*. El fondo liso tras el joven, a su derecha.
- *La Luna XVIII*. La mitad de una roca, combinada con verde oscuro, a la izquierda de la carta de la luna.
- *El Juicio XX*. El suelo cuadriculado de donde emergen las figuras.

En zapatos:

- *El Loco*.
- *El Emperador IIII*.
- *Los Enamorados VI*.
- *El Carro VII*. Las herraduras de los caballos.
- *El Colgado XII*.
- *La Torre XVI*. El zapato derecho del joven que está totalmente fuera de la torre.

Elementos de la cabeza:

- *El Loco*. El ribete de su sombrero.
- *El Mago I*. La parte central del sombrero.
- *La Papisa II*. Las tres tiras que separan las tres alturas de su tiara.
- *La Emperatriz III*. La base de su corona, combinada con amarillo.
- *El Emperador IIII*. La base y ornamentos triangulares del casco.
- *El Papa V*. Las cuatro tiras que separan las

cuatro alturas de su corona, y las dos vetas con las que sujeta su cabello.

- *Los Enamorados VI*. La base de la corona de laurel de la mujer de la izquierda.
- *El Carro VII*. La base de su corona azul.
- *La Justicia VIII*. El ribete central de su corona y el borde de la esfera central que la adorna.
- *El Ermitaño VIII*. Su capucha descubierta.
- *La Ruleta de la Fortuna X*. La base de la corona del diablillo.
- *La Fuerza XI*. Los dientes triangulares que corona el sombrero.
- *La Templanza XIII*. La flor que adorna el centro de su cabello.
- *El Diablo XV*. El ornamento que hace de base de la corona del diablo y las diademas de los diablillos, para el de la derecha como base del naranjo, para el de la izquierda, sobre el naranjo.
- *La Torre XVI*. La base y parte superior que soporta los remates dorados.
- *El Juicio XX*. Un mechón en forma de lengua que se eleva en el cabello del ángel.
- *El Mundo XXI*. Las aureolas del ángel y el águila situados en la parte superior de la carta.

Báculos, espadas, bastones...:

- *El Loco*. Su bastón.
- *La Emperatriz III*. Las tiras que adornan su báculo.
- *El Emperador III*. La tiras y cruz que adornan su báculo.
- *El Papa V*. La base de la cruz de su báculo.
- *El Carro VII*. La esfera superior del báculo.
- *La Justicia VIII*. El centro de la empuñadura de su espada.
- *El Ermitaño VIII*. Su bastón.
- *La Muerte XIII*. El filo de la guadaña.
- *El Diablo XV*. La llama que se desprende de la punta de su espada sin empuñadura.

Tronos, carruaje y otros soportes:

- *El Emperador III*. La parte interna de su trono.
- *El Papa V*. La beta superior de su silla.
- *El Carro VII*. La base del mirador en su carro, las juntas de los soportes amarillos delanteros, dos vetas laterales en el toldo y una central y los radios de la rueda derecha del carro.
- *La Justicia VIII*. La espalda de la silla y las betas que sujetan las borlas de esta.
- *La Rueda de la Fortuna X*. La circunferencia interna del exterior de la rueda.
- *El Colgado XII*. Los seis cortes en cada una de las ramas que sujetan al colgado.
- *El Diablo XV*. La base y ornamento central de la esfera sobre la que se erige el diablo.
- *La Estrella XVII*. La tabla de maderas sobre la que se apoya el personaje.
- *El Mundo XXI*. El cuerpo de la base donde se apoya el danzante.

Otros elementos:

- *El Loco*. El interior de la vara del hatillo, el cascabel cercano a la bolsa a la altura de su hombro izquierdo y el cascabel que más abajo en paralelo cuelga de su espalda, el cascabel que corona su sombrero.
- *El Mago I*. El interior del cubilete, dos del trío de esferas al lado del cubilete, una esfera dentro de otra amarilla, la mitad de una esfera dorada, una esfera con triangulo negro a la esquina del bolso, una esfera dentro del bolso.
- *El Emperador III*. El borde del escudo.
- *Los Enamorados VI*. La cinta que ata la bolsa de flechas del ángel y doce de los veinticuatro rayos que rodean al cupido.
- *El Carro VII*. Las cintas, riendas y sillas y ornamento circular en las cintas verdes de los caballos, más una forma indefinida entre los dos

caballos, de la que nacen brotes.

- *El Ermitaño VIII*. El cristal frontal de la linterna.
- *La Fuerza XI*. La lengua del león y las uñas de la mano izquierda y el pie derecho de la mujer.
- *El Colgado XII*. Los labios del colgado, el único personaje que los tiene de este color.
- *La Muerte XIII*. Codo y muñeca derecha, junto con rodilla izquierda.
- *La Templanza XIII*. Base, dos líneas ornamentales centrales y boca de la jara que sujeta con su mano derecha, junto con línea que separa la base de la jarra a su izquierda.
- *El Diablo XV*. Contorno superior de las alas del diablo.
- *La Torre XVI*. Cenefa superior en la torre y cuatro plumas en la gran pluma que echa la corona al suelo, junto a siete esferas de confeti cayendo del cielo.
- *La Estrella XVII*. Ocho de los dieciséis rayos de la estrella, la base de los dos árboles, dos pedazos de tierra cercanos al árbol que soporta al pájaro, un brote en el agua tras la figura, junto a una hoja a su izquierda, sobre el suelo, y base, cenefa central, boca y asa de las dos jarras.
- *La Luna XVIII*. Dieciséis de los rayos que desprende la luna, y la parte más extensa de su circunferencia, la base de las almenas en las torres, parte baja del cuerpo y patas delanteras del cangrejo, la lengua del perro color crema y ocho gotas en el suelo y ascendiendo hacia la luna.
- *El Sol XVIII*. Ocho de los dieciséis rayos del sol, seis gotas ascendentes, la parte superior e inferior del muro que protege a los jóvenes.
- *El Juicio XX*. Siete de las plumas de las alas del ángel, once de los veintiún rallo que rodean al ángel, cuatro de las formas que ascienden hacia el ángel.
- *El Mundo XXI*. La base de las nubes que so-

portan al ángel y al águila respectivamente, las fresas que soportan la corona que rodea al danzante.

BLANCO

Color femenino de la inocencia. Se relaciona con el bien y los espíritus. Se relaciona con el comienzo y con la resurrección. Es la suma de todos los colores luz. El blanco lo vuelve todo positivo. En Asia el duelo es blanco, por su ausencia de color a nivel matérico. Es un color vacío, ligero y alto. (Heller, 2009).

Para Jodorowsky (2005), reúne estas mismas cualidades de unión luminosa del resto de colores, donde todo llega a la unidad perfecta, a la purificación. Simbolizando la pureza, el éxtasis y la inmortalidad. Siendo la antítesis del color crema-carne y del negro. Remite en su lado negativo al frío mortal de la nieve y del miedo, asimismo al egoísmo. Siendo color de Dios o de la muerte.

Es el extremo opuesto al negro, entre los cuales se encuentran todos los demás, manteniendo como color central el crema que representa la carne. (Jodorowsky, 2005).

El Blanco conforma el fondo de todos los arcanos, entendiéndose como símbolo de lo que el camino del Tarot conlleva, un comienzo hacia un nuevo modo de comprenderse a sí mismo.

Asimismo se halla en los ropajes de algunos de los arcanos:

- *El Mago I*. El cuello.
- *La Emperatriz III*. Los puños de las mangas.
- *El Emperador VIII*. El puño de su manga izquierda.

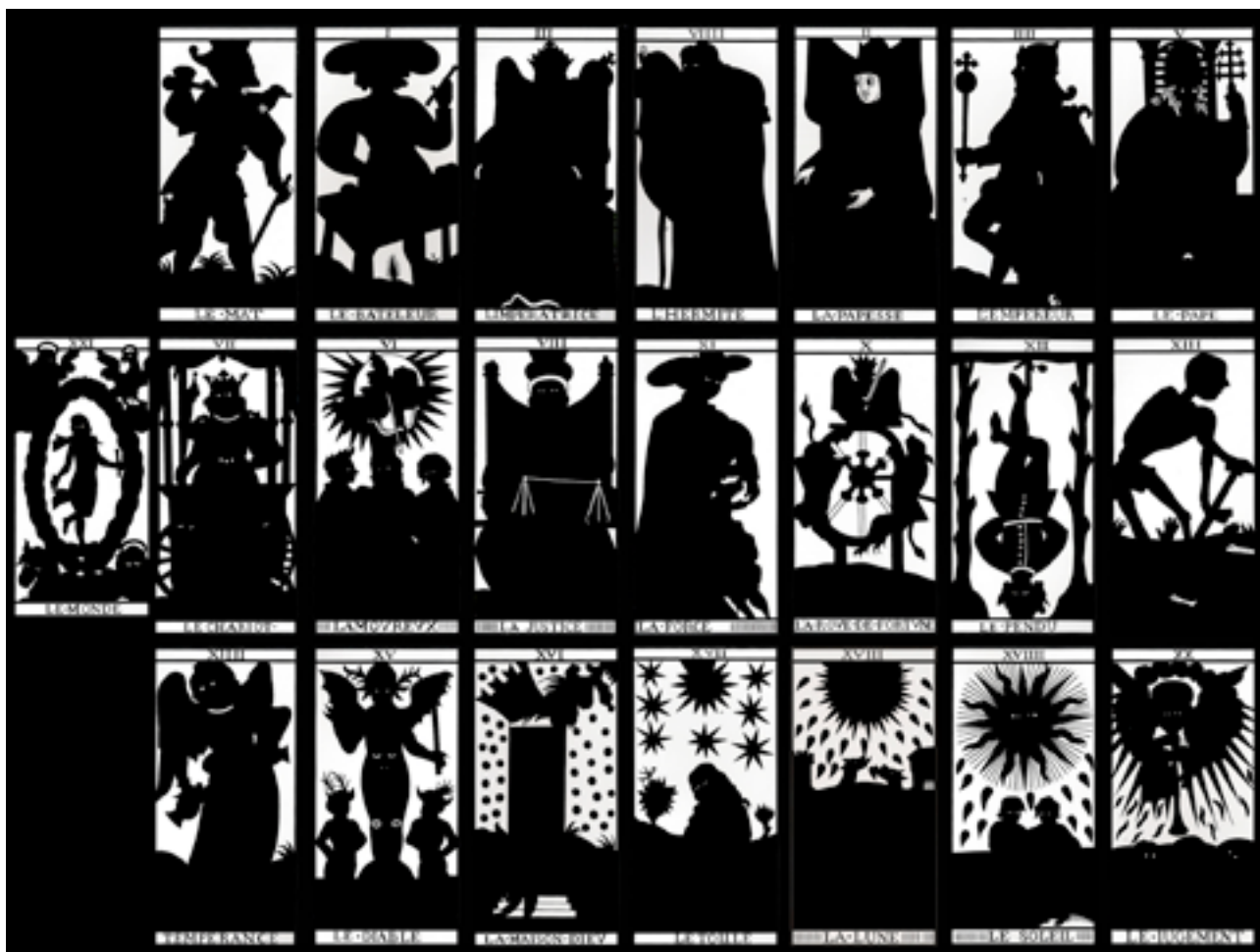


Fig. 45. Naranja en los Arcanos Mayores de la versión de Marsella restaurada por Jodorowsky, 1998. (Boj, 2015)

- *El Carro VII*. El cuello, debajo del azul, y tres puntos sobre el último espacio rojo de su pechera.
- *El Colgado XII*. Todos los botones, cuello, cinturón y costura central de la chaqueta.
- *La Templanza XIII*. El cuello.
- *El Juicio XX*. El peto del ángel.

En la piel cabellos y complementos de :

- *La Papisa II*. De piel blanca.
- *El Papa V*. Cabellos y barba blancos.
- *La Justicia VIII*. Ornamento de su corona, el soporte de esta sobre su cabeza.

Formando al mismo tiempo parte de la mirada de la mayor parte de los personajes, a excep-

ción de:

- *El Loco*. El ojo del perro esta conformado tan solo con negro.
- *La Ruleta de la Fortuna X*. El diablillo que preside la ruleta posee el fondo de su mirada azul.
- *La Muerte XIII*. El fondo de su mirada es color crema, como el resto del rostro.
- *La Torre XVI*. El joven de la derecha no posee blanco en el fondo de su mirada.
- *La Luna XVIII*. El el ojo del satélite está conformado en negro, mientras su tono oscuro llena los ojos del cangrejo.
-

Y en distintos elementos en las siguientes:

- *Loco*. Una circunferencia con tres trazos en el centro, el primer cascabel dividido en cuatro por tres líneas, una circunferencia sobre la vara del hatillo con un triángulo en el centro.
- *La Papisa II*. El huevo que incubaba a sus espaldas.
- *La Emperatriz III*. Una forma serpenteante a la izquierda de sus pies.
- *El Emperador VIII*. El huevo que incubaba el águila y que lo une aquí a la papisa.
- *El Papa V*. Un círculo entre los dos acólitos mitad azul, mitad blanco.
- *Los Enamorados VI*. El arco y la flecha de Cupido.
- *La Justicia VIII*. Las varillas y tensores de la balanza.
- *El Ermitaño VIII*. El enganche del farolillo.
- *La Ruleta de la Fortuna X*. Los cruceros de la rueda y la espada del diablillo.
- *La Muerte XIII*. Los huesos esparcidos por el suelo.
- *El Diablo XV*. El fondo de los ojos y los labios del disfraz-cuerpo del Diablo.
- *La Torre XVI*. Las escaleras de entrada a la torre.
- *La Luna XVIII*. Las escaleras de la torre de la



Fig. 46. Esquema Circular de interpretación del color. (Jodorowsky, 2005)

derecha.

- *El Sol XVIII*. El trozo de tierra que pisa el joven de la derecha.

Sin embargo hay que tener en cuenta, que la lectura simbólica debe realizarse desde una visión de conjunto. Lo que conviene tener en cuenta, pues se debe evitar como ya se ha explicado en capítulos anteriores (*cfr.2.2*) , el otorgar un significado unívoco a cada color.

Jodorowsky (2005), propone distintos esquemas de relación significacional de los cuales se escoge en principio uno para el análisis de esta investigación, siendo el siguiente:

Según este esquema circular, los colores en el Tarot se leen desde una visión de totalidad y expansión, desde un punto central. La primera división horizontal, mientras que la segunda separa lo receptivo de lo activo. De estas cuatro divisiones primigenias, que corresponden a las planteadas en la composición del arcano XXI, *el Mundo*. (XXI EL MUNDO) Atribuyendo asimismo una correspondencia con los palos de los arcanos menores, siendo: Oros el centro corporal, Bastos el cetro sexual creativo, Copas el centro Emocional y Espadas el centro intelectual. (*cfr. 4*) Los colores se asocian en relación al palo que puedan representar en relación analógica a su significado. Quedando del siguiente modo:

- Amarillo para los Oros, por evidente relación.
- Verde para los Bastos, relacionándolo con la actividad natural.
- Rojo para las Copas, haciendo una analogía con el amor divino.
- Azul para las Espadas. Por representar el cielo y lo etéreo.
- Negro en la base de la tierra.
- Blanco en el cenit del cielo
- Violeta en el centro, por representar la andrógina y relacionarse con la figura central de

la carta del *Mundo XXI*.

Los matices se organizan en relación a la primera división, quedando los más claros cercanos al cielo y los más oscuros a la tierra. Asociando el color crema como matiz claro del rojo. De este modo Jodorowsky (2005, p.p. 124-125) termina sintetizando:

- Tierra- Activo: Rojo y Crema.
- Tierra-Receptivo: Amarillo y Naranja.
- Cielo-Activo: Azul claro y Azul oscuro.
- Cielo-Receptivo: Verde claro y Verde oscuro.
- Centro: Violeta.
- Zenit: Blanco.
- Nadir: Negro.

2.4.3. Los números en el Tarot de Marsella

Salas (1992), explica que la numerología del Tarot, al igual que la Cábala u otros estudios esotéricos, se basa en la concepción pitagórica que estudia los números desde su perspectiva cualitativa. Desde este punto de vista el uno es una unidad, y el dos la dualidad como opuesto

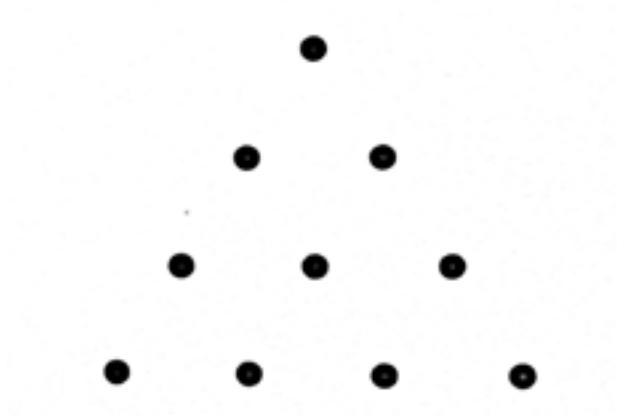


Fig. 47. Tetraaktys pitagórica. (Salas, 1992)

a la unidad, pues que exista uno implica que hay otro con quien compararse, y dos remite a la unidad por componer una pareja de opuestos

que se complementan.

Esta concepción plantea los números desde una alternancia impar-par, nos lo devuelve a la unidad en el tres, pues el tercero es el que sobra en la pareja dual y al cuatro otra vez en unidad por ser una pareja de parejas, la unidad de la dualidad. Así mismo la suma de estos cuatro términos $1+2+3+4$ genera el *tretraktys*, el diez, de nuevo una unidad. La cual se observa al sumar $1+0$ que es uno otra vez. (Salas, 1992)

Asimismo ocurre en geometría donde el punto es uno, la línea es la unión de dos puntos, entendida también como la oposición de estos, a

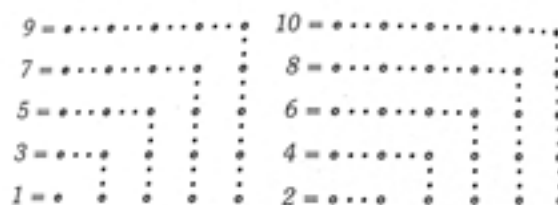


Fig.48. Ilustración gráfica de parejas de contrarios pares impares. (Salas, 1992)

través de la distancia que los separa y el tres lleva de nuevo a la unidad, por la unión de los tres puntos, que generan el plano geométrico más sencillo. Así se comprende la numerología por una alternancia de pares e impares. La concepción surgida de esto se resume en las siguientes agrupaciones pitagóricas, donde los impares representa lo positivo, el ser y lo activo, mientras que los pares representan lo negativo, lo otro y lo pasivo. A partir de estos principios pitagóricos se llega al periodo talmúdico¹⁶ de la Edad Media donde se formularon las primeras reglas cabalísticas entre las que se encuentra la *Gematía*¹⁷. (Salas, 1992)

¹⁶ Según la RAE, perteneciente o relativo al Talmud, libro que contiene la tradición, doctrinas, ceremonias y preceptos de la religión judía.

¹⁷ La *Gematía* es el nombre del proceso que se em-

Basando la explicación en las argumentaciones de Salas (1992), la simbología de los números mostrada en este capítulo se basará en la concepción pitagórica más la concepción de la *Gematría*.

Desde la concepción pitagórica y hermética, el simbolismo se concentra en los nueve primeros números, considerando el cero como la ausencia de número y no tomando en consideración los superiores a nueve, por poder reducirse a los nueve primeros sumando las cifras que los componen, siguiendo la reducción teosófica. (Salas, 1992)

Por su parte la *Gematría* añade a esto más significados, pues al otorgar valor numérico a las letras, el significado que estas otorgan no es reducible a través de la suma numérica. Así no posee el mismo significado el 2 que el 20, pues el primero se traduce a una sola letra, mientras que el segundo contiene dos. (Salas, 1992)

Partiendo de estos parámetros planteado por Salas (1992), y sumando la simbología recogida por Jodorowsky (2005) y Nichols (2008) se presenta a partir de aquí el simbolismo básico del cero y los diez primeros números. Esto se justifica, pues el resto de números que numeran el Tarot de Marsella, se comprenden simbólicamente relacionándose de modo primordial con el significado simbólico de las láminas. (Salas, 1992). Asimismo Jodorowsky (2005), afirma que la numerología del Tarot se entiende como decimal, en tanto en cuanto su procedencia se en-

plea para relacionar palabras o su sentido oculto sumando o comparando los valores numéricos de sus letras. Los otros dos sistemas talmúdicos son: la *Notarikon*, se explica de modo resumido como el sistema de generar palabras cuyas letras son abreviaturas de otras; y el *Temurá*, sistema que sustituye, permuta y traspone las letras y las palabras, para generar significados ocultos. Los tres sistemas se complementan. (Salas, 1992)

tiende europea, en base a que su nomenclatura es francesa.

CERO

Cero es el no número, es la nada que precede al todo. Coincide en esto con *Ayn-Sof*, que precede a los *sefirot* del árbol cabalístico, o con la runa en blanco del oráculo vikingo, llamada *Odin*, el

Inconocible. No se puede definir pues es todo potencialidad. Coincide exactamente con el significado de la carta sin número, el *Loco*. El cero simboliza precisamente lo que confiere a este arcano esa cualidad de estar por encima de los demás, símbolo de la regeneración periódica, es la carta que ordenada de modo numérico sobre la cinta de Moebius, sirve de bisagra desde la totalidad del *Mundo XX*.

Este número simboliza asimismo todo lo que en principio sin valor, es capaz de multiplicar por diez al resto de números colocados a su izquierda. (Salas, 1992). De nuevo se muestra paralelismo con la carta sin número. (*El LOCO*)

La nada es el final, la nada es el principio
(Blum, 2006)

UNO

En el uno se encuentra la semilla, la unidad indivisible, donde todo está por hacer, pero ya existe con que hacerlo. La nada comienza a tener forma, estableciendo una continuidad y una estabilidad. Simboliza el *Ser*, y la *Revelación* que media y permite al hombre elevarse por el conocimiento. Como primer número impar, es creador, iniciador y pionero. Origina, actúa, posee el primer impulso de creación y manifesta-

ción. (Jodorowsky, 2005; Salas, 1992)

De nuevo equivale al significado de *Mannaz*, la runa que simboliza la voluntad de cambio desde el yo. Asimismo con el *Mago I*. (*I EL MAGO*)

Nichols (2008) añade, como por su relación con el número uno, el *Mago I* es *yang*, masculino, simboliza el brillo, la actividad, el poder penetrante, se asocia con el cielo y con el espíritu. Como el *uno*, revela inmediatamente la existencia del otro. Primera ambigüedad del *Mago I*. Pues la conciencia del uno implica la dualidad del observador y el observado. Así, representa la conciencia humana, como el hombre camina erecto, uniendo cielo y tierra.

DOS

Simboliza la oposición. De entre las runas vikingas equivale a *Gebo*, la asociación. Para Jodorowsky (2005), representa la acumulación, el desarrolla y la nutrición que prepara para la acción. Salas (1992), añade el conflicto por enfrentamiento a la oposición que lleva a la reflexión y la consecución del equilibrio o las amenazas latentes. Es la pasividad opuesta a la actividad del uno. Expresa el antagonismo que tanto puede ser complementario y fecundo como contrario e incompatible. Para Nichols (2008) representa a todas las divinidades femeninas. Enumera a la *Papisa II*, que posee todas estas cualidades. (*II LA PAPISA*)

TRES

Para Jodorowsky (2005), representa un estallido de explosión creativa, sin experiencia ni finalidad definida. Como ternario de los opuestos ofrece tensión al primer par de opuestos, es

la generación a partir de la unión, de ahí que simbolice asimismo fertilidad. Se lee como la espiritualidad que complementa al cuerpo y al alma. La idea. Representa la influencia del espíritu sobre la materia, de lo activo sobre lo pasivo, siendo su resultado. Cierra un ciclo, representa una primera totalidad, el triángulo como primer plano básico. (Salas, 1992) Se relaciona directamente con la figura a la que enumera en el Tarot, *La Emperatriz III*. (*III EMPERATRIZ*)

CUATRO

Es segundo número par, que al mismo tiempo regresa a la unidad por la suma de sus componentes: $1+2+3+4=10$; $1+0=1$. Devuelve a la unidad, al completar el tres. Representa los cuatro principales elementos del universo. Es la realización de la idea que organiza las direcciones del espacio, en comparación con el ternario que se organiza en vertical marcando tres niveles, el cuatro se coloca en horizontal manifestando el espacio. (Salas, 1992) Para Jodorowsky (2005), representa la estabilidad de la materia. El *Emperador IIII*, posee asimismo estas cualidades. (*IIII EL EMPERADOR*)

Nichols (2008) matiza que el número cuatro del *Emperador IIII*, parece proteger a este de caer en esa sombra, pues el cuatro habla de las cuatro dimensiones de la vida, la amplitud de miras, la plenitud. Las tres dimensiones espaciales y el tiempo. Simboliza el orden impuesto por el *logos*. La orientación del hombre hacia su realidad como ser humano. En psicología junguiana, el tres alumbra al cuatro. Aquí se representan las cuatro funciones básicas¹⁸.

18 Sensación e Intuición (irracionales); pensamiento y sentimiento (racionales). Existe según Jung una función superior, con dos funciones auxiliares y una función inferior. (Nichols, 2008)

CINCO

Salas (1992), describe el cinco como aquel que aparece en una nueva dimensión. Es la animación de la materia a la que se le otorga continuidad y sucesión. Representa al hombre completo que intermedia entre el mundo inferior y lo divino. Simboliza al hombre con sus cuatro miembros regidos por la cabeza, los cuatro dedos regidos por el pulgar y su existencia temporal regida por los cuatro sentidos, las cuatro funciones psíquicas regidas por la conciencia. Jodorowsky (2005), añade que si el cuatro engendra al cinco, este último simboliza la acción voluntaria que se abre a un nuevo horizonte. El Papa V, es el arcano que aparece bajo este número, y como en los casos anteriores se refleja significativamente en lo que este simboliza. (V PAPA)

Nichols (2008) matiza que el número cinco simboliza la quinta esencia. *Esa cualidad preciosa e indestructible que sólo conoce el hombre, ya que trasciende los cuatro elementos de la tierra comunes al hombre y a los animales.* (p.171)

La autora añade que encarna los cuatro elementos comunes a todo lo creado y los sintetiza a través del Espíritu en UNO.

Es el resultado de tres más dos, combina la Trinidad espiritual, con la dualidad de la experiencia humana. Los cuatro primeros números aluden a la realidad, mientras que el número cinco alude a la Realidad Última. (Nichols, 2008)

Como número impar, es masculino, lleva una valencia especial del espíritu. El símbolo chino para el hombre es un pentagrama, con cuatro miembros que marcan cuatro vértices. Pentagrama es también una estrella de la revelación,

también la de la síntesis universal, que según su colocación puede significar orden o confusión: con la punta hacia arriba- el Salvador; con dos puntas hacia arriba- Satán. (Nichols, 2008)

SEIS

Salas (1992), relaciona este número con la estrella de seis puntas, bajo esta forma muestra el equilibrio entre dos triángulos enlazados y opuestos, que representan el fuego y el agua. Desde este punto y tras la toma de conciencia del cinco, en el seis surge la redención por el sacrificio y la necesidad de la prueba y elección. La oposición de los dos triángulos es comprendida por este autor como el equilibrio entre tendencia o los caminos opuestos, entre el Creador y su creación. Número del destino místico, de la prueba entre el bien y el mal, y por ello. En el Apocalipsis es el número del pecado.

Para Jodorowsky (2005) el seis simboliza el placer, la belleza, todo lo receptivo que supera las condiciones materiales. Corre el riesgo de abandonarse al narcisismo a menos que se reconduzca hacia el siete.

Se relaciona directamente con la carta a la que representa, Los Enamorados VI. (VI LOS ENAMORADOS)

SIETE

El siete es el último de los tres números de la Gametría que se puede reducir a uno¹⁹. Si el cuatro significa la realización de la unidad en el mundo, el siete realiza la unidad universal. Representado en la creación de la biblia. Se-

¹⁹ Estos tres números son el 1, 4 y 7: $1 \rightarrow (1=1)$; $4 \rightarrow (1+2+3+4=10=1+0=1)$; $7 \rightarrow (1+2+3+4+5+6+7=28=2+8=10=1+0=1)$ (Salas, 1992)

gún su origen: si surge del 4+3, representa el triunfo del espíritu sobre la materia o a la inversa, revelando grandes realizaciones o proyectos abortados. Si proviene el 5+2 relaciona al hombre con la dualidad, buscando dirección y destino. Asimismo si resulta de la suma 6+1, se relaciona con la estrella de seis puntas con un punto central, representando el equilibrio tendiendo a la interioridad. (Salas, 1992)

Para Jodorowsky (2005), simboliza la actividad extrema, la acción pura al servicio de la humanidad. Las cualidades del Carro VII, carta a la que representan se encuentran reveladas asimismo en este número. (*VII EL CARRO*)

OCHO

Para Jodorowsky (2005), el ocho es un número totalmente receptivo, divisible por 2 y por 4, simboliza así la perfección del cuadrado Cielo. A esto Salas (1992), apunta la cualidad de este número por la que se regenera el espíritu, mediando entre el orden natural y el divino al ser intermediario entre el círculo, símbolo de la eternidad, y el cuadrado, símbolo de la materialidad.

Asimismo contiene la cualidad de equilibrio cósmico, de equidad y justicia, cosa que se refleja en la posibilidad de dividirse y subdividirse siempre en números iguales: $8=4+4=2+2+2+2=1+1+1+1+1+1+1+1$.

En la Biblia esto aparece representado en el octavo día tras la creación, que señala la vida de los justos y la condena de los impíos, según San Agustín. (Salas, 1992)

Todo esto queda claramente representado en la Justicia VIII. (*XVIII LA JUSTICIA*)

NUEVE

Este número representa para Jodorowsky (2005), una gran sabiduría, la cual ve reflejada en su naturaleza impar; activa; y divisible; receptiva. Lo que representa a su vez una quiebra, siendo activo hacia el pasado y receptivo hacia el futuro. Esto se observa gráficamente pues al igual que el arcano al que representa, camina hacia atrás. (*VIII EL ERMITAÑO*)

Para Salas (1992), es la representación del cierre del tercer ciclo a partir de la unidad, pues la creación esta compuesta de tres mundos (cielo, tierra e infierno) compuestos cada uno de ellos por una triada.

Se relaciona con todas las enseñanzas religiosas y filosóficas de la antigüedad, desde Egipto a la India o la cultura maya y ritos chamánicos. Con frecuencia se relaciona con las nueve esferas en las que se divide el cielo, o con la concepción de los nueve hijos o servidores de Dios, que se reflejan en nueve estrellas a las que se adora.

Se considera el número de las cosas absolutas, asimismo esta concepción queda reflejada en la concepción de símbolo de la verdad que le concede la cultura hebrea, la cual, ve esto reflejado en su capacidad de aparecer siempre al multiplicarlo por cualquier otro número (Salas, 1992):

$$1 \times 9 = 9$$

$$2 \times 9 = 18 = 1 + 8 = 9$$

$$3 \times 9 = 27 = 2 + 7 = 9$$

$$4 \times 9 = 36 = 3 + 6 = 9$$

Asimismo esto se observa en su relación de adición con cualquier otro número, que devuelve el número añadido, incluyendo sus múltiplos

(Salas, 1992)::

$$1+9=10=1+0=1$$

$$2+9=11=1+1=2$$

$$3+9=12=1+2=3$$

$$4+81\ (9 \times 9)=85=13=1+3=4$$

Así, las musas representantes del total de conocimientos humanos era nueve, o las novenas se siguen conociendo como ritos en la actualidad. Y se encuentra asimismo en los ritos medicinales, representando la triple síntesis de los tres planos: físico, intelectual y espiritual. (Salas, 1992)

Nichols (2008) añade como del mismo modo el nueve vuelve sobre sí mismo:

$$1+2+3+4+5+6+7+8+9=45;$$

$$4+5=9 \cdot$$

$$9+9=18$$

$$1+8=9$$

Asimismo todos los múltiplos de 9 se reducen de nuevo a 9. Esto lo relaciona con la carta explicando que sea cual sea la circunstancia en la cual el iniciado empiece su viaje y sea cual sea la experiencia que encuentre en su camino, al final debe, también él, volver hacia *sí-mismo*.

La misma autora (Nichols, 2008) añade refiriéndose de nuevo a su representación gráfica, como el nueve se mantiene de pie, mostrándose como el más alto de los dígitos únicos. En términos junguianos, el término más alto de la consciencia individual. La autora matiza como en caracteres arábigos, presagia al número 10. Siendo la energía contenida en los círculos celestiales, que atrae a la tierra para permanecer al lado del número uno y entonces, como una nueva configuración, iniciar un nuevo ciclo de dimensiones ampliadas.

Es el número de la gestación humana. Históricamente representa asimismo la iniciación. Para griegos y romanos. La hora novena se consideraba tiempo de silencio, para los discípulos de *Apolonio de Tiana* (neoplatónico griego). Los romanos enterraban a sus muertos el día 9 y celebraban una fiesta la *novenalia* cada nueve años, en su memoria. Esto perdura en las ya citadas novenas. (Nichols, 2008)

DIEZ

Este número representa para Jodorowsky (2005), una regresión al origen del ciclo siguiente para comenzar la evolución en otro plano.

Para Salas (1992), tiene el sentido de la totalidad, de final y de retorno a la unidad, cerrando el ciclo de los anteriores nueve números. Para los pitagóricos simboliza la creación universal fuente y raíz de la eterna Naturaleza. Lo que sale de ella, vuelve a ella.

La *tetraktys* pitagórica esta formada por un triángulo de diez puntos colocados en cuatro líneas. El punto más alto simboliza la Unidad, lo divino, origen y principio de todas las cosas. El Ser todavía sin manifestar. La segunda, representa la díada, la tercera la triada, la cuarta la cuaternaria, representando en su conjunto la década, la totalidad del universo creado y por crear. La unidad múltiple. Este último concepto se refleja asimismo en su correspondencia con la letra *yod* que es la base a través de la que se originan todas las demás. (Salas, 1995)

De nuevo todas estas características, aparecen reflejadas en *La Rueda de la Fortuna X*, carta señalada por este número. (*X LA RUEDA DE LA FORTUNA*)

2.4.4. Los Arcanos Menores. La simbología de los palos.

El Tarot de Marsella está compuesto por 78 cartas. Los 22 Arcanos Mayores que se han presentado, (cfr. 2.4.1) y 56 cartas más conocidas dentro del Tarot como Arcanos Menores, asimismo agrupadas en cuatro subgrupos, conocidos como palos, estos son: Espadas, Copas, Oros y Bastos.

A su vez, cada subgrupo está compuesto por 10 cartas numeradas del uno al diez, en donde se representa cada palo repetido una cantidad de veces, la cual coincide con la numeración del palo. Asimismo a estas diez cartas las acompañan cuatro figuras más: Paje, Caballo, Rey y Reina.

En este capítulo se expone el significado simbólico de estos palos, en general, al cual debe añadirse el significado de la numeración. (cfr. 2.4.3) A excepción de las cuatro figuras, las cuales poseen otro significado.

Para Salas (1992), las figuras de los Arcanos Menores representan personalidades humanas, tipos de carácter o dimensiones de determinadas esferas de la vida, representables a partir de figuras y jerarquías humanas. Siendo importante resaltar que no describen cualidades limitadas a un solo sexo *sino, masculinas o femeninas en un nivel cualitativo y profundo, reflejo de los dos principios simbólicos fundamentales del Cosmos (p.292)*. Mientras que los numerales en los Arcanos

Menores, ilustran eventos de la vida corriente y estados pasajeros de la mente y los sentimientos, junto a situaciones objetivas del mundo material.

Durante el trascurso de la generación de esta investigación se ha observado la posibilidad de crear una analogía entre los palos y los cuatro tipos básicos de la *psique* junguiana: Dos ellos pertenecientes a las funciones racionales: Pensamiento, Sentimiento; los otros dos a las funciones irracionales: Sensación e Instintivo. (Nichols, 2008, 1989; Franz, 1993/1979)

De modo que tras la descripción simbólica de cada palo, se incluirá su analogía con la tipología desarrollada por Jung si efectivamente es coincidente, así como el añadido descriptivo que esta función posea.

ESPADAS

Salas (1992) las relaciona con el cuchillo del Mago I (*I EL MAGO*), y el águila del Mundo XXI (*XXI EL MUNDO*). Para este autor representa a *Yetsirá*, el Mundo de la Formación y el elemento Aire. Como este elemento adquiere sus cualidades: ser invisible, como el aliento del espíritu que penetra en la materia. (Pp. 288-290)

Para la regeneración, uno debe matar al viejo hombre, dejando que renazca el nuevo. Por su doble filo simboliza asimismo la ambivalencia, de la mente en este caso, en relación al simbolismo principal de este palo. Con la agudeza



Fig. 49. Espadas, Arcanos Menores. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

que esto otorga, se puede introducir en la oscuridad del inconsciente. Asimismo, por su relación con lo racional, puede penetrar profundamente hiriendo con el poder de la palabra. Simboliza de igual modo al hijo. (Salas, 1992, pp.288-290)

Por otro lado Jodorowsky (2005) describe simbólicamente este palo como símbolo tradicional del verbo. El verbo como arma que se forja, se temple y se afila, del mismo modo que se agudiza la inteligencia. Representa la energía intelectual, el lenguaje, el verbo, el pensamiento, los conceptos, las ideas, la actividad intelectual, las ideas transmitidas por la cultura, la sociedad, los mitos, las religiones, las ideas concebidas y el conocimiento. Todo trabajo de la mente, meditación y lenguaje como arma o plegaria.

Se añade la simbología extraída de Che-

valier y Gheerbrant (2007):

- Bravura, poderío y fuerza.
- Puede ser destructora y constructora.
- Justicia, balanza.
- Guerra Santa como guerra interior.
- Doble aspecto del verbo. Elocuencia.
- Luz y relámpago por el efecto de su filo.
- Símbolo de combate para la conquista del conocimiento y la liberación de los deseos.
- Rompe la oscuridad de la ignorancia.
- Logos y sol.
- Arma de decisión, pensamiento. Símbolo de lucidez de la mente que corta la ceguera.
- Su aspecto nocturno, cortar sin resolver no soluciona el problema.
- Sabiduría que corta obstáculos para el despertar espiritual, la destrucción de las pasiones, sueños y deseos. El león dominado.
- Fuerza solar, capaz de dar y quitar

vida.

Asimismo Hernández (2011), sitúa las Espadas rigiendo el *Centro Intelectual*, de la personalidad, aquel que desarrolla el *Saber Ser*. Trabajando las estructuras y los modos de unión. (Franz, 1993)

El simbolismo de este palo, se relaciona de modo inmediato con el tipo *Pensamiento*, el cual se rige por el lo intelectual, por la mente, se ubicaría en el centro Intelectual. Su elemento es el Aire.

COPAS

Las Copas están relacionadas con el cubilete del *Mago I* y con el ángel del *Mundo XXI*. Representan a *Briá*, El Mundo de la Creación y el elemento Agua, de donde surge toda la vida y de la que adquiere sus cualidades, véase: fluidez,

informe, cambiante e impalpable, siendo al tiempo real y poderosa, principio de concepción y fecundidad, creador y destructor a la vez. (Salas, 1992, pp. 286-288)

Es la función psíquica y fluida de los sentimientos y emociones, mutable e influenciados por el entorno. Asimismo es la creación artística y los ideales. Simboliza la madre. (Salas, 1992, pp. 286-288)

Es el símbolo del Santo Grial, instrumento receptivo. Símbolo antiguo del amor, que representa la energía emocional. El As de copas de la versión de Marsella, recuerda a una catedral, y para Jodorowsky (2005) de quién se extraen estas analogías, construir el amor sagrado es trabajo del orfebre. Representa en relación a esto, el amor en sí, sus sentimien-



Fig. 50. Copas, Arcanos Menores. (Camoín y Jodorowsky, 1998).



Fig. 51. Oros, Arcanos Menores. (Camoín y Jodorowsky, 1998).

tos tanto positivos como negativos, la amistad, el don del perdón, la generosidad, la adoración, la apertura de corazón, la alegría y la fe, junto al misticismo.

De Chevalier y Gheerbrant, (1986) se extrae que:

- Simboliza el seno materno.
- Es contenedor del bálsamo de la inmortalidad, por contener la sangre de Cristo.
- Recuerda a una media luna, asimismo una barca.
- Representa el conocimiento obtenido con el precio de la muerte, por su relación con las copas hechas de cráneos.
- En su interior fabricaban oro.
- Simboliza la unión consanguínea.
- Se relaciona con el símbolo cósmico, con el huevo del mundo, que se convierte en los cuatro puntos cardinales.

- El intercambio de copas simboliza la fidelidad.
- La copa entregada por una mujer a un candidato significa soberanía.
- Es el contenedor del destino, rebosante de bendiciones o de castigo.
- Símbolo del co-nacer, el convertirse.

Las copas rigen el centro *Emocional* que desarrolla el *Saber Amar*. (Hernández, 2011).

De esta manera las copas se relacionan con el tipo *Sentimiento*. Aquel que desarrolla la jerarquía de valores (Franz, 1993).

OROS

Se relacionan con las monedas del *Mago I* y con el Toro del *Mundo XXI*. Representa a *Assiá*, Mundo Material y se relacio-

na con el elemento Tierra, el elemento primordial de que la Biblia plantea la existencia humana, a través del barro, materia a la que se regresa al morir, la cual puede ser cultivada y modelada. (Salas, 1992, p. 290)

Para Salas (1992), representa el poder material del dinero y del oro, relacionado con el sistema del valor, del precio y pago por las cosas, energías o servicios prestados. Como el dinero y oro, puede corromper, sin embargo el oro al tiempo, puede ser incorruptible sienta base de talismanes de protección (p. 290).

Representa la función psíquica de la percepción que vincula el mundo práctico, la realización concreta y la continua adaptación a problemas, desafíos y recompensas del mundo material. Representa asimismo a la hija. (Salas, 1992, p. 290)

Es un metal recibido de la tierra, que forjado se convierte en moneda acuñada, estas dos cualidades unidas representan por un lado el cuerpo, el cual se recibe y se forja durante la vida, y por otro la tierra completa y pura, no obstante explotada y transformada por sus habitantes. Por todo esto es la representación de la energía material, las necesidades corporales y territoriales, las cuestiones relacionadas con el dinero y el cuerpo. (Jodorowsky, 2005)

Otras cualidades:

- Es un metal perfecto, precioso.
- Simboliza la luz, por su brillo.
- Posee carácter ígneo, solar y real, lo que lo convierte en divino.
- Es la carne de los dioses.
- Procede de la tierra, con lo que es un producto de su gestación, transformación y o perfeccionamiento de metales



Fig. 52. Bastos, Arcanos Menores. (Camoin y Jodorowsky, 1998).

vulgares.

- Representa la transmutación, la redención.
- Conocimiento por transformación.
- Inmortalidad y renovación.
- No se mancha, no se oxida, se transforma sin perder su esencia.
- Es el zócalo del saber, que no la sabiduría, es la llave que abre o el peso que aplasta.
- Simboliza el principio de felicidad, por representar la solidez y seguridad humanas.
- Representa el Dios de la riqueza material, principio simbólico de la riqueza espiritual.
- Se asocia con el fuego purificador.
- El conocimiento esotérico que ofrece es la digestión de los valores diurnos.
- Simboliza la fecundidad, la riqueza, el dominio, el centro de calor, el don del hogar de luz, conocimiento y radiación.
- Su ambivalencia, ser un símbolo solar al tiempo que moneda, la cual que representa la reversión y exaltación impura de los deseos. (Chevalier y Gheerbrant, 1986).

Se relacionan con el centro *Material* que desarrolla el *Saber Vivir*. (Hernández, 2011).

De este modo queda vinculado con el tipo *Sensación*. Este tipo se encarga de poner de relieve, realizar y materializar. (Franz, 1993).

BASTOS

Salas (1992) los relaciona con la barita del *Mago I*, Hermes o Moisés. Asimismo con el león del *Mundo XXI*. Representa el Mundo Arquetípico de *Atsiluth* y su elemento es el Fuego, que altera y transforma sin ser transformado. Simboliza la energía en acción generadora de vida y concreción del pensamiento divino, siendo el punto de partida de toda evolución, a la vez creador y destructor. (p.286)

Su función psíquica es la Imaginación Creadora, que genera imágenes de la nada, ofrece sentido a los objetos del mundo real y permite percibir conexiones que la mente no podría ver sin su ayuda. Simboliza al padre (Salas, 1992, p.286).

Encarna la energía sexual creativa, el instinto reproductor y la fecundidad. El deseo, la energía creadora y la imaginación. Representa toda producción consciente o inconsciente, la posibilidad de crear, de inventar. Personifica el impulso vital, el poder, la fuerza de curación y el instinto.

La fuerza vital, el crecimiento, la vocación de poblar el planeta y el universo. La superación de los obstáculos a través de la creatividad. (Jodorowsky, 2005)

Asimismo adquiere sus cualidades simbólicas por:

- Ser un arma blanca.
- Es el sostén de marcha del pastor, representa el viaje, la montura invisible, por el viaje a través de los planos de conciencia y su condición de movimien-

to rotatorio.

- Es el eje del mundo, sujeta dos fuerzas esenciales opuestas.
 - Se lee como signo de autoridad, soberanía y poder.
 - Es una señal de presencia.
 - Se utiliza para la expulsión de influencias extrañas.
 - Sus nudos se interpretan como grados de iniciación.
 - Simbólicamente se puede transformar en serpiente.
 - Representa al tutor o maestro iniciativo.
 - Si es rojo, personifica al héroe y al poder. Si es amarillo, a los viajes etéreos.
 - De él brota el fuego. Por semejanza se asocia a la chispa, al rayo, y por esto llega a ser fertilizador.
 - Hace brotar manantiales.
 - Se relaciona asimismo con el falo.
- (Chevalier y Gheerbrant, 1986).

Hernández (2011), lo relaciona con el centro *Instintivo* que desarrolla el *Saber Hacer*.

Queda vinculado con el tipo *Intuición*. Se encarga de la unión de todos los elementos. (Franz, 1993).

Para las figuras se expondrán por puntos las cualidades que sintetiza Salas (1992, pp.292-296).

PAJES

- Modelo de personalidad práctica, estable, encargada de materializar y llevar a la práctica las resoluciones de los demás.

- Último eslabón jerárquico, equivalente del criado, del niño, del inicio de las cosas.

CABALLOS

- Modelo de personalidad influenciable ágil y fuerte, que actúa por impulso, pero con tendencia a la indecisión y al cambio.
- Simbólicamente se relaciona con el intermediario por su concepto de cabalgadura; ya sea entre mundo superior e inferior o entre distintos poderes.
- Psicológicamente, representa estados intermedios o transmutatorios.

REYES

- Modelo de personalidad activa, generosa, apasionada, impetuosa, orgullosa e impulsiva.
- Es el padre, poder generador.
- Su corona es el símbolo universal de la realización, de la obra concluida, de dignidad y mando, de culminación individual y de la plenitud.

REINAS

- Modelo de personalidad pasiva, reflexiva, receptiva, adaptable, tranquila amante y generosa.
- Es la madre, la capacidad de concepción.
- Su corona revela al igual que en el rey, dignidad, mando y plenitud, a través del amor en este caso.

Todo arte se caracteriza por un cierto modo de organización alrededor del vacío. (Lacan, analizado por Safouan, 2008, pag. 146)

3. HIPÓTESIS Y OBJETIVO. METODOLOGÍA Y MÉTODO

3.1. Hipótesis y Objetivos.

Teniendo en cuenta la relación observada entre el Tarot de Marsella y el Cuento Tradicional respecto a generar narraciones, en las que el héroe o la heroína, como símbolos de la humanidad en busca de conciencia, alcanzan o emprenden camino hacia el despertar de su *si-mismo*. La hipótesis que se plantea es:

Encontrar las imágenes arquetípicas del Tarot de Marsella en su versión restaurada por Jodorowsky (1998), en cuatro versiones cinematográficas de cuentos maravillosos. Demostrando así su funcionalidad como elementos comunicativos y de autoconocimiento.

Objetivos Dependientes

A partir de la hipótesis se plantean ciertos objetivos dependientes:

- Analizar cuatro filmes en formato de Cuento Maravilloso, buscando en ellos los arquetipos que componen los Arcanos Mayores del Tarot de Marsella.
- Observar de que modo se adaptan, y generar a partir de estas adaptaciones nuevas imágenes para los arcanos.
- Conformar una nueva baraja con las imágenes resultantes.

3.2. Metodología y Método.

La investigación se enmarca dentro del diseño y la ilustración y su enfoque respecto a la comunicación a través de imagen y texto. No obstante no se va a entrar en la polémica infinita que esto plantea. La investigación se centrará en la comunicación simbólica que une a imagen y texto, no entendiendo una brecha entre ellos (imagen/texto), ni presentándolos como complementarios (imagen-texto) sino comprendiéndolos como un solo ente, compuesto de modo sintético por imagen y texto, lo que Mitchell (2009), define como *imagen-texto*.

A partir de aquí la investigación se va a desarrollar a través de cuatro capítulos. El primero incluirá una descripción del desarrollo de la investigación, presentando las obras cinematográficas a analizar, junto a un esquema simbólico, donde se mostrará la relación de concordancia entre los palos que componen los Arcanos Menores del Tarot y los cuatro tipos y funciones psicológicas planteadas por Jung (Nichols, 2008). Este esquema pretende exponer el resultado de la aplicación analítica desde la simbología citada, a las narraciones estudiadas. (cfr. 4)

Dentro del mismo capítulo, en el punto 4.1, se desarrollará el Análisis de los Filmes desde los puntos de vista planteados, es decir, indagando la representación de los arquetipos que constituyen la baraja del Tarot de Marsella en

cada una de las historias analizadas, observando el modo en el que se van personificando estos arquetipos dentro de la narración.

Para finalizar el capítulo 4, en el punto 4.2, se presentarán varios esquemas gráficos que muestren el orden en el que aparecen los arcanos dentro del desarrollo narrativo de cada uno de los cuatro filmes. Con lo que se pretende ofrecer una mirada global, de la que se podrán extraer conclusiones en relación al modo de evolución de los personajes protagonistas dentro de las historias.

En el capítulo 5, se expondrán las conclusiones extraídas del análisis y una idea global de las posibles vías de apertura que la investigación plantee. Para finalizar en el capítulo 6, con una bibliografía, organizada de modo alfabético y la referencia de las imágenes mostradas en el transcurso de la investigación, desglosada por capítulos. Donde se mostrarán todas las referencias bibliográficas y digitales, tanto referenciadas como consultadas. Con la finalidad de facilitar el trabajo en futuras indagaciones.

Asimismo toda la investigación desde el Marco Teórico, se apoya en referencias visuales que enriquecen óptica y conceptualmente los datos desarrollados en el texto.

De igual modo, como se ha podido observar, durante todo el trabajo de redacción, se recurre a las notas a pie de página con el objetivo de ampliar la información, así como para apuntar datos y/o conceptos que sirvan en futuras indagaciones sobre el tema.

Respecto al método de trabajo, se cataloga

dentro de un paradigma Cualitativo, aplicando el Método de Interaccionismo Simbólico y Fenomenológico junto a una exposición analítica-explicativa.

Las imágenes arquetípicas están, en efecto, tan cargadas de sentido que nadie se pregunta qué quieren decir propiamente... (Jung, 2010 p.13)

4. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Hasta este punto, se ha realizado un escarceo exhaustivo, respecto al origen tanto del Tarot como del Cuento, con la intención de situar ambos fenómenos en un contexto que permitiera su mejor comprensión.

Teniendo en cuenta la polisemia del vocablo *símbolo*, y con la conciencia de que desde el punto de vista actual, el símbolo junguiano podría parecer como un termino excesivamente ambiguo, se ha escogido la definición que hace Trevi, (1996) del símbolo junguiano metapoyético, entendiéndose así el símbolo como *simblema*. (cfr.2.2)

Se ha cubierto asimismo, la necesidad de comprender el funcionamiento del símbolo y la narración a nivel cognitivo y biológico a partir de los trabajos de Boyd (2009), (cfr. 2.1.2.1), Gazzaniga (1993) y Martínez (2012), (cfr. 2.1.2.3).

Se ha presentado al mismo tiempo la creación artística, como parte de la necesidad biológica de generar símbolos. (cfr. 2.2.2)

Respecto al cine, se ha realizado una breve introducción a su origen y narrativa, justificando la elección del soporte a la hora de realizar los posteriores análisis. (cfr. 2.3)

A partir de aquí, se remarca la concepción de Jung (2010), para quién el símbolo no es solo un

resultado del restablecer psíquico, sino que altera una y otra vez el equilibrio, creando nuevas posibilidades de síntesis. De ahí que se necesite tanto de la capacidad de generar lenguaje, como de la de generar símbolos (cfr. 2.2.1). Asimismo lo plantea Gombrich (1998), remarcando la elasticidad de los símbolos en la mente. Esto lo ejemplifica utilizando la idea del momento de creación de un muñeco de nieve:

¿No imitamos la imagen de un hombre que tenemos en la cabeza? Es la respuesta tradicional, pero (...) hemos visto que no funciona del todo bien. En primer lugar, convierte a la imagen creada en réplica de algo que nunca ha visto nadie, del hombre de nieve que se dice trasportábamos en la cabeza antes de encarnarlo. Y además tal preexistente hombre de nieve no existía. Lo que ocurre es más bien que nos sentimos tentados a manipular la nieve y a equilibrar formas hasta que reconocemos a un hombre? (p. 85)

Sirva la cita como ejemplo del modo en el que el cerebro crea historias a partir de las imágenes del Tarot, manipula la forma simbólica del arcano, junto a la narración que esta forma genera enlazada con la del siguiente arcano, para reconocer algo propio, una narración propia.

Mientras que el Cuento, es ya una narración desarrollada, en la que los arquetipos se han definido de antemano, con lo que la mente no busca una narración para verse reflejada en ella, sino que busca en las formas ya desarrolladas un modo de encajar.

Desde este punto de vista, lo que se plantea es un estudio de los arquetipos como fenómenos

de cognición a través de su objetualización en el Tarot y el Cuento Maravilloso.

Como se ha definido que tanto Tarot como Cuento, están configurados a partir de arquetipos; patrones simbólicos existentes en el inconsciente colectivo; estas dos opciones de adaptación de la mente hacia el símbolo, en busca de una concepción propia, es sencilla de comprender. Resulta natural a partir de este punto suponer, que se puedan encontrar los arquetipos reflejados en los arcanos del Tarot, desarrollados en personificaciones dentro de Cuentos.

Es más, si esto sigue ocurriendo en la actualidad, se podrían hallar estas formas arcanas, evolucionando en cuentos maravillosos desarrollados sobre un soporte narrativo actual como es el cine.

Uno de los objetivos de la investigación es comprobar la universalidad en la aplicación de los arquetipos que se encuentran representados en el Tarot, a la hora de analizar psicológica y simbólicamente el desarrollo de los personajes dentro del Cuento Maravilloso. Se tiene en cuenta aun así, que el medio cinematográfico se ha desarrollado dentro de la cultura occidental, con lo que esto puede afectar el modo formal de la narración. Aspecto este que ofrece una vía de análisis para una investigación diferente.

Sin embargo, se decide seguir adelante, pues aun siendo el resultado final narrado sobre el cine, se prestará atención a que el desarrollo de las historias y evolución de los personajes, se base en historias generadas y compuestas en origen, a partir de culturas distintas, con lo que los símbolos aparecidos, tanto sobre objetos, como sobre personajes y/o acciones será el que cada cultura ofrezca.

Así se emprende la búsqueda acotando el número de filmes a cuatro, haciendo un paralelismo con el número de palos de los Arcanos Menores de la baraja.

Por lo tanto, de aquí en adelante, se plantea el análisis de cuatro cuentos maravillosos, narrados en soporte cinematográfico, indagando la presencia de los arcanos del Tarot en sus personajes, descripciones, símbolos o acciones.

Dos de las historias deberán poseer protagonistas femeninas, las otras dos, protagonistas masculinos. Pues no obstante se ha decidido no centrar el tema del análisis en las cuestiones de género, sí resulta interesante tener en cuenta una equidad en este punto para posibles indagaciones posteriores.

Por otro lado, se pretende que cada Cuento provenga o surja de una cultura diferente. Con lo que tomando como base el punto geográfico de la cultura europea, se escogen cuatro historias con orígenes en cada uno de los cuatro puntos cardinales, que asimismo coinciden con cuatro culturas distintas: Europea, Oriental, Africana y Americana.

Asimismo se observa la posibilidad de que cada historia pueda coincidir simbólicamente con el significado de cada uno de los cuatro palos que componen los Arcanos Menores.

A partir de los análisis resultantes, se pretende generar una nueva baraja, compuesta a partir de los símbolos representados en cada uno de los filmes. Los arcanos resultantes se extraerán de la búsqueda de los 22 Arcanos Mayores, tratados como arquetipos, dentro de cada film.

Para ello se tendrá en cuenta la descripción psicológica y simbólica expuesta en los capítulos anteriores, al igual que la simbología numérica y del color.

Se debe matizar aquí, que estas descripciones se utilizarán para la búsqueda de los arcanos, sin embargo en su representación, tan solo se tendrá en cuenta el simbolismo respecto a la composición simbólica de las cartas y su numeración, no teniéndose en cuenta el color, más que para diferenciar los cuatro palos entre ellos.

Se toma esta decisión, con la intención de respetar y utilizar los colores que los símbolos fílmicos de cada película ofrezcan. Por lo tanto los colores utilizados en la nueva baraja, serán los que los personajes y símbolos que aparezcan propongan. A excepción de que en algún caso, no se encuentre correspondencia simbólica directa en el objeto a representar, por encontrarse en la acción, y se necesite recurrir a los colores brindados por la baraja de Camoin y Jodorowsky (1998).

Tabla1. Selección de películas, según los criterios presentados. (Boj, 2015)

1. Alicia en el País de las Maravillas: · Historia escrita en Inglaterra, en 1862, por Lewis Carroll, sacerdote Anglicano. Película producida por Walt Disney en 1951. (Americano) · Punto cardinal simbólico: Norte. · Cultura Occidental Europea. - Palo que parece simbolizar: Espadas.	3. Kirikú y la Bruja: · Inspirada en un Cuento perteneciente a los Senufos, una etnia de Costa de Marfil. Película dirigida por Michel Ocelot, Guineano. Estrenada en 1998. · Punto cardinal simbólico: Sur. · Cultura Africana. · Protagonista Masculino. - Palo que parece simbolizar: Bastos. · Color Simbólico: Amarillo.
2. El viaje de Chihiro: Traducción al japonés de: (<i>La desaparición espiritual de Sen y Chihiro.</i>) · Historia escrita y dirigida por, Hayao Miyazaki, ex-marxista ahora ecologista y pacifista japonés. Estrenada en 2001. · Color Simbólico: Amarillo. · Punto cardinal simbólico: Este. · Cultura Oriental. · Protagonista Femenina. · Palo que parece simbolizar: Oros. - Color Simbólico: Amarillo.	4. Donde Viven los Monstruos: · Historia escrita en Nueva York, por Maurice Sendak descendiente de judíos de origen polaco. Publicada en 1963. Dirigida por el americano Spike Jones en 2009. Oeste. Cultura Occidental Americana. · Protagonista Masculino. - Palo que parece simbolizar: Copas. · Color Simbólico: Amarillo.

Tabla 2. Tabla que muestra los datos técnicos referentes al origen y autoría de los filmes seleccionados. (Boj, 2014)

Película	Año	Dirección	Guión	Productora	País	Basada en
<i>Alicia en el País de las Maravillas</i>	1951	Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske	Winston Hibler, Ted Sears, Bill Peet	Walt Disney	EEUU	Los libros de Alicia de Lewis Carroll (Inglaterra.1832-1890).
<i>Donde viven los monstruos</i>	2009	Spike Jonze	Spike Jonze, Dave Eggers	Warner Bros. Pictures/Legendary Pictures/Village Roadshow/Playtone	EEUU	En el cuento homónimo de Maurice Sendak (EEUU, 1928-2012)
<i>El viaje de Chihiro</i>	2001	Hayao Miyazaki	Hayao Miyazaki	Studio Ghibli	Japón	Es un guión original del director. Se basa en mitos orientales.
<i>Kirikú y la Bruja</i>	1998	Michael Ocelot	Michael Ocelot, Raymond Burlet	Les Armateurs, Odec Kid Cartoons, Monipoly	Francia	Basada en una leyenda de los Senufos, etnia perteneciente a Costa de Marfil, África.

La psique no es un objeto, es un proceso (Nichols, 2008, p.204)

4.1. Análisis de los Filmes

Este capítulo muestra los veintidós arcanos ya presentados, observando como se hacen presentes en cada una de las cuatro historias seleccionadas, con el fin de exponer cuatro ejemplos de su funcionamiento a nivel de fondo, y su transformación a nivel formal a la hora de desarrollarse en diferentes entornos narrativos.

Según todo lo expuesto, se comprende la serie de cartas del Tarot como lo que Jung definió con el nombre de arquetipos de transformación. Una serie de imágenes con posibilidad de organizarse de modo aleatorio en cada tirada y capaces de generar una narración auto-transformadora a través de la proyección del propio pasado, presente y la generación de un futuro, utilizando la estructura arquetípica que ofrece esta herramienta. El simbolismo de las imágenes y la imaginación activa¹ generada por la proyección del *sí-mismo* sobre los arquetipos, componen una nueva narración personal, hacia un futuro por crear.

Al estar compuesta de arquetipos muy básicos y primarios, uno puede buscarse en ellos y transformarse.

Según los planteamientos junguianos, a través del Tarot uno se enfrenta con sus sombras, pro-

yecciones de estados psicológicos que uno mismo suele negar como propios. El aceptar estas sombras permite el avance del *yo* hacia el conocimiento, primero de su *ánimus/ánima* y un acercamiento posterior al *sí-mismo*.

Al tiempo la estructura y arquitectura viva² del Tarot, indica que el *sí-mismo* está en constante movimiento y cambio. Ofrece una libertad de mutación que permite al total de la *psique* adaptarse a cualquier situación.

Centrando estas ideas en el tema tratado en este trabajo de investigación, y como se ha presentado a lo largo del desarrollo de los capítulos anteriores, los Cuentos de hadas o maravillosos, se plantean como ejemplos de evolución de estos arquetipos de transformación. Y ésto se observa a partir de los motivos y símbolos que van apareciendo en las historias.

Los ejemplos que se muestran, no son ni más ni menos que cuatro de las múltiples posibilidades de combinación de estos arquetipos.

Para mostrar el modo en el que los arquetipos se transforman en cada uno de los cuentos, ha sido necesario un análisis simbólico profundo, con el fin de encontrar los motivos y símbolos donde los arcanos se hallan representados.

4.1.1. Alicia en el país de la mente

A continuación se describirán los símbolos y

¹ Se puntualiza aquí que la Imaginación Activa definida por Jung, se diferencia de la Asociación Libre de Freud por utilizar imágenes arquetípicas como centro de la interpretación. A partir de estas imágenes uno se mueve generando asociaciones a través de analogías y contrastes, pero conservando un punto de anclaje en la imagen. Al contrario que en la Asociación Libre, que en sentido estricto debe surgir sin ningún estímulo inductor. Y en casos menos estrictos, la imagen sirve de despegue pero no tiene porque mantenerse cerca de ella en las interpretaciones o asociaciones.

² Viva porque cada tirada ejemplifica una nueva mutación. Simboliza el movimiento constante tanto de la *psique* como de la personalidad.

motivos del Tarot que se hallan en la historia y que han ido generando cada una de las cartas de este grupo, que corresponden al significado simbólico de las espadas, en los Arcanos Menores del Tarot. Es decir al Centro Intelectual, a la función del pensamiento, al elemento aire y al saber ser. (cfr. 4.2)

Esta versión de los libros de Lewis Carroll, se realizó en 1945 por la compañía Walt Disney, estrenándose en 1951 en EE.UU.

La aventura comienza presentando el paisaje de dónde la niña parte, donde deberá volver. La hermana de Alicia está leyendo la lección a la niña que sentada sobre la rama de un árbol comienza a imaginar un mundo repleto de dispa-



Fig. 1. Arcano nºII La Papisa Alice, (Boj, 2014).



Fig. 2. La hermana de Alicia leyendo la lección. (Geronimi et al., 1951).

rates, un lugar maravilloso.

En esta escena se encuentran dos arquetipos, primero su hermana representando *la Papisa II* (fig.1), y el momento de locura a la hora de diseñar el mundo donde pronto se va a sumergir, que culmina tras ver transformar su reflejo en el lago, en el reflejo de su *ánimus* (el Conejo Blanco). Tras este hecho Alicia queda poseída totalmente por *el Loco* (fig. 3).

Los motivos de la baraja que se encuentran en la historia son claros. *La Papisa II* (*Las diversas facetas*), es su hermana sentada apoyada en el árbol³ con un libro abierto, la cabeza cubierta, y en un momento de la escena, con la corona de margaritas⁴ que Alicia le deja caer mientras juega con Diana, su gata (fig. 2).

Esta figura la impulsará al conocimiento de sí misma, a ese conocimiento intuitivo que se aprehende sin palabras. Es la guardiana de la puerta que en esta aventura le llevará a su episodio de renacimiento. Como guardiana de la

3 Árbol de la Ciencia, la vida, el crecimiento y la sabiduría. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, pp. 117-129)

4 Basando el símbolo en el origen etimológico de la palabra margarita en su versión inglesa, se observa que *Daisy* procede de la suma de *day*, día como periodo de tiempo y *eye*, ojo. Estas dos palabras unidas sugieren el día como periodo en el que predomina el ojo, periodo de percepción que lleva a la comprensión, tiempo de tomar conciencia.

Sabiduría, *la Papisa II* la lleva al despertar de la consciencia a través de su propia experiencia.

Por otro lado, el *Loco*, como elemento nexo entre el mundo cotidiano y el mundo de la imaginación, será el arcano que empuje a la niña a despertar el resto de arquetipos.

Este arcano posee a Alicia desde el principio. Se hace visible en la rebelión de la niña a la lógica; en su creación del país de las maravillas, mientras canta entre el campo de margaritas; en el gato personificando sus instintos; y en la locura de perseguir a un conejo parlante hasta dejarse caer en su madriguera.

Será él, el *Loco*, el que le hará ver en su reflejo



Fig. 3. Arcano sin número o el *Loco* Alice, (Boj, 2014).



Fig. 4. El reflejo de Alicia transformado en el Conejo Blanco. (Geronimi et al., 1951).

en el lago (fig.4), parte de su *ánimus*⁵ personificado en el Conejo Blanco.

Dejándose llevar por la curiosidad, caerá en la madriguera, donde se despedirá de sus instintos conscientes para perseguir los inconscientes y conocer su sombra.

A partir de ese momento, el *Loco*, transformándose de un arquetipo a otro la guiará en su viaje hacia su *sí-mismo*⁶.

Desde el momento en el que ve al Conejo Blanco, Alicia se lanza a su persecución llegando a la madriguera donde la *Muerte XIII* (fig. 5) se hará presente durante la caída. La heroína de esta historia se tendrá que desprender no solo de sus instintos conscientes representados por el gato, sino de todos los objetos, utensilios y enseres que forman parte de su cultura y modo racional y lógico de vivir en el mundo de la Inglaterra victoriana de su realidad. Verá pasar mesitas de

5 Parte de su *ánimus*, pues en esta historia su *ánimus* se divide en cuatro. Conejo Blanco, Liebre de Marzo, Sombrero Loco y Gato de Cheshire.

6 Esta imagen de caída-descenso al subconsciente, varía en otras versiones. Por ejemplo, se encuentra traducida a descenso en ascensor en la versión checa de Alicia, dirigida en 1988 por Jan Svankmajer. Imagen, la del ascensor, que también utilizará Christopher Nolan en *Origen*, sin dejar de significar lo mismo. A la profundidad de la psique, se desciende, como a los infiernos.

Esto lleva a pensar en un futuro estudio que muestre la evolución de estos arquetipos y motivos.

noche, tazas de té, libros y lámparas. Junto a las margaritas que una vez más, la acompañan en el lento descender. De algún modo, su inocencia es lo que está muriendo, su antiguo modo de ver las cosas.

Se harán presentes de igual manera el *Colgado XII*, y la *Torre XVI* que los contiene a todos. Pues también el *Mago I* surgirá dentro de la *Torre XVI*, provocando la activación del arquetipo de la *Estrella XVII* que será la encargada de hacer salir a la niña y llevarla al encuentro del *Emperador-Papa*.

El *Colgado XII* (fig. 6) comienza a hacerse presente durante el descenso por la madriguera. Un espejo devuelve el reflejo de su imagen boca



Fig. 5. Arcano nº XIII, sin nombre Alice, (Boj, 2014).



Fig.6. Arcano nºXII, El Colgado Alice, (Boj, 2014).

abajo. Tras esto la niña se pregunta si alcanzará el otro lado de la tierra, donde todos caminan al revés. Y su mundo gira (fig. 8).

De este modo la *Muerte XIII* la dejará suspendida de una barra de cortina, forzándola a asimilar la nueva perspectiva del *Colgado XII*.

Todos estos arquetipos se hacen presentes en la madriguera, la cual no es otra cosa que la *Torre XVI* (fig.7), construida por el hombre, repleta de objetos humanos, objetos de los que Alicia, como ya se ha comentado, debe desprenderse, pues representan todo el mundo material que limitaría su viaje por este país de las maravillas que está a punto de conocer. En la caída, la *Torre XVI*⁷ va dejando pasar asimismo, lámparas

7

Se introduce en esta versión de la carta la figura

y fogatas encendidas, iluminación propia del interior de esta fortificación, que comienza a alumbrar su camino hacia el inconsciente, generando una apertura en el modo de percibir el mundo de la heroína. Permitiendo que su conciencia despierte a un nuevo modo de ver. Toda esta escena, es el descenso hacia lo irracional que ella misma (junto a su gato), ha coronado y nombrado País de las Maravillas, desde lo alto de la rama del árbol donde escuchaba a su hermana, en la primera escena de la historia. Aquí comienza a desprenderse de su función supe-



Fig. 7. Arcano nºXVI, La Torre Alice, (Boj, 2014).

del gato, los instintos conscientes, librándose de la corona de margaritas que le cubre los ojos. Se pretende simbolizar con esto el como Alicia parece querer tapar los instintos con la conciencia. Cosa que la Torre y la Muerte se encargan de evitar. En todo caso la conciencia libera los instintos, para asimilarlos. Si los tapa, si los encubre, convirtiéndolos en algo racional, generarán fantasmas inconscientes que atacarán a la niña cuando menos se lo espere.



Fig. 8. Alicia en su descenso por la madriguera. (Geronimi et al., 1951).

rior, para poder llegar a enfrentarse a su función inferior.

Aun dentro de la *Torre XVI*, como se ha introducido en párrafos anteriores, la protagonista conocerá dos arquetipos más, el primero será el *Mago I* (fig. 9), quién hará aparecer todo lo que Alicia necesite para empezar su mutación. Él es el que conoce los secretos de la alquimia siendo capaz de usar de modo correcto los materiales esenciales que ya el *Loco* posee. Ofrece a la niña los objetos mágicos necesarios: cuando precisa la llave de la puerta él la hace aparecer, cuando requiere menguar, le ofrece galletas. Todo esto ocurre en realidad porque ella ya posee los elementos requeridos dentro de sí misma, solo tiene que asimilarlos, debe aprender a conocer sus propias virtudes y utilizarlas como el *Mago I* utiliza la alquimia.

Tras el *Mago I*, será la *Estrella XVII* la encargada de hacer salir a Alicia de la *Torre XVI*. Al caer en la madriguera, las cosas empiezan a cambiar, el lenguaje comienza a no tener el mismo significado⁸, en cambio los objetos tienen el poder de hablar. Con la personificación del *Mago I*, Alicia comienza a ser consciente de su poder, pero no

⁸ Esto se muestra mucho más claro en la novela de Carrol.



Fig. 9. Arcano nº I, El Mago Alice, (Boj, 2014).

obstante le es ajeno. Todos estos hechos dejan al personaje fuera de la identificación humana, desconcertada e impotente.

Esta impotencia será la que ponga en marcha las fuerzas de la *Estrella XVII*. Alicia comienza a llorar y llorar hasta inundar la estancia y todo lo que la rodea.

La *Estrella XVII* (fig.10), es la primera figura que se representa desnuda en el Tarot. Del mismo modo, despojada de pretensiones, Alicia despierta su naturaleza básica. Como en la carta, en el viaje de la niña, las aguas del inconsciente colectivo y el individual se tocan, al caer en un mar que surge de sus propias lágrimas y que será el que la saque de la *Torre XVI* para encon-

trarse con los personajes que habitan el País de las Maravillas. De este modo Alicia comienza a iluminar su propio inconsciente separando lo personal y lo transpersonal⁹. Nichols (2008) describe así este momento de encuentro con la *Estrella XVII*:

Los aspectos de la psique, antes prisioneros de las murallas de piedra, liberados ahora, volverán a la tierra, donde podrán empezar a actuar de un modo más realista (2008, p.408)

La postura arrodillada de la sacerdotisa de la carta sugiere humildad y algo de humillación, cosa que Alicia tiene que aceptar desde dentro del tarro de cristal que aunque la mueve por el mar de su inconsciente, la mantiene alejada de él en un



Fig.10. Arcano nº XVII, La Estrella Alice, (Boj, 2014).

⁹ El término dentro de la psicología, designa aquel nivel de consciencia que trasciende lo personal, el ego, para alcanzar un nivel de consciencia superior. Según las teorías de Wilber, K. este estadio se llamaría también trans-egoico.



Fig. 11. Arcano nº III, El Emperador Alice, (Boj, 2014).

principio. Solo cuando el agua se introduce en el tarro ella consigue alcanzar a Dodo, el pájaro mensajero en el arquetipo de la *Estrella XVII*, siendo el único que no se moja entre el agua y la tierra.



Fig. 12. Dodo en el centro del circulo de animales. (Geronimi et al., 1951).

Dodo es al tiempo, el *Emperador III* y el *Papa V*. El *Emperador III* (fig.11) marca un momento de transición de la infancia a la adolescencia, el paso de la protección familiar, a una vida social más amplia, de lo privado a lo publico. En esta versión de Disney, este momento muestra por primera vez el encuentro de la protagonista con un grupo de personajes. Nichols (2008) lo describe como el paso de un lugar protegido por la madre, a un lugar más amplio dominado por lo masculino. Este mundo masculino que representa el *Emperador III*, es la labor, el ejecutor de las ordenes, el que dirige las tropas a la acción con el objetivo del triunfo.

En esta escena, donde la *Estrella XVII* presenta al *Emperador-Papa*, se observan bailando en



Fig. 13. Arcano nº V, El Papa V Alice, (Boj, 2014).



Fig. 14. Arcano nºVII, El Carro Alice, (Boj, 2014).

circulo, ocho estrellas y animales de mar y aire buscando un equilibrio entre la tierra y el fuego. Y entre ellos se introduce Alicia, girando al son del *Emperador-Papa*, que sirve de eje a esta danza radial, al rededor del fuego.

Es este último elemento, el fuego, el que convierte al pájaro en *Papa V* (fig.13), pues al igual que él, está en contacto con lo divino. Ciertos rituales tienen la acepción del fuego en cuanto vehículo, mensajero entre los vivos y los muertos, entre la vida terrenal y la espiritual de un estado más elevado. El fuego de la iluminación que se encuentra en innumerables ritos de purificación agrarios (por purgar y regenerar) queda en palabras de Chevalier y Gheerbrant (2007) asociado por su isomorfismo con el pájaro, al

considerarse un símbolo uránico¹⁰.

Igualmente el agua asociada a la *Estrella XVII* se comprende como elemento purificador. Sin embargo la diferencia crucial entre uno y otra radica en que el agua tiene origen celestial y destino terrenal, mientras el fuego tiene origen terrenal y destino celestial¹¹. Con todo lo que simbólicamente esto implica, es decir, la purificación por el fuego requiere una comprensión, asimilación y transformación de lo terrenal y lo carnal, para ascender; mientras que la purificación por el agua, es externa. El agua cae tras haber sido ya evaporada y filtrada por la atmósfera, se asocia con una purificación celestial. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, pp.512-514) En este punto se debe añadir que la lágrima se relaciona con la lluvia. Para los aztecas por ejemplo, las lágrimas de los niños sacrificados, simbolizaban las gotas de agua que querían atraer del cielo. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, p.625)

Así, hasta aquí, el *sí-mismo* de Alicia, que aun de espaldas al Ego acaba de despertar algunos de los arquetipos, presenta la *Estrella XVII*, haciendo que a través de las lágrimas se haga visible parte de la purificación que ya se está filtrando en su inconsciente, para llevarla a una acción más terrenal, y experiencial. En este encuentro de arquetipos, la *Estrella XVII* lleva a Alicia a nadar en las aguas profundas de su *psique* para encontrar al pájaro mensajero de los dioses, que la lleva a experimentar el circulo, a través del cual poder comprender como liberarse de su modelo cíclico. Nichols (2008) escribe :

La Estrella enseña a través de nuestra imaginación creativa como liberarnos de la ligazón

¹⁰ Relacionado con el cielo, (Ochoa, C.A., 1999, pp.157-178). En astrología este planeta se asocia al fuego.

¹¹ Así lo afirman en una de sus tradiciones iniciáticas los *peúl*, mexicanos. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, pp.512-514)

a un modelo cíclico, para vivir nuestra vida de un modo individual (p.430)

Es su primer contacto con el círculo, del mismo modo que ocurrió en el caso del *Mago I*, tampoco llega a comprender, tendrá que recorrer el país de las maravillas para volver aquí antes de encontrar la espiral que la devuelva a la realidad.

Será entonces, al igual que en la *Estrella XVII* descrita por Nichols (2008) cuando deje de sentirse *como un punto aislado en la periferia y pase a ser Uno en el centro, de modo análogo al Emperador-Papa* (fig.12.)

Solamente la consciencia subjetiva permanece aislada; en cuanto se relaciona con su centro, se integra en la plenitud, encontrando en el sufrimiento un lugar tranquilo más allá de todas las complicaciones (Nichols, 2008, p.429)

Solo podrá comenzar a percibir esto al salir del país de las maravillas, cuando se haya sentido protagonista de la historia.

Desde dentro de la carrera sin meta (fig.12), dirigida por el *Emperador-Papa*, una vez más será el *ánimus* impulsado por la *Estrella XVII*, el que conducirá a la heroína de la aventura hacia el siguiente arcano, esta vez el *Carro VII* (fig.14),



Fig. 15. Tweedledee y Tweedledum danzando. (Geronimi et al., 1951).



Fig.16. Las jóvenes ostras todavía al cuidado de su madre. (Geronimi et al., 1951).

que se personifica durante el encuentro de Alicia con los Gemelos.

Tweedledee y Tweedledum, simbólicamente coinciden con el arquetipo del *Carro VII*. Este arquetipo indica movimiento, pero las ruedas están situadas de tal modo que no pueden avanzar, el joven príncipe del arcano marsellés parece saber a donde va, pero quizás debería parar un instante.

El Carro es un vehículo de poder y conquista desde el cual el héroe puede marchar hacia la vida para explorar sus propias potencialidades y examinar sus propias limitaciones (Nichols, 2008, p.199)

Eso es lo que Alicia parece querer hacer, persiguiendo al Conejo Blanco. No obstante el *Carro VII* la para, y le hace preguntarse por el motivo real de esta búsqueda. Los gemelos le plantean, ¿es solo curiosidad lo que te impulsa?. Le advierten que la curiosidad puede resultar peligrosa, si uno no está preparado para la respuesta, como les sucedió a las ostras curiosas... las cuales, en la historia que los gemelos narran a la niña, no llegaron a conocer su propia perla. A través de estas cuestiones el *Carro VII*, señala ciertos frenos, lógicos en un principiante, ciertos miedos y

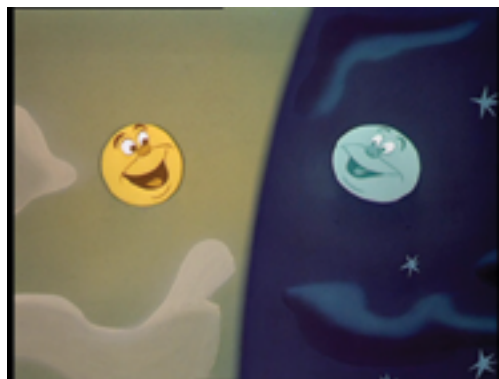


Fig. 17. Las caras de los Gemelos transformadas en Sol y Luna. (Geronimi et al., 1951).

dudas a los que hay que hacer frente.

Por otro lado le muestran, mediante sus historias y juegos, el compromiso con los otros, le hablan de buenos o malos modales para relacionarse con los demás.

...en un sentido psicológico el Carro está diseñado para 'llevarnos a casa'. El viaje exterior no es solo un símbolo del viaje interior, sino que es también el 'vehículo' para nuestro auto-descubrimiento. Aprendemos sobre nosotros mismos a través del compromiso con otros y yendo al encuentro de los desafíos de nuestro entorno. (Nichols, 2008, p. 200)

Los gemelos asimismo reflejan la dualidad del joven conductor de cabellos dorados. En las figuras de Marsella, el arcano queda completamente representado por un *Carro VII*, un joven príncipe y dos caballos. Su dualidad se muestra en primer lugar en los caballos, uno masculino otro femenino, después en los dos rostros que lleva sobre los hombros *los polos positivo y negativo de la energía animal tal y como existen en toda la naturaleza, el aspecto físico rojo y el aspecto espiritual azul.* (Nichols, 2008, p.201)

En la narración de los gemelos a Alicia, esta dualidad pasa de sus rostros a la luna y el sol,

que observan desde el cielo la imprudencia de las jóvenes ostras. (fig.17)

Estos rostros coinciden con las dos máscaras que se observan sobre los hombros del joven y futuro rey, según Nichols (2008) son los emblemas de *Urim* y *Thummin* o también símbolos de las luces conductoras del sol y la luna. Opuestos al fin y al cabo, que muestran dos posibles respuestas a una pregunta. Alicia está gobernando un vehículo inseguro, aún es joven y curiosa, va a necesitar la protección de los dos rostros y de la concha que aún la cubre.

En la historia de Disney, el arquetipo se personifica de modo seccionado en las figuras de Alicia por un lado, como el joven príncipe; y los gemelos por otro representando la dualidad que dirige el *Carro VII*.

De igual modo que en la carta; donde una repisa roja mantiene a los caballos y al príncipe



Fig. 18. La jóvenes ostras danzando sin piernas. (Geronimi et al., 1951).

cada uno en un nivel; permanecen separados, aunque se necesiten mutuamente para moverse.

Son el mismo arcano en el Tarot, el mismo arquetipo, pero compuestos por motivos diferen-

ciados.

No obstante, tanto el futuro rey como Alicia, se sienten todavía por encima de todo lo terrenal, aunque forman parte de ello. Tras la historia de las ostras Alicia contesta a los gemelos:

Oh sí es una buena moraleja, si tu eres una ostra.

No es capaz de aplicar la analogía a ella misma. Cierta soberbia domina todavía el joven espíritu de la protagonista.

Del mismo modo, las inocentes y altivas ostras se representan sin piernas. Al igual que ocurre en la carta, existe una separación entre las ostras y lo que las mueve, sus pies (fig.18). Sin embargo se mueven juntos y compasadamente.

Al mismo tiempo, la historia de las ostras plantea el momento de desprenderse de la familia de modo consciente, de aprender a encontrar la voz propia, despertando la necesidad de avanzar por uno mismo, reconociendo primero que voz escuchar. El *Carro VII* la frena y la pone a prueba al tiempo que la obliga a avanzar. El arquetipo la mueve y la cuestiona sobre las decisiones alocadas, y guiadas por la misma arrogancia que la hace progresar.



Fig. 19. Bill descubre a Alicia dentro de la casa del Conejo Blanco. (Geronimi et al., 1951).



Fig. 20. Dodo, el Emperador-Papa, introduce a Bill por la chimenea. (Geronimi et al., 1951).

Este último arcano y el arquetipo que representa, influirá en la niña para seguir avanzando un paso más hacia su *sí-mismo*, provocando un bloqueo, un enfrentamiento con su *ánimus* y de nuevo un encuentro con el *Emperador-Papa*, del que surgirá el arcano de la *Fuerza XI*. Este último arquetipo será determinante a la hora de enfrentarse a la más grande de sus sombras aquí en el submundo, la Reina de Corazones.

Pero esto será más tarde. Antes Alicia tendrá que encontrar la casa del Conejo Blanco en un claro del bosque. Allí se enfrentará por primera vez cara a cara con su *ánimus*.

Dentro de la casa, la niña vuelve a encontrar galletas y vuelve a mutar quedando atrapada, se observa de nuevo la mano del *Mago I* bajo estas herramientas de mutación. En este momento el *Emperador-Papa* se vuelve a hacer presente y esta vez, le envía un mensajero que la empuje a un estadio de conciencia superior (fig.19)

Bill, la lagartija¹² deshollinador, presenta el aspecto negativo del fuego, su humo. Este, que obscurece y ahoga, representa al mismo tiempo

¹² Por analogía con la salamandra que se relaciona con el fuego, aquí es deshollinador. Chevalier y Gheerbrant (2007) hablan de *El fuego que no quema* del hermetismo occidental, que significa ablución, purificación alquímica, que se representa simbolizado por la salamandra. (p. 512)



Fig. 21. Arcano nº XI, La Fuerza Alice, (Boj, 2014).

un paso más hacia el *sí-mismo*, pues al estornudar envía al animal al cielo. Por añadidura el animal lleva consigo una escala, que significa ascensión (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

La segunda acción del *Emperador-Papa* es en-



Fig. 22. Alicia mordiendo la zanahoria que la hará más pequeña. (Geronimi et al., 1951).

cender una hoguera y hacer arder la casa del conejo, la cual está limitando a Alicia. Una acción radical y arriesgada que solo este arcano puede llevar a cabo.

Este fuego terreno generado por el *Emperador-Papa*, según Paul Diel (citado por Chevalier y Gheerbrant, 2007) simboliza el intelecto, es decir la conciencia, con toda su ambivalencia, pero el intelecto en su forma rebelde, pues el fuego humeante y devorador tiene un significado contrario a la llama iluminadora, es un fuego de exceso, del infierno, de la imaginación desbordada. De esta manera El *Emperador-Papa* utiliza un último recurso para obligar a la niña a *darse cuenta*, atrayendo al arcano de la *Fuerza XI* (fig. 21)

Justo en ese momento, Alicia encuentra la solución para menguar, advirtiéndole que posee dentro de sí misma los trucos que el *Mago I* le ha enseñado. Recuerda que la comida la transforma, que ella posee los conocimientos para transformarse según necesite. El arquetipo de la *Fuerza XI* la acompaña ahora. Nichols (2008) relaciona este arcano con el *Mago I* de este modo:

El ala de su sombrero recuerda el que llevaba el 'Mago I'. Como el 'Mago I', debe poseer poderes mágicos ya que, como él, presenta una figura interior y activa del inconsciente del héroe.(...) En la carta número uno, el 'Mago I' inició nuestra serie del Tarot. Aquí y ahora, en la carta diez más uno, dispuestos para una nueva magia, para un nuevo comienzo, en que esta maga desempeñará el papel de iniciadora. Será ella la que actúe como mediadora entre el Ego del héroe y los más primitivos poderes de la psique. (p.284)

Aquí Alicia, y coincidiendo con las descripciones que Nichols (2008) hace de la carta de Marsella, ya es consciente de su propia magia, de sus poderes humanos, de su potencial. Este

arcano, la *Fuerza XI* actúa de un modo más directo y personal que el *Mago I*.

Hablando simbólicamente, eso podría significar que la naturaleza humana del héroe es capaz de hacer frente a su naturaleza animal. (Nichols, 2008, p. 285)

Igualmente se relacionan directamente la *Fuerza XI* con el *Emperador VIII*.

Los dos representan influencias poderosas en el desarrollo de la conciencia humana. El Emperador representa la autoridad externa, el deber de la civilización, mientras que el león personifica la autoridad instintiva, el querer del sí mismo. (...) Algunos, prisioneros todavía



Fig. 23. Arcano n° VIII, La Justicia Alice, (Boj, 2014).

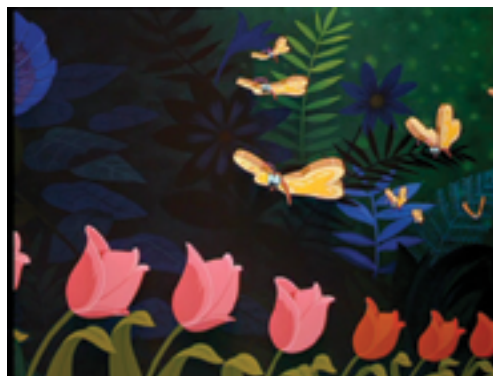


Fig. 24. Tulipanes en el jardín de las flores. (Geronimi et al., 1951).

del 'debes' o 'no debes' de los mandamientos religiosos, no se atreven siquiera a imaginar lo que serían capaces de hacer si se liberaran de estas restricciones impuestas. Otros, que no han crecido dentro de un estricto credo o dogma, se precipitan a ligarse con alguna religión o código filosófico capaz de crear una prisión para ese temible y desconocido león que llevamos dentro (Nichols, 2008, p.292)

Se ve en esto un reflejo que describe exactamente la reacción del *ánimus* de Alicia, el Conejo Blanco, que desconfía del monstruo que es ella en la historia, de lo salvaje que hay en ella y la encierra en su propia casa tras invitarla a comer galletas. Todo esto de modo inconsciente dentro del propio inconsciente de Alicia.

Una vez Alicia se enfrenta a su *ánimus*, come la zanahoria y recupera su tamaño, sale de la casa para seguir persiguiéndolo, él sigue guiando su viaje.

Ahora cargada ya con todos estos arquetipos activos, la heroína se conducirá al encuentro con la *Justicia VIII* (fig. 23), representada en dos escenas: el encuentro con las flores y su charla con la oruga azul.



Fig. 25. Las flores expulsando a Alicia. (Geronimi et al., 1951).

Alicia no se conoce todavía, no está concluida. Las flores le piden que les especifique que tipo de flor es, ella no sabe describirse y la tachan de mala hierba, expulsándola de su coro para lanzarla al encuentro de la oruga, quien sin miramientos la colocará delante de si misma, obligándola a encontrar un equilibrio, forzándola a definirse por fin.

Simbólicamente, se observa que las flores por su relación con el cáliz, son un principio receptor pasivo, como los cuencos de la balanza de la *Justicia VIII*, vacíos y dispuestos a recibir. Este último arcano, plantea la doble carga humana de la inocente ignorancia y la culpa que sigue a cada nuevo aprendizaje, ese sentido de culpa que viene inevitablemente después de cada nuevo mordisco a la manzana del conocimiento. (Nichols, 2008, p. 218)

Alicia se encuentra en este punto, camina por el País de las Maravillas con la ignorancia de la inocencia, pero sufre cada vez que se hace consciente de algo nuevo.

Volviendo a los cuencos de la balanza de la *Justicia VIII*, representados en esta historia en los cálices, se relacionan con la copa que recibe la actividad celeste en forma de lluvia y rocío. Ade-

más de que las flores se desarrollan a partir de la tierra y el agua, crecen a partir de esta sustancia pasiva. San Juan de la Cruz las relacionaba con el alma, y en el ramillete de estas encontraba la representación simbólica de la perfección espiritual. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Otro dato importante a la hora de entender este motivo de las flores en la historia de Alicia es que se ha relacionado con la infancia y el estado edénico¹³, lo que volviendo al significado simbólico, lleva otra vez a la ignorancia-inocencia que la *Justicia VIII* lleva implícito por su balanza, la cual marcará la culpabilidad o la inocencia. Esa doble carga, potenciada por la tradición judeocristiana en la cultura occidental, que castiga con la culpabilidad o la amargura, el acto de acercarse a la verdad¹⁴.

El número de la *Justicia VIII* es el ocho, número que posee como la balanza el simbolismo del equilibrio entre dos ejes, el celestial y el terrestre. De ahí que no parezca extraño el que este arcano aparezca dividido en estas dos escenas que son dos partes de una misma cosa, las flores crecen y se alimentan de la tierra, la oruga,

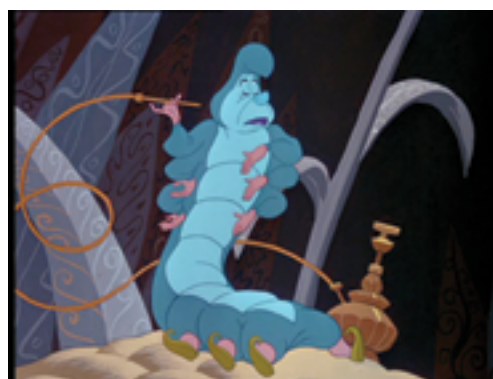


Fig. 26. La Oruga Azul cuestionando a Alicia. (Geronimi et al., 1951).

¹³ Este fue el caso del poeta Novalis, según Chevalier y Gheerbrant (2007)

¹⁴ De ahí que muchas veces se confunda, la felicidad con la ignorancia y la inteligencia con la amargura.

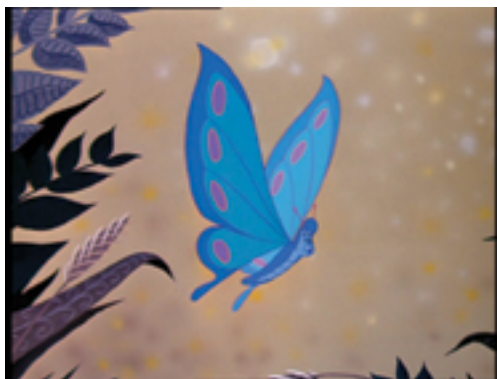


Fig. 27. La Oruga Azul ya mariposa. (Geronimi et al., 1951).

crece en la tierra pero asciende a los cielos convertida en mariposa.

Cuando Alicia se encuentra con la oruga, esta última pregunta *¿Quién eres tu?* Alicia no lo sabe, ha cambiado tanto que ya no sabe quien es, dice estar muy confundida.

La oruga sigue insistiendo. Le pide que recite, y Alicia no puede, nada funciona de un modo racional ahí abajo.

Tras intentar entablar una conversación normal sin éxito, Alicia huye con una nube de humo en el pie derecho. Simbólicamente esto hace referencia a nublar la conciencia que lleva a avanzar.

La niña todavía no ha asumido quién o qué es.



Fig. 28. Alicia creciendo por encima de los árboles. (Geronimi et al., 1951).

De ahí que la oruga la haga volver para preguntarle otra vez. Solicita saber cuál es su problema. Alicia termina respondiendo que son los cambios de estatura y su altura actual, cercana a los 8 cm. Tamaño que resulta ser la talla de la oruga. Esta última se exaspera autoafirmándose y provocando su transformación.

Este es el mensaje del arcano para Alicia: *debes conocerte y aceptarte, ser justa contigo misma, solo*

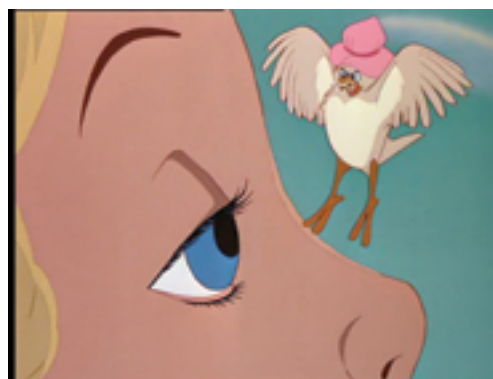


Fig. 29. Alicia y la pájara motivo perteneciente a la Emperatriz. (Geronimi et al., 1951).

así florecerás.

Transformada ya en mariposa, la oruga explica a la niña que un lado de la seta donde está sentada, la hará crecer y el otro la hará empequeñecer. De nuevo se representa la dualidad de la balanza. Para seguir debe encontrar el equilibrio simbolizado por su tamaño.

Ella no sabe cual es el lado que la hará crecer y cual el que la hará más pequeña. La *Justicia VIII* obliga a la niña a buscar su equilibrio y en el proceso de prueba-error se muestra por primera vez la *Emperatriz III*.

Al primer bocado, crece hasta superar la altura de los arboles del bosque y un pájaro, (pájara en



Fig. 30. Arcano nº XV, El Diablo Alice, (Boj, 2014).

realidad), la confunde con una serpiente. Esta pájara es parte de la *Emperatriz III*, hermana de la *Papisa II*, que permanece incubando sus huevos los cuales pronto verán la luz.

Con el segundo bocado al otro lado de la seta, vuelve a empequeñecer en exceso, antes de encontrar el tamaño deseado, volviendo a comer del otro lado de la seta.

Nichols (2008) describe la función del arcano de la *Justicia VIII* en relación estética con *Astrea*¹⁵, con su armonía y la belleza funcional:

Este tipo de Justicia poética es la que se utili-

¹⁵ La diosa virgen que en Grecia llevaba los rayos de Zeus en sus brazos. Acabo convirtiéndose en la constelación de Virgo y su balanza en la constelación de Libra.

za aparentemente, tanto en el cielo como en la tierra. No trata de moralizar ni de castigar crímenes. Se dedica más bien a la restauración de las leyes universales de la armonía y del equilibrio creativo. (...)En principio, nuestra Justicia actúa según este espíritu: para preservar la unidad del todo, más que para castigar al individuo. (...) No es una diosa a la que debamos adorar, es una mediadora que debemos usar (pp. 225-228)

La *Justicia VIII* alude a la unión armoniosa de las fuerzas opuestas, es una mujer sentada en su trono, que simboliza el poder sobrehumano femenino, lleva un casco de guerrero y una espada, que indican cualidades masculinas que asimismo le son propias. La espada no indica ataque, ya que la sujeta como un cetro, como símbolo de potestad, de poder de decisión y discriminación. Hace referencia aquí a la responsabilidad de romper con la niñez. A la asunción de responsabilidades y la evolución del conocimiento adquirido hasta el momento, es como el eslabón que indica el abandono de la inconsciencia, y la asimilación de lo que la espada representa: retos y responsabilidades. (Nichols, 2008)

La heroína de este análisis, debe asumir el lastre de sus propias decisiones, cortar su cordón umbilical y definirse como individuo independiente.

La espada se describe también como el poder de discernimiento que permite terminar con las confusiones y falsas imágenes. (Nichols, 2008)

Por otro lado, la mirada perdida de este arcano, indica de nuevo según la discípula de Jung, que la función de esta figura requiere visión interior



Fig. 31. Arcano n° VI, Los Enamorados Alice, (Boj, 2014).

más que intelectual. De ahí que muchas veces se represente con los ojos vendados.¹⁶ Defi- ne también como, al igual que la balanza, el consciente y el inconsciente, se encuentran en diálogo permanente, en constate balanceo de opuestos.¹⁷

A partir de aquí se activan cuatro arquetipos más. La Luna XVIII, El Diablo XV, los Enamora-

¹⁶ Aunque a este respecto Jodorowsky explica, que en la imagen de Marsella, tiene los ojos destapados mira fijamente a quien la observa, como un espejo para mirar dentro de uno mismo.(2005, p.196)

¹⁷ Habla del termino *opuestos* que en la carta se refiere únicamente a colocación en el espacio ya que en su origen la palabra no indicaba hostilidad ni conflicto, suponía relación. Por este principio, la espada que esta junto a las balanzas opuestas, sirve tanto para *mantener* unidos los opuestos como para *dividirlos*.

dos VI y la Rueda de la Fortuna X, volverán a poner a prueba a la niña, llevándola a un momento de recogimiento y meditación junto al Ermitaño VIII y la Templanza XIII.

El *Diablo XV* (fig. 30) surge de la sonrisa de la luna creciente, la cual comienza a mostrar a la niña su lado oscuro. Es ahí, cuando el *Diablo XV* entabla un dialogo con Alicia:

...
Alicia: Solo quiero preguntarte hacia dónde debo ir
Gato: Eso depende de a dónde quieres llegar
A: No me importa, siempre y cuando...
G: Entonces, no importa que camino escoger
 ...

Es el Gato de Cheshire, quién personifica en la



Fig. 32. Arcano n° X, La Ruleta de la Fortuna Alice, (Boj, 2014).

historia al *Diablo XV*, como parte asimismo del *ánimus* de Alicia, sabe que ella busca al conejo blanco, con lo que entre cantos y bailes sobre su cabeza, le indica que debe preguntar al Sombrero Loco o a la Liebre de Marzo, pero ambos están Locos, todos están dementes allí.

De este modo, el *Diablo XV* activa el arcano de los *Enamorados VI* (fig. 31). Ella debe escoger, pero no quiere optar por ninguno. Aun así, elige un camino y llega al lugar donde se encuentran ambos celebrando su no cumpleaños.

En la carta del *Diablo XV* marsellés, el arquetipo queda representado por una mezcla de murciélago y ciervo, garras de ave y ojos por todas partes. Su nombre es masculino, *le Diable*, incluso posee sexo masculino en color crema, el cual hace referencia a la piel. Este color representa lo que es suyo físicamente (ctr.2.5.2), pero lleva una especie de armadura azul con pechos, el azul como se ha visto hace referencia a lo espiritual. Se muestra aquí el modo en el que utiliza maneras femeninas de inocencia e ingenuidad, mecánica y descontrolada¹⁸, pues es un disfraz que no le es natural, (Nichols, 2008, p.362)

La espada que sujeta la figura central de este arquetipo en las cartas, no tiene mango la sujeta por la hoja. Utiliza para cogerla la mano izquierda lo que indica que lo hace con cierta inconsciencia, como si fuera una antorcha. Sus energías están dedicadas al conflicto, más que a la paz y al amor. El gato como el murciélago del arquetipo marsellés, es un ser sombrío¹⁹, ambos



Fig. 33. Encrucijada donde aparece por primera vez el Gato de Cheshire. (Geronimi et al., 1951).

pertenecen a la noche. (Nichols, 2008)

Sus cuernos se consideran símbolo de la regeneración espiritual. El fuego dorado pertenece al oficio sagrado del mensajero e iluminador. Al fin y al cabo esto es Lucifer, el portador de la Luz. Aquel que ilumina la oscuridad, mostrando todo lo que en ella se esconde.

A este respecto Nichols (2008) expone que a nivel psicológico:

Es un axioma de la vida que, cuando unos aspectos negativos de nosotros mismos no se reconocen como pertenecientes a nuestro interior, aparecen para actuar en contra de nosotros desde el exterior. (p.371)

En el Gato de Cheshire se encuentran todas estas características, carece de lógica racional, es un gato rayado color violeta (ctr. 2.5.2), que aparece y desaparece, se mueve sinuoso y pretende aparentar ingenuo.

18 Nichols (2008) relaciona este descontrol con los cuernos que hacen referencia a Wotan, un Dios sujeto a patalatas descontroladas.

19 Nichols (2008), expone como en la tradición cristiana se ha humanizado al gato, porque se está más preparado para entenderlo como las sombras que forman parte del individuo. Para comprender las cualidades que se le atribuyen como humanas. A este respecto explica como también ha cambiado la percepción respecto al murciélago: *La propiedad que compar-*

ten el murciélago y el Diablo es la capacidad de navegar a ciegas en la oscuridad. Intuitivamente, se teme esa magia negra. Los científicos han encontrado formas de protegerse contra las costumbres peligrosas y repugnantes del murciélago que les permiten entrar en la cueva del animal y examinarlo de manera más racional. Como resultado de ello, esa forma peculiar y el comportamiento repulsivo del murciélago, parece menos temible que antaño. Incluso acaba de descubrirse que su misterioso sistema de radar opera de acuerdo con leyes comprensibles. La tecnología moderna ha descodificado su magia negra para crear un sistema similar para que el hombre pueda también volar a ciegas (pp.364-65)

Asimismo en esta escena y hasta el final del viaje por el País de las Maravillas, este personaje, ejecuta su función iluminadora proyectando sombras y guiando a Alicia por su lado oscuro, del mismo modo que el Conejo Blanco, ya que forma parte asimismo de *ánimus* de la niña, solo que utilizando las herramientas del arcano *Diablo XV*.

Respecto a los acompañantes del Gato en el arquetipo del *Diablo XV*, del mismo modo que la pareja de la baraja marsellesa, no son totalmente humanos ni enteramente libres. La Liebre de Marzo y el Sombrero Loco, visten como humanos, de hecho el Sombrero figura humano, solo que ambos están *Locos*.

Se observa que aunque pelean con el tiempo, celebran el no cumpleaños. Están atrapados repitiendo una y otra vez lo mismo, y parecen carecer de memoria. Con lo que son presos del mismo tiempo del que huyen. El *Diablo XV* activa la *Rueda de la Fortuna X* aquí, y Alicia debe ser consciente de esto, ver que quien gira la rueda es ella misma, su *ánimus* en este caso, consiguiendo con este conocimiento avanzar en la inercia que la rueda genera para seguir adelante.



Fig. 34. El Gato de Cheshire, motivo del Diablo. (Geronimi et al., 1951).

Estos diablillos, inconscientes del papel que realizan para el *Diablo XV*, se muestran sin con-



Fig. 35. La Liebre de Marzo y el Sombrero Loco atrapados en su eterna fiesta del no cumpleaños. (Geronimi et al., 1951).

flictos ni, por consiguiente, crecimiento. Creen poseer el control de sus actos y se burlan de los demás, pero *Cuando alguna emoción repentina, un olvido inexplicable u otro lapso de conciencia amenaza destruir la complaciente imagen que estas personas tienen de sí mismas, nunca miran tras de sí para ver el largo rabo que les une con su antecesor animal. Simplemente están señalando a algún otro para burlarse de él.* (Nichols, 2008, p. 369)

De echo en un dialogo con Alicia se observa exactamente esta descripción del arcano. En el momento en el que Alicia les confiesa que no comprende qué es un *no cumpleaños* la liebre intenta explicarlo:

- Es muy sencillo. A ver, treinta días... No bueno, un no cumpleaños... Si tienes un cumpleaños, entonces...

Se queda bloqueada, se ríe burlonamente señalando a Alicia y prosigue:

¡No sabe lo que es un no cumpleaños!.

A lo que el *Loco* añade:



Fig. 36. El Lirón tras escuchar la palabra *Gato*. (Geronimi et al., 1951).

- *Que tonta.*

Con esto, los dos comienzan a explicárselo cantando mientras vuelven a engancharse en su recorrido alrededor de la mesa. Mientras el Lirón, como director a oscuras, permanece en el interior de la tetera.

Nichols (2008) muestra relación entre los motivos de este arcano y el *Papa V*, pues en ambas representaciones se encuentran una figura elevada y dos acólitos que la siguen. La diferencia primordial se encuentra en que el *Papa V* trabaja frente a sus acólitos, mientras que el *Diablo XV* trabaja de espaldas a ellos. El primero les enseña, les ilustra. Mientras que el otro los manipula al tiempo que ellos permanecen inconscientes a este hecho. Como ocurre en la relación del



Fig. 37. Entrada al Bosque Tenebroso. (Geronimi et al., 1951).

Gato de Cheshire, el Lirón, el Sombrerero y La Liebre.²⁰

Respecto a la espada, que suele representar un alto grado de civilización, en esta carta se presenta verde coronada por una llama roja, recuerda a un basto, con todo lo que este simboliza; relacionándose con los instintos más básicos y terrenales.

El *Diablo XV* marsellés se encarama de pie sobre un brasero apagado, quiere presentarse como la

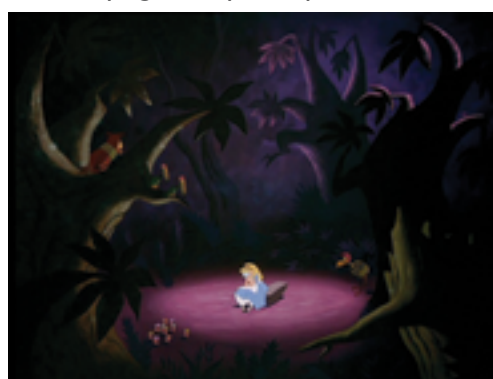


Fig. 38. Encuentro con el Ermitaño y la Templanza XIII, bajo la luz de la Luna XVIII. (Geronimi et al., 1951).

luz, no solo como su portador. Es parte de la pieza bacular.

De modo similar, el gato de Cheshire, se personifica como un ser divertido, quiere aparentar que es el único que sabe de que va todo el juego.

Siempre es más listo que nosotros, y aparece ante nosotros en tantas formas distintas que no podemos seguir sus huellas (Nichols, 2008, p.378)

Nichols (2008) habla asimismo de la cualidad específica de este arcano según Jung, quien lo

20 Todos formando parte del *ánimus* de la niña.

definía como *aquella función psíquica que se destaca del conjunto, actuando de manera autónoma.* (p.369) Así opera el gato de Cheshire durante toda la aventura de la niña en el país de las maravillas. Parece ser el único totalmente autónomo.

Respecto al simbolismo del conejo, la liebre incluso el gato, todos se relacionan dentro de la cultura asiática²¹. En el diccionario de Chevalier y Gheerbrant, (2007/1969), en especial la liebre y el conejo se relacionan simbólicamente en todas las mitologías, creencias y folclore, donde se los vincula con la luna²², por lo tanto a nivel



Fig. 39. Arcano n° VIII, El Ermitaño Alice, (Boj, 2014).

21 Incluso en el horóscopo chino, conejo, liebre y gato, son el mismo signo.

22 Tanto en Asia, Europa como África y el mundo Azteca. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)



Fig. 40. Arcano n° XIII, La Templanza Alice, (Boj, 2014).

simbólico, la mente choca con este mundo de la noche, lo que también se relaciona tanto con gatos, como con lirones. Lo racional no tiene cabida, quedando así vinculado también el Sombrero.

Asimismo se asocia a la liebre con la pubertad, junto a monos y zorros son todos compañeros de *Hécate*, que alimenta la juventud, pero frecuenta las encrucijadas. Precisamente una encrucijada es donde el Gato de Cheshire se le aparece a Alicia por primera vez.

Se muestra el perfecto control que ejerce el arquetipo del *Diablo XV* sobre los personajes que componen el *ánimus* de la niña, en la escena en



Fig. 41. Las ranas motivo perteneciente al arcano de la Luna XVIII. (Geronimi et al., 1951).

la que Alicia está en la fiesta de no cumpleaños e intenta explicar cual es el motivo que la ha llevado allí, a ese mundo. Justo cuando pronuncia la palabra *gato* el lirón se despierta montando una algarabía. Con lo que no puede explicar nada a la Liebre y al Sombrerero.

De este modo, el Gato les mantiene en su ignorancia, mientras ellos tachan a la niña de loca. En ese momento se presenta el Conejo Blanco, el elemento que faltaba para completar el *ánimus* de la niña.

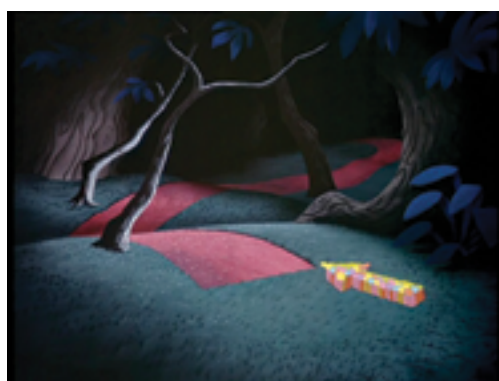


Fig. 42. *Momeraths* señalando el sendero a Alicia. (Geronimi et al., 1951).

Para terminar de quedar atrapados en la *Rueda de la Fortuna X* que les ha preparado el *Diablo XV*, la liebre y el Sombrerero rompen el reloj del Conejo antes de lanzar a este último fuera del

jardín.

Acaban con el tiempo, quedando enganchados en él para siempre. Sin embargo dejan una vía abierta al lanzar fuera al Conejo Blanco, pues Alicia lo seguirá, escapando a la *Rueda de la Fortuna X*

Una vez más, es esta parte del *ánimus*²³ quien hace a la niña avanzar. Buscándolo, hace girar *Rueda de la Fortuna X* y vuelve a internarse en el bosque.

De nuevo Alicia se encuentra en la arboleda, pero esta vez un letrero la guía. El cartel reza *Tulgey Wood* nombre inventado por Carrol para designar un bosque oscuro y tenebroso.

Desde el primer instante en el bosque, la niña comienza a expresar el cansancio que las locuras de este mundo le está generando.

Lo que encuentra allí son todo tipo de pájaros extraños²⁴. pájaro espejo y pájaro-gafas, patos-bocina, pájaro-pala, pájaro-jaula, pájaros-martillo, pájaros-lápiz, búho-acordeón y buitres-paraguas.

Los pájaros, como ya se ha visto, se consideran mensajeros de los dioses. Los buitres son los primeros a los que la niñas se dirige. Son los que la reciben en la claridad de la cascada y la custodian hasta el último momento, junto al resto de extrañas aves.

El buitre es símbolo de muerte y regeneración (Chevalier y Gheerbrant, 2007), lo que colabora en la comprensión del significado del arcano del *Ermitaño VIII*, pues cómo el arquetipo

²³ Figura que por suerte se ha activado con el arquetipo del *Loco* al principio de la historia, quedando con esto como nexo de unión entre un mundo y otro.

²⁴ Asimismo verá ranas tambor y platillo.



Fig. 43. Arcano n° XVIII, La Luna Alice, (Boj, 2014).

que representa, lleva a una restauración a través de la soledad y la introspección, impulsada por una meditación de lo aprehendido hasta el momento, lo cual solo se consigue echando la mirada hacia atrás; hacia el pasado. Este es el arcano que se activa en esta inmersión al centro oscuro del bosque, donde el búho, símbolo de la tristeza, de la oscuridad y la retirada solitaria y melancólica, también le espera.

Del mismo modo que el arquetipo, la niña se adentra sola en lo más oscuro del trayecto. Se encontrará con los *momeraths* una especie de plantas con patas, que guiarán a Alicia hacia un sendero sin destino aparente, pero donde encontrará el momento de soledad que representa el arcano del *Ermitaño VIII*.

Allí mismo se materializa la *Templanza XIII*, quien colabora en la acción de calibrar lo que ha vivido hasta ese momento, dentro y fuera de ese mundo maravilloso, preparándola al mismo tiempo para un nuevo encuentro con el *Diablo XV*, el cual aun tiene algo que enseñarle.

Junto al *Ermitaño VIII*, y la *Templanza XIII*, de igual modo relacionada con el *Diablo XV*²⁵ en esta historia, se hace presente la *Luna XVIII*.

Será bajo su luz que se introducirá en un laberinto, para encontrarse con la Reina de Corazones. Personaje que no es más que la figuración



Fig. 44. Arcano n° III, La Emperatriz Alice, (Boj, 2014).

²⁵ Por su representación en la figura de un gato, como se ha visto en párrafos anteriores.



Fig. 45. Arcano n° XX, El Juicio Alice, (Boj, 2014).

del arquetipo representado por la *Emperatriz III*, la cual es al mismo tiempo quien ejerce la mayor fuerza como sombra de Alicia en esta aventura.



Fig. 46. Circulo del Emperador-Papa guiando la salida hacia el Sol. (Geronimi et al., 1951).

El arquetipo de la *Luna XVIII*, que apareció presentando al gato, comienza ahora a representarse de nuevo en la escena del bosque oscuro. Es importante recordar que el Sombrero Loco y la Liebre han destrozado el reloj del Conejo Blanco. A este respecto Nichols (2008) describiendo la *Luna XVIII*, apunta que:

Descender a la profundidad significa verse desprovisto de la orientación diurna del tiempo. (p.436)

Se observa asimismo el arquetipo, en los motivos del lago y las ranas²⁶ tambor y platillo. Haciéndose totalmente visible en el laberinto, a través de sus torres y paredes en blanco y negro, que muestran una luz oscura, una luz reflejada, como lo es la de la luna. Con lo que se observa



Fig. 47. Espiral perteneciente a la Estrella que saca a Alicia del País de las Maravillas hacia el Sol. (Geronimi et al., 1951).

como la *Luna XVIII* acompaña a la protagonista desde que escapa de la *Rueda de la Fortuna X*.

Allí Alicia se enfrentará a la *Emperatriz III*, jugando al cricket con flamencos como palos y erizos como pelotas. Por suerte ya activó su arquetipo de la *Fuerza XI*, y podrá enfrentarse a la reina firme y suavemente.

²⁶ Las ranas son un animal lunar, que corresponde al agua y al elemento yin en la China antigua y aun en Camboya. (Chevalier, y Gheerbrant, 2007)



Fig. 48. Arcano n° XVIII, Sol Alice, (Boj, 2014).

El flamenco es uno de los símbolos migrantes de las sombras hacia la luz en los *Upanishad*²⁷, mientras que el erizo²⁸ representa aquí al huevo del mundo, el comienzo de algo por venir. (Chevalier y Gheerbrant, 2007)

Por otra parte son los *momeraths* quienes con la ayuda del perro que va borrando el sendero, hacen llegar a Alicia al lugar donde el Gato de Cheshire, llevará a la niña en presencia de la *Emperatriz III*, serán su guía a través de la luz tenue de la *Luna XVIII*.

Durante el encuentro, una vez más el *Diablo XV*

²⁷ Libros sagrados hinduistas.

²⁸ En África oriental, para los kikuyu, el erizo es el consejero escuchado por los hombres y a través de quién encuentran al Sol y la Luna desaparecidos un tiempo. (Chevalier & Gheerbrant, 2007)

se hace presente.

El Diablo puede volar hacia un grupo y enredarse entre las cabezas, organizando un desbarajuste entre los pensamientos lógicos y consiguiendo finalmente producir la histeria colectiva. (Nichols, 2008, p. 364)

Generará un grave conflicto con la Reina, resultado del cual surgirá el *Juicio XX*, con la ayuda del contrapunto masculino de la *Emperatriz III*; el minúsculo Rey de Corazones.

En este juicio, Alicia es la acusada y su *ánimus* al completo estará presente, por un lado el Conejo Blanco llevando la trompeta que llama a su resurrección, la Liebre de Marzo, el Sombrero Loco y el Lirón como testigos, y el Gato



Fig. 49. Arcano n° XXI, El Mundo Alice, (Boj, 2014).

de Cheshire en su papel de *Diablo XV*, alterando todo para que todo ocurra. Por supuesto, su sombra la Reina de Corazones y su contrapunto masculino, el Rey, estarán presidiendo su renacer.

De este modo el *Juicio XX* unirá la resurrección de Alicia con la *Estrella XVII* que la introdujo en el país de las maravillas, a través de la espiral (fig. 47), para devolverla ahora al *Sol XVIII* donde se reencuentra con Diana, el gato que representa sus instintos en el mundo real y la *Papisa II*, hermana a la luz en este caso, de la *Emperatriz III*. Es importante recordar que la *Emperatriz III* es la sombra en esta historia, con lo que reunida Alicia con sus instintos y la *Papisa II* bajo la luz del *Sol XVIII*, se representa cambio. Bajo la protección de la luz del día vuelve a su hogar, para comenzar a descubrir dentro de sí misma un nuevo mundo, algo más completo.

En la representación del *Mundo XXI* (fig. 49) que se genera para este grupo de arcanos, se encuentran los cuatro elementos o palos de la baraja representados en las cuatro historias escogidas para el análisis. En el centro una Alicia andrógina danza dentro de un huevo custodiado por una corona de laurel, todo esto apoyado en una seta, un hongo²⁹.

Para finalizar, cabe puntualizar como en la versión que Tim Burton dirigió para Disney en el 2010 se muestra la huella de este primer viaje y la evolución total de la protagonista, que rom-

²⁹ Se encuentra en el diccionario de símbolos de Chevalier y Gheerbrant (2007) la creencia de que solo prospera en la paz y el buen orden del Imperio. Por esto se considera signo del *buen uso del mandato celeste*.

Asimismo, la cosmología *thai*, lo considera por analogía formal, una imagen del Cielo primordial.

Se cita así mismo a Chuang-tse (cap.2), que considera al hongo la imagen de las modalidades no permanentes del ser, apariciones furtivas de una sola y misma esencia. Por su reproducción como parte de una misma humedad.

perá con todo lo que su familia ha establecido para ella, escogiendo incluso un trabajo hasta entonces para hombres.

4.1.2. Donde habitan las emociones

Esta película está basada en el cuento homónimo escrito e ilustrado por Maurice Sendak (1928-2012), en 1963. El film está dirigido por Spike Jonze (1969-) y se estrenó en 2009, el propio Sendak colaboró en los retoques de guión y actuando como productor. Para su realización



Fig. 50. Max jugando con su perro en los créditos de la película. (Jonze, 2009)

se utilizaron muñecos tamaño real, retocados y animados en postproducción 3D.

La historia comienza presentando al niño, ya poseído por el arquetipo, el *Loco* (fig. 51), en un arranque de juego salvaje, el héroe se presenta persiguiendo a su perro. El perro, como ya se ha descrito (ctr. 2.5.1), es motivo simbólico de los instintos en la baraja de Marsella. Acompaña al héroe en el arcano sin número. Max asimismo, se presenta vestido con su disfraz de lobo (fig. 51), lo que de nuevo incide en el motivo de los instintos primordiales y descontrolados que representa este primer arquetipo. Juega persiguiendo a su perro con un tenedor, en una carrera salvaje escaleras abajo. Un descenso que lo llevará a encontrarse con sus monstruos³⁰.

³⁰ Los monstruos aquí equivaldrían a los gigantes de *El*

Al mismo tiempo este empuje violento de agitación descontrolada a través del juego en este caso, habla del tipo de evolución que el personaje va a experimentar durante su aventura, directamente relacionado con las emociones.

Pues a diferencia del *Loco* que se observa en



Fig. 51. Arcano nº I, El *Loco* Max, (Boj, 2014).

Alicia, donde lo irracional a nivel de lenguaje y la anarquía significativa era lo que primaba, en este caso es el descontrol emocional a través del juego.

Príncipe Ring, cuento noruego que la analista junguiana Marie-Louise von Franz analiza, y los describe así: *Representan factores emocionales, energías brutas que todavía no han emergido por completo al nivel de la conciencia humana.* (1993, p. 147)



Fig. 52. Arcano nº III, El *Emperador* Max, (Boj, 2014).

El juego es parte importante de esta historia, desde el momento en el que el héroe aparece en pantalla, hasta la vuelta a casa. El esparcimiento y la diversión serán la herramienta que Max utilice para comunicarse, será a lo que recurra una y otra vez, hasta que aprenda conocer sus pro-



Fig. 53. Max construyendo el iglú de nieve y colocando la bandera. (Jonze, 2009)

pios sentimientos, en relación con los demás, con los otros.

Según Chevalier y Gheerbrant (2007/1969, pp.



Fig. 54. Claire, hermana de Max hablando con sus amigos por teléfono. (Jonze, 2009)

117-129) el juego simboliza desde el origen de diversas culturas³¹, la lucha contra la muerte, contra uno mismo, contra los propios miedos y debilidades. Queda definido como un lugar donde aventura y riesgo se encuentran, donde las nociones de totalidad, reglas y libertad se unifican y trabajan juntas dentro de un marco protegido. Es una actividad que lleva al individuo del estado de naturaleza, al estado de cultura, despertando la voluntad desde el acto espontáneo.

Se convierte de este modo en un ensayo para la vida, como también lo define Boyd (2009). Desde el punto de vista de la psicología junguiana, se amplía esta descripción apuntando la capacidad de transferencia que ofrece el juego, como acción que tiende un puente entre la fantasía y la realidad. Karl Groos define el juego de los niños como:

...un acto de desarrollo personal no intencional. Es una preparación instintiva e inconsciente para las futuras actividades serias. En el juego se reflejan las relaciones del niño no solo con su mundo interior, sino también con las personas y los acontecimientos del mundo exterior (citado por Chevalier y Gheerbrant

31 Lo relaciona con los ritos funerario y juegos agrarios.

2007, p.613)

Es el juego el que se muestra como motivo que se repite, formando parte de la *Rueda de la Fortuna X*, dejándolo atrapado hasta que se reconozca como motor del movimiento. El arcano de la *Estrella XVII* colaborará en hacerle reconocer este repetir cíclico. Ya que será el juego el arma que Max utilizará cada vez que se enfrente a sus emociones, cada vez que la tristeza, la soledad o el miedo se hagan presentes.

Tras los créditos, Max se entretiene en la calle construyendo un iglú en la nieve y preparando bolas, que le servirán de armamento para la lucha que planea (fig. 53).



Fig. 55. Arcano nº III, La Emperatriz Max, (Boj, 2014).



Fig. 56. Arcano n° XVI, La Torre Max, (Boj, 2014).

El Arquetipo del *Loco* que abre la primera escena (fig. 50), lleva a la construcción de un refugio protector donde poder guarecerse en la pelea contra sus miedos (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, pp.610-614). Es el *Emperador IIII* (fig. 52) el arquetipo que hay tras esta acción, sin embargo es un *Emperador IIII* aun no evo-

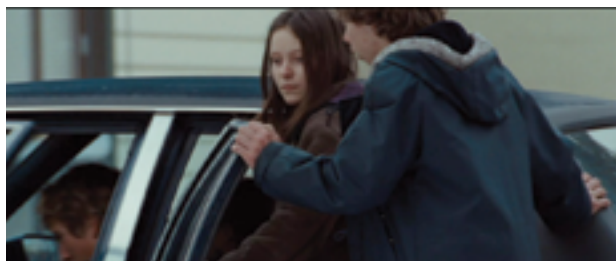


Fig. 57. Claire subiendo al coche, mientras ignora los lloros de Max. (Jonze, 2009)

lucionado, ya que no posee ejercito, ni pueblo que proteger, o al menos eso cree él.

Su deseo es compartir con los demás, cómo el *Emperador IIII*, inventa un modo de comunicarse con otros. Levanta un refugio y un modo de defenderlo y llamar la atención de los amigos de su hermana.

Las construcciones representan el comienzo del hombre civilizado y la consciencia de las debilidades ser humano frente al medio y sus adversidades. A nivel psicológico Max, se protege en este primer encuentro con el grupo.

Este arcano además personifica justamente este paso, de la infancia a la edad adulta, el abandono de la protección afectuosa y nutricia del hogar y la construcción de uno propio. (Nichols, 2008)

Es un arquetipo que está conectado a la *Emperatriz III* (fig. 55). En la baraja de Marsella, colocados en organización numérica, *Emperatriz III* y *Emperador IIII* se miran el uno al otro. Ambas cartas están asimismo vinculadas por las aves de sus escudos. Más adelante, se verá que en esta historia los pájaros que vinculan a estos arcanos son búhos; no obstante los dos arcanos aun no se comprenden como partes de un mismo todo en esta historia.

La conexión se observa en la narración fílmica en el momento en el que Max pide a su hermana que juegue con él, mientras ella habla por teléfono. Claire, la primera personificación de la *Emperatriz III*³², enviará al héroe a *jugar con sus amigos*, a enfrentarse a aquello que le causa des-

32 La segunda personificación de este arcano es KW, personaje que entra en escena a partir de la segunda parte del film, en la isla de los monstruos.

asosiego. De este modo este arcano femenino envía al *Emperador III* a buscar a su pueblo, a buscar sus miedos para llegar a comprenderlos, cuidarlos y admitirlos como parte de su personalidad.

Max todavía no sabe que aquellos a quienes

Se reconoce asimismo en la hermana, el papel activo de la *Emperatriz III* en la vida pública, pues se marcha en coche con su grupo de amigos (fig. 57). Lleva por otro lado el pelo suelto como la figura del arcano marsellés, simbolizando la libertad de la sensualidad femenina venusiana de este arquetipo (Nichols, 2008).



Fig. 58. Arcano nº XII, El Colgado Max, (Boj, 2014).

percibe como sus enemigos terminarán siendo su ejercito en el lugar donde habitan sus monstruos, en su propia mente. La *Emperatriz III* a nivel simbólico, sí comprende que todo nacimiento actúa como cataclismo, de ahí que la hermana del héroe, sin saberlo lo obligue a renacer.



Fig. 59. Max observando el corazón que regaló a su hermana, y que acaba de romper. (Jonze, 2009)

Antes del abandono a su suerte por parte de la *Emperatriz III*, el arcano de la Torre XVI (fig. 56), se observará tras el ataque con bolas de nieve a los amigos de Claire; primer encuentro con los otros que acaba en decepción. El grupo, al que Max no pertenece, se lanza sobre el iglú, cayéndole encima. No solo se destruye la edificación sobre la que él ha izado su bandera (fig.53), además siente por primera vez la influencia de la *Emperatriz III*. La crueldad de su no acción, en el momento que no defiende ni se apiada



Fig. 60. Max en la cama observando su habitación. (Jonze, 2009)



Fig. 61. Max y su madre recogiendo el agua de la habitación de Claire. (Jonze, 2009)

de Max tras la caída del iglú; se compara con la crueldad de la madre naturaleza. Ella como hermana, sigue su propio proceso de individuación, lo que de modo natural empuja a Max al encuentro con sus emociones negativas. Asimismo Nichols (2008) describe este arcano a diferencia de su hermana la *Papisa II* (que sirve al espíritu), (fig.62), como aquel que hace que el espíritu se cumpla.

La rabia producida por la decepción es similar al simbolismo del rayo que azota la *Torre XVI*, donde las dos figuras se desploman desde lo alto, partiendo de esa posición de seguridad que se habían construido, caen a otra de confusión y peligro, pues están fuera de su zona segura, de aquella que ellos habían edificado. (Nichols, 2008, p.391)

El desmoronamiento del iglú despierta su ira, pues no entiende el nuevo lugar en el que este cambio le ha dejado. El niño sube al cuarto de Claire (su rincón más íntimo), y golpea los objetos personales de la niña, rompe un corazón de cartón que él mismo le había regalado; rompe el amor que le había dado. (fig. 59). La *Torre XVI* sigue actuando aquí y comienza a derretir la nieve que el niño trae en la ropa, llevando el agua de la *Estrella XVII* (fig. 68) al interior del corazón de su hermana. Las aguas del inconsciente comienzan a salir a la luz e inundan la habitación.

La siguiente escena (fig. 60), ya muestra a Max como el *Colgado XII* (fig. 58), deprimido y atrapado por sus acciones, comenzando a ser consciente de la falta de control y comprensión que posee sobre sus emociones. Se siente abandonado.

En esta escena se muestra por otro lado la ausencia del padre. Se muestra un globo terráqueo con una pequeña placa dedicada: *A Max dueño de este mundo. Papa*. Esta ausencia es uno de los motivos en los que el niño debe profundizar, arrastrándole a los aspectos más bajos de su joven *psique* para seguir desarrollándose. En la escena se observan construcciones de ramas, probablemente realizadas junto a su padre, donde simbólicamente se encuentran referencias a los

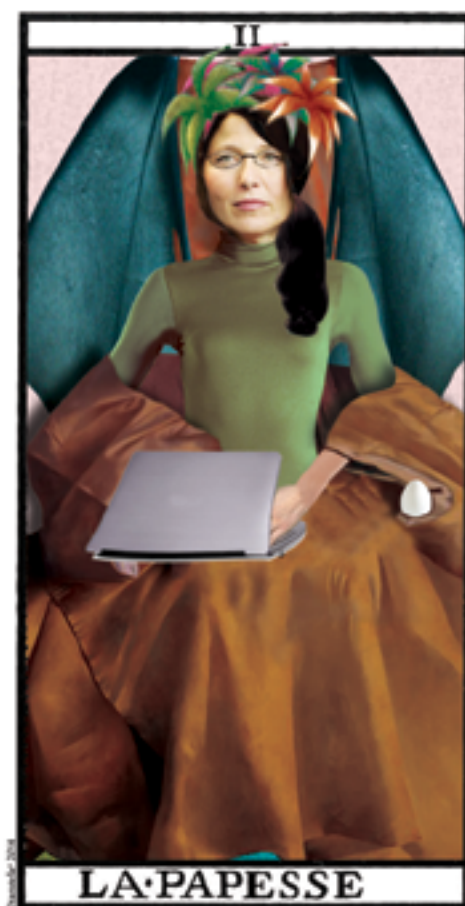


Fig. 62. Arcano nº II, La Papisa Max, (Boj, 2014).

arboles que sustentan boca abajo, al joven de la baraja Marsellesa. Por otro lado estas mismas cabañas, serán las casas de los monstruos en la isla³³.

...es como si el modelo del crecimiento espiritual fuera como el que desarrolla un árbol: antes de que puedan florecer nuevas ramas en la superficie, las raíces deben profundizar en la tierra para ampliar su campo y soportar así el nuevo crecimiento. El Colgado XII inicia un largo periodo de asimilación forzada y de consolidación en las raíces (Nichols, 2008, p. 310)

Max juega con el barco sobre la cubierta azul. A través de esta acción se simboliza el navegar en las aguas de su inconsciente, sugeridas por el edredón. El arcano de la *Estrella XVII* lo está llamando de nuevo.

La madre entra en escena, la *Papisa II* (fig. 62) que como vehículo de transformación, acoge el momento de meditación de su hijo, lo protege, para que el cambio ocurra. Cuando Max explica a su madre lo sucedido su respuesta es: *yo sí te hubiera defendido*. Este es su papel, no el de la *Emperatriz III*.

Max muestra la habitación de Claire, y juntos recogen el agua (fig. 61), no es el lugar donde



Fig. 63. La madre de Max transcribiendo la historia que él va narrando. (Jonze, 2009)

³³ Las ramas truncadas que sujetan al joven colgado simbolizan para Nichols (2008) la castración del hijo como consciencia masculina del Ego y su crecimiento a una esfera de conocimiento mayor. El rojo de sus ramas cortadas representa el sacrificio de cortar con las ramas familiares.



Fig. 64. Arcano nº XIII La Muerte Max, (Boj, 2014).

debe estar, pues por lo analizado, esta habitación simboliza el corazón de la *Emperatriz III*, aunque revela que algo en el niño está saliendo al exterior.

Nichols escribe que otra de las funciones de la *Papisa II*, es *encarnar con todo lo que conlleva sangre, fluidos, rotura, el contacto con la realidad, que el mundo masculino de la ley y el orden parece tapar. Ella sabe que 'El espíritu puro' es pura tontería*, de ahí que no castigue al niño en ese momento; lo comprende y recoge el agua con él. (2008, p.110)

Tras esta escena la *Papisa II* cumplirá otra de sus funciones simbólicas como arquetipo, será la intermediaria entre Max y lo que él tiene que



Fig. 65. Max contando el cuento a su madre. (Jonze, 2009)

contar, convirtiéndose en su transcritora (fig. 63).

Nichols (2008), apunta que este arcano, oculta el cabello, símbolo de la atracción sexual y la seducción. Por su vestimenta y postura, muestra un poder espiritual que está más allá de su persona individual. Sostiene el libro de la *Divina Palabra*. Y a través de ella, de la mujer, el espíritu será *real-izado* llevado a la realidad. Este arcano simboliza a la mujer que por tradición no diseñaba la ley, pero era el instrumento de su realización, aquella que no escogía, pero a quién sucedía lo que estaba escrito. El arcano lo acepta con humildad, ya que su función es conectar la derecha con la izquierda, el consciente con el inconsciente. Acepta la palabra con todo su ser.

En esta escena se muestra este arcano de un modo evidente, pues es la madre la que pide una historia a Max, y ella la va transcribiendo mientras el niño narra:

Había unos edificios, eran unos edificios muy altos. Y caminaban. También habían unos vampiros. Uno de los vampiros mordió el edificio más alto y se le rompieron los colmillos. Luego se le cayeron todos los dientes y se hecho a llorar.

Entonces los demás vampiros le dijeron:

— ¿Porqué estas llorando, no son tus dientes de leche?

Y él dijo:

— No, son mis dientes de mayor

Y los vampiros supieron que ya no podría volver a ser un vampiro y le dieron de lado. Ya está.

Max comienza a expresar en esta historia, parte de lo que está cambiando en él, se está haciendo mayor, algo está muriendo en su personalidad para dar paso a otro modo de comprender.

Si se observa el cuento a nivel simbólico, los dientes representan la energía vital, cercana a la inmortalidad, por el tiempo que tardan los huesos en desintegrarse, asimismo esto sumado a que los vampiros son inmortales, expresa de modo evidente el miedo a la muerte, la conciencia de mortalidad. Por otro lado, los vampiros se alimentan de sangre de otros, lo que lleva a pensar en la muerte de la niñez, que le obliga



Fig. 66. Arcano nº XV El Diablo Max, (Boj, 2014).

a dejar de vivir dependiendo de los demás. No obstante, psicológicamente el vampiro simboliza una inversión de las fuerzas psíquicas contra uno mismo (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 1046).

La siguiente escena, pasa del juego en el patio del colegio, a una clase donde les hablan de la muerte del sol, lo que significaría la muerte de la vida en la tierra. Se muestra de este modo, todo un proceso donde el arcano de La Muerte XIII (fig. 64) se esfuerza por alcanzar la consciencia.

Partiendo de una narración desde el inconsciente, la *Papisa II* ha transcrito la historia y conectando el inconsciente con la consciencia, materializa los temores del niño a través de la clase de ciencias. De un paso a otro, la escena del juego en el patio, hace girar la *Rueda de la Fortuna X³⁴*, preparando al niño para una nueva experiencia de conocimiento.

Una vez más, miedo y frustración por no comprender este nuevo arquetipo. Otro nuevo paso hacia el mundo adulto.

De vuelta a casa, llueve, La *Luna XVIII* esta vez despierta las aguas del inconsciente, sin inundar³⁵. Él, protegido dentro del coche observa



Fig. 67. Max peleando con su madre en presencia de su novio. (Jonze, 2009)

34 Se debe recordar aquí, que el juego es una de las inercias a las que el niño se acoge cuando no sabe como actuar.

35 La inundación llevaría a la Estrella.



Fig. 68. Arcano nº XVII, La Estrella Max, (Boj, 2014).

asustado a su madre y su hermana, mientras se hace consciente de que si el sol muere, los tres, junto al mundo entero desaparecerán. Lo que le obliga a asumir esa parte oscura de la vida, el lado oscuro del nacimiento.

Al llegar a casa, el *Emperador IIII* vuelve a construir otro refugio, esta vez un fuerte edificado con mantas y sábanas, un fuerte que además es nave para escapar del fin del que el niño acaba de ser conocedor. No obstante él está proyectando en la realidad lo que todavía no es capaz de discernir, lo hace una vez más a través del juego.

No comprende que es lo que debe salvar y que es lo que debe dejar ir. Está perdiendo su ino-

cencia y no lo admite. Pretende salvar a su familia desde su juego, aquello que le mantiene en la posición de niño. Por otro lado no ha terminado de asimilar la pérdida de su padre a la que se resiste, intentando asimismo evitar que otras partes de él mueran también. No advierte la muerte como parte de la vida.

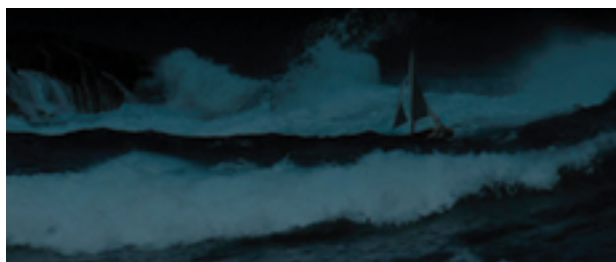


Fig. 69. Max navegando en la tormenta que le dejará en la isla donde viven sus monstruos. (Jonze, 2009)

Toda esta incertidumbre, miedos y desazón, se muestran en la siguiente escena donde se activa El *Diablo XV* (fig. 66). De igual modo en el que se verá más tarde, el niño se enfrenta a su madre en presencia de su novio; exactamente los personajes que equivalen en la isla a Ira y Judith. La pelea empezará aquí y se resolverá en la isla.

Max baja de su habitación predispuesto a guerrear. Se dispone a cenar y su madre llama a

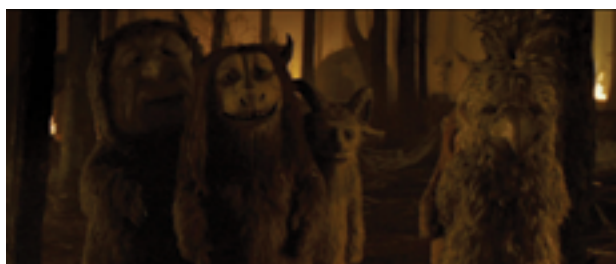


Fig. 70. Ira, Judith, Alexander y Douglas, cuatro de los 7 monstruos de la isla. (Jonze, 2009)

Claire para que recoja lo que ha dejado sobre la mesa, pero Claire personifica la *Emperatriz III* en esta parte de la película y para este arquetipo es más importante el poder del amor, que el amor al poder (Nichols, 2008), lo que la relaciona directamente con esta fuerza. Esta puntualización es importante para comprender porqué una vez más, esta fuerza amorosa deja de lado a Max. El motivo es que el niño ha bajado de su habitación vestido de animal, ya poseído por el *Diablo XV*; los sentimientos negativos alejan el amor, de ahí que Claire no aparezca en la escena mientras todos se pelean, (fig.67).

Max huye de casa, abandona la *Torre XVI* de la que ha vuelto a caer y llega al bosque bajo la luz de la *Luna XVIII*, que empieza a mostrarle su lado oscuro de un modo más directo a partir de aquí. Una barca a la orilla de lo que parece un embarcadero, será el vehículo que el niño utilice en su viaje hacia la isla, navegando por las aguas del inconsciente.

En este punto también La *Estrella XVII* que lo ha estado llamando lo posee por completo. El niño sube a la barca en la orilla de la realidad, llegando sobre ella a orillas de su inconsciente. Las estrellas guiarán su viaje. Bajo su luz, haciendo referencia a como Sendak (2008/1963) lo describe en su libro, cruzará las horas, los días y las semanas, la calma y la tormenta hasta estar cerca de ahogarse para alcanzar el lugar donde habitan sus monstruos (fig. 69). Este ciclo de tiempo hace imaginar una espiral hacia el interior más profundo del niño. Lo que lleva al paralelismo de la espiral que ayuda a Alicia a salir del país de las maravillas (cfr. 4.1.1)

La Mujer Estrella es un ser independiente, capaz de tratar su destino de manera específicamente humana. La Estrella nos enseña a través de nuestra imaginación creativa cómo podemos liberarnos de lo que nos liga a un modelo cíclico, para que podamos vivir nuestra vida

de modo individual. (Nichols, 2008, p.430)

Esto será lo que ocurra a partir de aquí, Max se introducirá de lleno en su inconsciente, donde conociendo a los monstruos en los que ha transformado las siete partes de su personalidad que están en conflicto, aprenderá a liberarse de mo-



Fig. 71. Una de las casa estallando como resultado de la caída de Carol sobre ella. (Jonze, 2009)

delos cíclico de huida y rebelión a los que se ha enganchado, por no saber aceptar los cambios emocionales que le están ocurriendo.

Una vez en la isla, la *Luna XVIII* le dará la bienvenida y deberá comenzar la escalada hacia donde le esperan siete monstruos, siete, como las estrellas que rodean a la gran estrella central en el arcano homónimo, todas son distintas, con personalidad propia. La grande une todos sus rayos en el centro, representa una estrella solar o un mandala; el centro que une el amarillo del espíritu, la intuición y la luz roja del cuerpo, la emoción y la carne. (Nichols, 2008, p. 409)

En los textos alquímicos aparecen a menudo configuraciones como esta, que muestran una estrella gigante (que representan el proceso de iluminación) alrededor de la cual giran siete planetas (Que representan los siete estados del proceso alquímico). Los alquimistas llamaban a este proceso la Gran Obra, pues creían que el inapreciable 'oro filosofal' sólo podía conseguirse por el trabajo del hombre, en contraste con la idea cristiana de salvación por la gracia de Dios. (Nichols, 2008, p. 409)

A partir de aquí, Max comenzará a conocer siete rasgos de su personalidad que hasta ahora había estado proyectando en su familia. Iniciará una observación de cada una de sus sombras como seres independientes.

El primero en hacerse visible será Carol³⁶, quien siendo el *Emperador VIII* en la sombra de Max, y poseído por la *Torre XVI*, está destruyendo todas las casas, (fig. 71). Como Max en relación a su hermana, Carol está decepcionado por la nueva independencia de KW³⁷, la cual tampoco comprende.

Ira³⁸ apunta que las casas les gustaban, que eran bonitas. Alexander³⁹, la cabra que más tarde ilu-

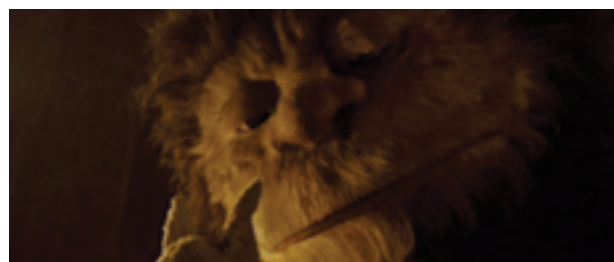


Fig. 72. Carol hablando con Max por primera vez. (Jonze, 2009)

minará a Max personificando al *Ermitaño VIII*, se ofrece a ayudar a Carol a romper las casas que este último considera que son parte del problema que están sufriendo. Sin saber que este mismo acto está colaborando en la reorganiza-

36 Personaje que representa el aspecto dominante en este momento en el inconsciente del niño, egoísta, agresivo, caprichoso, tozudo y miedoso. Personificará al Emperador, y como sombra directa de Max, formará parte de: El Papa, el Carro, los Enamorados, el Diablo, la Torre, La Estrella, la Ruleta de la Fortuna, el Sol, el Juicio y el Mago.

37 Personaje que representa su *ánima* en la isla. En la vida real es su hermana y como ella, personificará a la Emperatriz, pero también la Justicia. Formando parte de igual modo de los Enamorados, y el Juicio. También del Mago y el Sol, junto al resto de personajes.

38 Personaje paciente y neutral pareja de Judith y que probablemente represente su parte pasiva enamorada de la madre, faceta esta que le estaba siendo arrebatada por el novio de esta.

39 Personaje que se siente ignorado y fuera del grupo y que terminará personificando al Ermitaño, formando parte del Mago y el Sol.

ción de las sombras del inconsciente de Max. Está ayudando en la caída de la *Torre XVI* en la

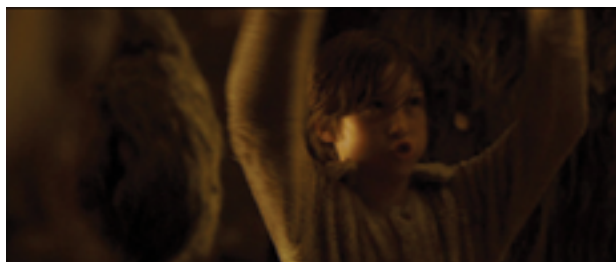


Fig. 73. Max contando lo que puede hacer con la tristeza. (Jonze, 2009)

que estaban encerrados:

Pero si construimos un sistema rígido de cualquier tipo y lo coronamos rey, entonces nos convertimos en sus prisioneros. No somos libres, pues, de movernos ni de cambiar con el tiempo, así como tampoco somos libres de establecer contacto con la tierra ni de ser 'tocados' por las distintas estaciones. (Nichols, 2008, p.398)

Douglas⁴⁰ quiere hablar con Carol pero Carol cegado por la tozudez y el miedo, no atiende a razones. A Alexander no le hace ningún caso. Judith⁴¹ pregunta si es realmente necesario destruir las casas, a lo que Carol responde que KW sabe la respuesta. Ira recuerda a Carol, que KW no está, se ha ido. A lo que Carol responde que ese es el motivo por el que es necesaria su acción.

En esta respuesta se revela la clave, es necesario romperlo todo porque se ha ido el amor. Se ha ido la *Emperatriz III*, posiblemente para que puedan caer las *Torres XVI* que contienen una dinámica a superar. Como se ha visto en la primera parte de la película, esta dinámica sería

40 Personaje que representa la sensatez y el pensamiento racional. Se representará en la Estrella como el pájaro que conecta los dos árboles. Y formará parte del Mago y el Sol.

41 Personaje que representa la envidia, la negatividad y el egocentrismo. Max focaliza estos aspectos en su madre. Se observa asimismo en el Diablo, la Ruleta de la Fortuna, y como parte del grupo, en el Mago y el Sol.

el resultado de su proceso de cambio de niño a adolescente, el cual genera conflictos pues se niega a someterse, al tiempo que no acepta la muerte del padre.

Durante la discusión mantenida por los monstruos por la pertinencia o no de la labor destructiva de Carol, entra Max en escena, se produce el primer contacto entre héroe y sombra (fig. 72). Los dos bajo la influencia del *Emperador IIII*, comienzan a romper las casas que quedan... hasta llegar a la casa del Toro⁴². La sombra más oscura, que viene a simbolizar la ausencia del padre.

Es en este momento cuando Douglas hace



Fig. 74. Arcano nº I, El Mago Max, (Boj, 2014).

42 Personaje que representa la introversión y la ausencia del padre. Personificará al Papa, y al Diablo, siendo además la fuerza a dominar, y el diablillo sobre la Ruleta de la Fortuna. Formando parte del grupo en el Mago y el Sol.

consciente al niño de lo que está haciendo, le riñe. Lo confunde con uno de los nuevos amigos de KW; Bob y Terry. Tras el primer encuentro de Max con su personalidad sensata, los monstruos proponen comer al niño. Al verse amenazado se presenta el *Mago I* (fig. 74), despertando las



Fig. 75. Arcano nº V, El Papa Max, (Boj, 2014).

habilidades del niño, y bajo su influjo comienza a inventar una de sus historias, miente a sus monstruos, hablando sobre supuestos poderes con los que podría acabar con ellos si intentan comérselo. Alega que ya los utilizó con unos Vikingos y que lo terminaron coronando Rey.

El grupo de monstruos se interesa por conocer los límites de sus poderes. Carol pregunta si con esos poderes podría protegerlos de la soledad

y la tristeza. Max contesta que sí, que tiene un escudo anti-tristeza y que puede hacer explotar la soledad, (fig. 73). En el fondo todos dudan de estas palabras, Alexander es el primero en verbalizar que Max no puede ser rey, que si Max es rey, él también puede serlo.

Cuando todos deciden que el niño es su nuevo Rey, KW vuelve. Ha venido a por un palo. Simbólicamente este palo que viene a buscar la conecta con el arquetipo que va a representar en la isla, con la *Emperatriz III*, pues esta herramienta añade a su aspecto de arma mágica, y el de símbolo de autoridad espiritual, el poder de desviar las influencias negativas, del mismo



Fig. 76. Judith, Carol y Max girando al rededor del árbol. (Jonze, 2009)

modo que incorpora los sentimientos amorosos que ella representa, y como el cetro de la *Emperatriz III*, conecta con el espíritu uniendo cielo y tierra (Chevalier y Gheerbrant, 2007). KW regresa justo a tiempo para ver coronar a Max.

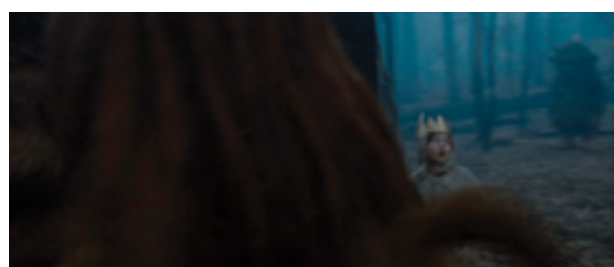


Fig. 77. Mientras giran rasgando la corteza, el toro observa desde lejos. (Jonze, 2009)



Fig. 78. Arcano nº X, La Ruleta de la Fortuna Max, (Boj, 2014).

De este modo, el *Mago I* consigue que el niño pueda vencer el miedo a ser devorado por sus sombras y lo coloca como director de orquesta de este viaje de auto-conocimiento.

La Cabra, se ofrece a explicar todo a KW y a

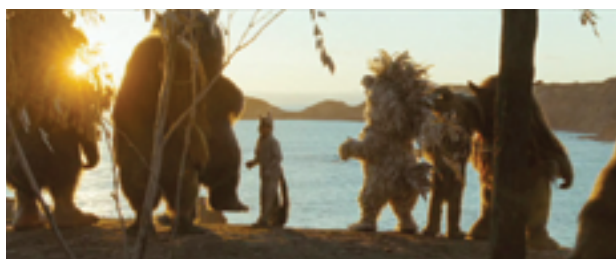


Fig. 79. Los monstruos en el acantilado al amanecer. (Jonze, 2009)

que lo lleve en brazos, añade que le ayudará a encontrar el palo, pues él es bueno en eso. En esta propuesta se observan los cuatro poderes que la *Emperatriz III* representa junto a la *Papisa II*, léase: formación, preservación, alimentación y transformación. Al tiempo, Alexander muestra su potencialidad y su necesidad de evolucionar, pues este personaje llegará a personificar al *Ermitaño VIII*.

Ira comenta: *Mira, va a hacernos felices Judith* a lo que Judith contesta: *Pero la felicidad no es siempre el mejor camino para ser feliz*. En este contexto Douglas afirma asimismo: *Estamos mejor cuando tenemos rey, Carol está mejor cuando tenemos rey*. Todas las sombras, son conscientes de que están mejor cuando tienen un poder superior que los guía. De nuevo se reafirma la ausencia del padre que ha afectado la gestión de las emociones de Max.

El Toro y Carol son los encargados de coronar a Max como Rey. El Toro asume el papel de maestro de ceremonias, convirtiéndose de este modo en el personaje que representa el arcano del *Papa V* (fig. 75) y que asume por tanto este arquetipo.

Se ven los símbolos que personifican el arquetipo en las hogueras que acompañan la ceremonia, en el humo que sale de las casas ardiendo. Por otro lado, en la acción de ofrecer el báculo y colocar la corona, esta brindando al niño el símbolo de la iniciación hacia la vida del espíritu. (Nichols, 2008), a él y a su sombra dominante en ese momento: Carol.

Una vez coronado, le piden su primera orden al *Emperador VIII*, a lo que responde: *que todo el mundo haga el salvaje*. El grupo comienza enton-

ces a aullar y saltar bajo la luz de la *Luna XVIII*, poniendo en marcha la *Rueda de la Fortuna X* (fig. 78), pues conectar con su esencia primaria permite que comiencen a moverse.

Se muestra el símbolo de la *Rueda de la Fortuna X* en el baile al rededor del árbol arañando su corteza (fig. 76). En la danza destacan Judith y Carol, mientras el Toro de fondo, parece presidir

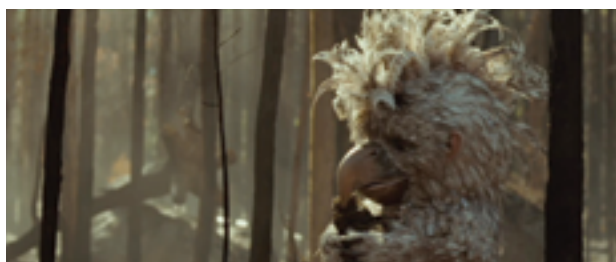


Fig. 80. Douglas acariciando al gato. (Jonze, 2009)

el movimiento giratorio. Este último representa la figura que preside la rueda, no la dirige, como se ha visto asimismo en el capítulo de Alicia, no obstante está relacionada con el *Diablo XV*, en esta escena el diablillo que preside la rueda.

Por añadidura, el Toro en esta historia, pasará de asumir el papel conector de Max con su incons-



Fig. 81. Kw escuchando a Max bajo el montón de monstruos. (Jonze, 2009)

ciente, siendo el *Papa V*, a ser el *Diablo XV*⁴³ que

⁴³ Nichols (2008) relaciona compositivamente el Papa y el Diablo, observando una diferencia sustancial entre una y



Fig. 82. Arcano nº VIII, La Justicia Max, (Boj, 2014).

maneja los conflictos, como se verá más adelante. Con lo que se muestra de modo claro la relación del personaje tanto con el arcano del *Diablo XV*, como con el diablillo que preside la *Rueda de la Fortuna X*.

Nichols (2008), describe esta figura diabólica que preside la rueda como una energía amor al, que no dirige, se mantiene arriba como burlona. Posee una energía primitiva, pero un poder divino y redentor. Simboliza los límites en el control del propio destino, pero al tiempo, no impide su movimiento, ni impide que uno mismo la mueva. Asimismo, pide un papel activo de la imagi-

otra, pues en el arcano del Papa, los discípulos están frente al maestro, lo ven trabajar con transparencia, mientras que en el Diablo estos discípulos, son sus marionetas, las cuales dirige por la espalda de modo inconsciente.

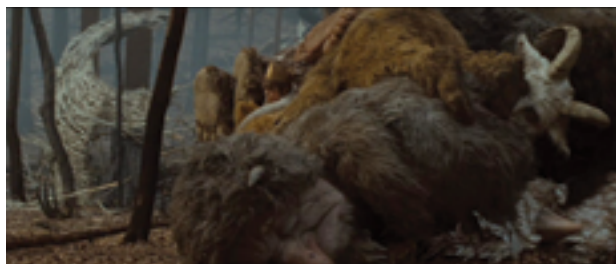


Fig. 83. Max coronado sobre el montón de monstruos dormidos. (Jonze, 2009)

nación, a la hora de aceptar y transformarse en el ciclo inevitable de integración y desintegración que significa la vida.

La *Rueda de la Fortuna X* según Nichols (2008) apunta a la imaginación como el elemento más importante a tener en cuenta, pues parte de la consciencia de los opuestos y empuja a despertar la acción de imaginar las inercias, a colocarse en el lugar de predecir las posibles consecuencias de los actos. Teniendo en cuenta los procesos cíclicos, para poder evolucionar a partir de ellos.

Se debe recordar en este punto la relación de la figura del Toro, con la ausencia del Padre, pues se interpreta que es la representación paterna la que le conectaría consigo mismo, y su no presencia la que despierta todas estas emociones de modo incontrolado. Pues aunque en la isla está presente de modo físico representado en el Toro, este se mantiene retirado, controlando todo a distancia, en silencio o con gestos aparentemente casuales⁴⁴.

Volviendo al filme, los personajes, llegará jugando, a ver el amanecer en el acantilado, (fig. 79). Tras la puesta en marcha de la *Rueda de la Fortuna X*, se observa el renacer de un nuevo

día, una nueva posibilidad. Es entonces cuando por primera vez KW, se dirige directamente al niño, respondiendo a la pregunta que él le hace: *Me haces gracia, ya está*. Es el primero de los monstruos que le muestra cariño de modo gratuito.

Carol todavía dolido, no deja que Max intime con su *ánima*, no está preparado para aceptarse, antes Max y él deben solucionar su relación.

Lo primero que Carol hará tras la puesta en marcha de la *Rueda de la Fortuna X*, será presentar a todos los monstruos, Max debe conocerlos y quererlos como son antes de superarlos, El *Emperador III* de nuevo, (esta vez de modo uniendo sombra y héroe) conoce su pueblo. Carol



Fig. 84. Arcano n°VII, El Carro Max, (Boj, 2014).

⁴⁴ Como en la escena en la que la posición de su pie, hace que Max diseñe la Torre vigía del fuerte con forma de media luna. (fig. 90)



Fig. 85. Max sobre Carol, descubriendo su reino. (Jonze, 2009)

dice de Douglas: *si solo pudiera llevarme una cosa a una isla desierta, me lo llevaría a él*. El pájaro es su mano derecha. Su punto de coherencia en la isla. La relación de Carol con Douglas muestra de que modo la sombra de Max se relaciona con la coherencia, pues Carol utiliza a Douglas tanto para medir el espacio (fig. 91), como para lanzarlo por los aires. Así, se muestra como Max unas veces mide sus acciones de un modo que él considera coherente o prescinde de esta medida si no le viene bien prestarle atención.

Mientras Ira y Judith se presentan al rey, Alexander, la cabra, quiere acercarse. No obstante, no es el momento. Un árbol con un agujero hecho por Ira, cae sobre ellos. A esta acción sigue un plano del Toro caminando, seguido de una escena en la que Douglas abraza a un gato mientras dice: *la próxima vez no fallaré, claro que no* (fig. 80). Se observan aquí motivos tanto de el *Diablo XV*, dirigiendo a Judith e Ira, como de la *Rueda de la Fortuna X*, a través del motivo del gato.⁴⁵

Bajo la influencia de todos estos arquetipos ya activados, los monstruos comienzan a intimar en su propio idioma, *la salvajada*, y bajo el influjo de la presencia de la *Emperatriz III*, crean un montón de monstruos, en el que Max queda en un principio atrapado por sus cuerpos. Ter-

⁴⁵ Es posible relacionar este hecho con las siete vidas del gato, lo que lleva a pensar en nuevas posibilidades de mejora dentro de esa inercia que genera la Ruleta de la Fortuna.

minará encontrando los huecos entre ellos para acercarse de otro modo, encontrando sus puntos débiles, sus vientres, sus pies a los que hace cosquillas, llegando así a sentirse protegido por ellos. Desde la seguridad del montón, KW tira del niño para liberarlo al quedar aplastado por una de las piernas de los monstruos.

En ese lugar (fig. 81), desde el interior de sus miedos, el arquetipo que asume la imagen de *La Justicia VIII* despierta personificado en KW y el niño comienza a definirse frente a ella. Lo

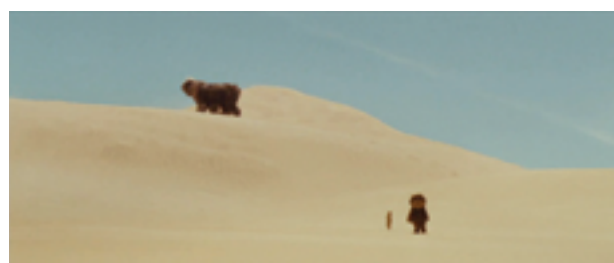


Fig. 86. Carol y Max en el desierto, mientras el perro gigante se pasea por el fondo. (Jonze, 2009)

hace a través de historias inventadas, en las que se proyecta y desde las cuales comienza a ser consciente de quién es. Se observa en esta escena una conciencia sobre sus acciones pasadas, en relación a su familia. Sobre este punto en concreto del arquetipo de la *Justicia VIII*, Ni-



Fig. 87. Carol mostrando a Max la maqueta de la ciudad que todos los monstruos diseñaron. (Jonze, 2009)

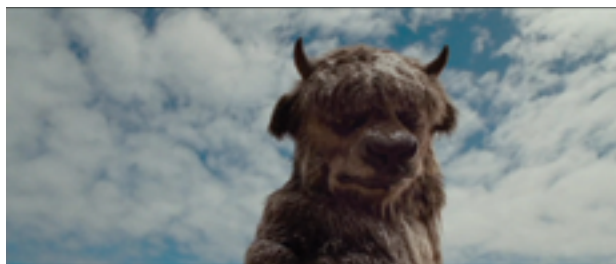


Fig. 88. El Toro observando el diseño de Max frente al resto de monstruos. (Jonze, 2009)

chols (2008) define:

Si el héroe sigue viendo a sus padres como los malvados responsables de sus carencias y limitaciones, está tan atado a ellos todavía como cuando los consideraba sus salvadores infalibles. Cortar el cordón umbilical significa, psicológicamente separarse o liberarse de toda dependencia infantil, tanto negativa como positiva. El significado ritual de la espada de oro de la Justicia es sacrificio. (p. 219)

Hace hincapié en el sentimiento de culpa:

Toda separación del vientre materno de lo inconsciente lleva consigo un sentimiento de culpabilidad, (...) La conciencia es una actividad del yo mismo y como tal es esencialmente una cuestión privada e individual. (p.223)

Tras el encuentro con la *Justicia VIII*, Max se siente bien, se ha hecho amigo de sus monstruos, se coloca la corona, ahora es su rey. Siente que puede dominarlos (fig. 83).

La siguiente escena muestra al niño, despertando en brazos de alguien, mira al suelo y ve la sombra de Carol, su sombra psicológica con cuernos, (fig. 85). El monstruo, le muestra su reino, le explica que todo es suyo, todo menos un montón de cosas que no lo son. Le pide que sea su rey para siempre a lo que Max dice que sí. En esta escena se encuentra el *Carro VII* (fig. 84).

Como el joven rey de la carta de Marsella, Max

se coloca por encima de sus instintos, se presenta como un adulto que quiere encontrar su lugar individual en un contexto social más amplio. Al hacerlo, descubrirá sus propias potencialidades y limitaciones, las cuales aun pueden presentarse como contradictorias. (Nichols, 2008)

El *Carro VII* los lleva al desierto, donde las rocas se han convertido en arena, y tras arena... Este proceso de transformación, recuerda a Max la muerte del sol, cosa que cuenta a Carol. El monstruo, como sombra de Max, se niega a aceptarlo por miedo.

Es en este momento cuando entra a escena un perro gigante en la escena (fig.86), es el perro de la *Luna XVIII* (fig. 89), que les muestra el lado



Fig. 89. Arcano nº XVIII, La Luna Max, (Boj, 2014).

oscuro de ese luminoso desierto, los hace conscientes de que todo se transforma, todo debe finalizar antes de empezar de nuevo, no obstante, ellos no aprecian todavía este último matiz.



Fig. 90. El pie del toro que obliga a dibujar la media Luna. (Jonze, 2009)

La fuerza de este arcano, La *Luna XVIII*, comienza a mostrar las partes de una realidad que ambos, como héroe y sombra se niegan a asumir, y que sin embargo, deben y de hecho descubrirán juntos. Les lleva a visitar la maqueta de un mundo maravilloso que todos los monstruos habían diseñado (fig. 87), creación que realizaban juntos, antes de crecer. Carol cuenta al niño la historia de como una día los dientes se caen y ya nada es lo mismo, de nuevo, dientes, y cambio. Esta escena representa el paso a la conciencia individual; la conciencia del espacio entre uno y otro, deriva en la conciencia del yo como ente independiente.

¿Sabes como es que se te caigan los dientes poco a poco, sin que lo notes, y que cuando te des cuenta esté todo separado y que de repente, un día, ya no te quede ninguno? (Jonze, 2009, min:)

En el momento en el que Max introduce la cabeza en el centro de la maqueta, fluye el agua que une y da vida al poblado. Un río que conecta todo. Las aguas de la *Luna XVIII*, muestran de un modo simbólico en este motivo, el modo en el que el fluir del inconsciente revela como

cada una de las personalidades que comienzan a percibirse de forma individual, no dejan de formar parte de la misma psique.

De ahí que el siguiente paso de Max, sea la propuesta de construcción de un fuerte. Esta vez el *Emperador VIII* sí tiene un pueblo al que proteger y guiar. Juntos crearán un lugar donde permanecer salvaguardados de los miedos.

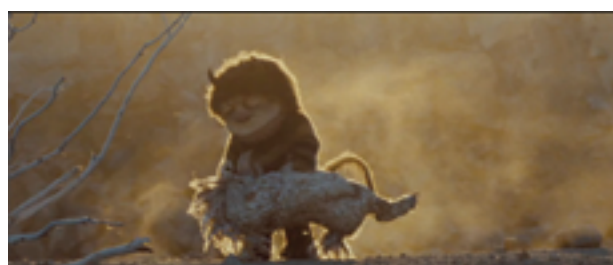


Fig. 91. Carol calculando el terreno utilizando a Douglas como unidad de medida. (Jonze, 2009)

El *Papa V* vuelve a hacerse presente durante el diseño del fuerte, el Toro está situado frente a todos los demás, a una altura más elevada que el resto (fig. 88), un plano contrapicado lo muestra en conexión con el cielo, con lo espiritual. Asimismo colocando el pie justo en el lugar en el que Max está diseñando (fig. 90), obliga al niño a que la torre de vigilancia que está dibujando adquiera la forma de media luna, lo que de nuevo, genera una conexión con el arcano homónimo, y con lo que todavía este mantie-



Fig. 92. Max disfrutando de la construcción que están terminando, entre las margaritas naranjas. (Jonze, 2009)

ne por descubrir, bajo la tenue luz reflejada del



Fig. 93. El Toro dirigiendo como Diablo a Judith e Ira, mientras Max se acerca. (Jonze, 2009)

satélite.

Una vez la *Emperatriz III*, a través de KW, da el visto bueno, comienzan los trabajos de construcción. Todos se ponen manos a la obra y entablan conversaciones amigables, el trabajo en equipo lima asperezas, haciendo que todo fluya.

Al finalizar el primer día de trabajo Carol y Max intiman y celebran. Max se llega a dormir sobre el fuerte adornado con margaritas naranjas (fig. 92), las cuales acaban de ser colocadas por el niño y su sombra. El significado de las margaritas ya ha sido tratado en la historia de Alicia, relacionándose con la conciencia. En este caso al relacionar la flor con su color naranja⁴⁶, el héroe está en un momento de toma de conciencia y transformación dentro del campo de lo social, de las relaciones.

Judith e Ira, manipulados ambos por el Toro desde lo alto de la construcción (fig. 93), personifi-

⁴⁶ En china y la india el naranja es el color de la transformación. Por su relación de opuestos y lo que esta unión implica. Esta visión está basada en el confucionismo, el naranja está formado por el amarillo y el rojo, desde la mirada confucionista, son colores opuesto pero emparentados, como fuego y luz, sentido y espíritu...

Respecto a la transformación a partir de la relación de los opuestos Heller (2009) describe: *Todo ser se concibe como resultado de la acción recíproca del yang, el principio activo masculino, y el yin, el principio femenino y pasivo. Yang y yin no son contrarios rígidos, sino que se transforman uno en otro, porque nada permanece siempre igual. Nadie vive por sí mismo, sino que reacciona ante los demás. Toda transformación resulta de la acción recíproca de progreso y perseverancia y sólo la perseverancia lleva al progreso.* (p.187)

can el motivo del arquetipo del *Diablo XV* (fig. 66). Al comprender que una de las sombras de la *psique* de Max, en este caso Carol, destaca sobre las otras, Judith es poseída por un ataque de celos que acaba enfrentando al niño con este arquetipo. El conflicto que no resolvió con su madre en la última discusión, tendrá que salir ahora a la luz. Los celos que él sentía por la atención que su madre estaba prestando a su pareja, ahora son los que Judith muestra hacia el niño. Solo que esta vez la *Emperatriz III*, que al tiempo en la isla es su *ánima*, si estará presente y será la que interceda, aportando cariño. Lo apartará de este conflicto y siguiendo con la evolución del niño, lo empujará a los *Enamorados VI* (fig. 94). Max se verá en una encrucijada



Fig. 94. Arcano nº VI, Los Enamorados Max, (Boj, 2014).

donde tendrá que decidir, si avanzar en su trayecto de apertura y auto-conocimiento, o seguir bajo el yugo de los miedos caprichosos; ambas opciones personificadas respectivamente en KW y Carol en el enfrentamiento que surge por

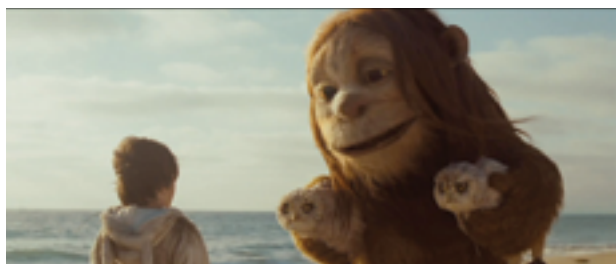


Fig. 95. Max frente al oráculo Bob y Terry, junto a KW. (Jonze, 2009)

la presencia de los búhos.

Los *Enamorados VI* se activa cuando KW lleva al héroe a ver al oráculo, a Bob y a Terry, (fig. 95). De nuevo atraviesan el desierto, pero esta vez junto a la *Emperatriz III*, llegan hasta la playa, donde el agua simboliza vida. Ahí este arquetipo muestra su papel de aceptación de la naturaleza, con toda su crueldad, una *Emperatriz III* brusca que apedrea a los pájaros para hacerlos bajar de las alturas.

La pregunta que Max debe hacer al oráculo, necesita estar formulada en siete⁴⁷ palabras. Max no confía en el oráculo, aun así formula la pregunta que en la versión original sí está compuesta por siete palabras: *how do I make everyone O.K.?*⁴⁸. La desconfianza de Max le impide entender la respuesta, no obstante, en cualquier caso el resultado es que KW se lleva a los bú-

47 El siete, como se ha visto, es para Jodorowsky (2005) el número impar más activo, el número primo más potente de la primera decena. Nichols (2008) lo relaciona con un cambio, una transformación y nueva creación.

48 Traducción: ¿cómo consigo que estén todos contentos?. El niño las siglas O.K. como dos palabras. Estas siglas provienen de la guerra civil americana, de la costumbre de hacer recuento de bajas. Cuando llegaba el mensaje de OK (0 Killed) todo estaba bien.

hos-oráculo, para que vivan con ellos. Max recuerda que Carol no soporta a Bob y Terry, aun así persuadido por KW acepta. Una vez en el fuerte, Max debe hacer entender a Carol que el oráculo no es una amenaza, de este modo el héroe comprende también que no lo es.

Todos parecen entender a Bob y a Terry excepto Carol y Max, que no están preparados para comprenderlo. Ambos se enfrentan el uno al otro por primera vez, Carol duda de Max y comienza a mostrarle al chico sus debilidades como rey, pues supuestamente ha diseñado un fuerte en el que no entrarían enemigos, sin embargo él mismo ha dejado entrar los miedos de Carol. Este enfrentamiento surge por la influencia de los *Enamorados VI*, que al colocar al héroe en



Fig. 96. Arcano nº VIII, El Ermitaño Max, (Boj, 2014).



Fig. 97. Max y Carol hablando tras su primer enfrentamiento. (Jonze, 2009)

posición de elección entre Carol y KW, lo obliga a enfrentarse por fin a su sombra dominante.

La cabra acusa a Max de no ser buen rey, de este modo comienza a despertar lo que terminará siendo el arquetipo del *Ermitaño VIII*.

Max va a ver a Carol a la playa, donde se ha marchado tras el enfado (fig. 97). Para que el monstruo se sienta bien, el niño vuelve a utilizar viejos trucos. De nuevo jugar, luchar, todos con todos en dos equipos: *los buenos* y *los malos*, en un intento inconsciente de comprender que no existe esa polaridad así definida. El mismo se coloca en el equipo de *los buenos*, sigue sin aceptar que asimismo hay mal en él, sin que esto lo defina en su totalidad.

El *Mago I* intenta engañar otra vez al equipo que se ha definido como el de los malos, pero estos se percatan de sus artimañas, los monstruos, sus sombras están evolucionando y él como prota-



Fig. 98. Max en el claro del bosque bajo la influencia del Ermitaño. (Jonze, 2009)

gonista y Ego de su *si-mismo*, debe adaptarse junto a ellos.

Durante el juego se introduce al personaje de Richard el mapache⁴⁹, simbolizando este proceso de acomodación. Los monstruos se lanzan el animal unos a otros. Al final de la lucha, *los buenos* terminan siendo *los malos*, pues son los que trampean y terminan dañando físicamente a estos últimos. Mostrando que en la guerra, en la lucha, en el conflicto no existe esta dicótoma por definición.

Durante una de las peleas, Kw golpea a Carol, sin embargo Carol, que sigue sin aceptar el que KW sea una persona independiente y que aun así forma parte de él, se toma este golpe como

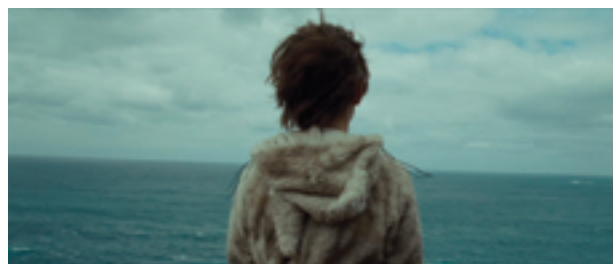


Fig. 99. Max frente al mar, en el momento de la Templanza. (Jonze, 2009)

algo personal y fuera de la diversión.

En esta riña entre la *Emperatriz III* y el *Emperador IIII*, Max comienza a entender como las emociones chocan entre sus personalidades, solo que desde fuera, proyectadas en los monstruos, en sus sombras, es más sencillo comprender que deben llegar a entenderse, pues en el fondo lo que les une es el amor, mal interpretado por el egoísmo y los miedos de Carol en este caso.

⁴⁹ Animal que forma parte del folclore nativo americano, es un trickster que simboliza travesura, destreza y adaptabilidad. La máscara de su rostro representa la habilidad para el disfraz. A la espera de fuente.



Fig. 100. Arcano nº XIII La Templanza Max, (Boj, 2014).

Esto los lleva de lleno a la *Luna XVIII*, en la oscuridad, en círculo, Max debe mostrar quien es en realidad, debe mostrarse tal cual es. Todos se decepcionan al ver que no es más que un niño que no puede protegerlos de los miedos. Alexander la primera sombra que sale del claro

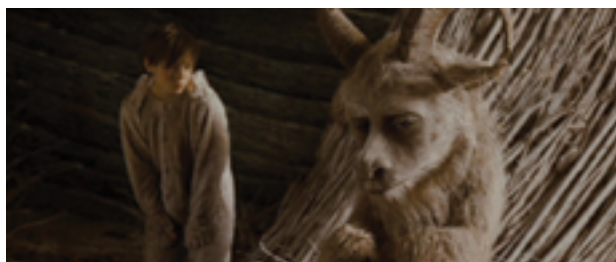


Fig. 101. Max junto Alexander bajo la influencia del Ermitaño. (Jonze, 2009)

del bosque donde Max muestra que no es Rey, se va ya poseída por el *Ermitaño VIII* (fig. 96). Dejan a Max solo bajo la nieve, (fig.98), La *Templanza XIII*⁵⁰ (fig.100) Este último arcano tendrá que traer el amanecer para que Max pueda templar lo que siente al verse por primera vez descubierto de su disfraz, frente al mar Max debe aceptar quien es, (fig. 99). Tres esto vuelve al fuerte donde el *Ermitaño VIII*, Alexander, lo espera para seguir mostrándole quién es, para hacerlo pensar en lo que ha hecho, por su herida en el hombro. Admitiendo al fin que solo es un niño y que no importa, la *Templanza XIII* le ha preparado para otra oportunidad. No obstante le



Fig. 102. Arcano nº XX El Juicio Max, (Boj, 2014).

50 El gato en este arcano sustituye a la serpiente de la versión de Marsella. Para Chevalier y Gheerbrant (2007, pp.523-525), ambos animales se asocian en la cábala y el budismo.

pide que no se lo diga a Carol, Max todavía tiene que admitir quién es frente a él, su sombra hermano en ese momento de su vida, (fig.101). No se atreve a enfrentarse a Carol y el miedo empieza a crecer, llevándolo a querer construir un refugio más pequeño dentro del refugio general, donde poder dormir solo. Esta acción es una huida, que le llevaría a esconderse en un lugar más pequeño de su inconsciente. Carol como su sombra, se enfada, pues siente que no confía en él. Así que al anochecer, el monstruo personifica todos los miedos del niño y vuelve a destruir el fuerte. Como el niño no lo acepta, se vuelve contra todo, contra él. *La Torre XVI* vuelve actuar aquí de un modo mucho más salvaje.



Fig. 103. Max renaciendo de la boca de KW. (Jonze, 2009)

Max pide disculpas pero el monstruo no las admite, y no quiere reconocer que el niño no es un rey, Carol todavía se niega a ver que es el *Diablo XV* el que maneja los hilos a través del miedo. Será Douglas el que a través de su sentido común, verbalice todo. A lo que Carol responde con agresividad y arranca el brazo derecho al pájaro, el brazo derecho de este personaje que representa el sentido común, es un ataque directo al raciocinio.

Tras esta cruenta acción Max se enfrenta a sí mismo por fin, con la misma frase que utilizó su madre *estas fuera de control* esto enfurece más a

Carol que arremete contra el niño.

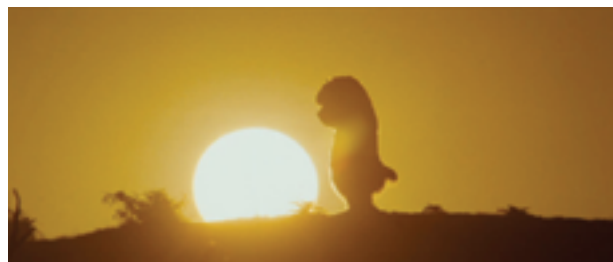


Fig. 104. El Toro colocándose en lo alto en un nuevo amanecer. (Jonze, 2009)

KW salvará a Max de la ira de Carol, comiéndoselo. En el estomago de KW también está el mapache, el animal está comiendo plácidamente, protegido por la madre nutricia. En este motivo se observa a la *Emperatriz III* preñada del nuevo Max.

Desde el vientre de la *Emperatriz III*, Max escucha la conversación entre KW y Carol. La monstruo no entiende a Carol, pero Max en el interior de la *Emperatriz III* le hace comprender que Carol en realidad solo tiene miedo.

Al fin, el niño se ha visto reflejado en Carol, entiende ahora como se siente su madre y comprende a su hermana. Está listo para el *Juicio XX* (fig.102), para el renacer. KW lo saca de su vientre (fig.103) y Max expresa: *ojalá tuvierais una madre, voy a volver a casa*. Ya está listo para el regreso.



Fig. 105. Corazón que le deja Max a Carol. (Jonze, 2009)

Tras esta escena, un plano del toro al amanecer (fig.104). Esta imagen simboliza el renacer de esta sombra, de esta parte de la personalidad del niño, que como ya se ha observado anteriormente, representa la ausencia paterna. El niño al comprender el papel de su madre y apreciarlo como tal, comprendiendo conscientemente el dolor que le ha causado la ausencia de su padre y el dolor que ha causado asimismo tanto a su madre como a su hermana. Comienza a ver al otro.

Aun así no puede abandonar todavía la isla, debe enfrentarse cara a cara con su sombra.

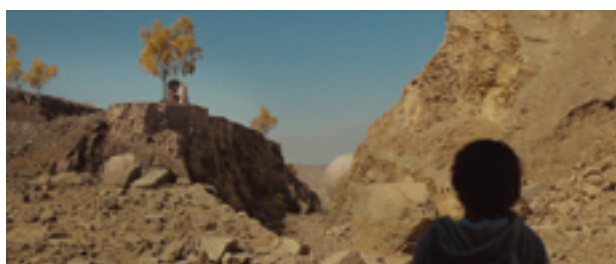


Fig. 106. Max hiendo al encuentro de Carol que esta junto a Douglas bajo el árbol. (Jonze, 2009)

Desde su nuevo renacer, sale en busca de Carol y se dirige a la caverna de la maqueta y encuentra la maqueta destruida. Carol esta siguiendo el mismo proceso que Max ya ha vivido. El niño ahora lo comprende y comprende cual es el siguiente paso, acepta que el monstruo solo siente miedo e impotencia, y una falta de comprensión del amor.

El niño ya no tiene miedo a su sombra y no tiene miedo a quererle, le deja un corazón en las ruinas de la maqueta para que el monstruo sea consciente de este amor incondicional (fig.105). Aún así, la *Estrella XVII* que está preparando la

vuelta a casa, empuja al niño a buscar a Carol. El motivo de este arquetipo se observa en el momento del encuentro, cuando Douglas como el pájaro negro que conecta los dos árboles del arcano, conecta a héroe y sombra para que se despidan, (fig.106).

Por primera vez se muestran como son, para que las cosas se coloquen en su lugar. Tras esto Carol sigue necesitando tiempo para que la mutación se materialice. Así que Max lo deja ir, como las aguas de las dos jarras de la *Estrella XVII*, cada uno debe encontrar su espacio ahora. Este arcano genera cambio a partir de la separación y la distribución. Eso es lo que ocurre en la isla.

El niño esta ahora listo para que el *Sol XVIII*, (fig.110) se active en la playa. Es entonces bajo su luz, cuando por primera vez el Toro habla (fig.107), le pregunta si va a hablar bien de ellos cuando vuelva. Max a conseguido domar al Toro. Ha hecho frente a la ausencia del padre, su sombra más oscura y consigue que esta personalidad se exprese sin restricciones. Aquí se ve el resultado de la *Fuerza XI*, (fig.109).

Max se despide de todos a orillas de la isla, solo falta Carol. Judith le dice que es el primer rey al que no se han comido, ha conseguido comprender sus monstruos, todos bajo la luz del *Sol*



Fig. 107. Max hablando por primera vez con el Toro, con la ausencia de su padre. Resultado de la Fuerza. (Jonze, 2009)

XVIII se muestran tal cual son, se aceptan para seguir y poder seguir avanzando. Se abrazan.

Carol todavía sufre su última rabieta en la ca-



Fig. 108. Los monstruos despidiendo a Max bajo la influencia del Sol. (Jonze, 2009)

verna, hasta que encuentra el corazón de Max, entonces también comprende, llora y corre a despedirse desde la conciencia, bajo la luz del



Fig.109. Arcano nº XI, La Fuerza Max, (Boj, 2014).



Fig. 110. Arcano nº XVIII, El Sol Max, (Boj, 2014).

Sol XVIII, (fig.110).

Max se despide aullando como Carol, como todos, como los monstruos en la orilla, y vuelve a casa arrastrado por la espiral del tiempo que la *Estrella XVII* genera para devolverlo a su hogar. Recorrerá de nuevo los días y las semanas hasta regresar a casa. Ahora están conectados, son uno, se conocen, no será la última vez que se vean pero ya se conocen.

Max vuelve de nuevo a la realidad, de noche bajo la luz de la *Luna XVIII*, ladrando junto a los perros que le acompañan a casa y ahora corren con él.

Al entrar en casa, su madre le espera, en silen-



Fig. 111. Arcano nº XXI, El Mundo Max, (Boj, 2014).

cio le abraza y le da de comer, la madre nutricia de nuevo le acoge. Y Max ya la comprende como parte de él comprende su sufrimiento, su tranquilidad por verlo allí, su cansancio y su debilidad. Su pensamiento ya lo comprende, ha llegado al *Mundo XXI*.

4.1.3. El viaje de Chihiro a lo material

El viaje de Chihiro es una película escrita y dirigida por Hayao Miyazaki en 2001. Su título original significa literalmente *La desaparición espiritual de Sen y Chihiro*. Este film no está basado en ningún texto anterior, aunque críticos y entendidos la relacionan con *Alicia en el país de las maravillas*, obra admirada por el autor. En cualquier caso coincide como el resto de las

historias escogidas para el análisis en basarse en una estructura de Cuento Maravilloso.

El film comienza en el interior de un automóvil, una niña, Chihiro, y sus padres se están mudando, van camino de su nuevo hogar. Esta historia comienza mostrando simbólicamente al *Carro VII*.

La niña se encuentra protegida en el interior del auto conducido y dirigido por sus padres que discuten sobre la velocidad y dirección adecuadas. La joven como en el arcano, esta ya en camino de indagar en sus potencialidades y sus limitaciones. Es un símbolo del viaje interior que está al punto de comenzar para ella. Aunque en principio se niegue, de ahí que el cambio deba ser primero en su inconsciente, en otro lugar.

El *Carro VII* transporta a la niña por un trayecto cada vez más alejado de la ciudad, hasta llegar a un edificio por el que se accede a través de un túnel.

Es el padre quién despierta al arcano del *Loco* en la niña, primero desviándose del trayecto a casa y después introduciéndose en el túnel, olvidándose de cual era su destino en un principio. Este arcano volverá a entrar en juego dentro del filme con mucha más fuerza, pero es ahora el encargado de empujar a los personajes en



Fig. 112. Chihiro con sus padres en el coche. Camino de la nueva casa se pierden. (Miyazaki, 2001)



Fig. 113. Arcano nº VII El Carro Chihiro, (Boj, 2014).

este primer momento.

Llegan a un parque temático abandonado, el padre comenta que construyeron muchos y quebraron por la crisis económica. Este personaje hace aquí la primera referencia a la parte material, en la que Chihiro debe centrar su evolución psicológica. Como ya se ha visto (ctr.2.5.4), los oros en la baraja del Tarot, son los que simbolizan esta parte terrenal, material y física de la psique. De ahí que el fondo de esta versión del Tarot aparezca en amarillo.

En contra de la voluntad de la niña, o más bien, haciendo caso omiso a los miedos y frenos de Chihiro, los padres siguen adelante, cruzan un riachuelo sin entrar en él, van siguiendo el olor

de la comida que encontrarán en uno de los restaurantes del parque.

No hay gente y corren a sentarse para engullir todo lo que encuentran. Chihiro se niega, es entonces cuando el padre señala que no se preocupe, él está allí, tiene tarjetas de crédito y efectivo.

Chihiro comienza a percibir cierto descontrol en el su sombra paterna, al que sigue la materna. Ambos empiezan a comer sin medida. Como ya se ha descrito (ctr.2.5.4) comer, también está relacionado a nivel simbólico, con lo físico y material.

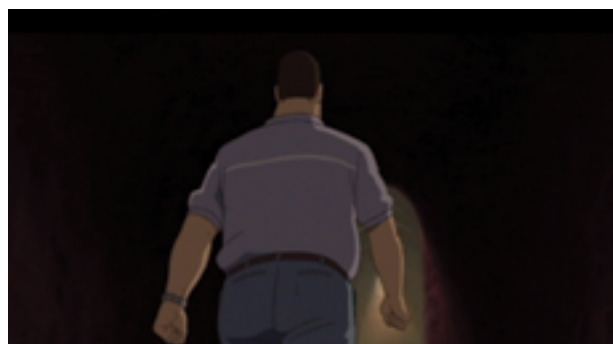


Fig. 114. El Padre sin pensar en la mudanza se lanza a investigar. (Miyazaki, 2001)

La niña se aleja de sus padres y sube unas escaleras curioseando. Estas escaleras simbolizan la ascensión a un nivel superior de conciencia. Y le conducirán al puente que lleva al balneario donde todo cambiará. El balneario se presenta mostrando los símbolos de los cuatro elementos: chimenea-fuego, bandera-aire, fuente-agua, cuidado del cuerpo-tierra⁵¹. Pero todavía no es el momento de entrar.

Se asoma por el puente y ve pasar un tren que sale de un túnel. El tren simboliza el modo per-

⁵¹ Esto último relacionado con la parte material a la que la niña debe enfrentarse en esta aventura.



Fig. 115. Arcano sin número, *El Loco Chihiro*, (Boj, 2014).

fecto en el que se enlaza el mundo psíquico, al tiempo que evoca un vehículo de evolución, hacia una toma de conciencia que lleva a una nueva vida. (Chevalier y Gheerbrant, 2007) De esta manera se marca el comienzo del cambio para ella.



Fig. 116. Los padres de Chihiro comiendo sin control en el restaurante, mientras ella se niega a probar bocado. (Miyazaki, 2001)

En el puente se encuentra con su *ánimus* por primera vez. Haku⁵², alertará a la niña del peligro de permanecer en este lugar si se hace de noche⁵³. El chico no está preparado para este encuentro todavía. Y envía a la niña a buscar a sus padres. Pero ya es tarde, sus padres ya son cerdos, la niña tendrá que enfrentarse a sus sombras y liberar su *ánimus* antes de poder regresar.

Los cerdos en el I Ching se consideran, junto a los peces, los animales menos espirituales de



Fig. 117. Chihiro subiendo las escaleras hacia una torre santuario. (Miyazaki, 2001)

la creación, siendo por ello los más difíciles de influir. Se deduce de esto que para poder influirlos, uno debe alcanzar un alto grado de conocimiento y aceptación de su verdad interior. (Wilheim, s.f.) En este punto simbólico se sitúa la heroína a partir de aquí.

Los padres han caído en manos de las sombras, Chihiro ya ha entrado en su inconsciente. El agua es un símbolo que acompaña estos momentos, y efectivamente la niña termina cayendo en el lago. Justo cuando se dice a sí misma *no puede ser, estoy soñando, vete... desaparece...* Comienza

⁵² Se presenta sobre la sombra creciente de la barandilla del puente, esta imagen lo relaciona directamente con lo que él es en la historia, una de las sombras de la niña, la más importante en este caso, su *ánimus*.

⁵³ La noche, como la luna simbolizan de modo general el inconsciente, aquello que está a la sombra de la consciencia.



Fig. 118. Chihiro se encuentra por primera vez con Haku, su ánimos, después de haber visto pasar el tren por primera vez. (Miyazaki, 2001)

a desaparecer pero no el sueño, es ella quien comienza a ser incorpórea, pues no es un sueño es su psique. Este símbolo puede relacionarse con una parte de la *Estrella XVII*, por el símbolo de la rana⁵⁴ de piedra que deja caer agua en el lago de aguas todavía oscuras, mientras ella misma simboliza lo que del agua queda en la tierra. Un barco lleno de luz embarca donde ella está y las sombras empiezan a descender, se van materializando conforme van llegando a la orilla. Sombras y dioses invisibles en la consciencia, toman forma en el inconsciente. En palabras de Nichols, la *Estrella XVII* surge cuando *Las aguas vivas del inconsciente colectivo tocan la tierra de la*



Fig. 119. Chihiro descubre que sus padres ahora son cerdos que han perdido su humanidad. (Miyazaki, 2001)

54 Aunque la rana es un animal lunar en la antigua China y en la Camboya actual, esta relación se hace por ser un animal yin, creativo y fértil. No obstante en la escena, su relación con la lluvia, y en este caso el agua que ella misma vierte en el lago, lleva directamente a la *Estrella XVII*. Por otro lado, se considera asimismo símbolo de transformación y metamorfosis, lo que señala de nuevo el proceso de la heroína en la historia de Miyazaki.

realidad individual humana (2008, p.407)

Haku va al encuentro de la niña, sabe que si no come algo de ese mundo, desaparecerá. Una única baya será suficiente, sin caer en el exceso de sus padres que la convertiría en cerdo, es una necesidad de supervivencia para poder mantener su forma física en ese mundo. La *Estrella XVII* está empezando a trabajar, por un lado airea y derrama en el inconsciente lo que todavía no puede hacerse consciente, a través de la rana



Fig. 120. Chihiro cae a las aguas todavía oscuras que simbolizan el inconsciente. (Miyazaki, 2001)

que vierte agua al lago; por otro Haku ofrece a la niña una baya, parte del inconsciente que debe comenzar a asimilar.

Yubaba la bruja, también ha notado que la niña está ahí, y sale a buscarla en forma de pájaro. Este es el pájaro de la *Estrella XVII*, el pájaro negro que une los árboles de la vida y el conocimiento en el arcano marsellés. Bajo su vuelo, la niña está paralizada y Haku vuelve a actuar *en nombre del viento y el agua que hay en ti, levántate*. Esta vez es el *Mago I* el arcano que se activa poseyendo a Haku, haciendo consciente a Chihiro de aquello que la niña ya posee, sus herramientas materiales⁵⁵.

55 Como ya se ha expuesto en capítulos anteriores, el viento y el agua equivalen a espadas y copas respectivamente, dentro de la simbología del Tarot. Al mismo tiempo espadas y copas corresponden simbólicamente a las dos de funciones auxiliares de la niña en esta historia: pensamiento y sentimiento respectivamente. Estas dos funciones la acompañarán en el via-



Fig. 121. Arcano nº XVII, La Estrella Chihiro, (Boj, 2014).

Niña y *ánimus*, corren juntos hacia el balneario. Llegan al puente que precede su entrada y la niña no debe respirar, o de lo contrario los habitantes de este lugar despertarían del hechizo y notarían que su aliento es de humana⁵⁶.

En el puente se cruzan por primera vez con el Sin Cara, que más tarde se transformará en *Diabolo XV*.

La niña no aguanta la respiración hasta el final

je hacia el inconsciente, donde tendrá que despertar su función inferior, la intuición, a partir del control de su función superior: la sensación, que se relaciona con los sentidos, el cuerpo, lo matérico, y losoros en la simbología del Tarot. Equilibrar esto la reunirá con su *ánimus*, Haku, el niño Dragón.

56 Esta escena plantea la fragilidad del inconsciente ante el hecho de despertar a la consciencia.



Fig. 122. Arcano nº I, El Mago Chihiro, (Boj, 2014).

del puente y los descubren, el *Mago I* sigue actuando a través de Haku y neutraliza a la rana⁵⁷ que había notado la presencia de Chihiro.

Escapan por una pequeña puerta⁵⁸ hasta un jardín donde el chico explica a la niña que debe conseguir un trabajo en el balneario para poder estar allí. De nuevo esta necesidad lleva a relacionar la historia con el dominio de lo material.

Para llegar a controlar esta parte de su *psique*

57 De nuevo una rana, esta vez viva. Al no ser la última vez que este anfibio entra en escena durante la aventura, el símbolo se leerá a partir de aquí por su modo disperso de presentarse junto a la niña, relacionándose por ello con la acepción de Elío Ecdicos, que vio en las ranas, los símbolos de los pensamientos fragmentarios y dispersos que importunan a los meditadores aun ligados a las preocupaciones materiales del mundo. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, p.868) Recordando así que a nivel simbólico es precisamente esto lo que la niña debe aprender a controlar en la historia. La vida material, el cuerpo, la salud, y la creatividad que simbolizan los oros.

58 Similar a la puerta por la que Alicia sale de la madriguera hacia el país de las maravillas.



Fig.123. Chihiro manteniendo la respiración, junto a Haku cruzando el puente hacia el balneario, se cruzan con el Sin Cara. (Miyazaki, 2001)

debe descender a lo más primario⁵⁹, representado en la historia en las calderas. Las calderas se relacionan con el fuego, el tercero de los cuatro elementos, equivalente a los bastos en la baraja. Desde allí, tras conocer al *Emperador VIII* debe preparar el encuentro con la *Emperatriz III*, personificada en Yubaba. Sin Embargo, eso será más adelante.

Antes de dejar marchar a Chihiro, Haku le rebela que la conoce desde pequeña⁶⁰, tras esto le indica el camino hacia las calderas⁶¹. Tiene miedo pero avanza a pesar de él. La *Luna XVIII* que se muestra en su estadio creciente, comienza a acompañar a Chihiro en este descenso.

Al llegar a las calderas encuentra a Kamaji, quien personifica al *Emperador VIII* (fig.128). Este personaje, al igual que el arcano, es el prin-

59 Haciendo de nuevo referencia a las cuatro funciones de Jung (Nichols, 2008, pp.468-470), si la niña posee la sensación como función superior, la que corresponde al símbolo de los oros, en su inconsciente debe alcanzar su función inferior, la que se mantiene oculta, en este caso la intuición, equivalente a los bastos y al elemento fuego.

60 Es su *ánimus*, no puede ser de otro modo.

61 Es la segunda vez en la historia que al mirar hacia abajo, la niña ve pasar un tren y no será la última. Puede simbolizar, el hecho de que este cambio va más allá de sus deseos, es un cambio inevitable como individuo que ocurre a pesar de que su yo consciente se niegue. De igual modo que el mudarse de lugar de residencia en la historia o el estar en este lugar al que en principio se negaba a estar, por miedo y es arrastrada por su padres. Es un cambio que está por encima de su voluntad. Posiblemente por este motivo, la niña no podrá subir en el tren que la lleve a la casa de Ceniba hasta que cree su grupo de compañeros: Bebe, transformado en ratón, pájaro transformado en Mosca y el Sin Cara, ya limpio de su lado oscuro.

cipio activo masculino que mantiene en marcha los baños de Yubaba, quién personifica a la *Emperatriz III* en este caso.

Asimismo, disfruta de un ejercito de motas de carbonilla que le ayudan a mantener las calderas encendidas.

Este personaje se presenta como el esclavo de las calderas que calientan los baños. Posee seis brazos con sus seis manos, todos trabajando a la vez.

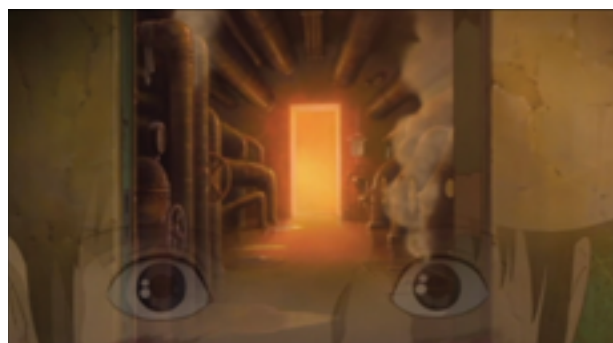


Fig. 124. Haku hace ver a la niña el camino que debe recorrer hasta las calderas. (Miyazaki, 2001)

Mientras pide trabajo al *Emperador VIII*, la niña ayuda a una mota de hollín a llevar una piedra de carbón, sin saber muy bien que debe hacer con ella. Kamaji ordena, *vamos acaba lo que has empezado*, pero entonces todas las motas quieren que les ayude y fingen cansancio para que



Fig. 125. Bajando hacia las calderas, con mucho miedo, ve pasar por segunda vez el tren. (Miyazaki, 2001)

ella les lleve el la piedra. En este punto Kamaji ofrece su primera lección, pues el motivo de este viaje simbólico a su inconsciente es dominar lo material, pero debe prestar atención a su intuición y comprender el funcionamiento de todo el sistema de su *psique* al fin y al cabo. Ka-

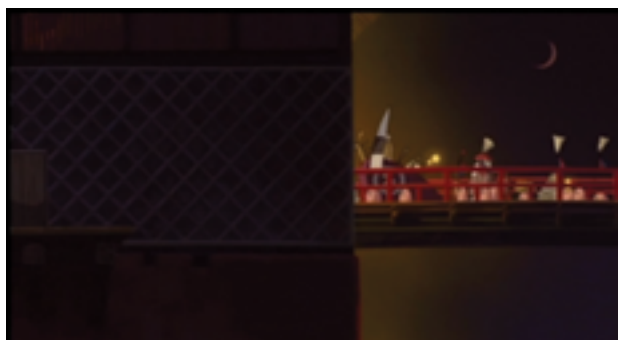


Fig. 126. La Luna creciente preside la entrada de dioses al balneario. (Miyazaki, 2001)

maji le explica que no puede quitarle el trabajo a la gente, si no trabajan se rompe el hechizo. Traducido a el funcionamiento de la psique, se para el sistema.

Kamaji dice a Chihiro que allí no hay trabajo para ella, que lo busque en otra parte. Que debe pedirle trabajo a Yubaba.

Necesita trabajar, pero no junto al elemento fuego, no son sus instintos y su intuición lo que debe controlar en esta historia, debe despertarlos y saber usarlos, pues están dormidos. Son sus sensaciones, la vida material, su creatividad, su cuerpo lo que debe aprender a controlar, (este ultimo transformado simbólicamente en la historia a través del cuerpo de sus padres y Haku, (su *ánimus*). A través de este control de lo que simbolizan los oros, llegará a despertar los bastos. Su intuición despertará cuando deje de primar su pensamiento, cuando sepa utilizarlo sin priorizarlo.

En ese momento llega Lin, sombra hermana de Chihiro, quien en un principio puede parecer la *Emperatriz III* o *Papisa II*, ya que se muestra como madre nutricia (fig.129), no obstante esto no debe confundir, pues lo que hace es alimen-



Fig.127. Kamaji dirigiendo a su ejercito de hollín para mantener calientes las calderas. (Miyazaki, 2001)

tar de modo correcto, sin exceso.

Por otro lado Kamaji entrega a Lin un tritón asado, con el que la chantajea para que acompañe a Chihiro a ver a Yubaba (fig.130), en este acto se lee al *Mago I*, quien muestra como utilizar el material. Lin va explicando como debe comportarse mientras la lleva hasta la verdadera *Emperatriz III*, (fig.134). Para llegar hasta ella, ascienden varias plantas seguidas por un Dios que las ayuda ocultando a la niña, pues sin trabajo ella todavía no puede estar allí.

Lin utiliza el tritón que le ha entregado Kamaji para manipular a un ayudante del balneario que está al punto de descubrir a la niña (fig.131). De nuevo, comida, una necesidad básica del mundo físico, que representa simbolizando aquello que se debe saber manejar, aquí se muestra de nuevo el *Mago I*.

Al llegar arriba la niña encuentra dos puertas rojas entra por una de ellas y cruza tirada por el



Fig. 128. Arcano nº III, El Emperador Chihiro, (Boj, 2014).

poder de la *Emperatriz III*, (fig.132). Atraviesa portones y pasillos hasta llegar a un salón donde Yubaba esta haciendo la contabilidad. Mientras tres cabezas verdes salen a saludar a la niña, (fig.133). La cabeza simboliza de un modo general el ardor del principio activo, la autoridad de gobernar, de ordenar y esclarecer, (Chevalier



Fig. 129. Lin descubre a Chihiro en las calderas mientras da de comer al hollín. (Miyazaki, 2001)

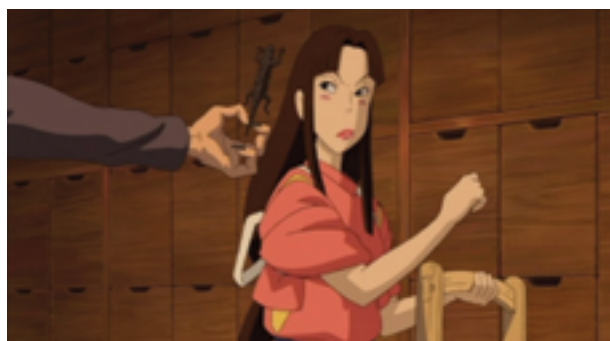


Fig. 130. Kamaji convence a Lin utilizando la comida, un tritón asado. (Miyazaki, 2001)

y Gheerbrant, 2007). Aquí se observa la relación de la *Emperatriz III* con su compañero el *Emperador IIII*, es el símbolo que la une a él, del mismo modo que el pájaro del escudo marsellés.

Son tres cabezas verdes, como tres es el numero de su arcano⁶² y verde la relación con la naturaleza, y lo natural, que este arquetipo femenino



Fig. 131. Lin utiliza el tritón para distraer a uno de los empleados que ha estado al punto de descubrir a Chihiro. (Miyazaki, 2001)

mantiene.

Asimismo, la simbología de la cabeza se relaciona con los oros en esta narración, pues representa por otro lado, el lugar donde el espíritu se manifiesta con respecto al cuerpo, como expresión de la materia. (Chevalier y Gheerbrant,

62 Número tres, que representa las trinitades: Padre, Hijo, Espíritu Santo; Pasado, Presente y Futuro; y el Padre, Madre, Hijo implícito en el mito de Isis, Osiris y Horus. Los motivos de la *Emperatriz III* se relacionan con esta última trinidad, pues se personifican por un en lado las cabezas; que se relacionan con lo masculino; y por otro en el Bebe que representa claramente al hijo.

2007)

Tras levantarse del suelo por caer empujada por la inercia del tirón mágico de la bruja, Chihiro comienza a hablar e inmediatamente, la bruja le cose la boca. Mientras fuma⁶³, Yubaba le habla



Fig. 132. Chihiro siendo arrastrada por los poderes de Yubaba, la Emperatriz. (Miyazaki, 2001)

de sus padres y la amenaza con convertirla en cerdo como a ellos (fig.135). La insulta, la asusta y humilla para ofrecerle, según ella, el peor de los trabajos que tiene.

Aquí la *Emperatriz III* como en Alicia en el país de las Maravillas, representa el papel de la Gran Madre, la terrible y devoradora, la cruel Madre Naturaleza, que transforma su forma sutil del amor, en una aparente, ambición por el poder. (Nichols, 2008)

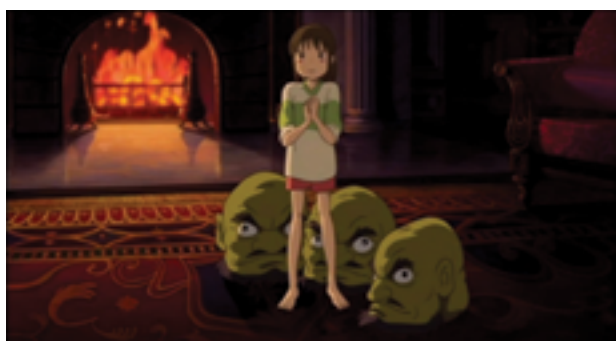


Fig. 133. Chihiro pidiendo trabajo a Yubaba, custodiada por las tres cabezas verdes. (Miyazaki, 2001)

⁶³ Acción que la relaciona de nuevo con su compañero el Emperador, en esta aventura, pues el *Emperador* es quien mantiene las calderas humeantes del balneario.



Fig. 134. Arcano nº III, La Emperatriz Chihiro, (Boj, 2014).

El Bebe es quien en este momento ayuda a la niña a través de su acción, llorando y rompiendo todo (fig.136). De este modo la bruja termina aceptando la suplica de empleo de la niña para poder dedicarse al gran bebe. Este personaje refuerza el lado negativo de la *Emperatriz III*, la madre terrible que sobre protege al Bebe para no dejarlo evolucionar y poseerlo de algún modo.

Aquí esta la trampa de este vínculo perverso con la *Emperatriz III*, por un lado humilla y desprecia a la adolescente que quiere independizarse, y por otro, protege en exceso a Bebe para que no evolucione. En el Bebe se muestra la parte infantil de la niña, que en su inconsciente

todavía existe excesivamente protegida. Se debe romper este vínculo para poder llegar a tomar sus propias decisiones. La *Rueda de la Fortuna X* despertará totalmente esta acción, mucho más adelante.

Como la *Emperatriz III*, este personaje funciona por intuición más que por lógica; hizo un juramento en el cual prometía dar trabajo a todo aquel que se lo pidiera.



Fig. 135. Yubaba fumando mientras explica a Chihiro que le va a ocurrir lo mismo que a sus padres. (Miyazaki, 2001)

Para comenzar sus tareas en el balneario, debe firmar un contrato con su nombre. La Bruja le roba este nombre para darle otro: Sen, (fig.137). De este modo Yubaba mantiene atrapados a los personajes en su mundo, ya que terminan olvidando su anterior identidad. A nivel simbólico psicológico, se interpreta como que estas

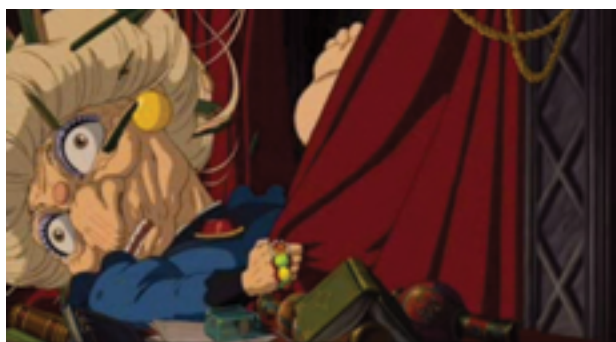


Fig. 136. Bebe golpea a Yubaba haciendo que la discusión con Chihiro se resuelva a favor de la niña. (Miyazaki, 2001)

sombras de la *psique* quedan atrapadas en el inconsciente por no poder ser nombradas fuera de él⁶⁴. Otro acto que muestra el lado negativo de la *Emperatriz III*, que se opone al *Emperador III*, Pues una de las características del *Emperador III* es nombrar las cosas para definir las y clasificarlas y hacerlas conscientes.

Una vez el contrato firmado, la bruja le pregunta si entiende que desde ese momento se llamará Sen, y grita: *contéstame Sen*, en ese momento entra Haku: *me has llamado*; revelando de este modo en esta escena que realmente la niña y él son dos partes de un todo.

Tras esto, Haku y Sen descienden en el ascensor (fig.138), donde el chico se muestra distante y frío. Se puede interpretar como la entrada en la

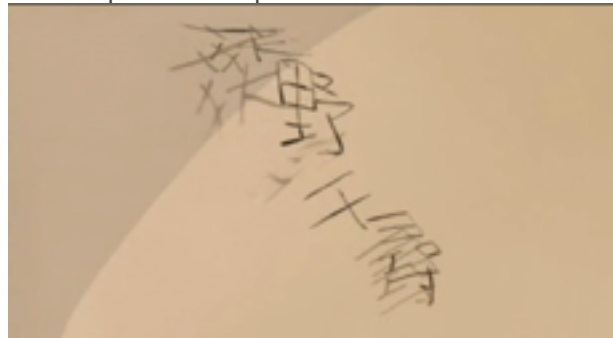


Fig. 137. Yubaba roba el nombre a la niña, arrancándolo del contrato que la niña acaba de firmar. (Miyazaki, 2001)

influencia de la *Torre XVI*, no solo por el descenso, que en este caso no es brusco, también por la decepción que empieza a invadir a Chihiro. Nadie debe saber que simpatizan. Aunque la niña no entiende este comportamiento y lo interpreta como rechazo.

El chico-dragón presenta la niña al resto del personal, dejándola en manos de Lin, quien del

⁶⁴ Esta lectura hace pensar en una pérdida de consciencia, de la que solo puedes salir si se recuerda quién se es en la consciencia.



Fig. 138. Haku y Chihiro en presencia de Yubaba. (Miyazaki, 2001)

mismo modo que Haku finge no conocerla hasta que se encuentran a solas.

La niña comienza a sentirse mal, al saber por boca de Lin, que Haku es el servidor de Yubaba y que debe tener cuidado con él. Está descubriendo un lado oscuro en su *ánimus*.

En la siguiente escena, mientras duermen, Haku a subido de vuelta con Yubaba, (fig.139). El chico sube de nuevo a la *Torre XVI* de la que tendrá que caer junto a la niña.

Yubaba y su pájaro salen a volar, cruzando la llanura. La *Estrella XVII*, que ya se había presen-

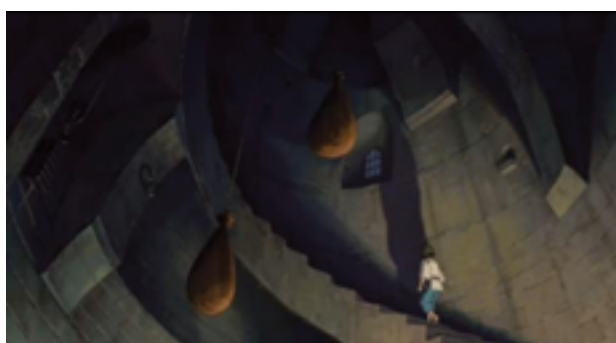


Fig. 139. Haku asciende por la Torre, de la que tendrá que caer más tarde, para ver a Yubaba. (Miyazaki, 2001)

tado a la llegada de la niña a este mundo del inconsciente, regresa ahora con toda su fuerza. El pájaro negro del arcano se ve reflejado otra

vez en el pájaro de Yubaba esta vez junto a la bruja misma. (fig.140)

Haku va a ver a Sen, que aunque está en la cama no ha dormido, el chico la llevará a ver a sus padres. (fig.141) Al cruzar el puente Sen se vuelve a encontrar con el Sin Cara. Pero Haku la espera al otro lado y la conduce entre las flores hacia la granja donde están todos los cerdos. Ni siquiera recuerdan que han sido humanos, ahora no son nada espirituales, lo material les ha poseído por completo.

Haku, le entrega su antigua ropa y la tarjeta que acompañaba las flores que sus antiguos amigos



Fig. 140. Espiral perteneciente a la Estrella que saca a Alicia del País de las Maravillas hacia el Sol. (Miyazaki, 2001)

le habían regalado antes de partir junto a sus padres hacia el nuevo hogar. En la tarjeta está escrito su nombre, que estaba empezando a olvidar. En este momento Haku confiesa que él no recuerda su nombre propio nombre, pero que en cambio sí recuerda el de ella.

El chico da de comer a la niña para que recupere sus fuerzas. La *Estrella XVII* comienza a actuar en el interior de la niña. Ambos, como el arcano, desprovistos de pretensiones, se confiesan y comienzan la tarea de la *Estrella XVII*, trayendo a la luz parte de su inconsciente. Esto se revela

en la conversación, pero asimismo en el acto de alimentar a la niña y en su reacción de llorar. Ahí el arcano está dividiendo, por una lado lo que debe nutrirla y por otro lo que debe salir al exterior. También la posición de cuclillas se acerca a la humildad de la posición de la *Estrella*



Fig. 141. Los padres de Chihiro convertidos en cerdos. (Miyazaki, 2001)

Ila XVII, que está de rodillas. Ambos comienzan el trabajo alquímico interior de la niña.

Tras esto, Sen vuelve al balneario y ve salir volando un dragón. Todavía no sabe conscientemente que es Haku, pero si inconscientemente. El Sin Cara sigue a la niña, hasta quedar cerca de la casa de baños.

Cuando la niña llega a las calderas se queda dormida. En el exterior, la *Estrella XVII* sigue su



Fig. 142. Haku devuelve las ropas y el nombre real a Sen. La alimenta mientras la niña llora. (Miyazaki, 2001)

limpieza a base de lluvia, la cual termina inundando los aledaños del balneario; esta limpieza va dirigida al resto de sombras de la *psique* de la niña, una limpieza colectiva. Mientras, en el interior la actividad de limpieza de dioses comienza. Esta última serie de escenas se presentan con la vuelta del pájaro-bruja bajo la lluvia (fig.143).

En el balneario, envían a la niña y a Lin a limpiar la bañera grande. El Sin Cara, al que la niña ha dejado entrar, la ayudará. Este personaje se presenta bajo el poder del *Mago I* en estos momentos, ofreciendo a Chihiro la ficha que necesita para limpiar la bañera. No obstante, este mismo personaje terminará representando al *Diablo XV* (fig.148), que por otro lado en palabras de Nichols (2008) este arcano oscuro es la sombra del *Mago I*; más adelante se mostrará de nuevo en la barita de Yubaba (fig.149)



Fig. 143. Vuelve Yubaba y la Estrella llega a su punto álgido. (Miyazaki, 2001)

La lluvia de la *Estrella XVII*, por otro lado, llamará hacia el balneario a un aparente Dios pestilente, el cual terminará despertando dos arcanos más (fig.150).

Antes de la llegada del Dios al balneario, el *Diablo XV* (fig.144) comenzará a tentar a la niña. El



Fig. 144. Lin y Sen deben limpiar la bañera grande. (Miyazaki, 2001)

Sin Cara, por ser un ser vacío, posee la facultad de reproducir materialmente todo aquello que toca, pudiendo además adquirir las cualidades de aquel o aquello de lo que se alimenta. Pero dentro del balneario, pierde el control y el ansia de llenar el vacío lo posee. De ahí que intente hacer caer a la niña en sus garras de avaricia, comenzando por ofrecerle en grandes cantidades, aquello que la niña necesita o aquello que él considera que ella debe desear; en este caso la ficha de baño que el *Mago I* le ha facilitado a través de él (fig.147). Pero Chihiro está allí para controlar ésto, al contrario que sus padres y todos los empleados del balneario, no caerá en su trampa. Como heroína de su inconsciente, su *sí-mismo* necesita enfrentarse a ésto y salir victoriosa.

Por otro lado, el poder del *Mago I* sigue actuando, se muestra a través del motivo de la barita



Fig.145. El Dios pestilente al balneario, bajo la fuerte lluvia de la Estrella. (Miyazaki, 2001)

mágica a las ordenes de la *Emperatriz III* quien envía a la niña a colocarse frente a las herramientas que el arcano le está enseñando a manejar, y de este modo separar lo necesario de lo innecesario para quedarse con lo esencial, tarea que está dirigiendo la *Estrella XVII*.

Encargarse de esta bañera es la primera prueba que la *Emperatriz III*, (bajo la forma de Yubaba), demanda a Sen, bajo la influencia del *Mago I*.



Fig. 146. El Sin Cara entrega la mejor de las fichas de baño a Sen. (Miyazaki, 2001)

Y estos a su vez, bajo la mirada y acción de la *Estrella XVII*.

Sen debe encargarse de bañar al Dios Pestilente que acaba de llegar. Este, entra a la bañera inundándolo todo de lodo (fig.150).

La niña utilizará las fichas que el *Mago I* ha hecho aparecer en un barreño a la entrada del ha-

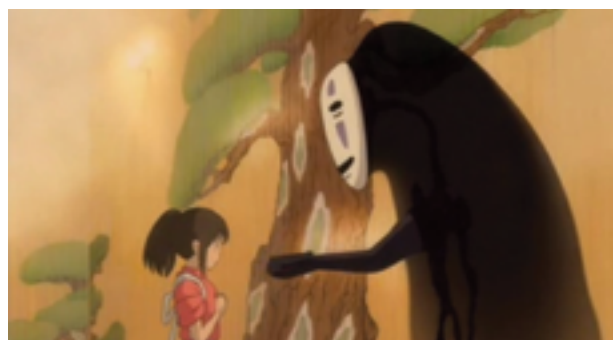


Fig. 147. El Sin Cara ofrece más fichas copiadas a Sen. (Miyazaki, 2001)



Fig. 148. Arcano n.º XV, El Diablo Chihiro, (Boj, 2014).

bitáculo.

Es una tarea que debe empezar sola, aunque terminen ayudándola; como las estrellas del arcano XVII colaboran iluminando a la estrella central y a la figura, que desnuda separa por un



Fig. 149. Yubaba explica, barita en mano, la tarea que Sen debe realizar con el Dios pestilente. (Miyazaki, 2001)

lado, el agua para nutrir la tierra y por otro el agua que mostrada a la consciencia, vuelve al inconsciente para nutrirlo de un modo nuevo.

Durante esta escena también el *Colgado XII* (fig.151) mostrará sus motivos y su influencia, dejando a Sen atrapada boca abajo en el lodo de la bañera (fig.152). El Dios la sacará del agua haciéndola renacer (fig.152); mostrándose el arcano del *Juicio XX* en esta acción, por primera vez (fig.200).

La niña encuentra una espina en el Dios y Yubaba advierte que no es un Dios pestilente. La *Emperatriz III* toma una posición activa para ayudar a Sen en la tarea que, como ya se ha explicado, la *Estrella XVII* está presidiendo.



Fig. 150. El Dios pestilente inunda de barro la bañera. (Miyazaki, 2001)

La bruja pedirá ayuda a todos y tras dar una cuerda a Sen, tirarán de ella para sacar lo que al Dios le está bloqueando. Es aquí cuando la Estrella muestra toda su fuerza, pues ayuda a la niña a separar lo positivo de lo negativo. De nuevo el Dios, ahora como el *Papa V* salva a la niña de morir ahogada (fig.155), señalándose de nuevo una acción que lleva al motivo del *Juicio XX*. Tras esto, El Dios Dragón felicita a la niña por su trabajo, dejando oro tras de sí.



Fig. 151. Arcano n.º XIII, El Colgado Chihiro, (Boj, 2014).

La idea central de los alquimistas era que no sólo toda la humanidad, sino toda la naturaleza, estaban llenas del espíritu divino y que era tarea del hombre liberar el espíritu que estaba prisionero en la materia. Solo comprometiéndose en la Gran Obra podía el hombre liberar su propio espíritu. (Nichols, 2008, p.409)

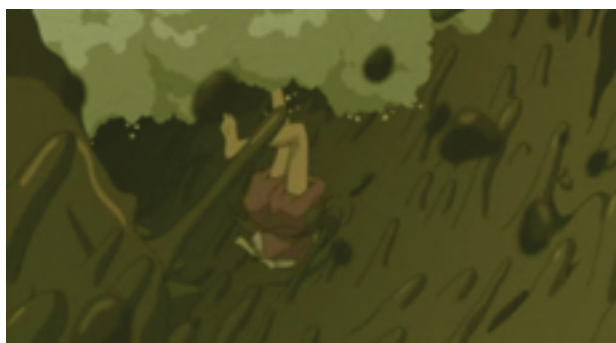


Fig. 152. Sen atrapada boca abajo en el barro de la bañera, junto al Dios pestilente que la salva. (Miyazaki, 2001)

La alquimia ha sido efectiva y el Dios Dragón se marcha dejando en la mano de Sen un pastel de hiervas.

A la salida del Dios Dragón todos celebran el buen trabajo de la niña, la *Emperatriz III* le da la enhorabuena personalmente, ha pasado la prueba pública, ha conocido al *Papa V* y este la ha premiado a ella y a todas sus sombras. Pero la *Emperatriz III* que sigue siendo controlada por lo material, pide a todos que entreguen el oro que han ido recogiendo del suelo. Sin darse nadie cuenta de que el Sin Cara también ha llegado a tocar ese oro, con lo que a partir de ahora

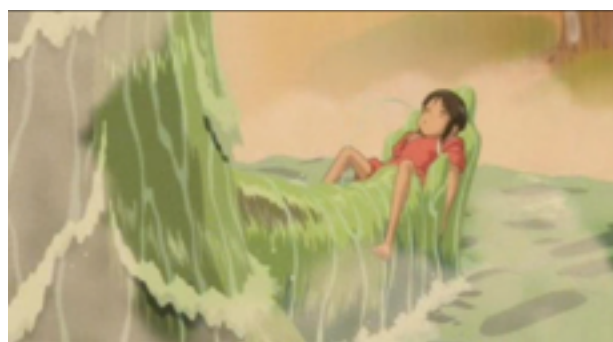


Fig. 153. El Dios pestilente saca a la niña de la bañera. (Miyazaki, 2001)

tendrá la capacidad de reproducirlo.

La escena siguiente muestra a Chihiro descansando mientras come la cena que Lin ha robado. La niña pregunta por Haku preocupada por él, y Lin expone el lado oscuro del niño-dragón. Justo en ese momento, apagan la luz de las habitaciones y las dos muchachas quedan bañadas por la luz de la *Luna XVIII* (fig.156). Por tercera vez, el tren que simboliza el avance de la evolución espiritual de la niña, cruza frente a ellas, esta vez atravesando el lago que la lluvia ha creado en la llanura. Ya está sumergida en el centro de las aguas del inconsciente.

Al tiempo que come el bollo relleno que ha

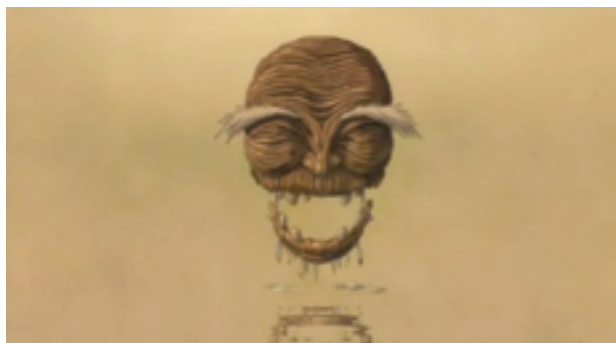


Fig. 154. El Dios pestilente resulta ser un Dios Dragón. (Miyazaki, 2001)

compartido Lin, Sen observa el pastel de hiervas que el arcano del *Papa V* le ha dado y toma la decisión de probar esa pelota verde amarro-nada. Tiene mal sabor, con lo que supone que debe tener algún valor mágico que todavía no sabe aplicar y lo guardará hasta averiguarlo.



Fig. 155. Arcano nº V, El Papa Chihiro, (Boj, 2014).

Mientras, en los baños, el *Diablo XV* empieza su numero maestro, comenzando a tentar a una rana que ha ido a buscar oro entre las rendijas de madera del baño donde la niña se ha encontrado con el arcano del *Papa V*. Desde la misma bañera de la que el Dios Dragón ha salido volando, el Sin Cara ofrece oro falso al avaro anfibio, antes de comérselo (fig.158). El *Diablo XV* manipula de este modo a todos los que se va encontrando, mientras va adquiriendo la forma y voz de aquellos a los que se va comiendo.



Fig. 156. Lin y Sen cenan a la luz de la Luna. (Miyazaki, 2001)

Sen sueña que intenta liberar a sus padres dándoles el pastel de hiervas, que en el sueño cree los transformará; pero no puede saber quien son entre todos los cerdos. Su inconsciente desde dentro del sueño le está diciendo que debe encontrar otra utilidad para el pastel. Aunque el objetivo final sea la transformación de sus padres, todavía le queda trabajo por hacer. Cuando despierta todos se han ido, el *Diablo XV* esta orquestando todo un festejo de exceso de comida y comodidades a cambio de oro falso.

Cuando Sen llega al balneario, el Sin Cara bajo el influjo del *Diablo XV* esta acaparando los servicios de todos, entregando oro. Pero la niña se marcha, su objetivo es otro: encontrar el modo de transformar a sus padres.



Fig. 157. Sen sostiene el pastel de hiervas que le ha entregado el Dios Dragón, mientras come el bollo que Lin ha robado. (Miyazaki, 2001)

Es el arquetipo de la *Templanza XIII* (fig.160) el que acompaña a Sen en la siguiente escena. Momento de meditación en soledad. Asomada en un balcón del balneario, frente a la laguna que se ha creado por la lluvia, la niña se cuestiona si será o no capaz de reconocer a sus padres.

El ángel de la *Templanza XIII* le responde aireando el inconsciente, se introduce aquí en escena bajo la forma de un dragón, el mismo que Sen ya vio marcharse volando cuando se despidió de Haku, tras el primer encuentro con la Estrella en el jardín de flores.

A Dragón lo persigue un ejercito de pájaros de papel, pájaros con cabeza humana que están hiriendo al reptil volador. La niña lo llama Haku,



Fig. 158. El Sin Cara chantajea a una rana con oro falso. (Miyazaki, 2001)

su inconsciente empuja a la consciencia esta información que la niña ya poseía. Sabe que es el chico-dragón, del mismo modo que sabrá reconocer a sus padres en el momento oportuno.

Haku reacciona a la llamada de la niña y entra en su habitación herido y perseguido por los pájaros de papel. Cuando la mayor parte de los pájaros se han ido y tras descansar un instante, sale de nuevo dando bandazos hacia la *Torre XVI* donde está Yubaba. La niña corre tras él acompañada por uno de los pájaros de papel,

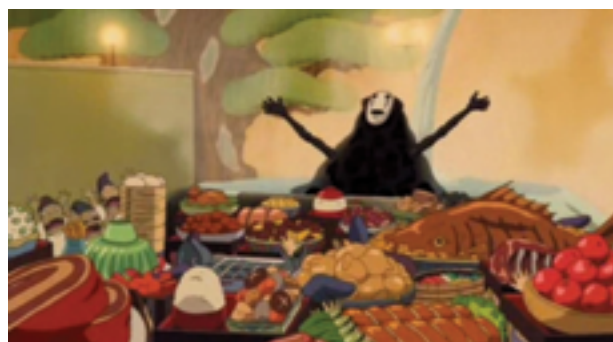


Fig. 159. El Sin Cara ha conseguido engañar a todos y se atiborra sin control. (Miyazaki, 2001)

que con un brazo roto, se había quedado en el suelo de la habitación de la niña.

Para llegar a subir a la torre de Yubaba, debe pasar de nuevo por el balneario. Allí todos suplican oro al *Diablo XV*, pero este en cuanto percibe a Sen va directo hacia ella, quiere poder manipular a la niña, pero ella se niega a aceptar el oro que este le ofrece, no se deja atrapar por sus influjos materiales.

En esa escena el *Diablo XV* termina comiéndose a dos sirvientes, consiguiendo que todos salgan huyendo.

En este momento, el *Loco* que desde que empujara al padre a adentrarse en el túnel al prin-



Fig. 160. Arcano nº XIII, La Templanza Chihiro, (Boj, 2014).

cipio de la aventura, se había mantenido en letargo. Será de nuevo el arcano que empujará a la niña hacia Dragón. Sen avanza sin pensar para ascender hacia la estancia de Yubaba sin dar importancia al peligroso camino que escoge tomar. (fig.165)



Fig. 161. Sen ve llegar a Dragón que reconoce por primera vez como Haku, mientras pensaba en sus padres. (Miyazaki, 2001)

Este arcano del *Loco*, se muestra asimismo en dos motivos: por un lado en el pájaro de papel que acompaña a la niña a su espalda, aportándole valor y ayuda, conectándola con sus instintos; y por otro el hatillo que la bruja lleva en sus garras cuando vuelve a su estancia en forma de pájaro. Simbólicamente en el hatillo se relaciona con el significado del arcano sin número, el pájaro acerca a la estancia donde llegará la



Fig. 162. Sen sube las escaleras hacia la torre de Yubaba, mientras es seguida y custodiada por un pájaro de papel. (Miyazaki, 2001)

niña, todo aquello que en esencia, la niña ya posee y va a necesitar despertar una vez este allí.

Sen alcanza los aposentos de Yubaba tras haber visto llegar a la bruja. Desde la habitación de Bebe, la escucha decir que Haku ya no le sirve de nada, tras lo cual, ordena que se lo lleven de ahí, alegando que le está manchando la alfom-



Fig. 163. El Sin Cara ofrece oro falso a Sen. (Miyazaki, 2001)

bra. Seguidamente, Yubaba entra a la habitación de Bebe porque ha creído escuchar algo, era Sen, pero no la ve. De modo que tras cerciorarse, se despide de Bebe y se marcha apagando la luz, mostrándose entonces la imagen de la luna en la cúpula del techo. Este símbolo representa un nuevo encuentro con las sombras más oscu-



Fig. 164. El Sin Cara se come a dos empleados del balneario. (Miyazaki, 2001)

ras de la niña, con aquellas partes de su *sí-mismo* que todavía no han despertado y lo harán a partir de aquí.

Bebe encuentra a Sen y la agarra. Le habla de enfermedades y microbios, que según él inundan el exterior. La *Emperatriz III* lo tiene sobre protegido.

Se muestra aquí ese lado negativo de la madre que no deja evolucionar, que impide el desarro-

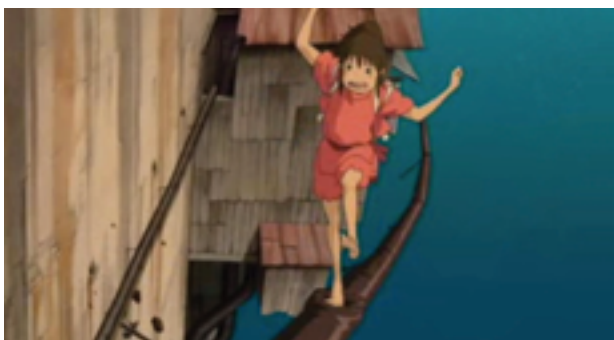


Fig. 165. Sen se lanza sin pensar en su camino hacia la torre de Yubaba. (Miyazaki, 2001)

llo correcto de la individualidad. Generando en esta historia la imagen de un bebe gigantesco con la capacidad de hablar perfectamente. Es decir, tiene la aptitud consciente desarrollada, su *logos*, pero algo impide que evolucione de modo correcto a nivel físico. Es otra de las tareas que Chihiro ha ido a resolver a este mundo.

Bebe chantajea a Sen con comenzar a llorar si no se queda a jugar con él. Sen lo asusta enseñándole la sangre de Dragón con la que tiene manchadas las manos y sale al salón para encontrar a Haku.

En esta escena se activa el arcano de los *Enamorados VI*. Bebe había vuelto a chantajear a Sen, y avanza hacia ella mientras está protegiendo a Haku al borde la apertura en el salón. Con lo que la niña se ve en la obligación de decidir entre dejar de lado su niñez o salvar a su sombra.



Fig. 166. Yubaba en su forma de pájaro vuelve a la torre con hatillo en las patas. (Miyazaki, 2001)

En ese momento, el pájaro de papel que todavía seguía a espaldas de la niña, se transforma en Ceniba. La bruja gemela ayuda a la niña en esta decisión, ya que de momento debe resolver ambas cosas. De modo que poseída por la *Justicia VIII*, la bruja transforma a Bebe en un Hámster, al pájaro en una Mosca y a las tres cabezas verdes, en un improvisado Bebe que sustituya al auténtico para que Yubaba no note la falta a su

vuelta.

Ceniba quiere a Haku para recuperar un sello que Dragón le ha robado. Sen defiende a Dragón diciendo que él nunca haría algo así porque es muy bueno. A lo que Ceniba responde que todos los dragones son buenos y estúpidos,



Fig.167. Sen protege a Haku en su forma de Dragón para que las cabezas verdes no lo lancen al vacío. (Miyazaki, 2001)

y que terminan siendo esclavos de Yubaba por querer aprender su magia. Le cuenta además, que el sello estaba protegido por un hechizo y que ahora él debe morir.

En ese momento, Hámster y Mosca se suben a hombros de Sen, Haku coge fuerzas para moverse y parte en dos el holograma de Ceniba. Dragón parece no haber aceptado la verdad que la *Justicia VIII* acaba de revelar a Sen y comienza la caída desde lo alto de la *Torre XVI*, arrastran-



Fig. 168. El pájaro de papel se convierte en un holograma de Ceniba. (Miyazaki, 2001)



Fig. 169. Arcano nº VI, Los Enamorados Chihiro, (Boj, 2014).

do con él a Sen, a Hámster y a Mosca.

En la caída el lado oscuro de Dragón comienza a morir, y terminará de hacerlo en las calderas, es aquí cuando el arcano de la *Muerte XIII* ejecuta su función en la *psique* de la niña.



Fig. 170. Ceniba cambia de forma a todos. Bebe ahora es un Hámster, el pequeño pájaro es una Mosca y las tres cabezas son un sustituto de Bebe. (Miyazaki, 2001)



Fig. 171. Arcano nº VIII, La Justicia Chihiro, (Boj, 2014).

Una vez en las calderas, tras la caída desde lo alto de la *Torre XVI*, Sen se verá poseída por la *Fuerza XI* (fig. 176), y utilizando la habilidad que con anterioridad pertenecía al *Mago I*, y sin embargo la *Templanza XIII* ha hecho suya, a la hora de encontrar un uso adecuado para el pas-



Fig. 172. Haku parte en dos el holograma de Ceniba de un coletazo. (Miyazaki, 2001)

tel de hiervas que el *Papa V* le entregó, matará el lado oscuro de Dragón. Tras tragarse el pedazo de pastel, Dragón escupirá el sello de Ceniba, todavía cubierto por el conjuro. Sen aplastará el conjuro y decidirá devolverle el sello a Ceniba.

Dragón cambia de forma y transformándose en Haku moribundo en su lugar. Tras la *Muerte XIII* (fig.177) debe recuperarse. Kamaji cuenta a Sen la historia de Haku, tras la cual, la niña decide ir a ver a Ceniba para devolverle el sello robado. Cree que esto salvará a Haku. Pero Ceniba vive lejos, en la sexta parada del tren, en lo que llaman El Fondo de Pantano. En cualquier caso, casi está preparada para el viaje influida



Fig. 173. Arcano nº XVI, La Torre Chihiro, (Boj, 2014).

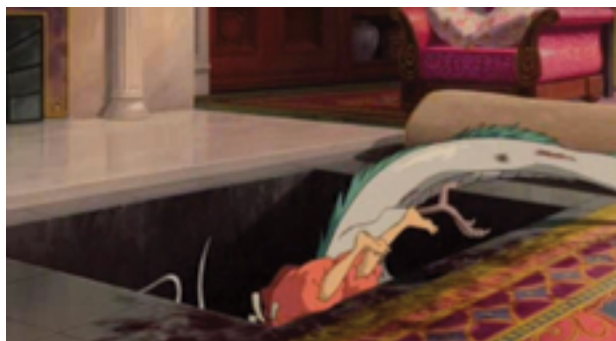


Fig. 174. Haku cae al vacío junto a Sen, Bebe y Mosca. (Miyazaki, 2001)

por los arcanos que ya han despertado en ella⁶⁵ y por los que se mantienen obrando a su favor⁶⁶, está preparada para avanzar y despertar los arcanos que quedan, hasta alcanzar la totalidad



Fig. 175. Arcano nº XIII, La Muerte Chihiro, (Boj, 2014).

65 Carro, Loco, Estrella, Mago, Colgado, Papa, Enamorados, Justicia, Torre, Muerte, Fuerza.

66 Luna, Emperador, Emperatriz, Diablo, Juicio, Temperanza.



Fig. 176. Arcano nº XI, La Fuerza Chihiro, (Boj, 2014).

del *Mundo XXI* que le permita regresar a casa⁶⁷.

Para completar esta acción, la heroína de esta historia debe subir esta vez al tren que ha visto pasar tres veces durante su aventura. Kamaji,



Fig. 177. Sen hace comer a Dragón parte del pastel de hierbas que le ha entregado el Dios Dragón. (Miyazaki, 2001)

67 Papisa, Ruleta de la Fortuna, Ermitaño, Sol, Mundo.

como personificación del *Emperador III*, ayuda a Sen a viajar para ver a Ceniba, hacia la *Papisa II* (fig.178). Dirige a la heroína hacia el arcano nº II, entregándole unos viejos billetes de tren.

Sin embargo antes de irse, en el interior del balneario, todos esperan a Sen para que se deshaga del *Diablo XV*, quien la reclama sin descanso. Es Lin, la sombra hermana de la heroína, el personaje que entra en escena buscando a Sen en las escaleras, la llama en nombre de Yubaba, la *Emperatriz III*, y necesita a la niña para que se enfrente al Sin Cara.



Fig. 178. Kamaji entrega a la niña billetes de tren para llegar a Fondo de Pantano. (Miyazaki, 2001)

Cuando Sen llega ante Yubaba, esta última cegada todavía por su avaricia y sombra negativa, no reconoce a su Bebe transformado en Hámster y lo llama *asquerosa rata*. Superando este rechazo, Chihiro junto a Hámster y Mosca⁶⁸ entran al salón que ha ocupado el arcano del *Diablo XV* para expandirse. Se enfrentan cara a cara con él, tras haber activado la *Fuerza XI* en su enfrentamiento con Dragón. En esta escena, el personaje principal se representa completa junto a los animales que la acompañan, de este modo

⁶⁸ Si se lee a Bebe como el símbolo de la personalidad infantil de Chihiro, se puede comprender el pájaro, como la futura personalidad aun indefinida de la heroína, basando la lectura en la acepción que entiende a las aves como presagios, futuros aun sin forma, estados espirituales aun sin definir en el presente. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, p. 154)



Fig. 179. Yubaba ordena a Sen solucionar el problema con el Sin Cara y no reconoce a su Bebe en forma de Hámster. (Miyazaki, 2001)

está preparada para hacer frente a su Demonio. Tiene un objetivo, salvar a Haku; su *ánimus* y sombra opuesta; y la fuerza suficiente para vencer al Sin Cara. Lo hace utilizando de nuevo la influencia del Mago, y empleando el trozo de pastel de hiervas que todavía guarda, con él hará vomitar al *Diablo XV*. Este personaje que ha estado tragando con ansiedad todo lo que ha ido encontrando para llenar un vacío que nada material puede colmar, comienza a quedarse vacío, recuperando su forma esencial para poder salir del balneario.

Cuando ha vomitado todo, está libre del influjo del arcano XV y ya puede acompañar a Sen en su viaje hacia la casa de Ceniba, la *Papisa II* (fig.180)⁶⁹.

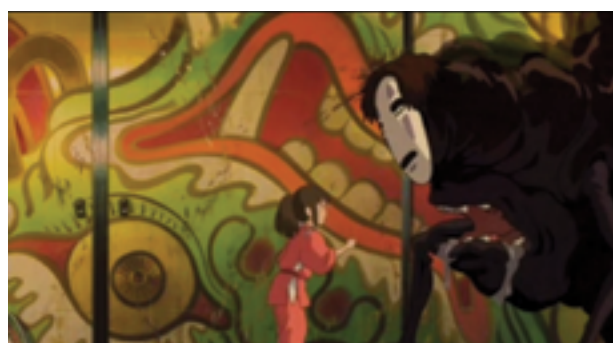


Fig. 180. Sen engaña al Sin Cara y le lanza a la boca el pedazo de pastel de hiervas que le quedaba. (Miyazaki, 2001)

⁶⁹ Antes de alcanzar a Sen, El Sin Cara vomita una rana. Buscar posible significado de esto.

Lin los lleva a todos a la estación de tren, que sigue sumergida bajo las aguas que la *Estrella XVII* dejó al llevar a cabo su función de limpieza. Los cuatro personajes, suben al tren con los billetes que el *Emperador VIII* les ha dado. El puzle se va completando, personificándose los cuatro personajes unidos en un viaje hacia la *Papisa II*.

En el trayecto, la *Templanza XIII* vuelve a hacer presente en un momento de ensimismamiento que la niña tiene mientras avanza hacia el final de su aventura en esta historia. Este



Fig. 181. Lin lleva a Sen, Bebe y Mosca a la parada de tren, mientras Sen llama al Sin Cara para que vaya con ellos. (Miyazaki, 2001)

arcano se muestra no solo en ese momento de meditación, asimismo en el reflejo de la niña en el cristal del tren. Este ángel muestra dos aspectos opuestos que producen energía generadora de vida, (Nichols, 2008).

La niña está dentro del tren que ya se ha descrito como motivo de evolución espiritual, con lo que se lee la generación de energía que la hace evolucionar en este viaje. Es un momento de cambio y ruptura. Nichols (2008), describe al ángel de la *Templanza XIII* como aquel que se personifica en momentos de giro psicológico, cuando el héroe, en este caso heroína, ya no puede volver a sus antiguas costumbres.

Una de sus funciones es unir los opuestos, de ahí el reflejo de la niña en el cristal, que todavía está dividido por la muerte parcial de Haku.

Antes de que los elementos rojo y azul puedan encontrarse libremente a la luz del día, debe



Fig. 182. Mosca, Bebe, Sen y Sin Cara sentados en el tren, junto a otras sombras no definidas, camino a Fondo de Pantano. (Miyazaki, 2001)

producirse una preparación en el oscuro retiro de la psique. Esta es la ceremonia que preside el Ángel. (Nichols, 2008, p. 346)

Solo que ahora la niña es consciente, por eso se ve, se muestra el reflejo. De modo que el ángel acompaña a este grupo de personajes para encontrarse con los arcanos que faltan y así poder completar la unión, antes de poder liberar a sus padres y volver a su mundo renacida.

Cuando llegan a fondo de pantano, la *Luna XVIII* (fig.185) les espera y les ilumina hasta la llegada del *Ermitaño VIII* esta vez con toda su luz



Fig. 183. Sen y su reflejo, reflexionando camino a Fondo de Pantano. (Miyazaki, 2001)

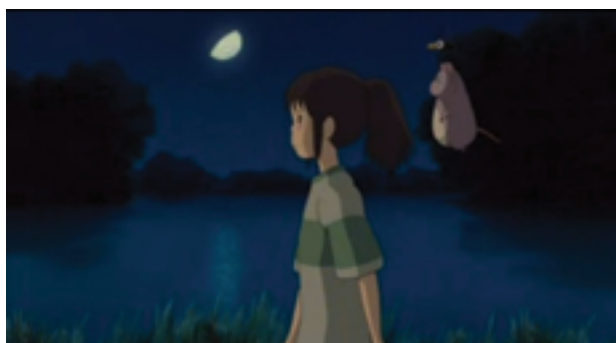


Fig. 184. La Luna Creciente acompaña a los personajes hacia la casa de Ceniba. (Miyazaki, 2001)

(fig.186). Él les llevará hacia la casa de la *Papisa II*, (fig. 188) y volverá entrar en escena para iluminar en la introspección a Chihiro, un poco más tarde.

Mientras Sen está de camino, Haku se despierta



Fig. 185. Arcano nº XVIII, La Estrella Chihiro, (Boj, 2014).

revelando el nombre de Chihiro al *Emperador VIII*. El trabajo de la *Templanza XIII* comienza a mostrarse en esta acción. Heroína y *ánimus* están lejos pero conectados de modo consciente.

Aun así quedan tareas por solucionar, por un lado la *Emperatriz III* todavía no valora a la niña por lo que es, y no es capaz de percibir que su Bebe no es autentico, está tan obcecada en lo material, en lo físico y su protección, que se aleja de lo realmente importante, sin ser capaz de distinguir la esencia de las cosas⁷⁰.

Es Haku quien, despertando de la influencia de la bruja, tras la caída de la *Torre XVI* y la *Muerte XIII*, la hace darse cuenta del hechizo que la *Justicia VIII*⁷¹, había lanzado sobre las tres cabezas verdes convertidas ahora en falso Bebe, y la trampa del ilusorio oro que dejó el Sin Cara.



Fig. 186. Una lámpara hace de guía al grupo, para que lleguen a casa de Ceniba. (Miyazaki, 2001)

Despertar esta consciencia, la vuelve loca y por primera vez, se muestra descontrolada, con el pelo suelto y dejando escapar toda la fuerza de su naturaleza, la cual había estado reprimida y enganchada, reflejando ésto en su obsesión por lo material y la sobreprotección física y de salud que ejercía hacia el Bebe.

70 Su Bebe no es autentico y el oro que tanto atesora tampoco.

71 Personificada en Ceniba en ese momento.

La nueva *Emperatriz III* acepta el trato que Haku le propone, y prepara una última prueba para que Sen pueda acceder a recuperar su nombre y libere a sus padres, a cambio de que el chi-



Fig. 187. Yubaba acaba de ser informada por Haku de la desaparición de Bebe. (Miyazaki, 2001)

co-dragón los traiga a todos de vuelta.



Fig. 188. Arcano nº II, La Papisa Chihiro, (Boj, 2014).



Fig.189. El reloj sin agujas de la parada en Fondo de Pantano. (Miyazaki, 2001)

Por su parte, Sen ha llegado a Fondo de Pantano junto a las cuatro sombras que le acompañan. Allí un reloj sin agujas les espera, este motivo marca la futura personificación de la *Rueda de la Fortuna X*, del mismo modo que en Alicia, el tiempo se para, están atrapados hasta ser cons-



Fig. 190. Arcano nº VIII, El Ermitaño Chihiro, (Boj, 2014).



Fig. 191. Bebe y Mosca giran la rueca para fabricar hilo. (Miyazaki, 2001)

cientes de quién tiene el poder de girar la manivela y avanzar.

Asimismo como ya se ha introducido en párrafos anteriores, la *Luna XVIII* les ilumina hasta que llega la lampara del *Ermitaño VIII* (fig.190).



Fig. 192. Arcano nº X, La Rueda de la Fortuna, (Boj, 2014).

Bebe y pájaro acaban de mostrar su deseo de autosuficiencia, indicando a Chihiro que pueden avanzar solos a su lado, justo hasta el momento en que la lampara se acerca, entonces vuelven a ser uno junto a la niña, para acompañarla en ese momento de búsqueda interior que empieza ahora y terminara junto a la activación de la Ruleta en casa de Ceniba.

Una vez en casa de la *Papisa II*, Sen le devuelve el sello que vomitó Dragón. Ceniba confiesa que el hechizo lo realizó Yubaba para dominar a Haku, y que el conjuro que transformó a Bebe y Pájaro en Hámster y Mosca ya ha pasado, que pueden cambiar de forma cuando quieran.

Ambos animalillos se niegan, aceptando que la *Rueda de la Fortuna X* (fig.192) se acaba de activar y decidiendo su propia suerte. Comienzan a tejer juntos un hilo que servirá de coletero a Sen.

La bruja explica asimismo el secreto de la Rueda de la Fortuna. Cuenta a la niña que ella no puede ayudarle, debe ocuparse sola de resolver todo, es una de las reglas de ese mundo.

Haciéndole saber que ella es la dueña de su destino en ese momento, la *Papisa II* le ofrece el conocimiento que necesitaba, le indica que



Fig. 193. Ceniba explica su relación con Yubaba y contesta a las preguntas de Sen mientras toman te. (Miyazaki, 2001)

debe ser consecuente con su situación y su poder.

Ceniba explica que las dos brujas son hermanas gemelas, dos mitades de un todo, pero se llevan mal. Pues como ya se ha mostrado, hasta el reencuentro de Haku y Yubaba, esta última estaba atrapada por la ambición y preocupación excesiva de lo material, sin aceptar su naturaleza propia. Todavía deberá reencontrarse con la niña y sus sombras de compañía antes de completar el avance.



Fig. 194. Sen se acurruca sobre la silla mientras medita sobre Haku y sus padres. (Miyazaki, 2001)

La niña todavía en casa de Ceniba, pide a la bruja una pista para poder hacer frente a la situación de la que ahora sabe que debe salir sola. Confiesa a Ceniba que ella siente que conoce a Haku desde hace mucho tiempo, sin saber que puede significar esto.



Fig. 195. Ceniba entrega el coletero mágico a Sen. (Miyazaki, 2001)

La bruja le explica que en ese caso es fácil de explicar, pues *nada de lo que sucede se olvida jamás. Aunque tu no puedas recordarlo*. Con esta frase el *Ermitaño VIII* se vuelve a hacer presente y lleva la niña a un momento de introspección definitivo (fig.194).



Fig. 196. Vuelven todos a lomos de Haku bajo la luz de la Luna creciente. (Miyazaki, 2001)

Mientras la niña permanece en un rincón de la casa replegada sobre si misma, los otros cuatro personajes terminan de tejer el hilo mágico que el Hámster y la Mosca ha comenzado en la *Rueda de la Fortuna X*. La *Papisa II* es la encargada de *transcribir* esto y convertir el movimiento de los animalillos en un coletero, para dar sentido a esa acción.

En la siguiente escena Chihiro habla con Ceniba para explicar lo que el *Ermitaño VIII* le ha mostrado en su meditación. Siente que debe volver



Fig. 197. Chihiro le devuelve a Haku su nombre y la se completa la unión de heroína y ánimus. (Miyazaki, 2001)

junto a Haku.

Tras esto la bruja entrega a Sen el coletero mágico que la protegerá, cuando justo a tiempo, llega Haku a la puerta de casa, bajo su forma de Dragón.



Fig. 198. Bebe se transforma ante los ojos de Yubaba y se mantiene por primera vez de pie. (Miyazaki, 2001)

Por fin se reúnen todas las sombras que conformarían el *ánimus* de la niña en ese mundo del inconsciente, aunque todavía falta algo importante. La Bruja poseída de nuevo por la *Justicia VIII*, que ya la había influido en el momento anterior a la caída de Dragón desde lo alto de la *Torre XVI*, perdona ahora a Haku lo ocurrido con el sello. Una vez perdonado, Sen le da su verdadero nombre a Ceniba. Chihiro vuelve a ser ella misma, reafirmando así su personalidad esencial frente a este arcano nº VIII.

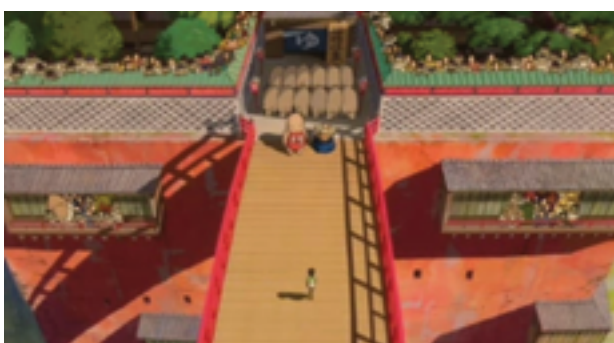


Fig. 199. Todos esperan la resolución de la última prueba para Chihiro. (Miyazaki, 2001)

Tras este encuentro definitivo con el arcano de la *Justicia VIII*, comienzan el viaje de regreso. Sin embargo el Sin Cara se queda con la bruja; vacío y en su forma pura, decide quedarse con el personaje que encarna a la *Papisa II* y a la *Justicia VIII*, siendo los arcanos ideales para encontrarse a sí mismo; cultivándose desde dentro para terminar definiéndose. Es una de las sombras que queda pendiente de evolucionar en el inconsciente de la niña. Pues no hay final en el camino hacia uno mismo⁷².

Haku, Chihiro, Hámster y pájaro vuelan de regreso al balneario, al encuentro del *Juicio XX* (fig.200). Durante el vuelo la niña puede enca-



Fig. 200. Arcano nº XX, El Juicio Chihiro, (Boj, 2014).

⁷² La grandeza de lo desconocido en el mundo del inconsciente y espiritual, queda reflejado en esta historia en todas las sombras que aparecen en segundo plano desde el comienzo de la aventura.



Fig. 201. Arcano n.º XVIII, El Sol Max, (Boj, 2014).

jar todas las piezas de su recuerdo, bajo la luz de la *Luna XVIII*, mientras vuelve a ver pasar el tren que esta vez va en dirección hacia ellos. Es entonces cuando evoca el nombre del río donde cayo de niña: Kohaku.

Al escucharlo, Dragón comienza a transformarse, pues acaba de recordar su nombre completo: Nigihayami Kohaku Nushi, recuperando así su forma humana, ambos caen abrazados mientras Chihiro llora. La *Estrella XVII* cierra su ciclo aquí, junto a la *Luna XVIII*. La alquimia del arcano estrellado termina en este momento su tarea de limpieza y división de lo que debe hacerse consciente y lo que no, uniendo como el pájaro del arcano une un árbol y otro, el saber con la vida. De esta manera la heroína de la historia

observa parte de lo que había estado oculto, bajo la tenue luz del inconsciente.

A este momento de plenitud, sigue la escena donde el arcano del *Juicio XX* culmina, este arquetipo comenzó tras la celebración pública del encuentro entre Chihiro y el *Papa V* en la bañera grande, y sigue con la llegada de grupo al puente frente al balneario.

La *Emperatriz III* les espera con la última prueba para la niña. Pero antes pregunta por Bebe, quien se transforma ante la bruja, manteniéndose por primera vez pie (fig.199); esta sombra que representa la niña interior, ha dado su propio paso hacia la madurez, lo que repercute directamente en el *sí-mismo* de Chihiro. Más seguro de sí mismo, Bebe pide a su madre que se comporte y que no haga llorar a Sen. De algún modo está pidiendo que la reconozca como la adolescente que está comenzando a ser. Que acepte



Fig. 202. Haku y Chihiro se despiden bajo la luz del sol. (Miyazaki, 2001)

la evolución y el camino de madurez que ha emprendido.

Chihiro que sí acepta ya a la *Emperatriz III*, tras comprender a su hermana Ceniba⁷³, se dirige a la bruja llamándola abuelita. A lo que Yubaba

⁷³ Quien como ya se ha descrito personifica a la Papisa y la Justicia.



Fig. 203. Chihiro se reencuentra con sus padres que parecen no recordar nada de lo sucedido. (Miyazaki, 2001)

responde sorprendida, antes de entregarle el contrato que la niña firmo a su llegada.

Al entregar el contrato, le explica que debe adivinar públicamente cuales de todos los cerdos que hay tras la cerca, son sus padres. Chihiro,



Fig. 204. Arcano nº XXI, El Mundo Chihiro, (Boj, 2014).

que ya se ha encontrado con la mayoría de los arcanos, despertando así los correspondientes arquetipos de su *si-mimo*, está preparada para resolver el dilema.

La heroína se da cuenta rápidamente de que sus padres no están entre los cerdos. Y todos celebran este *Juicio XX*, este despertar a la consciencia, despidiéndose asimismo de la niña.

Haku y Chihiro corren bajo la luz del arcano del *Sol XVIII* (fig.201) hasta donde Haku puede llegar, pues él sigue siendo parte de su *sí-mismo* dentro de la esfera de la *psique* de la niña.

Se despiden sabiéndose completos y parte uno de la otra. Él pide a la heroína que no mire atrás. Ahora son un todo, debe aceptarlo y avanzar. Así Chihiro podrá regresar al mundo consciente.

De este modo el arcano del *Mundo XXI* ((fig.204) se hace presente, la niña ha completado la aventura, y regresa triunfante.

Se encontrará con sus padres que no recuerdan nada, para ellos todo sigue como si nada hubiera ocurrido, pero Chihiro sabe que sí, se siente otra, preparada para aceptar el nuevo cambio en su vida. Y le queda el coletero para recordar que así lo ha vivido en el interior de su psique.

4.1.4. Kirikú y los instintos básicos

Kirikú y la Bruja es un film dirigido por Michel Ocelot en 1998. La película esta basada en una leyenda de los *Senufos*, etnia perteneciente a Costa de Marfil en el África Occidental, y está inspirada en sus ritos de iniciación. Michael Ocelot, afirma que sus filmes *son Caballos de*

Troya para entrar en el corazón de los adultos,
(Guerrero, 2014)

La aventura de Kirikú comienza con el sonido de los morteros, objetos directamente relacionados con la sexualidad.

Un *travelling*, se adentra en un poblado e introduce la mirada del espectador en una de las chozas. En ella la madre del héroe espera el momento del parto, cuando desde dentro del vientre el propio Kirikú le ordena: *Madre, dame a luz*. A lo que su madre le responde: *Un niño que habla desde el vientre de su madre se da a luz solo*.

El niño nace y se presenta a su madre como Kirikú. (fig.207)

De este modo el primer arcano en aparecer es la *Papisa II* (fig.206). Asimismo el arcano que co-



Fig. 205. La Madre de Kirikú espera el momento del parto, cuando escucha una voz desde su vientre. (Ocelot, 1998)

mienza la acción en la historia, es de nuevo el *Loco*, quien desde el interior de su madre realiza el primer movimiento.

La *Papisa II*, se personifica en la madre, que espera el parto y como el arcano, este personaje no actúa, la acción ocurre a través de ella, pues el niño se da a luz solo. Sirve al espíritu, este desciende sobre la materia, mientras ella paciente



Fig. 206. Arcano nº II, La Papisa Kirikú, (Boj, 2014).

espera, regida por el amor. (Nichols,2008/1980)

En esta acción se observa asimismo al *Emperador III* (fig. 209), que dominando el *logos* ya desde el vientre de su madre, ejecuta las acciones necesarias para nacer, definirse con un



Fig. 207. Kirikú que ha nacido solo, se presenta a su madre y le pide que lo lave. (Ocelot, 1998)

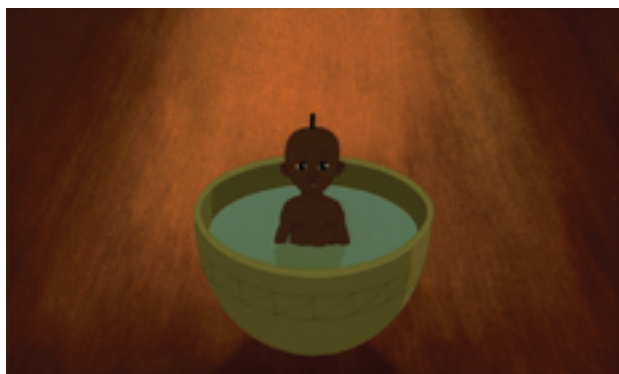


Fig. 208. Se lava solo mientras la madre le explica lo que ocurre con el agua y la bruja Karabá. (Ocelot, 1998)

nombre propio, lavarse y emprender la acción. El presentarse con su nombre ante la madre, muestra a la *Justicia VIII* por primera vez. Ante este arcano, se siente Kirikú como tal, sin duda alguna de su identidad. Su madre como *Justicia VIII* y *Papisa II*, reconoce no solo al niño que es,



Fig. 209. Arcano sin número, El Loco Kirikú, (Boj, 2014).

también al hombre que será, con lo que no lo pone en duda y acepta su afirmación.

El niño como el *Loco*, sin miramientos toma la iniciativa desde la inconsciencia e inocencia de un niño que se deja llevar únicamente por sus instintos.

La madre, como *Papisa II*, explica al niño el problema que tienen con la *Emperatriz III*. La bruja Karabá ha dejado al poblado sin agua y sin hombres. Tan solo queda uno, el tío del niño que va camino de enfrentarse a la bruja.

Este hacer consciente de los problemas colectivos a los que se enfrenta el poblado en el que acaba de nacer, ocurre dentro del agua. El niño nace y va directo a las aguas del inconsciente, con lo que presenta al héroe como un Ego consciente desde el comienzo (fig. 208). Él será el encargado de ir despertando al resto de sombras y a su *ánima*, para alcanzar la madurez de su *sí-mismo*.

Es la primera vez que se observad el arcano de la *Estrella XVII* (fig229), desde el nacimiento el niño debe conocer esto para llegar a separar su identidad personal de la colectiva, del mismo

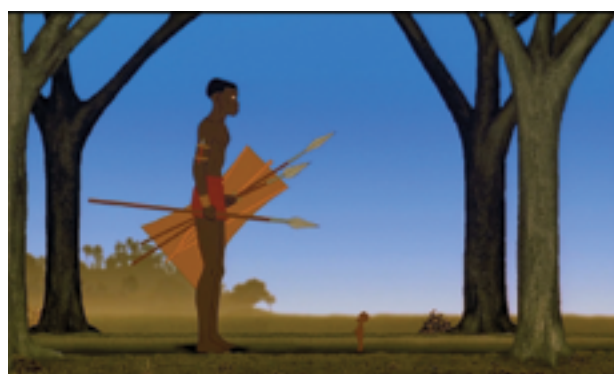


Fig. 210. Kirikú se presenta a su tío y este no le reconoce como sobrino. (Ocelot, 1998)



Fig. 211. Kirikú se va con su tío, escondido bajo el sombrero que ha robado al anciano del poblado. (Ocelot, 1998)

modo que según Nichols (2008) actúa este arcano.

La función superior⁷⁴ del héroe en esta narra-



Fig. 212. Arcano nº III, El Emperador Kirikú, (Boj, 2014).

⁷⁴ Teniendo en cuenta las cuatro funciones junguianas, explicadas en



Fig. 213. Arcano nº VII, El Carro Kirikú, (Boj, 2014).

ción es la intuición, y esto también lo muestra el baño tras el parto, después del cual, siente que debe ayudar al resto de personajes a despertar dicha función, en este caso la sensación; bloqueada por el miedo, como se verá en el trans-



Fig. 214. Karabá en la puerta de su choza, frente a Kirikú y su tío. (Ocelot, 1998)

curso del cuento.

Kirikú ha salido en busca de su tío, una vez frente a él debe volver a reafirmarse (fig.210), ya que no cree que sea su sobrino. Él niño pide al adulto ser su acompañante, pero este se niega. Es entonces cuando el *Mago I* (fig.225), se muestra en la acción de ir en busca del sombrero bajo el que esconderse. (fig.211)

Como es un niño muy veloz, consigue el sombrero del anciano de la tribu y adelanta al tío para colocarse bajo el sombrero a mitad de camino hacia la choza de la bruja. Cuando el tío encuentra el sombrero se lo coloca sobre la cabeza y sigue avanzando sin percatarse de que Kirikú está debajo. Cuando se da cuenta ya



Fig. 215. Arcano nº III, La Emperatriz Kirikú, (Boj, 2014).

están frente a la casa de Karabá. El sombrero es el motivo del que ha tomado la decisión de actuar, pues en la tribu no hay dirigente.

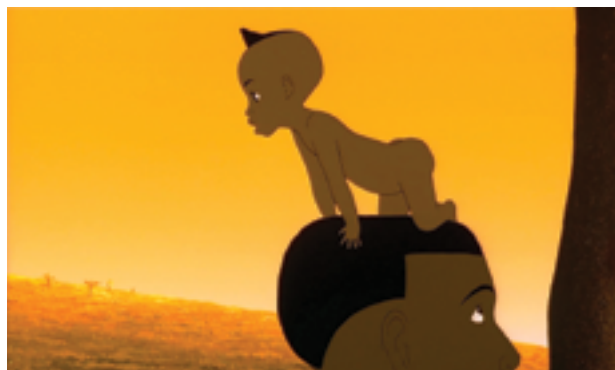


Fig.216. Kirikú, todavía sobre la cabeza de su tío, pregunta al anciano del poblado por la maldad de Karabá y este no sabe responderle. (Ocelot, 1998)

En este transportarse sobre la cabeza del tío, se encuentra el primer motivo del arcano del *Carro VII* (fig.213), sobre él llega sin dirigir las riendas a la presencia de la *Emperatriz III* (fig.215), el *ánima* del héroe.

Se muestra una *Emperatriz III* en su lado negativo, como la terrible y devoradora al igual que *Shiva* al abandonar su reino de las relaciones y convertirse en devoradora de hombres. Transformando como se ha visto en Alicia y Chihiro, su poder del amor en amor al poder. (Nichols, 2008)



Fig. 217. La Madre agrupa sus joyas para entregárselas a la bruja mientras Kirikú dice querer ir con ella. (Ocelot, 1998)



Fig. 218. Las mujeres del poblado entregan el oro a Karabá. (Ocelot, 1998)

Al notar que el sombrero avisa al tío del ataque de los fetiches, Karabá, quien personifica a la *Emperatriz III*, desea poseer el sombrero. Como este arquetipo femenino, la bruja representa, la *devoradora de hombres*, en lugar de desarrollar su propia creatividad femenina para ocupar dignamente el lugar que le corresponde, equiparada al rey *logos* como co-regidora dentro de la psique, maquina matarlo y usurpar así su trono (Nichols, 2008, p.142).

En este caso desea poseer el sombrero parlante. Y acepta el trato de dejar al pueblo en paz si consigue este objeto mágico.

Entre sobrino y tío consiguen engañar a la bruja, escapando hacia el poblado. Pero los fetiche los perseguirán hasta recuperar el sombrero.

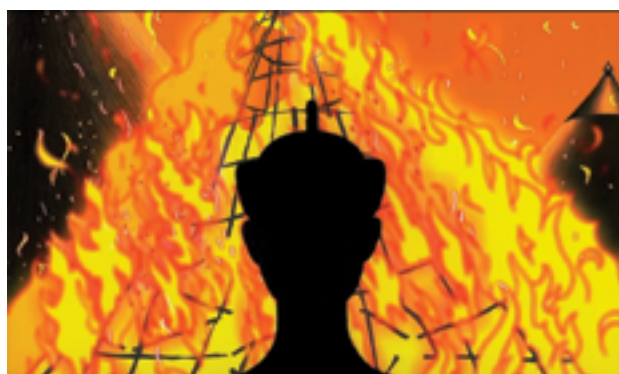


Fig. 219. Kirikú y su madre observan impotentes como cae la choza. (Ocelot, 1998)

Una vez en el pueblo, el niño pregunta por la maldad de la bruja, pero ni el anciano del poblado sabe responderle de un modo lógico. Solo le tienen miedo. (fig.216)

En la choza de su madre, Kiriku, mientras ella recolecta sus joyas para entregárselas a la bruja, vuelve a preguntar sobre el motivo de la maldad de la bruja (fig.217), y afirma que quiere ir con ella para ver de nuevo a Karabá. Su madre le responderá que ya es como todos los hombres, que quiere ir a ver a la bruja. Los *Enamorados VI* (fig.240), arcano que se materializa en las encrucijadas y las elecciones, se muestra aquí colocando a *Papisa II* y *Emperatriz III*, Madre y Amante como enfrentadas, ante las que el héroe



Fig. 220. Arcano nº XVI, La Torre Kirikú, (Boj, 2014).



Fig. 221. Uno de los niños aparta a Kirikú del grupo, por ser pequeño. (Ocelot, 1998)

parece deber tomar una elección.

Nichols (2008) compara estas imágenes al triángulo pitagórico compuesto en este caso por un joven⁷⁵ y dos féminas⁷⁶, donde los tres se muestran comprometidos en cuerpo y alma. Una de las mujeres representando la pasión sexual, la otra la aspiración espiritual y los sentimientos secretos.

En realidad él, como Ego de su *sí-mismo* y protagonista de la aventura, ha percibido la naturaleza de la *Emperatriz III* y cree que existe otro lado de Karabá que nadie ve. Desde su inocencia de niño y bajo la influencia del *Loco*, puede percibir más allá de lo que los adultos alcanzan. En

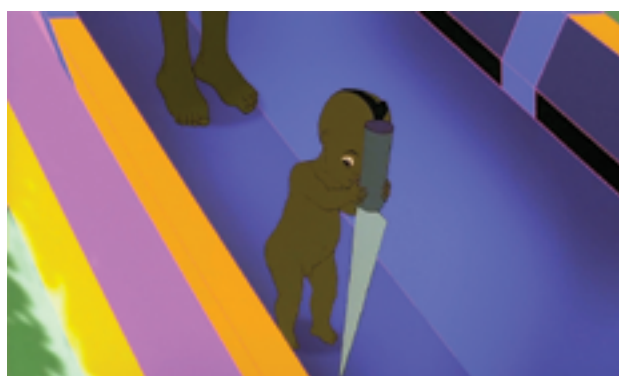


Fig. 222. Kirikú agujerea la canoa con un puñal que agarra de manos de la recolectora de limones. (Ocelot, 1998)

⁷⁵ En psicología simbolizando habitualmente lo consciente tanto respecto al *logos* como al espíritu. (Nichols, 2008)

⁷⁶ Simbolizando psicológicamente los aspectos corporales, las emociones y el alma. (Nichols, 2008)

este punto el héroe comenzará a utilizar una de sus funciones auxiliares: el sentimiento.

Como Ego de la historia poseído inconscientemente por las dos fuerzas, debe llegar a un acuerdo entre las dos, si quiere *conseguir su plena estatura de hombre* (Nichols, 2008, p. 189). Cosa que en esta historia hará literalmente, como se muestra al final de la narración.



Fig. 223. Los niños atrapados por las ramas del árbol encantado que les ha enviado Karabá. (Ocelot, 1998)

Volviendo al cuento, Karabá, al ser engañada y ver como el sombrero escapa, se enfurece y envía a sus fetiches al pueblo para que las mujeres le entreguen oro.

Todas las mujeres se acercan a la gran choza de la bruja a hacer entrega de sus joyas. Kirikú se va con ellas y una vez ante la bruja, le pregunta directamente el porqué de su maldad (fig.218).

De nuevo el héroe tendrá que reafirmar su persona ante la pregunta de la bruja, a lo que responderá: *soy Kirikú, el que sabe lo que quiere*, de nuevo la *Justicia VIII*, aquí se muestra tajante. Tras lo que la bruja lo maldecirá y amenazará con comérselo cuando sea mayor, como su *ánima*, todavía no lo reconoce, ni lo acepta.



Fig. 224. Kirikú agarra el machete de otra recolectora, para talar el árbol encantado de Karabá. (Ocelot, 1998)

Una de las mujeres no se había guardado parte de las joyas, haciendo que la rabia de Karabá crezca cuando se da cuenta, volviendo a enviar a sus fetiches a quemar la choza de quien haya osado desobedecer (fig. 219).



Fig. 225. Arcano nº I, El Mago Kirikú, (Boj, 2014).

En este momento el arcano de la Torre XVI (fig.220) está ejerciendo su influencia, y el joven héroe comienza a sentir la impotencia de no poder evitar la caída de la choza, porque no hay agua para apagar el fuego, ya que supuestamente está maldito por la bruja. El arcano seguirá actuando con la decepción de sentir el rechazo y falta de confianza del poblado hacia él.

Esto se observa en tres acciones consecutivas que llevarán al chico desde el *Emperador VIII*, intentando dirigir y cuidar a su pueblo, hasta encontrarse con la *Muerte XIII* (fig.233).

La primera será salvar a los niños en el río de caer en la trampa que la bruja les envía en forma de canoa. Esta escena vendrá precedida de nuevo por la *Estrella XVII*. Los niños despreciarán jugar con Kirikú lanzándolo al agua, de ella emergerá trayendo sabiduría intuitiva a la vida consciente⁷⁷. (fig.222).

Los niños de la tribu, después de haber despreciado la compañía del pequeño Kirikú, se suben a una canoa multicolor que llega navegando sola por el riachuelo.

Hacen caso omiso de las advertencias del hé-



Fig. 226. El monstruo que ha crecido dentro del manantial bebiéndose toda el agua que brota de él. (Ocelot, 1998)

⁷⁷ Del mismo modo en el que quedan unidos los árboles de la Sabiduría y la Vida por el pájaro negro en la carta del arcano de la Estrella.



Fig. 227. Kirikú se hace con un atizador caliente para pinchar al monstruo que habita dentro del manantial. (Ocelot, 1998)

roe, siendo arrastrados hacia la bruja. Kirikú tendrá que salvarlos utilizando un puñal que coge de manos de una recolectora de limones. Agujerea la canoa con el puñal, haciendo que se hunda, dejando libres de nadar a los niños de

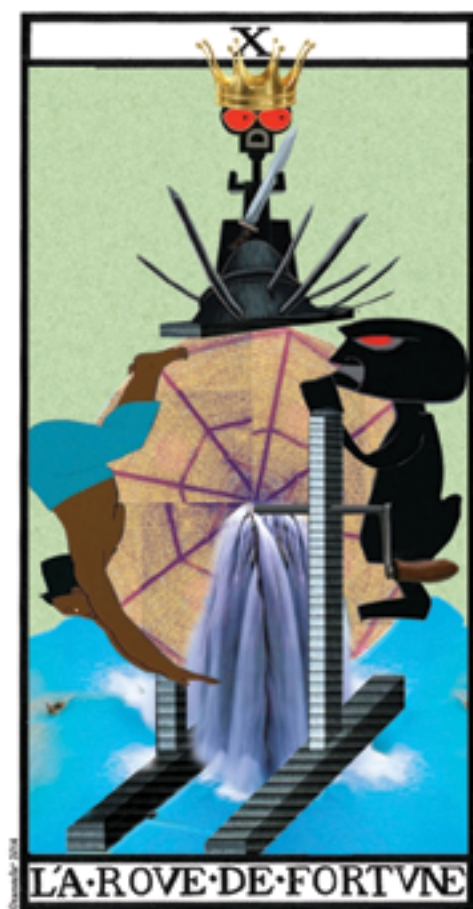


Fig. 228. Arcano nº X, La Ruleta de la Fortuna Kirikú, (Boj, 2014).

vuelta a la orilla y dejando a la canoa dirigirse sola en por las profundidades del río, hacia la cabaña de Karabá.

Tras el salvamento celebraran el haber sido socorridos por el pequeño, aunque no por ello le llegarán a tomar en serio.



Fig. 229. Arcano nº XVII, La Estrella Kirikú, (Boj, 2014).

Tendrá que volverlos a proteger en la segunda acción, durante el regreso al poblado. Se encuentran con un árbol de frutos rojos que no habían visto con anterioridad. Una vez más desoyen las advertencias de Kirikú y el grupo de niños sube al árbol, quedando atrapados entre sus ramas mientras comienza a moverse en di-



Fig. 230. Kirikú sale expulsado de la fuente y yace inerte flotando en el agua. (Ocelot, 1998)

rección a la cabaña de Karabá. (fig.223).

De nuevo Kirikú se hace con un machete, de manos de una campesina que recoge bayas, y tala el árbol, liberando a los niños y dejando ir las raíces. El rescate se vuelve a celebrar, pero de nuevo sin llegar a ser suficiente para confiar en el poder de Kirikú. (fig.224).

Esta vez Kirikú, girará la *Rueda de la Fortuna X*, (fig.228). pues es consciente de que solo él puede moverla y despertar a todos de la inercia en la que están atrapados. Tanto las gentes del poblado, como los fetiches de la bruja están bajo la influencia del miedo, del *Diablo XV*, vigilados por el fetiche del tejado que protege el secreto de Karabá, bajo la influencia del *Diablo XV* (fig.252).

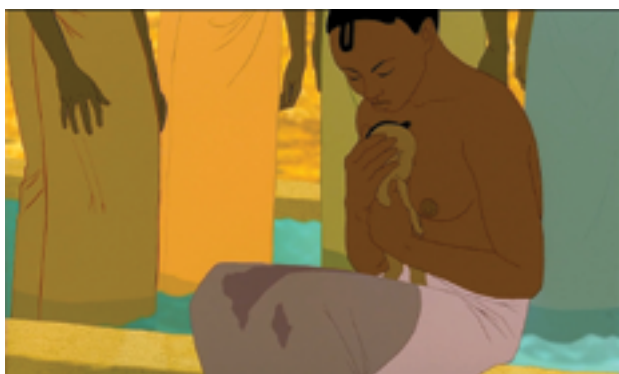


Fig. 231. La Madre de Kirikú apoya el cadáver de su hijo sobre su pecho, mientras todos cantan. (Ocelot, 1998)

Tendrá que realizar una hazaña más para que comiencen a mirarlo de otro modo. Será la tercera, el aventurarse en el interior del manantial con el objetivo de averiguar que es lo que impide que llegue el agua.

Una vez dentro Kirikú ve un monstruo enorme que está bebiendo toda el agua que nace del manantial, con lo que no deja nada para que salga al exterior. El niño mantiene un monólogo en el interior del manantial que le conecta con la *Estrella XVII*, arcano que terminará inundándolo (fig.226).

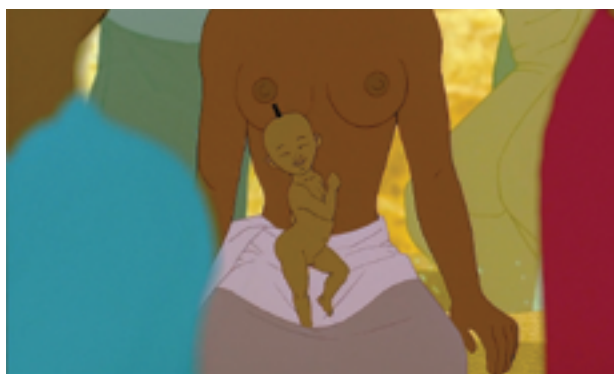


Fig. 232. Una vez renacido, Kirikú danza sobre el regazo de su madre. Todo el poblado canta su regreso. (Ocelot, 1998)

Resuelve el problema utilizando por tercera vez un arma blanca conseguida de manos de otra mujer. Esta vez será un atizador de fuego con el que pinchará al monstruo haciendo que el agua vuelva a brotar por el caño del manantial. (fig.227).

En las tres acciones se muestra el arcano del *Emperador VIII* bajo la influencia del *Mago I*. Será este último, quien a través de las mujeres acerca al chico las herramientas que necesita para resolver los conflictos que se le presentan. Estas



Fig. 233. Arcano nº XIII, La Muerte Kirikú, (Boj, 2014).

armas que se relacionan con la espada, hablan de que una de las cualidades que el niño posee y esta haciendo conscientes a través del *Mago I*, es el ingenio y su capacidad de analizar la rea-



Fig. 234. Kirikú descansa acurrucado sobre la alfombra. (Ocelot, 1998)

lidad de un modo distinto desde lo intelectual⁷⁸.

Una vez más la acción de Kirikú, será celebrada, esta vez por todo el poblado. Solo que algo ha ocurrido.

La madre del pequeño se acerca al manantial donde todavía todos cantan y danzan. Cuando pregunta por su hijo, le responden que no ha salido, ha muerto ahogado en el interior. Ha sido la *Estrella XVII* quién ha inundado la conciencia del niño en las aguas del inconsciente llevándolo a la *Muerte XIII*. (fig.233).

En ese momento deja de brotar el agua, hasta que el cuerpo inerte de Kirikú, sale despedido por el caño del manantial. (fig.230).

Su madre lo recoge y lo apoya en su pecho. Mientras, todos cantan honrando la corta vida del niño. (fig.231). En este momento, la *Papisa II*⁷⁹ consigue activar el arcano del *Juicio XX*; la primera parte en este caso. Haciendo al peque-



Fig. 235. Kirikú golpea el cuenco al tiempo que su madre golpea el mortero. (Ocelot, 1998)

ño renacer y viendo como es aceptado por fin; al menos su parte inocente e infantil. No obstante aun tendrán que aceptar al Kirikú adulto.

⁷⁸ Una de las dos funciones que según la teoría junguiana, sirven como funciones auxiliares para llegar a la función inferior. (Nichols, 2008) En este caso, la sensación.

⁷⁹ De igual modo que la *Emperatriz III* en *Donde Viven los Monstruos*.



Fig. 236. Arcano nº XIII, La Templanza Kirikú, (Boj, 2014).

(fig.267).

La bruja Karabá se entera de que el manantial vuelve a estar activo y que ha sido Kirikú el que ha solucionado el problema, además sigue vivo. El fetiche del tejado, que todo lo ve y controla



Fig.237. La Madre muele semillas en el mortero. (Ocelot, 1998)

desde lo alto de la choza de la bruja, le cuenta las novedades. La ira posee a Karabá pues ve que los problemas del pueblo, por los cuales todos la temen, comienzan a solucionarse, siendo consciente de que esto a ella le resta poder sobre la tribu.



Fig. 238. Kirikú es conducido agarrado a la falda de su madre, hacia la madriguera que pasa por debajo de la choza de Karabá. (Ocelot, 1998)

El *Ermitaño VIII* comenzará a mostrar su influencia en la siguiente escena. (fig.254). Mientras Kirikú se replantea de modo más profundo sobre el origen de la maldad de la bruja.



Fig. 239. Kirikú y su madre adentrándose en los dominios grises de Karabá. (Ocelot, 1998)

Según Nichols (2008), este arcano se presenta ante el héroe cuando este ha perdido su camino o ha vencido una prueba, para entregarle nueva luz y esperanza.



Fig. 240. Arcano nº VI, Los Enamorados Kirikú, (Boj, 2014).

Justamente es así como ocurre a partir de esta escena. El niño acaba de superar tres pruebas, su muerte y su primer renacer. Asimismo describe la analista junguiana (Nichols, 2008) que la expresión de este arcano simboliza la admiración de la niñez y la paciencia de la experiencia. Ambas características se encuentran en la escena del diálogo que mantienen madre e hijo sobre la bruja y sobre su siguiente paso que debe ser ir a visitar al Sabio de la Montaña, donde el *Ermitaño VIII* volverá a personificarse junto al *Papa V*, este último representado en el Sabio.

Por otro lado a nivel de simbología numérica,

este arcano es el número nueve, relacionado con la gestación humana. (fig.234). Conciernen por otro lado a la iniciación, para las culturas griegas y romanas. Siendo un número que a nivel gráfico se representa como una línea que manteniéndose erguida se vuelve sobre sí misma. (Nichols, 2008). Todos estos símbolos se reflejan en la postura fetal que el niño adopta al comienzo de la escena.



Fig. 241 Arcano nº XVIII, La Luna Kirikú, (Boj, 2014).

De igual modo esta última conversación entre madre e hijo, calibrando los problemas a los que debe hacer frente para llegar al Termitero donde se encuentra el Sabio de la Montaña,

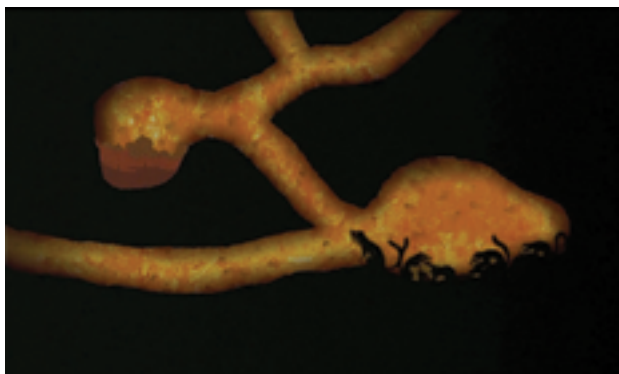


Fig. 242. La familia de ardillas en una de las cavidades de la madriguera. (Ocelot, 1998)

está presidida por el ángel de la *Templanza XIII* (fig.236)..

El niño llama al ángel golpeando el cuenco donde está sentado a modo de tambor⁸⁰ (fig.235). Tras lo cual, sus golpes se suman a los de su madre trabajando el mortero, dando como resultado un plan para el que el niño pide ayuda su madre, y que ella acepta. (fig.237).

Para Nichols (2008), este arcano muestra dos aspectos opuestos que producen energía generadora de vida. Esta creación de vida se muestra en la composición de sonidos de los dos protagonistas de la escena, con la añadidura del significado simbólico del mortero (Chevalier y

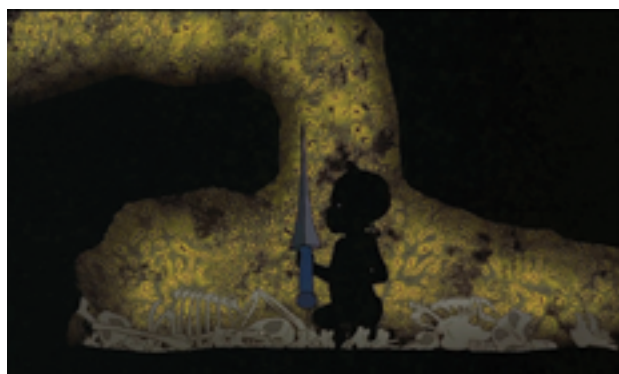


Fig.243. Kirikú cae sobre los huesos de los cadáveres que de los que se ha alimentado la mofeta. (Ocelot, 1998)

80 El atabal africano es símbolo de arma psicológica que deshace desde el interior la resistencia del enemigo, considerándose sede de una fuerza sagrada. Está ligado por otro lado a los símbolos de medicación entre cielo y tierra. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, 972-973) Sirviendo en esta escena de llamada al ángel de la *Templanza*.

Gheerbrant, 2007), donde mortero y majadero, elementos opuestos operan generando una transformación en la materia que trabajan, además de la relación directa con la significación sexual del acto de golpear con el majadero el fondo del mortero.

La visita de la *Templanza XIII*, tras el primer encuentro del protagonista con el *Ermitaño VIII*, empujan al avance del héroe, y este devenir se



Fig. 244. Kirikú descansa tras picar con el puñal de su padre un largo trayecto en la madriguera. (Ocelot, 1998)

muestra aquí en la segunda parte del *Carro VII* (fig.238). Kirikú será conducido por su madre, y bajo su protección llegará hasta las fronteras entre el poblado y los dominios grises de la bruja Karabá. Estos dominios de paisaje lunar (fig.239), muestran el arcano homónimo (fig.241).

La madre lo protege en este trayecto y le va procurando instrucciones para poder avanzar. Una vez alcanzan una madriguera que le puede servir para sortear desde el subsuelo la cabaña de Karabá, la madre deja solo a Kirikú tras ofrecerle el puñal de su padre.

De momento el niño ha conseguido poner de su parte a la *Papisa II*, para que colabore en su acercamiento a la *Emperatriz III*. Con lo que el conflicto de los *Enamorados VI* está comenzando a ser equilibrado.



Fig. 245. Arcano nº XII, El Colgado Kirikú, (Boj, 2014).

En el interior de la madriguera se muestra simbolizada esta toma de decisiones de los *Enamorados VI*, en todas las encrucijadas que el niño encuentra en la travesía por la madriguera. En muchos casos el puñal del padre, herramienta simbólicamente masculina, le sirve para penetrar en la tierra abriéndose camino⁸¹, le ayuda a solucionar los aprietos en los que se va encontrando. (fig.242).

Asimismo se encuentra con una mofeta y una familia de ardillas, simbolizando dos tipos de fuerzas instintivas opuestas; la mofeta simbolizando los instintos agresivos y las ardillas los pasivos; la muerte en los esqueletos de animales

devorados por la mofeta, y la vida de la familia de ardillas.

Estos motivos enfrentados, que al tiempo se complementan, se traducen en los perros azul y marrón claro que se observaban en el arcano de la *Luna XVIII* de Marsella. Arcano que, como se ha presentado en el paisaje que rodea la cabaña de Karabá, es el que está activo presidiendo este trayecto subterráneo, en el que se observa al *Colgado XII* (fig.245). en la estancia voluntaria del héroe bajo el suelo. Este último arcano le lleva a quedarse bajo tierra hasta que consiga la armonía de los opuestos simbolizados en la *Luna XVIII*. Una vez conseguido, todos estos arcanos comienzan a estar activos en la conciencia del pequeño, lo que le facilitará el llegar a solucionar la encrucijada de los *Enamorados VI*.

Del mismo modo, el *Mago I* pasa a ser el ángel de la *Templanza XIII*, la cual se mantiene asimismo laboriosa, colaborando a equilibrar sus instintos bajo la influencia de la *Luna XVIII*. Ya sin instrumentos externos el niño consigue utilizando su picardía; herramienta interna y propia; disponer de la mofeta y su repulsivo líquido fétido, para obligar a las ardillas a salir de la madriguera y de este modo poder seguir las hasta encontrar la salida ya al otro lado de los dominios de Karabá.

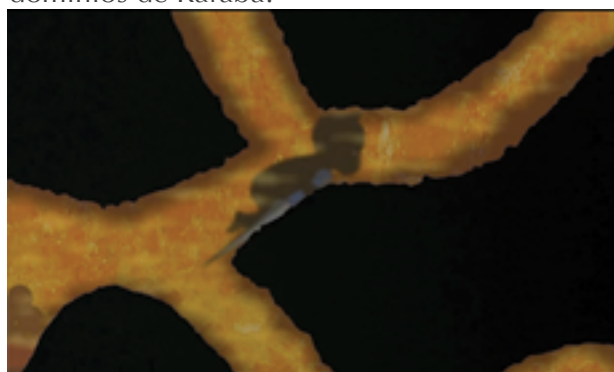


Fig. 246. Kirikú sigue a las ardillas que salen al exterior expulsadas por el hedor del líquido lanzado por la mofeta. (Ocelot, 1998)

81 De nuevo un símbolo del acto sexual.



Fig. 247. Kirikú disfrazado de pájaro, se sube sobre la abubilla para salir volando lejos de la vista del fetiche del tejado. (Ocelot, 1998)

Una vez fuera de la madriguera, las ardillas recompensan la acción de Kirikú haciéndole regalos como ofrendas. En este momento, consciente de su astucia, junto a la creatividad de la *Emperatriz III*, y el empuje del *Emperador VIII*, sabrá utilizar estos regalos para llegar al Termitero.

Por un lado recuperará fuerzas con los frutos que le obsequian, por otro se fabricará un disfraz de pájaro con las hojas y plantas y utilizando el puñal de su padre como pico. De esta manera podrá alejarse del lugar sin ser visto por el fetiche del tejado, que todavía puede divisar esta zona.

El disfraz conseguirá engañar a la abubilla has-



Fig. 248. El jabalí huele a Kirikú que a estado dentro del tronco. (Ocelot, 1998)

ta que este pájaro comienza a pelear con él. El *Carro VII* se representa aquí por cuarta vez, pero ahora ya comenzando a ser dominado por el héroe, pues Kirikú logra subirse a lomos del pájaro para salir volando lejos de la vista del fetiche del tejado. (fig.247).

El vuelo de la abubilla le llevará a los pies de la montaña que esconde el Termitero, pero una vez allí de nuevo debe enfrentarse a sus instintos y conseguir la última parte del *Carro VII*.

Un jabalí está esperándolo. El niño comienza a huir, hasta llegar a esconderse en un tronco hueco, junto al que crece una rosa canina afri-



Fig. 249. El Sabio de la Montaña, que es el abuelo de Kirikú, lo recibe con los brazos abiertos. (Ocelot, 1998)

cana⁸² (fig.248). En este momento la *Templanza XIII* le hace recordar sus cualidades y llega a dominar al jabalí, sus instintos. Subiendo a lomos del animal y aprendiendo a conducirlo, consigue llegar a la puerta misma del termitero.

Una vez en la puerta, se da cuenta de que no puede entrar con el jabalí, debe hacerlo solo. En esta historia él debe dominar los instintos más básicos y asumirlos como parte de su personali-

82 La rosa blanca en alquimia hacía referencia al fin de la pequeña obra. Mientras que la roja, representaba el fin de la gran obra. En este contexto se lee como el fin de un pequeño proceso. (Chevalier y Gheerbrant, 2007/1969, p892. A partir de aquí el niño toma mejores decisiones en el manejo de su *Carro VII*.



Fig. 250. Arcano nº V, El Papa V Kirikú, (Boj, 2014).

dad. Con lo que debe entrar con ellos asimilados, formando parte de él de un modo consciente y por ello mejor controlados.

Se deshace del jabalí y las puertas del termitero se abren ante él. Una vez dentro un pasillo de tucanes cantan su nombre y le conducen al trono del Sabio de la Montaña, su abuelo; el *Papa V* (fig.250), traduciéndolo a los arquetipos del Tarot.

En presencia del *Papa V* (fig.249); un trono azul que hace referencia directa a la espiritualidad; Kirikú se hará consciente de su realidad y de sus capacidades.

El niño explica al Sabio que quiere se grande,

y el *Papa V* le hace ver que debe estar contento con lo que es en cada momento, pues es lo que necesita ser cuando requiere serlo. Como Sabio sabe que tiene ante él a ambos, Kirikú niño y adulto.

El pequeño pregunta así mismo por las malvadas acciones de la bruja Karabá y el Sabio le explicará que ella no es responsable de los males del poblado, pero sí los aprovecha para dominar a sus gentes, con el miedo que creerla responsable de ellos le otorga.

El anciano explicará que la bruja es malvada porque soporta el dolor de una agresión que ciertos hombres le hicieron sufrir en el pasado, clavándole una espina en la espalda.

Esta espina es el *Diablo XV* (fig.252). El mal de la bruja, que se convierte en miedo para el poblado.

Este hecho se relaciona fácilmente con una agresión sexual (fig.251), que ahora lleva a la bruja a convertir en fétiches a todos los hombres que se acercan a ella.

La espina está clavada muy profundamente y solo se le podrá arrancar con los dientes. Y esta acción le generaría momentáneamente más do-



Fig. 251. El Sabio describe a Kirikú como clavaron la espina en la espalda de Karabá. (Ocelot, 1998)



Fig. 252. Arcano nº XV, El Diablo Kirikú, (Boj, 2014).

lor del que ha sufrido nunca. Simbólicamente esto muestra el dolor de recordar el daño sufrido y el tormento de despertar a la consciencia el dolor infringido a si misma y a los demás por este sufrimiento soportado durante tanto tiempo.



Fig.253. Kirikú se acurruca y duerme en brazos de su abuelo. (Ocelot, 1998)

Es esta espina lo que le da el poder maléfico. En ella se representa el *Diablo XV* en su acepción negativa. Pues no hay creatividad en positivo aquí, solo maldad.

Tras estas aclaraciones, el héroe afirma ser quién le sacará la espina. Los tucanes cantarán al unisono el nombre de Kirikú, en un acto que simboliza la reafirmación de quien es y cual es su función en la aventura.

El niño confiesa estar cansado de ser tan pequeño, se duerme y descansa en brazos del *Papa V*, y aquí el personaje del anciano se convierte en *Ermitaño VIII* (fig.254), acogiendo a Kirikú acurrucado en su regazo y mostrándose por com-



Fig. 254. Arcano nº VIII, El Ermitaño Kirikú, (Boj, 2014).



Fig. 255. Kirikú ve desde dentro la choza de Karabá. (Ocelot, 1998)

pleto como arcano, por mostrar al niño como un nueve ya derecho y por unir de modo real la niñez y la experiencia (fig.253).

Al despertar pide un amuleto y el Sabio le dice que su fuerza reside en la ausencia de amuletos; le explica que los amuletos son una limitación, pues se les entrega el poder de una fuerza que



Fig. 256. Kirikú consigue engañar a la serpiente para que regrese a la choza de la bruja. (Ocelot, 1998)

uno ya posee en su interior, haciéndose dependiente de un objeto externo. Dice que la bruja conoce el mundo de los amuletos y como dominar a quienes confían en ellos. Pero que no sabe que hacer *ante la verdadera inocencia y ante una inteligencia siempre despierta y libre*. Le explica que él como su abuelo está siempre acompañándole, como parte de él mismo.

Este último dialogo expresa como el despertar a la consciencia cada parte de la psique, hace que uno mismo comprenda cada una de estas partes, llámense sombras, arquetipos..., son en realidad fragmentos de la propia personalidad.

En este punto de la historia el niño está preparado para enfrentarse directamente a la *Emperatriz III. Papa V* y héroe se despiden y el niño emprende el viaje de regreso, dirigiéndose directamente a la choza de Karabá (fig.255).

Cuando la bruja se entera de que Kirikú está cerca, ordena a sus fetiches que lo maten. El niño cava con su puñal hacia el interior de la choza de la bruja, mientras cava, el ángel de la *Templanza XIII* vuelve a hacerse presente a través de un dialogo interno, en el que valora el momento en el que está y cuales son sus siguientes movimientos.

Una vez dentro se da cuenta de que está viendo a la bruja como nadie la ha visto. Esta conociendo su lado oculto. Aquí de nuevo se muestra el arcano de la *Luna XVIII*.

Dentro de la choza solo hay fetiches y una cesta con joyas y decide robarlas, de esta manera pre-



Fig. 257. Kirikú arranca con la boca la espina de la espalda de Karabá. (Ocelot, 1998)



Fig. 258. Arcano n° XI, La Fuerza Kirikú, (Boj, 2014).

tende hacer salir a la bruja de su choza.

Al caer las joyas sobre Kirikú en la madriguera, la bruja escucha el sonido y va a ver su cesta, encontrándola vacía con un agujero en el fondo.



Fig. 259. Karabá y Kirikú se abrazan tras la transformación del niño en adulto. (Ocelot, 1998)

Karabá guardaba otra cesta con una serpiente a la que manda a buscar al niño por el túnel que este ha construido en el suelo.

Consigue engañar a la serpiente y hacerla regresar por donde ha entrado, pudiendo dejar el túnel, y parte de las joyas. Se deja ver por el fetiche del tejado mientras va al bosque a enterrar las joyas. (fig.256).

La bruja decide actuar ella misma, pide a uno de sus fetiches la lanza envenenada y se dirige a recuperar primero las joyas, para buscar y matar a Kirikú después. Ha caído en la trampa de Kirikú, que ahora se ve más cerca de entablar relación con su *ánima*.



Fig. 260. Arcano n° XVIII, El Sol Max, (Boj, 2014).



Fig. 261. Kirikú y Karabá se asustan por el rechazo recibido tras su regreso al poblado. (Ocelot, 1998)

De camino al bosque, las plantas van muriendo al paso de la *Emperatriz III* quien lleva al *Diablo XV* con ella. Llegará donde el niño ha enterrado las joyas y mientras está escavando para recuperarlas, Kirikú, quien previamente se ha subido a una rama para esperarla, se lanzara sobre su espalda para arrancarle la espina de un bocado. El arcano de la *Fuerza XI* será el que se muestra en esta acción, pues debe arrancar con los dientes, la espina, profunda y fuertemente clavada. (fig.257).

El dolor de la bruja se expresa en un grito de dolor desgarrador que llega hasta el poblado. Tras un tiempo de recuperación, el bosque comienza a florecer con una nueva luz y la bruja se despierta dándose cuenta de que ya no sufre. Ya no



Fig. 262. La madre de Kirikú le reconoce como su hijo. (Ocelot, 1998)

siente ningún dolor. Siente que ya no tiene el poder de la bruja que era pero se alegra de ser libre. Su función de la sensación se ha despertado. Afirma que ahora puede sentir de nuevo.



Fig. 263. Arcano nº VIII, La Justicia, Kirikú, (Boj, 2014).

Plenamente agradecida pregunta al niño cómo le puede devolver lo que acaba de hacer por ella. El niño que ya ha llegado hasta allí con el empuje primario del *Loco* y la resolución del *Emperador III*. Se ha definido ante la *Papisa II* y la *Justicia VIII*⁸³. Ha aprendido los trucos que le ha enseñado el *Mago I* y ha visto caer la *Torre XVI*. Se ha dejado inundar por la *Estrella XVII*, llegando a la Muerte XIII y su primer renacer del

83

Al menos su yo infantil.



Fig. 264. El poblado asustado amenaza e intenta atacar a Karabá. (Ocelot, 1998)

Juicio XX. Ha hecho girar la *Rueda de la Fortuna X*, llegando a conocer al *Ermitaño VIII* por completo, y con la ayuda del *Ángel de la Templanza*



Fig. 265. Los hombres del poblado regresan tras haber recuperado su forma humana, tocando y portando al Sabio de la Montaña. (Ocelot, 1998)

XIII ha visitado el lado oculto de la *Luna XVIII*, tras haber estado *Colgado XII* bajo el suelo para salir y dominar definitivamente el destino de su



Fig. 266. Abrazos múltiples al regreso de los hombres al poblado. (Ocelot, 1998)

Carro VII. Llegando sobre el este último a visitar al *Papa V*, quien le habla del *Diablo XV* que poseía tanto a su *ánimus* como al poblado. De-



Fig. 267. Arcano nº XX El Juicio Kirikú, (Boj, 2014).

ciendo al fin, resolver definitivamente la encrucijada de los *Enamorados VI* enfrentándose directamente a la *Emperatriz III*; habiendo despertado la *Fuerza XI* que le llevaría a arrancar con la boca la espina del *Diablo V*. Él, que ya ha recorrido un largo camino, le pide matrimonio a la *Emperatriz III*.

La bruja explica que no puede casarse con un niño y que ella no será la sirviente de nadie. Ante esto, Kirikú le pide tan solo que ponga sus labios sobre los suyos. Al besarlo, el niño se transforma



Fig. 268. Arcano nº XXI El Mundo Kirikú, (Boj, 2014).

en el joven y apuesto Kirikú, dejando a la *Emperatriz III* sorprendida. Sin Embargo, inmediatamente, toma consciencia de que se han conocido siempre, pues son parte de un mismo todo. Protegidos por el bosque se funden en un abrazo sincero (fig.259), bajo la luz del arcano del *Sol XVIII* que ahora los ilumina libres y completos. (fig.260).

Juntos regresan al poblado, no obstante, la acogida no es buena, pues una vez mas, no reconocen a Kirikú y temen a la bruja. (fig.261)

De nuevo debe enfrentarse a la *Justicia VIII*, y su madre se le acerca para reconocerlo con los ojos cerrados (fig.262). En este caso este tipo de *Justicia VIII* se parece más a la que se conoce representada como emblema de la *Justicia VIII* en la actualidad,

la cual se representa con los ojos vendados. No obstante, de igual modo es efectiva, pues ella como arcano mira a la profundidad del alma.

Aun habiendo sido reconocido por la *Papisa II*, el *Juicio XX* no ha terminado, los aldeanos no aceptan a la bruja. Del mismo modo que desconfiaba de Kirikú, y no lo reconocen a su regreso, tampoco confían en la transformación de Karabá y siguen temiéndola (fig.264). Aunque el héroe conseguido armonizar a las dos mujeres de los *Enamorados VI*, todavía no se acepta esta unión públicamente.

Habrà que esperar el regreso del *Papa V*; el Sabio de la montaña; para que llegue a conectar todo el *sí-mismo* con la totalidad del espíritu, para que todos comprendan lo ocurrido.

El *Papa V* (fig.267) llega portado por todos los hombres de la tribu liberados de sus formas de fetiches, llegan tocando los tambores, conectando con lo divino y haciendo comprender a todo el poblado las transformaciones generadas en la comunidad, tras la unión del Ego y el *ánima*. (fig.265). El *Papa V* explica la aventura, las proezas de Kirikú y el porqué de la recuperación de Karabá.

Junto al grupo de hombres, está también el padre de Kirikú y padre e hijo se miran y se reconocen. En esta escena se muestra de modo definitivo el *Juicio XX*. Ahora sí todos aceptan al joven totalmente y a sí mismos como un *sí-mismo* completo. (fig.266)

El *Mundo XXI* (fig.268) se muestra en el abrazo de las parejas reunidas.

*Los análisis de los filmes, se detallan y analizan los motivos simbólicos que revelan los arcanos representados en cada una de las historias, utilizando la terminología psicológica tan solo para aclarar las equivalencias y evoluciones de los arquetipos que se van desarrollando en las narraciones a través de estos motivos. De ahí que la parte psicológica no sea analizada en profundidad, lo que precisaría de otra investigación enfocada desde el punto de vista psicológico y desarrollada por un/a experto/a en la materia.

La psique tiene un sistema de autorregulación. Constantemente deriva para corregir y equilibrar sus diversos aspectos. (Nichols, 2008, p.473)

4.2. Esquemas que muestran como emergen los Arcanos Mayores en los filmes

En este punto se muestran tablas que exponen los arcanos según su aparición en pantalla dentro de cada uno de los filmes. A cada película le corresponden dos tablas en las que se detalla la organización de dos modos:

1. La A, presenta los arcanos ordenados según su primera representación en la narración. Colocados a los extremos se muestran, a la izquierda el arcano que abre el film y a la derecha el que lo cierra. El orden de los arcanos centrales se lee de modo usual, de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

2. La B, presenta los arcanos siguiendo el mismo orden, pero señalando las distintas apariciones durante el transcurso de la historia.

Se debe tener en cuenta, como se observa en el punto anterior (cfr. 4.1), que en muchos casos los arquetipos y los arcanos que se representan en estas imágenes, se muestran en los filmes a través de símbolos y/o acciones parciales. Asimismo, se hace hincapié en el hecho de que gran parte de estos, siguen activos en el Ego del protagonista a partir de su primera activación¹ en la narración fílmica, asimismo van sumando sus cualidades durante el relato. Sin embargo, estas tablas solo muestran las apariciones ob-

jetivas, es decir, los momentos en los que los arquetipos se hacen presentes en los filmes a través de los ya citados símbolos y/o acciones.

De este modo haciendo una lectura breve y global, se observa que el *Loco* está presente en todos los comienzos, en algunos casos habiendo sido presentado por otro arcano. Se muestra asimismo que la *Papisa II* abre las aventuras de Alicia y Kirikú, mientras que Chihiro es transportada por el *Carro VII* y Max comienza directamente con el *Loco*.

Se extrae de esto, como bien describe al arcano, que es el *Loco* el motor, que mueve hacia la individuación, asimismo destaca el papel de la *Papisa II*, como protectora y guía en este camino, hasta el final de cada una de las historias, cuando los protagonistas deben surgir renacidos. Probablemente esto tiene que ver con que la mayoría de las historias elegidas, son se leen como ritos de iniciación, es decir, el paso del niño al adulto, el paso de la protección del hogar a un nuevo estado más individual.

En el caso de Chihiro, la *Papisa II* protege a la niña desde dentro de la historia, prestándole ayuda y presentándose como hermana literal de la *Emperatriz IIII*. Siendo el carro el que introduce a la joven en su inconsciente y llevándola hacia el encuentro con su *si-mismo*.

Por otro lado, se observa asimismo como el *Juicio XX* y el *Sol XVIII* suelen acompañar a los héroes hacia la salida de la aventura, y llegada

¹ Se elige la palabra activación pues desde que el arquetipo se hace presente sus cualidades se despiertan en la personalidad del protagonista.

Tabla 1

Alicia A. Primera aparición de los Arcanos Mayores en *Alicia en el País de las Maravillas*:



Tabla 2

Alicia B. Las distintas apariciones de los Arcanos Mayores en *Alicia en el País de las Maravillas*:



Tabla 3
Max A. Primera aparición de los Arcanos Mayores en *Donde Viven los Monstruos*:



Tabla 4
Max B. Las distintas apariciones de los Arcanos Mayores en *Donde Viven los Monstruos*:



Tabla 5

Chihiro A. Primera aparición de los Arcanos Mayores en *El Viaje de Chihiro*:



Tabla 6

Chihiro B. Las distintas apariciones de los Arcanos Mayores en *El viaje de Chihiro*:



Tabla 7
Kirikú A. Primera aparición de los Arcanos Mayores en *Kirikú y la Bruja*:



Tabla 8
Kirikú B. Las distintas apariciones de los Arcanos Mayores en *Kirikú y la Bruja*:

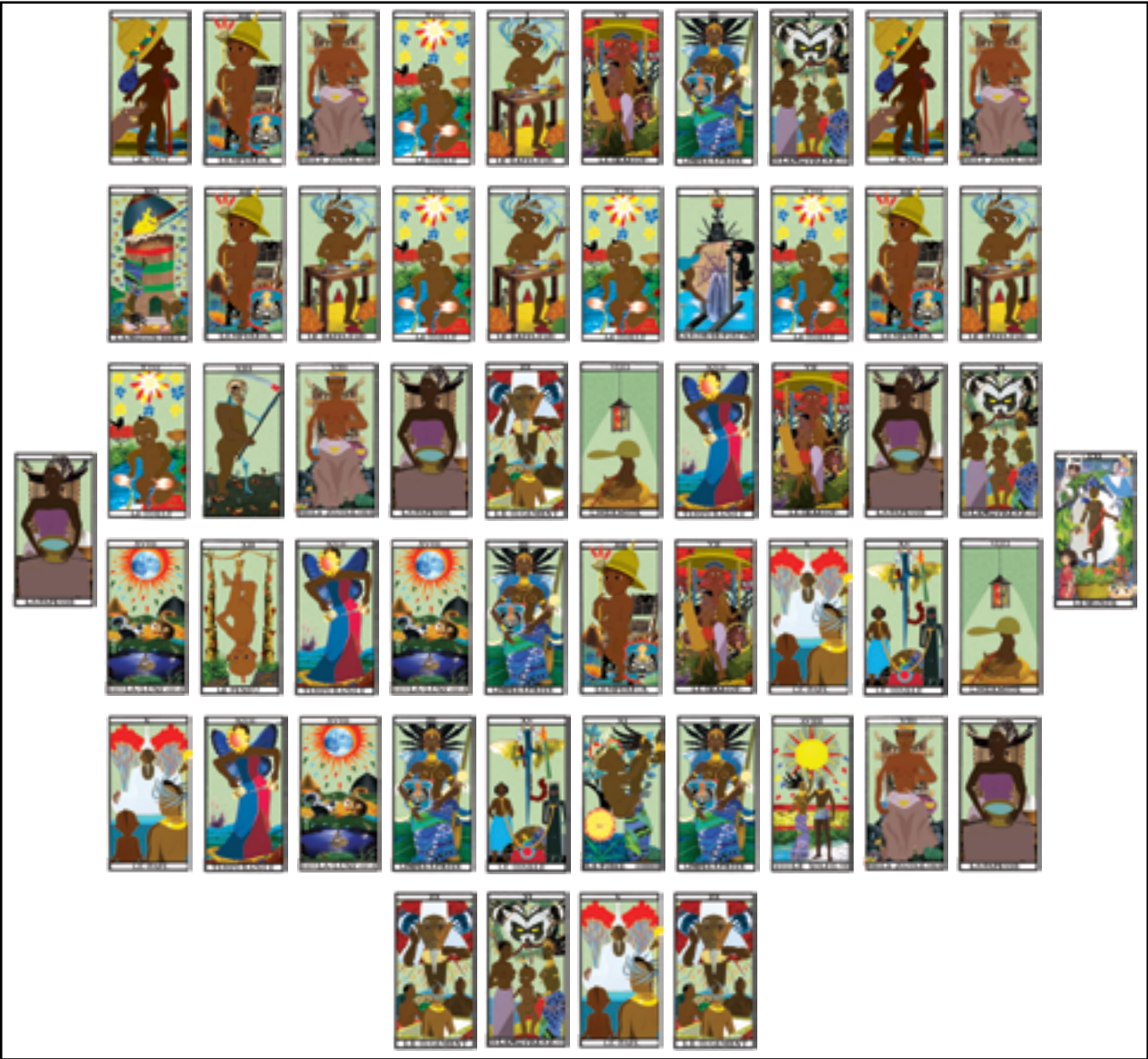




Fig. 1 Gráfico que divide la *psique* en consciente e inconsciente. (Pascal, 2005)

a la totalidad d el *Mundo XXI*.

Otro patrón que se muestra coincidente en tres de las cuatro historias, es la presencia de la *Estrella XVII* al principio y al final de la aventura, cosa que ocurre a excepción de Kirikú, donde es la *Luna XVIII* la que cierra el trabajo abierto por la *Estrella XVII*. Se comprende que estos arcanos celestes sean simbólicamente los encargados de custodiar, guiar y cuidar a los protagonistas, hacia el renacimiento que lleva a un nuevo nivel, pues actúan desde fuera, desde las alturas, lo que a nivel psicológico se relaciona con la naturaleza básica, aquella que está más allá de la conciencia.

Sin embargo, a partir de estas coincidencias, cada relato, combina los arcanos de modo distinto. Cosa que permite suponer que este modo de análisis puede facilitar un estudio psicológico de evolución hacia la individualidad de cualquier film o narración. Abriendo la posibilidad de aplicación en otras investigaciones.

Resulta interesante analizar asimismo, los tipos

de personalidad que representan cada una de las historias. Para ello se parte de la concepción que Pascal (2005) sintetiza a partir de las concepciones junguianas.

Según la teoría junguiana que Pascal (2005) explica, el total de la psique, el llamado *sí-mismo*, se divide en consciente e inconsciente (fig.1). El Ego es el director de la parte consciente, y el que constituye la personalidad. Si embargo, el total de la *psique* esta conformado asimismo por el inconsciente, donde se agrupa gran parte de la información y factores que afectan de igual modo al *si-mismo*.

Esquematizando aun más la comprensión del funcionamiento representado por estas teorías, el *sí-mismo* contiene cuatro funciones básicas de comportamiento: Pensamiento, Intuición, Sensación y Sentimiento.

La psicología analítica afirma que un individuo nace con una función predominante. Dependiendo de la interrelación con su entorno de desarrollo, el individuo se adaptará utilizando esta función o relegándola al inconsciente.

La función que termina rigiendo la conciencia, sea la propia innata o no, es la Función Superior, y el Ego se valdrá de ella apoyándose en otras dos para dirigir y organizar su conciencia. Estas últimas dos funciones, son funciones perceptivas, y se las conoce como Funciones Asistentes, las cuales se sitúan entre la conciencia y la inconciencia, pudiendo una predominar sobre la otra, o manteniéndose al mismo nivel entre conciencia e inconciencia. De modo que una de las cuatro funciones queda totalmente en el inconsciente, denominándose Función Inferior².

² Cuando por las circunstancias del entorno la función



Fig. 2 Gráficos explicativos sobre la situación de las funciones en la *psique* de cada uno de los tipos arquetípicos básicos, de Jung. (Pascal, 2005)

Al mismo tiempo estas cuatro funciones se agrupan en pares de *racional* e *irracional*. Siendo las racionales: Pensamiento y Sentimiento; y las irracionales: Intuición y Sensación.

La premisa de la agrupación es sencilla, son racionales aquellas dos que se basan en sensaciones y percepciones sin catalogar por el *logos*; y racionales las dos que ya han pasado por el filtro de catalogación racional.

La *psique* de modo natural, busca el equilibrio y la autorregulación, intentando desarrollar las cuatro funciones, o recolocando la Función Superior en su lugar, en caso de que por adaptación, el individuo la haya relegado a la inconsciencia. (Pascal, 2005)

No obstante, tal y como Pascal (2005) plantea, no habiendo normas fijas para el desarrollo personal, hay individuos que operan con una sola función consciente, con dos, o con tres, siendo raro el caso en el que se muestran las cuatro funciones en la conciencia, quedando innata del individuo se ve relegada al inconsciente aparece la neurosis. Pues el individuo se desarrolla desajustado, sirviéndose eso si de las Funciones Asistentes, que tienen más facilidad de despertar desde el inconsciente que la Función Inferior. (Pascal, 2005)

así una función oculta. Y generando con ello las individualidades.

Por otro lado, Pascal (2005), expone que esta organización en pares suele coincidir de modo equilibrado en la organización de la *psique*, de tal forma que si la Función Superior (en adelante FS) es Pensamiento, la Inferior (en adelante FI) será su pareja racional, el Sentimiento; manteniendo como Asistentes (en adelante FA) las funciones irracionales y viceversa. Si la FS es Sentimiento, la FI será Pensamiento, manteniendo de nuevo las irracionales como FA. Ocurre del mismo modo si las funciones FS y FI corresponden a las irracionales. (Fig. 2).

Analizando los filmes desde este punto de vista e incluyendo el esquema de desarrollo hacia la individualidad que permite el Tarot, se puede observar en cada narración, cuales son las funciones operantes y como se organizan.

De esta manera se observa que en *Alicia en el País de las Maravillas*, la protagonista coincide con el tipo Pensamiento, la cual es su FS. Asimismo ha quedado definido al representar las

Espadas, que rigen el Centro Intelectual. Por lo tanto, Alicia se ayuda de sus FA, Intuición y Sensación, para llegar a enfrentarse a su FI, el Sentimiento, que en la historia se personifica en la *Emperatriz III*, la Reina de Corazones.

En el caso de *Donde Viven los Monstruos*, Max muestra como FS el Sentimiento, función por la que se rige de modo descontrolado. De igual modo se ha visto que por este motivo esta historia se presenta análoga al simbolismo de las Copas, que rigen el Centro Emocional.

Max se enfrentará a sus monstruos con la ayuda de sus dos FA, Intuición y Sensación, para así despertar su FI, el Pensamiento, función a través de la cual podrá reunirse y conectarse de nuevo a la *Emperatriz III*. Este arcano está personificada en su hermana y KW. De esta manera, a través del Pensamiento, puede racionalizar sus emociones descontroladas, las puede traer a la consciencia, dejando con ello de ser monstruosas.

El viaje de Chihiro, por su parte, presenta a una niña cuya FS es la Sensación. A través de esta función y con el apoyo de sus dos FA, Pensamiento y Sentimiento, despertará su FI, la Intuición, con la cual podrá hacer frente a la *Emperatriz III*, la Bruja Yubaba. Ante la *Emperatriz III*, la niña debe demostrar que es capaz de trabajar y reencontrarse con su sombra, Haku y recuperar su nombre. De esta manera devuelve la forma corporal humana a sus padres. Por estos símbolos de la vida material, la historia se muestra análoga al simbolismo de los Oros que rigen el Centro Material, según el análisis planteado en esta investigación.

El cuarto ejemplo analizado, *Kirikú y la Bruja*, presenta a un niño cuya FS es la Intuición.

Kirikú ayudado de sus FA, Pensamiento y Sentimiento, puede encontrarse con su sombra y anima, la *Emperatriz III*, personificada en la Karabá, y conseguir que esta última pueda superar sus traumas, logrando que vuelva a sentir. Despertando así su FI, la Sensación. Esta historia refleja simbólicamente el significado de los Bastos, que rigen el Centro Instintivo.

Se incluye al final de este capítulo una tabla que recoge estas analogías simbólico-psicológicas con de cada uno de los filmes.

Esta breve síntesis analítica, ofrece datos de entrada interesantes, comenzando por la importancia de la *Emperatriz III* en las cuatro historias, independientemente del género del protagonista, del palo simbólico que represente cada film y de la cultura de procedencia.

Estos datos y otros datos extraíbles utilizando estos patrones de análisis, pueden servir a nivel psicológico, para analizar el proceso de individuación colectiva de las sociedades que generan cada una de las historias.

No obstante esta no es la investigación que nos ha ocupado, estos datos de tanteo sí muestran el potencial de lo descubierto.

Desde un punto de vista feminista, deja clara la necesidad social de conectar con la *Emperatriz* inconsciente, probablemente silenciada por el sistema patriarcal. Señalaría una sociedad que todavía en la niñez, necesita dar el paso a la consciencia de totalidad, para alcanzar un nuevo nivel, y esto pasaría por aceptar la ayuda de la *Papisa II* y la aceptación de la *Emperatriz III*.

Tabla 9. Filmes, su significado simbólico, correspondencia simbólico-psicológica:

PELÍCULA	PALO	COLOR	ELEMENTO	FUNCIÓN PSICOLÓGICA	CENTRO	CONOCIMIENTO IMPLÍCITO	SE RELACIONA CON
Alicia en el País de las Maravillas	Espadas	Azul	Aire	Pensamiento (es una función Racional)	Intelectual	Saber Vivir	Las Ideas, el Lenguaje, la Mente...
Dónde viven los monstruos	Copas	Rojo	Agua	Sentimiento (es una función Racional)	Emocional	Saber Amar	Los Sentimientos, las Emociones...
El viaje de Chihiro	Oros	Amarillo	Tierra	Sensación (es una función Irracional)	Material	Saber Vivir	Trabajo, Salud, Cuerpo, Creatividad...
Kirikú y la Bruja	Bastos	Verde	Fuego	Intuición (es una función Irracional)	Instintivo, Corporal	Saber Hacer	Sexualidad, Poder, Lucha, Visceras

Datos de equivalencias extraídos de las conclusiones personales tras los análisis, junto a los datos ofrecidos por Pascal (2005), Nichols (2008), Jodorowsky (2005) y Hernández (2011).

No se sabe a ciencia cierta si uno es el resto de su escritura o esta lo que resta de uno. (Duque, F. 2000 July, p.125)

5. CONCLUSIONES

Plantear una investigación sobre el símbolo esotérico, se presenta de entrada como una tarea amplia y compleja, no solo por la problemática del elemento en sí, asimismo por su carácter esotérico con todo lo que ello implica, desde prejuicios hasta el hecho de enfrentarse a obstáculos a la hora de marcar un punto concreto de procedencia y origen. De ahí que se haya delimitado la indagación a los motivos arquetípicos, muy concretamente a los aparecidos en el Tarot de Marsella sobre soporte cartón.

A partir de los textos y documentos estudiados, se extrae, que el Tarot de Marsella surge de la mezcla cultural existente en la Edad Media en el sur de Francia. Esto junto a los ideales humanistas del Renacimiento posterior, muestra este juego como una herramienta que servía para desarrollar y educar en las capacidades sociales, morales y espirituales de aquella época.

A través de este conjunto de arcanos, basados en arquetipos del momento, se pretendía proyectar un viaje hacia la plenitud del individuo, generándose un mapa arquetípico que de modo holístico servía para meditar sobre el pasado y el presente, pudiendo proyectar una conclusión futura.

La síntesis de modelos lograda en el Tarot de Marsella fue tan perfecta y esquemática, que estos motivos siguen estando vigentes en mayor o menor medida y de modo inconsciente en la actualidad. Tanto es así, que se pueden observar en las historias que se generan hoy en día.

Partiendo de la hipótesis planteada se observa que efectivamente es posible encontrar las imágenes arquetípicas del Tarot de Marsella en su versión restaurada por Camoin y Jodorowsky (1998), dentro de cuatro versiones cinematográficas. Y se observa como estos símbolos arquetípicos generan una narración que lleva a la mayor comprensión de uno mismo.

Se observa así mismo, el modo en el que los arquetipos se adaptan sobre el soporte fílmico, de distintos modos: en forma de objetos simbólicos, personificados en los personajes de la película, o a través de las acciones y/o diálogos del film.

Esto ha presentado una dificultad respecto al planteamiento del comienzo, pues los arcanos representados en acciones o escenas completas como puede ser el caso de la *Templanza XIII*, han requerido de elementos externos, como las jarras o las alas, que se han extraídos de imágenes de objetos buscados, tanto en la red como en otras publicaciones, o cromos. Asimismo, en estos casos ha sido necesario ajustar el

color de los objetos más representativos y los ropajes, al color ofrecido por la versión del Tarot restaurada por Camoin y Jodorowsky (1998), para poder mantener el simbolismo de la carta, ya que en la narración cinematográfica se presenta bajo su forma simbólico-psicológica. Como ejemplo, en el caso de este mismo arcano de la *Templanza III*, los protagonistas viven un momento de introspección, como es el caso de Chihiro, sentada en el tren mirando al infinito por la ventana, mientras se refleja su rostro en el cristal.

Ha ocurrido de modo similar en arcanos como la *Rueda de la Fortuna X*, de Alicia, donde se recurrió a la imagen de la mecánica interna de un reloj para crear la rueda, manteniendo el simbolismo del tiempo que rebela el arcano, y se observa asimismo de modo literal, en la escena donde el arquetipo se hace presente.

Otros objetos extraídos de fuentes externas a los film son: espadas, farolillos, instrumentos musicales, escudos, la base de los báculos, tronos, balanzas, cerillas y llamas, esqueletos, guadañas, rocas y agua, arcos y flechas, la corona de laurel, bases de apoyo de madera, huevos, ordenador símbolo de infinito o algunos animales. Junto a otros de creación propia como, suelos, brotes, nubes, o rayos de sol y luna. Siempre manteniendo la relación directa con el simbolismo de la carta y el aparecido en la escena correspondiente. Asimismo para relacionar la obra literaria impresa y el soporte cinematográfico, se ha intentado mezclar ilustraciones de las obras literarias, junto a las aparecidas en

el film. Los objetivos de esto han sido, por un lado mantener la relación de la versión impresa con la cinematográfica, y por otro, aumentar el atractivo estético de la carta resultante.

Sin embargo solo se ha podido realizar esta mezcla en dos de los casos: *Donde viven los monstruos* y *Alicia en el país de las maravillas*. No pudiendo realizarse en: *Kirikú y la Bruja* y *El Viaje de Chihiro*, pues en el caso de Chihiro no existe libro, ya que la historia fue escrita directamente para el film; y en el caso de Kirikú, el libro se editó tras la película, utilizando imágenes que ya aparecen en el film.

Como resultado, las cartas generadas son la traducción simbólica del Tarot de Marsella, a los arcanos observados en cada uno de los cuatro filmes. Los filmes mantienen el formato y características del Cuento Maravilloso.

Cada una de las historias, refleja el significado simbólico de cada uno de los cuatro palos que componen los Arcanos Menores de la baraja del Tarot y esto se representa alterando el color de fondo de la versión de Marsella, introduciendo el color análogo a la simbología de cada uno de los palos. Así se advierte que las cartas que pertenecen a *Alicia en el País de las Maravillas*, poseen fondos azules por representa las Espadas; *El viaje de Chihiro* simboliza los Oros, de ahí que sus fondos sean amarillos; *Kirikú y la Bruja* ejemplifica el significado de los Bastos, de ahí que se presente sobre fondo verde; y *Dónde viven los Monstruos* habla de las Copas, representándose sobre fondos rojos en su

tonalidad pastel.

La nueva versión resultante, llamada Tarot Maravilloso, está compuesta por 88 cartas, 22 arcanos mayores para cada cuento. Sus reglas siguen la filosofía de juego del Tarot de Marsella original. De esta manera, se puede utilizar un solo cuento para realizar una tirada tradicional de Tarot con los 22 Arcanos Mayores, o utilizar los cuatro cuentos, teniendo en cuenta el significado que añade cada uno de los palos.

Se muestra a partir de los datos analizados en esta investigación, que los motivos arquetípicos que conforman el Tarot de Marsella, colaboran asimismo a la hora de generar narraciones personales que reflejan la evolución individual del creador de las mismas. La imagen actúa como punto de partida para la articulación del lenguaje a través de la narración.

De modo similar, los Cuentos Maravillosos, se muestran como ejemplos ya desarrollados, en los que el protagonista ejemplifica, cada uno en su contexto, un caso de evolución individual. De modo que el texto de partida, despierta imágenes en el lector, que completan las propuestas por el ilustrador. Sin embargo en este caso, la pareja imagen texto, no podría definirse en todos los casos como *imagentexto*, salvo en la historia de Sendak, donde la imagen tiene mucho más peso que la narración textual, fusionándose ambas a nivel comunicativo.

Las historias sobre soporte cinematográfico poseen las mismas cualidades que las

del Cuento, con la cualidad de combinar en mayor medida y de modo más equilibrado, la imagen y el texto. Asimismo, el propio lenguaje cinematográfico, dividido en escenas visuales, genera en el espectador, vacíos temporales, permitiendo al observador generar inferencias que ajusten la realidad del personaje a la realidad propia.

De esta manera se muestra como a partir de la relación *imagentexto*, los arquetipos presentes en el Tarot de Marsella, sirven de patrón perceptivo a la hora de desarrollar una narración de evolución individual. Con el añadido de que, utilizado como un juego, se desarrolla la conciencia de uno mismo de modo inconsciente y desde el entretenimiento. Esto, unido a la capacidad de creación e imaginación; al tener que rellenar con experiencias e imágenes personales, los huecos que dejan los arcanos por separado, debiendo ser ensamblados en una narración coherente.

Al mismo tiempo, el Tarot despierta la conciencia de poseer distintos roles, representados por los distintos arquetipos que contiene, en sola personalidad. Lo que termina provocando un mejor conocimiento de uno mismo y una mayor aceptación y comprensión del otro.

Por otro lado, a partir de estas concepciones, creaciones como los Cuentos, se observan como reflejos de la sociedad que los ha generado, pudiendo utilizar el patrón arquetípico del Tarot de Marsella, a la hora de comprender el modo de evolución personal que se refleja en cada narración.

Asimismo extraer conclusiones sobre la sociedad que los ha generado y sobre uno mismo al verse reflejado en ellas.

La mirada global que desarrolla la utilización del Tarot, colabora asimismo, en una comprensión más amplia de la sociedad. Como se muestra en los análisis realizados, cada una de las cuatro narraciones, extraídas de cuatro culturas distintas completan un todo, que se muestra dependiente. Despertando la conciencia global.

Por otro lado, analizar un solo problema a partir de este modelo permite una observación más completa. Como ejemplo se puede observar que la crisis occidental actual, conocida como una crisis económica que ha desembocado en una crisis emocional, por la pérdida del aparente equilibrio, se puede explicar como el resultado de una sociedad, la occidental, que desarrollada a partir de la Ilustración y la Revolución Industrial, se ha basado en el desarrollo de los centros Intelectual y Sensitivo, enfatizando lo intelectual y lo matérico. De esta manera a nivel simbólico las sociedades occidentales se han convertido en sociedades de Espadas y Oros.

Esto han relegado los centros Intuitivo y Emocional al inconsciente, olvidando que los Bastos y las Copas, forman parte de la misma *psique* social, y dejando a los individuos vulnerables a manipulaciones y excesos, por no hacer conscientes las emociones y obviar el que el ser humano es un ser instintivo y de pulsiones.

Por otro lado, no ha sido posible alterar

los roles de género en los arcanos, como ya se planteó en la introducción. Sin embargo se considera acertada la decisión de equidad de género en la selección de personajes principales, pues se han podido extraer datos interesantes al respecto. Como puede ser el hecho de que la *Emperatriz III*, sea en las cuatro historias el arcano al que enfrentarse. Esto puede estar relacionado con la teoría junguiana del *ánimus* y sombra femenina, pero habría que ampliar la investigación a nivel psicológico por esta vía para poder llegar a conclusiones al respecto.

Estas dos últimas aplicaciones se presentan como una de las posibles vías de investigación abiertas a partir de este trabajo. Sin embargo los resultados mostrados si confirman la posibilidad de utilización del Tarot de Marsella como patrón que facilite el análisis de narraciones tanto escritas como filmográficas.

Al mismo tiempo la baraja resultante, se plantea como herramienta que desarrolla la creatividad y la imaginación, al tiempo que colabora en la conciencia de uno mismo y en consecuencia, de su relación con el entorno en el que el individuo se desenvuelve.

Por otro lado, se abre otra vía de análisis respecto a las parejas imagentexto, imagen/texto, imagen-texto, teniendo en cuenta la visión de símbolo *simblemático* de la imagen y el intento de significar de la descripción y crítica artística.

6. BIBLIOGRAFÍA

- » Agudo, J.D. (2000). *Los Naipes en España*. Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava, Departamento de Cultura : Museo Fournier de Naipes de Álava.
- » Alciato, A. (1531). *Emblematum Liber* [Facsimil Digital]. Augsburg: Impresor Stayner, H. Recuperado el 8 de julio de 2008 de www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/books.php?id=A31a&o=
- » Alciato, A. (1549). *Los Emblemas de Alciato*. Traducidos en rimas españolas. Añadidos de figuras y de nuevos Emblemas en la tercera parte de la obra. [Facsimil Digital]. Lyon: Gviliel. Recuperado el 8 de julio de 2008 de www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/books.php?id=A49a&o=
- » Alciato, A. (2008). *Emblemata* [Versión Digital]. Studiolum. Recuperado el 17 de noviembre de 2014 de www.studiolum.com/es/alciato/000a.htm
- » Almela, R. (2004). *La Ilustración. Despertar de la apreciación artística*. . Recuperado el 28 de agosto de 2008 de www.criticarte.com/Page/file/art2004/LaIlustracion.html
- » Ancizar, B. (2009). ¡Flores, a sembrar flores!. *Revista Jardín*. . Recuperado el 3 de abril de 2013 de www.revistajardin.com.ar/nota.asp?nota_id=1508077
- » Aracil, A. (1998). *Juego y Artificio. Autómatas y otras ficciones en la cultura del Renacimiento a la Ilustración*. Madrid: Cátedra S.A.
- » Ariño, A. (2003). Sociología de la Cultura. En Giner, S. (coord.), *Teoría Sociológica Moderna* (295–331). Barcelona: Ariel Sociología.
- » Arola, R. (1997). *El Tarot de Mategna*. Barcelona: Ed. Alta Fulla.
- » Artium. (2010). *Cuentos imaginados: el arte de la ilustración infantil*. . Recuperado el 22 de enero de 2015 de catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/historia/antecedentes
- » Bettelheim, B. (2006). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (2006/1975). Barcelona: Ares y Mares.
- » Biedermann, H. (1993). *Diccionario de Símbolos*. Barcelona: Paidós.
- » Blánquez, S. (s.f.). *Diccionario Español Latín/Latín Español*. Barcelona: Ramón Sopena S.A.
- » Blum, R. (2006). *El oráculo Vikingo. Un manual para el uso de las antiguas runas*. Chile: Edaf Chile, S.A.
- » Bohm, D. (2002). *Sobre la creatividad*. Barcelona: Kairós.
- » Boj, L. (2006). *Cuentos* [Ilustraciones originales no publicadas].
- » Boj, L. (2009). *La ilustración de motivo como elemento comunicativo partiendo de los emblemas Alciato, en la edición de Daza Pinciano*. [Manuscrito original no publicado]
- » Boj, L. (2010). Uno no es uno. La creación de un autorretrato. En *El Cuerpo Creado* (10–17). Alicante: Museo de La Universidad de Alicante.
- » Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- » Bougearel, A. (2008). *Tarot Charles IV ou Gringonneur - história e goleria das cartas - Clube do Tarô - Tarot*. . Recuperado el 27 de julio de 2012 de www.clubedotaro.com.br/site/h23_15_gringonneur.asp
- » Boyd, B. (2009). *On the Origin of Stories*. USA: First Harvard University Press.
- » Brasey, E. y Debailleul, J-P. (2003). *Vivir la magia de los cuentos*. Madrid: Edaf, S.A.

- » Calambresse, O. (1997). *El Lenguaje del Arte*. Barcelona: Paidós.
- » Caldwell et. al. (2010). *Explaining the Tarot. Two Italian Renaissance Essays on the Meaning of the Tarot Pack*. Oxford: Maproom Publications.
- » Watkins, C. (2000). *The American Heritage Dictionary of Indo-European Roots*. Boston, New York: Houghton Mifflin Company.
- » Camoin, P. y Jodorowsky, A. (2014). *Tarot de Marsella Camoin*. . Recuperado el 16 de febrero de 2012 de camoin.com
- » Cassirer, E. (1975). *Antropología Filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica. [Versión Digital]. Recuperado el 5 de enero de 2015 de www.raularagon.com.ar/biblioteca/libros/Cassirer/Ernst%20Cassirer%20-%20Antropologia%20Filosofica.pdf
- » Chevalier, M. (1978). *Folklore y literatura: El cuento oral en el siglo de oro*. Barcelona: Critica.
- » Chevalier, M. y Gheerbrant, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- » Colominas, J. (1983). *Diccionario Etimológico*.
- » Condorcet, De Gouges, De Lambert y otros. (1993). *Ilustración olvidada, la. La polémica de los sexos*. Madrid: Ed. Anthropos.
- » Covarrubias, S. (1610). *Emblemas Morales*. [Original Digitalizado] Madrid: Luis Sánchez. Recuperado el 5 de agosto de 2008 de 193.146.129.47/srre_www/www/verFondo.jsp?entefore=U/3288
- » Cózar R. de. (s.f.) *Poesía visual y otras formas literarias desde el siglo IV ac. hasta el siglo XX* [Versión Web]. Recuperado el 6 de agosto de 2008 de boek861.com/archivos/lib_cozar/indice.htm
- » Crudo, J. (2012a). *Sinestesia: flipando en colores*. Carne Cruda. Recuperado el 24 de febrero de 2012 de www.rtve.es/alacarta/audios/carne-cruda/carne-cruda-sinestesia-flipando-colores-24-02-12/1331844/#aHR0cDovL3d3dy5ydHZlImVzL2FsYWVhcnRhL2ludGVybm-8vY29udGVudHRhYmxlLnNodG1sP2N0eD0zMzkzMjZwYWdlU2l6ZT0xNSZvcmlj0mb3JkZX-JDcml0ZXJpYT1ERVNDJmXvY2FsZT1lcyZtb2RIPSZtb2R1bGU9JmFkdINiYXJjaE9wZW49dHJ1ZS-Z0aXRsZUZpbHRlcj1TaW5lc3Rlc2lhJm1vbnRoRmlsdGVyPTlmeWVhckZpbHRlcj0yMDEyJnR5cGV-GaWx0ZXI9Mzk4MTYmPXVuZGVmaW5lZCY=
- » Crudo, J. (2012b). *Neuromagia: descubriendo los engaños del cerebro*. . Carne Cruda. Recuperado el 3 de agosto de 2012 de www.rtve.es/alacarta/audios/carne-cruda/carne-cruda-neuromagia-descubriendo-enganos-del-cerebro-08-03-12/1344043/
- » C. Watkins. (2000). *American Heritage Dictionary of Indo-European Roots*. Boston, New York: Houghton Mifflin Company.
- » Deleuze, G. (1994). *Mil Mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- » Dominguez Perela, E. (1993). *Conducta Estética y Sistema Cultural. Introducción a la Psicología del Arte*. Madrid: Ed. Complutense.
- » Duch, L y VV. AA. (2008). *Lluís Duch, antropología simbólica y corporeidad cotidiana*. [Versión Digital]. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado el 2 de junio de 2015 de bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Mexico/crim-unam/20100429110200/SolaresDuch.pdf
- » Duque, F. (2000). Hay uno que anda escribiendo algo sobre mí. *Archipiélago*, 42, (125–132).
- » Egido, A. (2004). *De la mano de Artemia*. Baleares: José J. de Olañeta UIB.
- » Eliade, M. (1955). *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus.

- » Eliade, M. (2001). *El Mito del eterno retorno*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- » Enesco, I. (2001). *El Concepto de infancia a lo largo de la historia*. Recuperado el 23 de enero de 2015 de pendientedemigracion.ucm.es/info/psicoevo/Profes/IleanaEnesco/Desarrollo/La_infancia_en_la_historia.pdf
- » Estupinyà, P. (2012). Las Múltiples identidades del cerebro. *Redes para la ciencia*, 25 (25).
- » Ferré, S. (2011). *Arte Tarot: Historia del Tarot (primera parte)*. . Recuperado el 18 de noviembre de 2014 de artetarot.blogspot.com.es/2011/04/historia-iconografica-del-tarot-las_05.html
- » Filippis, J. (2006). *Glosario de diseño*. [Versión Digital]. Buenos Aires: Nobuko. Recuperado el 28 de agosto de 2008 de books.google.es/books?id=Z5PIW84cuJIC&pg=PA170&lpg=PA170&dq=pensamos+en+imagenes&source=web&ots=V4HtBqYjKG&sig=VJYHMwLgIP0PnzzE8Az-gx-CPkwU&hl=es&sa=X&oi=book_result&resnum=10&ct=result#PPA18,M1
- » Flor, F. R. (1995). *Emblemas. Lecturas de la imagen simbólica*. Madrid: Alianza Editorial.
- » Fo, J. (2006). *El libro Prohibido del Cristianismo. Un divertido e irreverente ensayo sobre los vergonzantes entresijos de la historia oficial del Cristianismo*. México: Ed. Lectorum.
- » Foucault, M. (1974). *Las Palabras y las cosas*. México: Siglo XXI S.A.
- » Foucault, M. (2005). *La hermenéutica del sujeto : curso del Collège de France*. Madrid: Akal S.A.
- » Franz, M.L. von. (1990). *Símbolos de redención en los cuentos de hadas*. Barcelona: Luciérnaga.
- » Franz, M.L. von. (1993). *Érase una vez...* Barcelona: Luciérnaga.
- » Galovic, J. (2002). *Los grupos místico-espirituales de la actualidad*. [Versión Digital]. México: Plaza y Valdes. Recuperado el 8 de junio de 2008 de pdfsr.com/isbn/9789707221048
- » García, A. (2000). La rotura del sujeto. Acerca de la tragedia. *Archipiélago*, 42, (45–55).
- » García, J.M y Fernández, J.A. (1992). *Renacimiento. Humanismo y Ciencia*. Madrid: Alhambra Longman, S.A.
- » García J. (2003). *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Castilla la Mancha: Servicio de Publicaciones de Castilla la Mancha.
- » Gazzaniga, M.S. (1993). *El cerebro Social*. Madrid: Alianza Editorial.
- » Giardinelli, M. (2003). *Así se escribe un cuento*. Madrid: Ed. B, S.A.
- » Ginzburg, C. (1999). *Mitos, Emblemas, Indicios. Morfología e historia*. Barcelona: Gedisa, S.L.
- » Goethe. (1992). *Teoría de los Colores*. Valencia: Volrgio oficial de Arquitectos Técnicos de Murcia.
- » Gombrich, E.H. (1998). *Arte e Ilusión*. Madrid: Debate.
- » González, J. M . (1998). *Metáforas de Poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- » Groupe /U/. (1993). *Tratado del signo visual. Para una retorica de la imagen*. Madrid: Cátedra S.A.
- » Guéron, René. (s.f.a). *Símbolos Fundamentales de la Ciencia Sagrada* [Versión Digital]. Madrid: R.L.S. Cibeles 131. Recuperado el 29 de enero de 2015: www.357bcn.com/PLANCHAS%20MAS/S%C3%ADmbolos%20Fundamentales%20de%20la%20Ciencia%20Sagrada.pdf
- » Guéron, René. (s.f.b). *Sobre el hermetismo*. [Versión Digital]. Recuperado el 29 de enero de 2015 de www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/g/Guenon,%20Rene%20-%20hermetismo.PDF
- » Guerrero, C. (2014). Michel Ocelot “sueña” con hacer una película sobre la España del siglo XVI. *La Verdad.es*. Murcia. Recuperado el 25 de enero de 2015 de www.laverdad.es/agencias/20101002/mas-actualidad/cultura/michel-ocelot-suena-hacer-pelicula_201010021138.html

- » Harpur, P. (2010). *La Tradición Oculta del Alma*. Girona: Ed. Atlanta.
- » Hedeman, A. D. (1996). Constructing Memories: Scenes of Conversation and Presentation in Pierre Salmon's *Dialogues*. *The Journal of the Walters Art Gallery*, 54, (119–134).
- » Heller, E. (2009). *Psicología del Color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- » Herder, J.G. (1959). *Ideas para la Filosofía de la Historia de la Humanidad*. Buenos Aires: Losada.
- » Hernández, F. (1995). *Bases Metodológicas de la investigación educativa*. Fundamentos (Primera). Murcia: DM.
- » Hernández, L. (2011). *El descubrimiento del inconsciente a través del Tarot*. [Manuscrito original no publicado]
- » Hesse, H. (1991). *Demian*. México: Editores Mexicanos Unidos S.A.
- » Hillman, J. (1999). *El Pensamiento del Corazón*. Madrid: Siruela.
- » Hispaniainfo. (2011). Juana, La Papisa. *Hispaniainfo*. Recuperado el 28 de diciembre de 2014 de www.hispaniainfo.es/web/2011/03/02/juana-la-papisa/
- » Iborra, A. (2002). *Los Juegos de la conciencia*. Barcelona: Oceano.
- » Jodorowsky, A. (2003). *El tesoro de la sombra: cuentos y fábulas*. Madrid: Siruela.
- » Jodorowsky, A. (2005). *La vía del Tarot*. Madrid: Siruela.
- » Jodorowsky, A. (2008). *La sabiduría de los cuentos*. Barcelona: Obelisco.
- » Jodorowsky, A. y Camoin, P. (1998). *Tarot de Marseille* [Obra Impresa].
- » Johannes. (1618). *Bellicorum instrumentorum liber, cum figuris et fietitys literis conforiptus* [Facsimil en versión digital]. Ex Bibliotheca Serenifs. Vtriuso Bauaria Docum. Recuperado el 5 de marzo de 2015 de bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=viewer&bandnummer=bsb00013084&pi-image=1&v=100&nav=&l=es
- » Jung, C.G. (1985a). *Tipos Psicológicos I*. [Versión Digital]. Buenos Aires: Editorial Sudamericana. Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.mercaba.org/SANLUIS/Filosofia/autores/Contempor%C3%A1nea/Jung/Tipos%20psicol%C3%B3gicos%20-%20tomo%20II.pdf
- » Jung, C.G. (1985b). *Tipos Psicológicos II*. [Versión Digital]. Buenos Aires: Editorial Sudamericana. Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.mercaba.org/SANLUIS/Filosofia/autores/Contempor%C3%A1nea/Jung/Tipos%20psicol%C3%B3gicos%20-%20tomo%20II.pdf
- » Jung, C.G. (1997). *El hombre y sus símbolos*. Buenos Aires: Caralt.
- » Jung, C.G. (2010). *Los Arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta.
- » Kant, M. (1981). *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa Calpe.
- » Kircheri, A. (1646). *Ars Magna Lucis et Umbrae (Scheus)*. [Versión Digital]. Scheus. Recuperado el 24 de marzo de 2015 de echo.mpiwg-berlin.mpg.de/MPIWG:9WZNM3XV
- » Klein, R. (1980). *La Forma y lo inteligible*. Madrid: Taurus.
- » Küppers, H. (2005). *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gili.
- » Lacan, J. 1953. (1982). Le Symbolique, l'Imaginaire et le Réel. *Bulletin de l'Association Freudienne*, 1, (4–13).
- » Levitin, D. J. (2006). *This is your brain on music: The science of human obsession*. New York: Dutton.
- » Lizarazo, D. (2004). *La hermenéutica de las imágenes. Iconos, figuraciones, sueños*. México: Siglo

XXI S.A.

- » Lopez, D. (1615). *Declaración magistral sobre las Embemas de Andres Alciato* [Facsímil en versión digital]. Najera: Juan de Mongastón. Recuperado el 7 de agosto de 2008 de images.google.com/imgres?imgurl=http://www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/images/a67a.gif&imgrefurl=http://www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/books.php%3Fid%3DA67a&h=405&w=481&sz=171&hl=es&start=10&tbnid=F6e_fYDZPqwXrM:&tbnh=109&tbnw=129&prev=/images%3Fq%3Demblematum%2Bliber%2Balciato%26gbv%3D2%26hl%3Des%26sa%3DX
- » Luna, M. (2002). *Sujeto y Lenguaje*. Sevilla: Kronos Universidad.
- » Maldras. (2012). *Retazos: Piel de Asno irlandesa en Bélgica (o la mártir de su padre)*. Recuperado el 20 de junio del 2015 de rengaeilge.blogspot.com.es/2012/05/piel-de-asno-irlandesa-en-belgica-o-la.html
- »
- » Martínez, J. (2004). *La Ilustración como categoría. (Una teoría unificada sobre arte y conocimiento)*. Gijón: Trea.
- » Martínez, L. (2012). *Entrevista con Luís Martínez Otero* [Entrevista Personal].
- » Martín, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, S.L.
- » Mendez, M. (2012). *Las minchiate florentinas*. . Tannhäuser Cabaret. Recuperado el 21 de enero de 2012 de www.mmfilesi.com/blog/?p=437&nggpage=2
- » Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la Percepción*. [Versión Digital] Planeta DeAgostini. Recuperado el 3 de febrero de 2015 de www.academia.edu/5546998/Merleau-ponty-maurice-fenomenologia-de-la-percepcion
- » Mínguez, V. (2000). *Del libro de emblemas a la ciudad simbólica*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- » Mitchell, W.J.T. (2009). *Teoría de la Imagen*. Madrid: Akal S.A.
- » Mukarovsky, J. (1977). *Escritos de Estética y Semiótica del Arte*. Barcelona: Gustavo Gili.
- » Mukhi, S. (1999). *The Theory of Strings: A Detailed Introduction*. . Recuperado el 4 de febrero de 2015 de theory.tifr.res.in/~mukhi/Physics/string2.html
- » MUTUS LIBER. (2012). [Facsímil en Versión Digital] Recuperado el 15 de septiembre de 2015 de www.mutusliber.com.ar/versionhtml.html
- » Nichols, S. (2008). *Jung y el Tarot*. Barcelona: Kairós.
- » Nosenzo, F. (1997). *Guía Práctica del Tarot*. Martínez Roca.
- » Ochoa, C.A. (1999). *Apocalipsis: La Batalla de Dios*. Castilla: Estudios de literatura, 24(digital. pdf), 157–178.
- » Ojeda, P. (s.f.). *odisea2008: TAROT VISCONTI-SFORZA*. . Recuperado el 10 de diciembre de 2014 de www.odisea2008.com/2009/06/tarot-visconti-sforza.html
- » Ottaviani, D. (2008). *El Papa y el Emperador. Erytheis*, 3. [Versión Digital]. Recuperado el 28 de diciembre de 2014 de idt.uab.cat/erytheis/numero3/pdf/ottaviani_es.pdf
- » Panofsky, E. (1976). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza Editorial.
- » Panofsky, E. (1985). *La Perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets.
- » Pardo, E. (2007). *Los mejores cuentos de Emilia Pardo Bazán*. Barcelona: De Vecchi, S.A.U.

- » Parnell, F. y Fatus, S. (2003). *¡Monstruos!*. Barcelona: Intermon Oxfam.
- » Pascal, E. (2005). *Jung para la vida cotidiana*. Barcelona: Obelisco.
- » Peradejordi, J. (2004a). *La Cábala*. Barcelona: Obelisco.
- » Peradejordi, J. (2004b). *Los Templarios y el Tarot. Las Cartas del Santo Grial*. Barcelona: Obelisco.
- » Peradejordi, J. (2005). *El Tarot Esotérico o Libro de Toth*. Barcelona: Obelisco.
- » Pérez, A.M. (2008). El Cuento Maravilloso. *Piedra de rayo*, de septiembre 2008. [Versión Digital]. Recuperado el 20 de enero de 2015 de www.vallenajerilla.com/berceo/antoninoperez/labradoravaro.htm#_edn2
- » Piñero, R. (2008). *La mujer en el “Bestiario” medieval: La virtualidad de las sirenas*. Universidad de Salamanca: Ed. Asociación Arvo, Salamanca. [Versión Digital]. Recuperado el 6 de noviembre de 2008 de www.arvo.net/pdf/mujer_sirena.htm
- » Pinkola, C. (2003). *Mujeres que corren con los lobos*. Madrid: B.
- » Praz, M. (1989). *Imágenes del Barroco. Estudios de Emblemática*. Madrid: Siruela.
- » Propp, V. (2006). *Morfología del Cuento*. Madrid: Fundamentos.
- » Propp, V. (2008). *Las Raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- » Puleda, S. (1996). *Interpretaciones del Humanismo* [Versión Digital]. Madrid: Plaza y Valdés. Recuperado el 12 de febrero de 2012 de es.scribd.com/api_user_11797_jaavino/d/7152288-Interpretaciones-Del-Humanismo
- » Quinn, P. (2011). *Tarot para la vida*. Madrid: Edaf, S.A.
- » Rabinovitch, D. (2007). *Los Archivos Secretos de la Inquisición* [Video Youtube]. Documental. Recuperado el 18 de noviembre de 2014 de www.youtube.com/watch?v=mvD5LzclC0
- » Rees, V. (2013). *From Gabriel to Lucifer: A Cultural History of Angels*. Londres: Tauris IB;
- » Robinson, K. (2011). *Out of Our Minds*. United Kingdom: Capstone Publishing Ltd.
- » Rothwell, J. (1998). Review of Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible, By Arthur C. Clarke. *Infinite Energy*, 4, (22). [Versión Digital]. Recuperado el 2 de junio de 2015 de lenr-canr.org/acrobat/RothwellJreviewofpr.pdf
- » Saavedra, D. (1988). *Empresas Políticas*. Barcelona: Planeta.
- » Sabastián, S. (1995). *Emblemática e Historia del Arte*. Madrid: Cátedra S.A.
- » Safouan, M. (2001). *Lacania I. Los Seminarios de Lacan. 1953-1963*. Mexico: Paidós.
- » Salas, E. (1992). *El Gran Libro del Tarot*. Barcelona: Ed. Rovinbook S.L. para Circulo de Lectores.
- » Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Ed. Acanto, S.A.
- » Samara T. (2008). *Los elementos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- » Sánchez, J.L. (2012). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.
- » Satué E. (1992). *El Diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Editorial.
- » Sendak, M. (2009). *Donde viven los Monstruos*. Madrid: Alfaguara Infantil.
- » Shapiro, M. (1998). *Palabras, escritos e imágenes. Semiótica del lenguaje*. Madrid: Encuentro.
- » Shinoda, J. (2002). *Las Diosas de cada mujer*. Barcelona: Kairós.
- » Solís, C. (2005). *Erudición, Magia y Espectáculo: el Juicio de la República de las Letras sobre*

- Athanasius Kircher. *ÉNDOXA: Series Filosóficas*, 19 [Versión Digital], (243–313). Recuperado el 5 de marzo de 2015 de revistas.uned.es/index.php/endoxa
- » Songling, P. (2004). *Cuentos de Liao Zhai*. Madrid: Alianza Editorial.
 - » Steele, R. (s.f.). A notice of the ludus triumphorum and some early Italian card games : with some remarks on the origin of the game of cards. *Archaeologia or Miscellaneous Tracts Relating to Antiquity by Society of Antiquaries of London*, (185–200).
 - » Touchkiff, S.A. (2008). *La baraja Gitana*. Madrid: Ed. Martinea Roca, S.A.
 - » Trevi, M. (1996). *Metáforas del símbolo*. Barcelona: Anthropos.
 - » Vistarini Bernal, A. y (o y) Cull, J.T. (s.f.). *Emblemas españoles ilustrados*. [CD Rom]
 - » Vitali, A. y Zanetti, T. (2005). *Il Taroncchino di Bologna*. Bologna: Martina Bologna.
 - » VV.AA. (1998). *Nueva crítica feminista del arte*. Madrid: Cátedra S.A.
 - » VV.AA. (2010). *El Cuerpo Creado*. Alicante: Museo de La Universidad de Alicante.
 - » Wilhelm, R. (s.f.). *I Ching. El libro de los cambios*. [Versión Digital] Recuperado el 9 de septiembre de 2014 de search.installmac.com/?c=5&v=insMac
 - » Wintle, S. (2012). *History of Playing cards in Morocco - World of Playing Cards*. . Recuperado el 25 de noviembre de 2012 de www.wopc.co.uk/morocco/index.html
 - » Wright, E. (1993). *Feminism and Psychoanalysis. A critical Dictionary*. Oxford: Blackwell Publishers.

Referencias de las imágenes por capítulos:

2.1. Contexto Histórico.

» Fig.1. Agudo, J.D. (2000). *Los Naipes en España*. Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava, Departamento de Cultura : Museo “Fournier” de Naipes de Álava.

2.1.1. Origen del tarot. De los naipes al tarot de Marsella. Imágenes que narran.

» Fig. 2. Raj, K. (2012). *Ardhanarishvara shiva shakt*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de www.artoflegendindia.com/ardhanarishvara-shiva-shakt-p-27682.html

2.1.1.1. Origen de Los naipes.

» Fig. 3. Agudo, J.D. (2000). *Los Naipes en España*. Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava, Departamento de Cultura : Museo “Fournier” de Naipes de Álava.

» Fig. 4. Ferré, S. (2011). *Historia del Tarot (primera parte)*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de artetarot.blogspot.com.es/2011/04/historia-iconografica-del-tarot-las_05.html Fig. 5.

Agudo, J.D. (2000). *Los Naipes en España*. Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava, Departamento de Cultura : Museo “Fournier” de Naipes de Álava..

» Fig. 6. Agudo, J.D. (2000). *Los Naipes en España*. Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava, Departamento de Cultura : Museo “Fournier” de Naipes de Álava.

» Fig. 7. Gámez, M. (2012). *Baraja Napolitana*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de www.mydearplayingcards.com/2006_E_DEL_PRADO_HTML/035_Baraja-Napolitana.php

» Fig. 8. *Baraja inglesa*. (2012). . Recuperado el 16 de junio de 2015 de www.datuopinion.com/baraja-inglesa

» Fig. 9. *Todo sobre la baraja española*. (2012). . Recuperado el 16 de junio de 2015 de www.tarin-ga.net/posts/info/3927992/Todo-sobre-la-baraja-espanola-y-francesa.html.

» Fig. 10. Agudo, J.D. (2000). *Los Naipes en España*. Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava, Departamento de Cultura : Museo “Fournier” de Naipes de Álava.

» Fig. 11. Beiträge:838. (2012). *Waka - Frühling/Sommer - Übersetzungen/Interpretationen*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de www.japanisch-netzwerk.de/Thread-Waka-Fr%C3%BChling-Sommer-%C3%9Cbersetzungen-Interpretationen

» Fig. 12. Pérez, A. (2011). *Una breve introducción al mundo de los naipes*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de museodelabaraja.blogspot.com.es/2011/10/una-breve-introduccion-al-mundo-de-los.html

» Fig. 13. Ferré, S. (2011). *Historia del Tarot (primera parte)*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de artetarot.blogspot.com.es/2011/04/historia-iconografica-del-tarot-las_05.html

2.1.1.2. Origen de los Triunfos.

» Fig. 14. Ferré, S. (2011). *Historia del Tarot (primera parte)*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de artetarot.blogspot.com.es/2011/04/historia-iconografica-del-tarot-las_05.html

» Fig. 15. Ferré, S. (2011). *Historia del Tarot (primera parte)*. . Recuperado el 16 de junio de 2015

de artetarot.blogspot.com.es/2011/04/historia-iconografica-del-tarot-las_05.html

» Fig. 16. Boj, L. (2011). [Elaboración Propia].

» Fig. 17. Boj, L. (2015). [Elaboración Propia].

» fig. 18. Ferré, S. (2011). *Historia del Tarot (primera parte)*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de artetarot.blogspot.com.es/2011/04/historia-iconografica-del-tarot-las_05.html

» Fig. 19. Ferré, S. (2011). *Historia del Tarot (primera parte)*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de artetarot.blogspot.com.es/2011/04/historia-iconografica-del-tarot-las_05.html

» Camoin, P. y Jodorowsky, A. (2014). *El Tarot de Marsella*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de es.camoin.com/tarot/-Inicio-es-.html

» Fig. 20. Camoin, P. y Jodorowsky, A. (2014). *El Tarot de Marsella*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de es.camoin.com/tarot/-Inicio-es-.html

» Fig. 21. Camoin, P. y Jodorowsky, A. (2014). *El Tarot de Marsella*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de es.camoin.com/tarot/-Inicio-es-.html

2.1.1.3. Tarot de Marsella.

» Fig. 22. Camoin, P. y Jodorowsky, A. (2014). *El Tarot de Marsella*. . Recuperado el 16 de junio de 2015 de es.camoin.com/tarot/-Inicio-es-.html

2.2.1.4. Humanismo y Hermetismo.

» Fig. 23. Dante Alighieri: *La Divina Commedia*. (s.f.). . Recuperado el 16 de junio de 2015 de www.europeanaregia.eu/es/manuscritos/paris-bibliotheque-nationale-france-mss-italien-69/es

» Fig. 24. ICQ. (s.f.). *Mutus Liber*. . Recuperado el 2 de julio de 2015 de http://www.samaelgnosis.net/imagenes/alquimia/mutus_liber_negro/mutus_liber_05_n.htm

» Fig. 25. ICQ. (s.f.). *Mutus Liber*. . Recuperado el 2 de julio de 2015 de http://www.samaelgnosis.net/imagenes/alquimia/mutus_liber_negro/mutus_liber_05_n.htm

» Fig. 26. Nimba. (2011). *Papisa Juana, Una Mujer en el trono de San Pedro*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de nimbra.blog.com.es/2011/08/30/paisa-juana-una-mujer-en-el-trono-de-san-pedro-11749021/

» Fig. 27. Arتهistoria. (s.f.). *Nacimiento de Venus*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.artehistoria.com/v2/obras/4614.htm

» Fig. 28. Galeano, R. (2013). *Mosaico de Hermes Trimegisto, Catedral de Siena*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de estudiandoloartistico.wordpress.com/2013/02/03/marsilio-ficino-y-la-villa-careggi/hermes_mercurius_trismegistus_siena_cathedral/

» Fig. 29. Boj, L. (2011). [Elaboración Propia].

2.1.1.5. Tarot y Esoterismo.

» Fig. 30. Vitali, A. y Zanetti, T. (2005). *Il Taroncchino di Bologna*. Bologna: Edizioni Martina Bologna.

» Fig. 31. Folengo, T. (2015). *Chaos del Tri per Uno*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de books.google.co.uk/books?id=nyQ8AAAACAAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&-

cad=0#v=onepage&q&f=false

2.1.1.6. ¿Qué es el Tarot?

Fig. 32. Bernal, M. (2010). Tarot Moebius [Encargo Digital Propio].

2.1.1.7. Breve descripción simbólica de los Arcanos Mayores del Tarot de Marsella.

» Figs. de la 33 a la 54. Camoin, P. y Jodorowsky, A. (1998). *Tarot de Marsella Restaurado* [Baraja Impresa].

2.2.2.1. Bases Históricas.

- » Fig. 55. Moreno, A. (2010). *Chamanismo y Actualidad*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de pensamientoarte.wordpress.com/page/9/
- » Fig. 56. *El Universo Azteca*. (s.f.). . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.taringa.net/posts/imagenes/12324661/El-universo-azteca.html
- » Fig. 57. Odisea 2008. (2011). *Obras de Tennyson Ilustradas*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.odisea2008.com/2011/05/obras-de-tennyson-ilustradas.html
- » Fig. 58. Mothe, S. (2012). *Las cinco virtudes*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de blogs.perfil.com/lamuralla/2012/08/27/las-cinco-virtudes-confucianas/
- » Fig. 59. Leal, D. (2013). *Una historia de amor: psique y Cupido*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de musaspsicoanaliticas.blogspot.com.es/2013/02/una-historia-de-amor-psyque-y-cupido.html
- » Fig. 60. VV.AA. (s.f.). *Mamá Oca*. [Wiki]. Recuperado el 2 de junio de 2015 de es.wikipedia.org/wiki/Mam%C3%A1_Oca

2.2.2.4. Del Mito al Cuento popular.

- » Fig. 61. Alciato, A. (1549). *Los Emblemas de Alciato. Traducidos en rimas españolas. Añadidos de figuras y de nuevos Emblemas en la tercera parte de la obra*. [Facsímil en Versión Digital de Rouille, G y (o y) Bohomme, M.). Lyon: Gviliel. Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/books.php?id=A49a&o=
- » Fig. 62. Agudelo, E. (s.f.). *A Possible Illustrated Books Timeline*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de estelaagudelo.blogspot.com.es/2012/05/for-my-personal-interest-in-development.html

2.2.2.5. El Cuento Ilustrado.

- » Fig. 63. Agudelo, E. (s.f.). *A Possible Illustrated Books Timeline*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de estelaagudelo.blogspot.com.es/2012/05/for-my-personal-interest-in-development.html
- » Fig. 64. Lee, R. (2009). *Blake: Illuminated Printer, DIY Zinester*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de blakearchive.wordpress.com/tag/illuminated-printing/
- » Fig. 65. Ameboide. (2012). *Literatura infantil ilustrada. Un breve repaso, los inicios*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de ameboide.com/blog/literatura-infantil-ilustrada-un-breve-repaso-los-inicios/

2.2. El Arquetipo. Del Inconsciente colectivo a la Individuación.

- » Fig. 1. *La zona de la nebulosa Tarantula*. (s.f.). . Recuperado el 2 de junio de 2015 de [/www.astro-mia.com/fotouniverso/tarantula.htm](http://www.astro-mia.com/fotouniverso/tarantula.htm)
- » Fig. 2. Boj, L. (2013). [Elaboración Propia].
- » Fig. 3. Pascual del Olmo, V. (2013). *Introducción a la teoría de supercuerdas, teoría M. Parte I*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.hablandodeciencia.com/articulos/2013/04/08/introduccion-a-la-teoria-de-supercuerdas-teoria-m-parte-i/
- » Fig. 4. García, M. (2070). *Presentación teoría de cuerdas*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de fisicoquimica2013.blogspot.com.es/

2.3. De Medio Impreso al Medio Proyectado.

- » Fig. 1. Anula, A. (2015). *Lo que no te habían contado sobre la cueva de Altamira*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.alotroladodelarealidad.com/2015/02/lo-que-no-te-habian-contado-sobre-la-cueva-de-altamira/
- » Fig. 2. *Pintura rupestre levantina*. (2007). . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.arteespana.com/pinturarupestrelevantina.htm <http://www.arteespana.com/pinturarupestrelevantina.htm>
- » Fig. 3. *Sombras chinescas para niños*. (2015). . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.imagenesbonitas.name/view/2737/sombras-chinescas-para-ninos.html
- » Fig. 4. Cid, F. (s.f.). *Teatro de títeres chinos*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.la-ratone-ra.net/?p=1985
- » Fig. 5. Sevilla, C. (2013). *La escultura y la pintura egipcia*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de asl-diver.blogspot.com.es/2013/12/la-escultura-y-la-pintura-egipcia.html
- » Fig. 6. *Grecia: Legado cultural y filosófico*. (2015). . Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.socialhizo.com/historia/edad-antigua/grecia-legado-cultural
- » Fig. 7. BSB. (2013). *Laterna magica (7r0r)* . Recuperado el 2 de junio de 2015 de bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=viewer&bandnummer=bsb00013084&pimage=00144&lv=1&l=es
- » Fig. 8. Pascoal, R. (2011). *Tinta com pinta: 'Admirável Mundo Novo'*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de tintacompinta.blogspot.com.es/2011/03/admiravel-mundo-novo.html
- » Fig. 9. Jorge. (2009). *CCDYNM: Linterna Mágica*. . Recuperado el 2 de junio de 2015 de cdynm.blogspot.com.es/2009/10/linterna-magica.html
- » Fig.10. Schipani, P. (2013). *El primer pornofilm y nuestro espíritu de competencia* . Recuperado el 2 de junio de 2015 de lacomediatermino.blogspot.com.es/2013_01_01_archive.html
- » Fig. 11. Hepworth, C. y Stow, P. (s.f.). *Alice in Wonderland (1903)* [Youtube]. Recuperado el 2 de junio de 2015 de www.youtube.com/watch?v=zelXfdogJbA&index=13&list=PLD3C1DF90C0A37002

2.4.1. Descripción Simbólico-Psicológica de los Arcanos Mayores.

- » Figs. de la 1 a la 22. Boj, L. (2012). [Elaboración Propia].
- » Fig. 23. Nichols, S. (2008). *Jung y el Tarot*. Barcelona: Kairós.

2.4.2. El Color y los Números en los Arcanos Mayores.

- » Figs.23-45. Boj, L. (2015). [Elaboración Propia].

2.4.3. NÚMEROS Y SUS RELACIONES INTERNAS.

- » Fig. 46. Jodorowsky, A. (2005). *La vía del Tarot*. Madrid: Siruela.
- » Figs. de la 47a la 48. Salas, E. (1992). *El Gran Libro del Tarot*. Barcelona: Ed. Rovinbook S.L. para Circulo de Lectores.

2.4.4. Los Arcanos Menores. La simbología de los palos.

- » Figs. de la 49 a la 52. Camoin, P. y Jodorowsky, A. (1998). *Tarot de Marsella Restaurado* [Baraja Impresa].

4.1.1. Alicia en el país de la mente

- » Fig. 1. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 2. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 3. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 4. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 5. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 6. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 7. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 8. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 9. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 10. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 11. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 12. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 13. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 14. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 15. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 16. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 17. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 18. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 19. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 20. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 21. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 22. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 23. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 24. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 25. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 26. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 27. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 28. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 29. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].

- » Fig. 30. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 31. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 32. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 33. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 34. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 35. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 36. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 37. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 38. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 39. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 40. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 41. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 42. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 43. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 44. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 45. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 46. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 47. Geronimi, et al. (1951). *Alicia en el País de las Maravillas*. [Película Animación].
- » Fig. 48. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 49. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].

4.1.2. Donde habitan las emociones.

- » Fig. 50. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 51. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 52. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 53. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 54. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 55. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 56. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 57. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 58. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 59. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 60. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 61. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 62. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 63. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 64. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 65. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 66. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 67. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].

- » Fig. 68. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 69. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 70. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 71. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 72. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 73. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 74. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 75. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 76. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 77. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 78. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 79. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 80. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 81. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 82. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 83. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 84. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 85. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 86. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 87. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 88. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 89. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 90. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 91. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 92. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 93. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 94. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 95. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 96. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 97. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 98. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 99. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 100. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 101. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 102. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 103. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 104. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 105. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 106. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 107. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].

- » Fig. 108. Jonze, S. (2009). *Donde viven los Monstruos*. [Película y Animación 3D].
- » Fig. 109. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 110. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 111. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].

4.1.3 El Viaje de Chihiro al encuentro de lo material.

- » Fig. 112. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 113. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 114. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 115. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 116. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 117. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 118. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 119. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 120. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 121. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 122. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 123. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 124. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 125. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 126. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 127. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 128. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 129. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 130. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 131. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 132. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 133. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 134. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 135. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 136. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 137. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 138. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 139. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 140. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 141. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 142. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 143. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 144. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 145. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].

- » Fig. 146. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 147. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 148. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 149. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 150. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 151. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 152. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 153. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 154. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 155. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 156. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 157. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 158. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 159. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 160. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 161. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 162. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 163. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 164. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 165. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 166. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 167. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 168. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 169. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 170. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 171. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 172. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 173. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 174. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 175. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 176. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 177. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 178. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 179. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 180. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 181. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 182. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 183. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 184. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 185. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].

- » Fig. 186. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 187. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 188. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 189. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 190. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 191. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 192. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 193. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 194. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 195. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 196. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 197. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 198. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 199. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 200. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 201. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 202. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 203. Miyazaki, H. (2001). *El Viaje de Chihiro*. [Película Animación].
- » Fig. 204. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].

4.1.4 Kirikú y los instintos básicos.

- » Fig. 205. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 206. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 207. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 208. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 209. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 210. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 211. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 212. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 213. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 214. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 215. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 216. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 217. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 218. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 219. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 220. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 221. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 222. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 223. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].

- » Fig. 224. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 225. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 226. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 227. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 228. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 229. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 230. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 231. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 232. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 233. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 234. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 235. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 236. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 237. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 238. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 239. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 240. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 241. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 242. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 243. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 244. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 245. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 246. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 247. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 248. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 249. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 250. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 251. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 252. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 253. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 254. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 255. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 256. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 257. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 258. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 259. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 260. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 261. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 262. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 263. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].

- » Fig. 264. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 265. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 266. Ocelot, M. (1998). *Kirikú y la Bruja*. [Película Animación].
- » Fig. 267. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].
- » Fig. 268. Boj, L. (2014). *El Tarot Maravilloso* [Baraja Collage Digital Impresa].

Referencias de Tablas por Capítulos

4.2 Tablas de aparición de los arcanos Mayores en cada film.

- » Figs. 1 y 2. Pascal, E. (2005). *Jung para la vida cotidiana*. Barcelona: Obelisco.

2.1 Contexto Histórico.

- » Tabla 1 y 2. Boj, L. (2012). [Elaboración Propia].

2.3. Del Medio Impreso al Medio Proyectado.

- » Tabla 1. Boj, L. (2015). [Elaboración Propia].

4. Desarrollo de la investigación.

- » Tabla 1 y 2. Boj, L. (2015). [Elaboración Propia].

4.2 Tablas de aparición de los arcanos Mayores en cada film.

- » Tablas de la 1 a la 9. Boj, L. (2015). [Elaboración Propia].

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer el apoyo y confianza depositada desde el comienzo de mi trayecto investigador a la Doctora M^a Gracia Ruiz Llamas, su ayuda, experiencia e implicación han representado un inestimable apoyo y una valiosa aportación.

A Luis Manuel Martínez Otero, por brindarse tan amablemente a recibirme y responder mis preguntas. Y a mis compañeros de Área por colaborar en lo posible a la organización de la docencia, facilitándome el poder concentrar fuerzas y atención en este proceso.

Asimismo, de modo muy particular a mi familia y amigos por tener la paciencia de comprender mis ausencias. Y en especial a Iván, que ha vivido todo mi proceso de un modo directo, con toda la paciencia e implicación de la que ha sido capaz, escuchando mis elucubraciones y colaborando en la organización de mis ideas. Sin su apoyo habría sido difícil llegar hasta el tramo más complejo.