

42
2ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

EL MIMOTAROT " De Arcanos y demás "

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN COMUNICACION GRAFICA

P R E S E N T A

VALERO RAMIREZ ALFREDO



SECRETARIA
ACADEMICA

Escuela Nacional de
Artes Plásticas

MEXICO, D. F.

AGOSTO DE 1993

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Indice

INTRODUCCION	1
CAP. I.-HISTORIA DEL TAROT.	3
a)¿Qué es el Tarot?	
b)Antigüedad	
c)Edad Media	
d)Época Moderna	
CAP. II.-ALGUNAS VERSIONES DEL TAROT.	18
CAP. III.-LAS CARTAS DEL TAROT.	26
a)Los Arcanos Mayores.	
b)Los Arcanos Menores.	
CAP. IV.-LOS ARCANOS MAYORES.	32
0)El Loco	11)La Fuerza
1)El Mago	12)El Colgado
2)La Sacerdotisa	13)La Muerte
3)La Emperatriz	14)La Templanza
4)El Emperador	15)El Diablo
5)El Papa	16)La Torre
6)Los Amantes	17)La Estrella
7)El Carro	18)La Luna
8)La Justicia	19)El Sol
9)El Ermitaño	20)El Juicio
10)La Rueda de la Fortuna.	21)El Mundo

CAP.V.-EL MIMO. 54

CAP.VI.-MIMOPROPUESTAS. 65

Carta Titulo	11	La Fuerza
El Loco	12	El Colgado
1 El Mago	13	La Muerte
2 La Papisa	14	La Templanza
3 La Emperatriz	15	El Diablo
4 El Emperador	16	La Torre
5 El Papa	17	La Estrella
6 Los Amantes	18	La Luna
7 El Carro	19	El Sol
8 La Justicia	20	El Juicio
9 El Ermitaño	21	El Mundo
10 La Rueda de la Fortuna.		Diseño Posterior.

CONCLUSION 92

BIBLIOGRAFIA 93

Introducción

Los juegos de cartas poseen una fascinación especial que atrae a toda clase de personas. Hay quienes ven en ellas un simple pasatiempo. Otros las consideran verdaderas obras de arte y las coleccionan. Algunos las utilizan para adivinar el futuro e incluso hay quienes ganan el sustento gracias a ellas.

La baraja de Tarot es el resultado de una larga y misteriosa historia. Sus 78 cartas (56 Arcanos Menores y 22 Arcanos Mayores) comprenden tanto el juego como el simbolismo mágico y han sido interpretadas por artistas de todas las épocas.

Los 22 Arcanos Mayores del Tarot contienen símbolos, elementos y personajes universales. De igual manera, la Pantomima es un arte mudo que emplea gestos y movimientos comunes para cualquier cultura. La unión del arte de la Pantomima con los Arcanos Mayores del Tarot expresa su resultado en el *Mimotarot*: Una baraja en la que cada carta es representada con la actuación de un Mimo (o una Mimo, según sea el caso).

Resulta importante advertir que el *Mimotarot* fue creado como una propuesta de ilustración, es decir, por su valor artístico-estético. No pretende expresar alguna ideología en particu-

lar, ni afirmar la existencia de poderes mágicos. El escéptico autor se ha dedicado, exclusivamente, a analizar distintas versiones e interpretar cada una de las cartas desde un punto de vista personal y cuidando el aspecto comunicativo inherente en cada una de ellas.

Capítulo 1

Historia del Tarot.

a) ¿Qué es el Tarot?

El Tarot es una de las "mánticas" (o medios de adivinación) más antiguas que se conocen y una de las más populares. Se supone que en estas cartas, los egipcios codificaron secretos que después pasarían a manos de otros pueblos, entre ellos los gitanos.

La idea era preservar un conocimiento esotérico mediante algo que parecería comercial o poco serio. De esta manera quienes tuvieran en sus manos las cartas del Tarot supondrían que tenían un juego o un pasatiempo, pero los iniciados serían capaces de interpretar cada uno de sus elementos.

El Tarot está compuesto de 78 cartas que se dividen en dos grupos: 22 Arcanos Mayores y 56 Arcanos Menores. Los Arcanos Mayores, o cartas emblemáticas, comprenden una carta no numerada, El Loco, y otras veintiún cartas, numeradas del I al XXI. Cada uno de los Arcanos Mayores tiene un título descriptivo y una figura alegórica, que inspira al adivino una historia

desarrollada en relación con la secuencia de las cartas.

Las restantes 56 cartas de los Arcanos Menores están subdivididas en cuatro series de catorce cartas cada una, que corresponden a los cuatro palos de un mazo normal de cartas: Espadas, Bastos, Copas y Oros. La naturaleza del grupo de 22 Arcanos Mayores y la de los 56 Arcanos Menores, es diferente, constituyendo dos grandes planos: Uno superior o celeste y uno inferior o terrestre. Cada uno de estos planos complementa al otro.

El término *trionfi* fue usado en Italia en el siglo XV para describir las cartas de los 22 Arcanos Mayores. La palabra *tarocchi* vino a usarse en Italia a inicios del siglo XVI, primero para referir los 22 Arcanos Mayores y despues a la baraja de 78 cartas.

El derivado Francés de *tarocchi*: *Tarot*, se ha convertido en el de uso común en varios idiomas.

Algunos investigadores creen que la palabra *Tarot* es derivada del término *tarotee*, el nombre aplicado al diseño de la parte trasera de las primeras cartas: series múltiples de líneas continuas o punteadas, entrecruzadas y de grosor diverso.

En los estatutos del gremio de fabricantes de cartas de París en el año de 1594, los artistas se autonombaban *tarotiers*, otra forma de la palabra *Tarot*.

Según Eliphas Levi, "El Tarot es una obra monumental y singular, sencilla y fuerte como la arquitectura de las pirámides, en consecuencia durable como ellas; libro que resume todas las ciencias y cuyas combinaciones infinitas pueden resolver todos los problemas; libro que habla haciendo pensar; acaso la obra maestra del pensamiento humano y con certeza una de las cosas más bellas legadas por la Antigüedad".¹

Según Stuart R. Kaplan, "El Tarot en su forma más pura es un idioma universal que cruza cualquier barrera, personas de diferentes ambientes que no hablan o leen el mismo idioma pueden comunicarse a través del simbolismo del Tarot".²

Según la tradición oral, las cartas del Tarot constituyen una representación en imágenes de la historia del mundo, y sus combinaciones expresan el juego ondulante y diverso de las fuerzas universales.

1.-Cirlot, Juan E. Diccionario de símbolos.

Página 426.

2.-Kaplan, Stuart R. The Encyclopedia of Tarot. Capítulo 15, Página 327.

b)Antigüedad.

El pensamiento más avanzado de la antigüedad, a falta de universidades, de papel, de imprenta, de libros, de aparatos de precisión, de transporte y de muchos etceteras, creyó haber encontrado la manera de interpretar al universo, mediante figuras e imágenes de muy amplio contenido simbólico.

El origen del Tarot es oscuro. Tal vez se remonte, como otras cartas de juego, a los tiempos de los antiguos Egipcios, desde el momento en que los estudiosos han reconocido los Arcanos Mayores en los jeroglíficos.

Según uno de los relatos más fascinadores sobre el origen del Tarot en Egipto, después de la destrucción de la gran biblioteca de Alejandría, la ciudad de Fez (en el actual Marruecos) se convirtió en la capital intelectual del mundo; a ella acudían los hombres sabios de las cercanías y de lejanos confines. Como necesitaban un lenguaje común, se esforzaron por inventar un método de comunicación. A este fin, confeccionaron un libro de imágenes en que abundaban los símbolos místicos. La clave para descifrar el significado de los mismos fue transmitida verbalmente de iniciados a iniciados.

Otros estudiosos han hablado de notables semejanzas de las cartas de juego con los primeros juegos e ídolos orientales.

Court de Gebelin sostiene que los 22 Arcanos Mayores son un antiguo libro egipcio: El libro de Thot, salvado del incendio que destruyó los templos. Thot era el Mercurio egipcio, considerado como uno de los primeros reyes y el mítico inventor de la palabra y de los jeroglíficos.

Es probable que en la antigüedad se hayan usado las figuras originales del Tarot en la búsqueda de orientación psíquica y así investigar en la íntima personalidad humana desde un punto de vista clínico. Las figuras del Tarot contienen muchos elementos útiles en función de tests relacionados con la Psicología.

Etteilla afirma que los dibujos del Tarot corresponden a figuras cinceladas en el antiguo templo egipcio de Ptah en Memphis: arriba del altar y sobre el pecho de una figura de sacerdote-mago egipcio estaba a un lado el libro de Thot, libro sagrado, simbólico o de oro.

W.A.Chatto, en su historia de los juegos de cartas, dice que las cartas se inventaron en China, en 1120 D.C. durante el reinado de Seun-Ho para divertir a sus numerosas concubinas.

El antiguo juego indio *chaturange*, o de los cuatro reyes, es muy semejante a las cartas de

juego de cuatro palos. Este juego oriental se remonta a los siglos V-VI y es el precursor del moderno juego del ajedrez. Es probable que, en cierto momento, algunos jugadores indios que se quedaron sin alguna pieza del *chaturange* recortaran las figuras que faltaban valiéndose de una corteza de árbol o de un papel, dando así origen a un nuevo juego.

Un tipo de cartas chinas tiene el mismo nombre que el ajedrez chino, *keu-ma-pou*, o carros-caballos-fusiles, por lo cual podemos pensar que los juegos de cartas derivan del ajedrez chino. Se cree que el dominó chino, punteado como los dados -de los cuales parece derivar- se usó al principio en las prácticas adivinatorias. Está compuesto por veintiún piezas, que representan las combinaciones de los dos dados. De estas piezas, once son dobles y el total es de treinta y dos. Algunos expertos consideran que las cartas de juego derivan, en último término, de los dados, a través del juego chino del dominó de madera.

Las barajas coreanas de ochenta cartas, llamadas *Htou-Tjyen*, sugieren la idea de que los juegos de cartas coreanas derivan de las flechas adivinatorias. Estas cartas suelen ser fajas de papel oleado, el reverso está uniformemente decorado con una flecha emplumada e incluyen ocho palos.

c) Edad Media.

Hay quienes creen que las cartas fueron inventadas para divertir a Carlos VI, Rey de Francia y a este respecto se asegura que su supuesto inventor fue Jacques Gringonneur, astrólogo y kabalista.

W. Hughes Willshire, en sus notas sobre la historia general de los juegos de cartas, escribe: "Las cartas más antiguas que han llegado hasta nosotros son del Tarot. Se trata de cuatro cartas del Museo Correr de Venecia: las 17 piezas del gabinete de París de 1392; cinco tarots venecianos del siglo XV, no anteriores a 1425; y la serie de cartas que pertenecen a una colección de Minchiata, que obran en poder de la condesa Aurelia Visconti Gonzaga".³

Gebelin estaba convencido de que los símbolos esotéricos del Tarot se difundieron por toda Europa a partir de las tribus nómadas de los zingaros o gitanos.

Algunos estudiosos opinan que las cartas de juego fueron introducidas en Europa por los cruzados. Pero la última Cruzada terminó hacia el 1291 y en Europa las cartas de juego aparecieron un siglo más tarde.

Los zingaros son universalmente reconocidos

3.-Mathers, McGregor. Guía práctica del Tarot Marsellés. Página 8.

como los cartomantes por antonomasia. Tribus de zingaros empezaron a desplazarse hacia Occidente en torno al año 1400, atravesando el Indo, Afganistán y los desiertos de Persia. Adentrándose en los grandes desiertos de Arabia encontraron distintos caminos hacia Europa.

Pequeñas tribus nómadas se habían detenido ya en Créta, Corfú y los Balcanes, antes del 1350. En 1417, una tribu de zingaros llegó cerca de Hamburgo, en Alemania. Otras fuentes hablan de zingaros en Roma en 1422 y en Barcelona y en París, en 1427.

Realmente vagabundearon por toda Europa casi al mismo tiempo que empezaron a usarse las cartas del Tarot por las costas del Mediterráneo. En el siglo XII se oye hablar de ellas en Austria, y en Rumania en el siglo XIV.

Un monje alemán de nombre Johannes, escribiendo a Brefeld, en Suiza, afirma que: "Un juego llamado el juego de las cartas ha llegado a nosotros en este año de 1377", pero añade que ignora cuándo fue inventado, dónde y por quién. En su tratado Johannes compara el juego de las cartas con el ajedrez, "ya que en ambos hay reyes, reinas, nobles y plebeyos".⁴

Las cartas primeras del Tarot estaban pintadas a mano en pergamino o en delgadas láminas de marfil, plata y hasta oro. Los dibujos tenían que hacerse y colorearse a mano

en cada una de las cartas. Por eso constituyeron un juguete o pasatiempo de la gente noble, que podía permitirse el lujo de encargar a un artista la pintura de su propia baraja. Muchas veces la aristocracia hacía reproducir los retratos de su familia en las figuras de las cartas.

Con el tiempo, podían obtenerse cartulinas hechas a mano para dibujar en ellas las figuras y pintarlas con diversos colores.

Posteriormente (hacia el año 1430) en Nuremberg se elaboraban impresiones con bloques de madera talladas manualmente. Por eso algunas de las cartas primitivas son de diseño tosco y sus detalles no se distinguen con claridad.

Cuando gente de diferente concepción sobre la vida y sus misterios, manejó estas cartas, naturalmente fue cambiando las figuras para representar mejor sus propias convicciones dominantes, describiendo así el medio circundante en el que vivía en ese tiempo. Por ejemplo: el caballero de espadas del comienzo de la era cristiana muestra un cruzado con armadura, lanzándose a través de la frontera, hacia otros dominios, en el bien conocido deseo de esparcir luz mediante la espada.

Durante muchos siglos, la nobleza montaba a caballo y dividida en colores o facciones, ejecutaba entre ella combates fingidos o torneos perfectamente análogos a los que se

ejecutan en los juegos de cartas y sobre todo en el Tarot, que era un juego militar, como el ajedrez, al mismo tiempo que podía considerarse un juego civil.

En el siglo XV aparecieron en Italia barajas de cartas del tipo del Tarot, semejantes a las actuales barajas de 78 cartas.

d) Epoca Moderna.

Por más de quinientos años, los diseñadores de barajas y artistas han preservado los mismos simbolismos dominantes de los Arcanos Mayores, algunas veces incluyendo sus interpretaciones personales, en forma de ligeras modificaciones a los diseños, basadas en la moda, eventos y tópicos importantes del día.

La baraja de Pamela Colman Smith abrió el camino para que las barajas fueran creadas como obras de arte, siendo el artista quien elija y componga las imágenes, en lugar de seguir una forma establecida.

El *Tarot Cagliostro*, diseñado por Bruno Sigon, fue publicado en Italia en 1912. Lady Frieda Harris, bajo la dirección de Aleister Crowley, creó el complejo *Tarot Libro de Thot*. Las ilustraciones para esta baraja fueron terminadas en 1940, pero la baraja no se imprimió sino hasta 1969.

Se creía que las acuarelas de Pamela Colman Smith para el *Tarot Rider-Waite* habían sido destruidas en el bombardeo de Londres durante la Segunda Guerra Mundial. Durante algunas décadas el Tarot se mantuvo en un estado de suspensión, hecho a un lado, tal vez por la desilusión psicológica que siguió a la guerra y la necesi-

dad de reconstruir un mundo que había sido destruido.

Los años sesenta vieron un resurgimiento del interés en lo desconocido y en las filosofías exóticas, así como dieron un renovado interés a la ilustración y a la fantasía. Muchas barajas reflejan el estilo artístico y las preocupaciones de este periodo: El *Tarot Linweave* de David Palladini (1967) contiene motivos de Art Nouveau que pueden observarse en posters de esta década. El *Tarot Cooper*, hecho por J.Cooper en 1969 retrata al cantante de rock and roll, Jim Morrison en varias cartas.

El Tarot abarca una variedad enorme de temas (artísticamente hablando), desde conservas *H.J.Heinz Tarot* a insectos, *Insect Tarot* 1979, zapatos *Fantastic Shoes Tarot* 1980 y ciencia ficción *Fantasy Showcase* 1980.

En 1979, Elf y Dragons Press publicaron el *Tarot Amazónico*. Esta baraja en blanco y negro fue diseñada colectivamente por mujeres, para mujeres. Una combinación de dibujo a línea y fotografía rompió la tradición de usar solamente un material en toda la baraja. En 1981, Karen Vogel publicó el *Tarot Redondo Motherpeace* (mismo que rompe con la tradición de usar un formato rectangular para las cartas de Tarot). Ambos Tarots fueron espontáneamente creados como una expresión de la filosofía feminista.

Parece claro que el Tarot se adapta a cualquier mensaje.

Otras barajas feministas han surgido, incluyendo el *Tarot Transparente* de Susun Weed (1986), el *Tarot de las Hijas de la Luna* de Ffiona Morgan, Shekkinah Mountainwater y Kate Taylor (1984) y el *Tarot de Thea* de Ruth West (1984).

El *Tarot Americano Nativo* de Magda Weck González y J.A. González (1982) es una ilustración de la historia y cultura nativa norteamericana. El *Tarot de Mujeres Médicas* de Carol Bridges también trata el tema de la historia nativa norteamericana, la ecología y el movimiento feminista.

Los diseños del *Tarot Ruso* de Yuri Shakov (1989) muestran el folclor y los personajes míticos de Rusia. El *Tarot Ukiyoe* de Koji Furuta (1983) está ilustrado con figuras japonesas.

El *Tarot Karma* de Birgit Bolin Erfurt (1983) retrata la contracultura --desde hippies a punks y bohemios-- de los años 60 a los 80.

Los materiales utilizados para crear barajas de Tarot son tan diversos como las barajas mismas. El *Tarot Longines* de Alberto Vaccari (1977) fue hecho en placas de oro esmaltado. Carol May pegó imágenes engomadas en cartas de Tarot para hacer el *Tarot Calcomanía* en 1985. Algunas barajas fueron hechas con textiles: por ejemplo, el *Tarot de Parches* de Maud Reinertsen (1983) y el *Tarot Bordado* de Caroline Rousell "cosido" en 1986. Algunos materiales más

convencionales incluyen collage, pintura, grabado, xilografía y fotografía.

La exploración de temas que hace el Tarot abarca áreas tan diversas como el feminismo, la psicología de Jung, la alquimia, el ocultismo, la historia del arte, la historia del juego, la satisfacción sexual, la mejora de los poderes psíquicos y la meditación.

Las últimas expresiones del Tarot incluyen boletines como: *Tarot Network News* (Red Noticiera del Tarot) editado por Gary Ross y *Winged Chariot* (Carro Alado) de Tracy Hoover. Hay también videocassettes, programas de televisión por cable, lecturas de Tarot computarizadas, clubes de coleccionistas y conferencias de Tarot.

Las ideas expresadas en las cartas de Tarot del siglo XX tienen poco que ver con el origen del Tarot. Son ideas que existen sólo en los tiempos modernos, usando las imágenes del Tarot como un vehículo de expresión. Tal vez, una filosofía o teoría política sería expuesta con más exactitud en un libro. Sin embargo, las cartas del Tarot tienen una fascinación especial.

Esta misma fascinación ha atraído la atención de artistas, como el genio del siglo XV, Bonifacio Bembo, y pintores modernos como Salvador Dalí y Larry Rivers, así como de muchos otros menos conocidos pero no menos

talentosos, como: Fergus Hall (baraja de *Tarot James Bond 007*, creada para la película *Live and let die* [Vive y deja morir]), David Palladini (*Tarot de Acuario*) y Domenico Balbi (*Tarot Balbi*).

Italia posee el honor de haber producido la mayoría de los juegos de Tarot Más recientes.

Cualquier baraja de Tarot es un artefacto que porta el sello personal de su creador, su tiempo y lugar.

Capítulo 2

Algunas Versiones del Tarot.

(Según Stuart R. Kaplan)

En la actualidad conocemos una gran variedad de paquetes de cartas de Tarot que han sido ilustrados por diversos artistas, siguiendo el estilo de su tiempo o las órdenes de quien pagaba por el proyecto. Estas son algunas de las principales versiones del Tarot:

La Baraja Gringonneur. En el libro de cuentos de Charles Poupart, tesorero de Carlos VI de Francia, se hace mención de tres barajas de cartas en oro y ricamente decoradas, pintadas por Jacquemin Gringonneur, para diversión del rey de Francia, en 1392. Las 17 cartas de la llamada baraja Gringonneur carecen de inscripciones, letras o números que permitan ordenarlas.

El Tarot de Mantegna, o cartas de Baldini, comprende 50 cartas instructivas, subdivididas en cinco grupos de diez cartas cada uno. Siguen el orden del universo. En cada grupo, las figuras respetan una jerarquía de importancia. Cada grupo sigue el orden numérico progresivo y el orden alfabético decreciente.

El Tarot de Venecia o de Lombardía tiene 78 cartas, 22 Arcanos Mayores y 56 Arcanos Menores.

Aparece por primera vez la figura de La Sacerdotisa, que en torno al 1800 adoptará el nombre de Junon.

Las 62 cartas del pequeño *Tarot de Bolonia* fueron inventadas, al parecer, por Francesco Fibbia, príncipe de Pisa, exiliado en aquella ciudad, donde murió en 1419. La baraja está compuesta por los acostumbrados 22 Arcanos Mayores, mientras que las cartas numéricas son sólo 40, ya que las cartas menores de todos los palos han sido eliminadas. Ni en los Arcanos Mayores ni en las figuras se ven títulos ni nombres. Las figuras del Papa, el Emperador y la Sacerdotisa son sustituidas por las de los moros, probable consecuencia de la anexión de Bolonia al Estado Pontificio, ocurrida después del 1513.

La Baraja de Florencia (Minchiate) es semejante al mazo de 78 cartas, pero aquí el número de cartas se eleva a 97. Comprende 41 cartas de triunfos, diecinueve de la serie original; además los doce signos del Zodiaco, los cuatro elementos, las tres virtudes teologales y una virtud cardinal. Las primeras 35 cartas, llamadas *papi*, están marcadas con números romanos y carecen de títulos.

Una de las más antiguas barajas existentes tuvo su origen en Milán en el siglo XV. Francesco Sforza, cuarto duque de Milán, fue el primer poseedor de una baraja de setenta y

ocho cartas. *La Baraja Visconti-Sforza* fue pintada, probablemente, entre 1432 -año en el que el matrimonio de Francesco Sforza y Bianca María Visconti unió a las dos familias- y 1466, año en que murió el duque Francesco.

A finales del siglo XV, la baraja de Tarot Italiano había sufrido modificaciones y en toda Europa, aunque especialmente en Francia, *El Tarot de Marsella* alcanzó gran popularidad. Este reproduce fielmente el Tarot simbólico primitivo y es uno de los más utilizados en nuestro tiempo.

Giuseppe Maria Mitelli, grabador y pintor boloñés, nació en 1634 y murió en 1718. En 1664, Mitelli grabó una serie de 62 tarots, compuestos por cuatro palos, cuatro honores y cartas numeradas del 10 al 6 y el as, además de 22 *atouts*, incluido El Loco. Mitelli alteró notablemente las representaciones normales de los *atouts* o triunfos. Por ejemplo, El Ahorcado es sustituido por un hombre que golpea a otro con un martillo de herrero. El Ermitaño se transforma en una figura desnuda y alada, etc. El dibujo es de delicada factura, en particular El Loco y El Mago, exquisitamente expresivos.

La clásica baraja de Tarot del siglo XVIII se basa en los originales grabados en madera de Claude Burdel. *La Baraja de Burdel* contiene los habituales palos italianos y los 22 Arcanos Mayores. El 2 de Oros lleva la inscripción:

"Claude Burdel Cartier et Graveur, 1751".

En la famosa obra *Du Jeu de Tarots*, escrita por Court de Gebelin y publicada en 1781 encontramos reproducciones del *Tarot de Gebelin*. Existe una gran semejanza entre estos dibujos y las correspondientes cartas de la baraja de Tarot clásica.

En el *Tarot Etteilla*, El Loco, en vez de aparecer como primer carta, ocupa el último lugar, con el número setenta y ocho. Los dibujos Etteilla se alejan de las tradicionales pinturas simbólicas. En su mayor parte, son figuras de cuerpo entero. Los títulos figuran tanto arriba como abajo, y tienen significado opuesto.

El famoso mazo o *Baraja Rider*, creado por Arthur Edward Waite y dibujado bajo su dirección por Pamela Colman Smith, fue impreso por primera vez en 1910. Las cartas simples llevan una figura simbólica en lugar del símbolo del palo. Este mazo es el de mayor uso en los pueblos anglosajones.

Los 22 *Arcanos Mayores de Oswald Wirth* llevan letras hebreas pintadas en el ángulo inferior derecho. Todas las cartas tienen extraordinarios colores metálicos y llevan en la parte superior la numeración romana. Paul Foster Case reproduce algunos de los Arcanos Mayores, según los dibujos de Waite. Las *Cartas Case* llevan un número arábigo en la parte inferior

izquierda y una letra hebrea en la parte inferior derecha. Los dibujos de Case son en blanco y negro y se prestan a ser coloreados según el gusto subjetivo.

Las cartas de Tarot reproducidas por C.C. Zain son también en blanco y negro y pueden ser coloreadas asimismo. Las cartas son ricas en simbolismo egipcio y muy distintas de las tradicionales. El mazo de cartas presentado por Aleister Crowley en *The Book of Thot* está coloreado de acuerdo con los dibujos originales de Lady Frieda Harris. Las llamadas *Cartas Thot* son completamente distintas de las tradicionales y fueron impresas, en mazo completo, en 1971.

El *Tarot Suizo de Rochias Fils* se remonta al tardío siglo XVIII y fue impreso a mano en Neuchatel, Suiza. *La Baraja de Tarot de la Revolución Francesa*, de Carey, fechada hacia 1791, se caracteriza por las cartas honores que han sido alteradas en respeto al sentimiento antimonárquico imperativo de la época: El Rey se convierte en Genio, La Reina en la Libertad, las Sotas en la Igualdad. El Emperador es el Gran Padre y la Emperatriz es la Gran Madre y todas las coronas han sido abolidas.

El Tarot de Besançon, de 78 cartas, está fechado a comienzos de 1800 y fue coloreado e impreso a mano. *El Tarot Polaco con Animales* se remonta también a comienzos del 1800 y parece

haber sido fabricado en Varsovia. El envoltorio de la baraja lleva escudos rusos, que indican su probable destino. Los dibujos son extraordinariamente semejantes a los de una serie anterior de Andreas Benedictus Gobl, de Munich. Todos los triunfos son figuras de cuerpo entero, aparte el número 1, que representa una criatura fantástica con una espada en la mano.

El Tarot Napoleónico impreso y coloreado a mano aproximadamente en 1812, ilustra importantes hechos de la vida de Napoleón I. Los triunfos van numerados con cifras arábigas, encerrados en círculos en las partes superior e inferior de la carta. Las figuras son de cuerpo entero. Existen unas cartas con representaciones de animales, que forman parte de una baraja de 78 cartas. Fueron probablemente ideadas en Alemania hacia el 1850. Los triunfos están numerados con cifras arábigas, arriba y abajo. Todas las figuras están reproducidas dos veces.

El Tarot con Figuras Danzantes de Knepper, contiene unas espléndidas cartas decoradas con figuras de cuerpo entero en posición de danza, forman parte de una baraja de cincuenta y cuatro tarots, ideadas por E. Knepper de Viena, en 1866.

El Tarot Militar de la Primera Guerra Mundial contiene 54 cartas de la llamada baraja *Soldaten Taroch*; fueron impresas por Ferd Piatnik & Sohne, en

Viena. Los 22 triunfos están numerados en romano y representan escenas de guerra. Los honores tienen figuras de soldados y marinos. Las Reinas son sustituidas por figuras femeninas haciendo trabajos relacionados con la guerra. La Reina de Tréboles es una mujer de la Cruz Roja.

El Tarotrup de Muller es una baraja de 78 cartas de *Muller & Cie.* Suiza, actualmente muy en boga en Estados Unidos. Este juego es una variante de las antiguas *Minchiate*. Los veintiún triunfos numerados con cifras arábigas, presentan escenas dobles del folklore suizo.

Setenta y ocho cartas componen la *Baraja Arista*, impresa por B.P.Grimaud, de Francia. Cada carta lleva la descripción del significado adivinatorio, repetido arriba y abajo, aunque en términos diversos. Una de las barajas más populares de los Estados Unidos es la *1JJ*, que comprende 78 cartas coloreadas con títulos en inglés y números romanos.

En el curso de los últimos siglos se añadieron varias figuras a las 22 cartas simbólicas de los Arcanos Mayores, usadas para predecir la fortuna. Estas artísticas barajas ilustraban los acontecimientos de la época y reproducían motivos militares, de arte, de ciencia, de literatura, poesía, danza, folklore, caza, industria, teatro, etc. En Alemania predominan los motivos del mundo animal. Pese a la existen-

cia de barajas italianas, francesas, alemanas, belgas, suizas y norteamericanas, los títulos de las veintidós cartas simbólicas figuran casi siempre en lengua francesa, a excepción de las barajas norteamericanas, que, desde el siglo XX, llevan predominantemente las leyendas en lengua inglesa.

Capítulo 3

Las Cartas del Tarot.

Las setenta y ocho cartas del Tarot se dividen en dos grupos principales: veintidós Arcanos Mayores y cincuenta y seis Arcanos Menores. Los Arcanos Mayores o Cartas Emblemáticas comprenden una carta no numerada, El Loco, y otras veintiuna cartas numeradas del 1 al 21.

Conocidos también como *arastres* o *trunfos* (*atouts*, en francés) los Arcanos Mayores tienen un título descriptivo y una figura alegórica, que inspira al adivino una historia desarrollada en relación con la secuencia de las cartas. Las figuras alegóricas, aparte escasos retoques, han permanecido invariadas durante más de cinco siglos.

A medida que se fue desarrollando el juego de las cartas, los veintidós Arcanos Mayores cayeron en desuso, a excepción del Loco, que se transformó en *Jolly* (Joker), mientras que el caballo y la sota se unieron, para convertirse en una sola carta: la Sota. De esta manera se llegó a la baraja de 52 cartas más el Jolly. Cualquier mazo de cartas de nuestros días es descendiente directo del Tarot del siglo XIV.

a) Los Arcanos Mayores.

Las cartas de los veintidós triunfos, también conocidas como Arcanos Mayores o cartas de los Grandes Arcanos, cada una contiene una imagen simbólica o alegórica.

Arcana es una palabra del Latín que significa misterio o secreto.

Los *triumfos* se conocen también como *atouts* en francés y *atutti* en italiano. *Atouts* denota cartas de más alto valor que el resto, es decir: a tous o a tutti, superior a todas las demás.

Las 22 cartas simbólico-alegóricas de los Arcanos Mayores representan y crean las continuas y siempre cambiantes fuerzas físicas y espirituales que afectan a la humanidad. Para algunas personas las cartas de los triunfos son una procesión ilustrada de los eventos fatídicos de la vida.

Las cartas de los veintidós Arcanos Mayores, en la mayoría de las barajas de Tarot impresas en América y Europa, contienen los títulos en inglés, francés, italiano o alemán, además usan números romanos preferentemente sobre los arábigos.

Un estudio de las 22 cartas de los Arcanos Mayores revela varios grupos distintos: Emile

Grillot de Givry, escribió en 1929 que hay seis personajes que pertenecen a la sociedad humana: La Emperatriz y El Emperador, La Sacerdotisa y El Papa, El Mago y El Ermitaño. Hay dos personajes alegóricos: El Diablo y La Muerte. Si suponemos que El Colgado representa la Prudencia, entonces hay cuatro virtudes capitales: Justicia, Fuerza, Templanza y Prudencia. Tres elementos astronómicos son: El Sol, La Luna y Las Estrellas. Dos cartas relacionadas con la suerte en la vida humana son Los Amantes y La Rueda de la Fortuna. Finalmente los cuatro elementos de la fatalidad cósmica son El Carro, La Casa de Dios (Torre), El Juicio y El Mundo.

La secuencia completa de las cartas de los 22 Arcanos Mayores, ha sido observada por algunos investigadores, como la personificación de la síntesis de todo el conocimiento y una descripción de todos los eventos en el lapso de una vida individual.

McGregor Mathers describió una serie de pensamientos conexos, basados en las cartas de los Arcanos Mayores y que dice así:

"La voluntad humana (El Mago) iluminada por la ciencia (La Sacerdotisa) y manifestada por la acción (La Emperatriz), debe encontrar su realización (El Emperador) en actos de piedad y beneficencia (El Papa). La sabia disposición (Los Amantes) traerá la victoria (El Carro) a

través del equilibrio (La Justicia) y la prudencia (El Ermitaño) por encima de las fluctuaciones de la suerte (La Rueda de la Fortuna)".

"La fortaleza (La Fuerza) santificada por el autosacrificio (El Colgado), triunfará sobre el desastre (La Muerte) y es así como una sabia combinación (La Templanza) nos hará capaces de desafiar al destino (El Diablo). En cada infortunio (La Torre) está siempre la estrella de la esperanza (La Estrella) brillando a través del ocaso de la decepción (La Luna) para hacer la felicidad definitiva (El Sol) en el resultado final (El Juicio). Por otra parte, disparatadamente (El Loco) traerá una recompensa diabólica (El Mundo)".⁵

?

5.-Kaplan, Stuart R. The Encyclopedia of Tarot. Volumen 1, Capitulo 15, Página 5.

b) Los Arcanos Menores.

Los cincuenta y seis Arcanos Menores se dividen en cuatro grupos de catorce cartas cada uno; cada grupo representa un símbolo (copas, bastos, espadas y oros, como en la baraja española) que aumenta por progresión del 1 al 10 y cuatro cartas que reproducen el elemento humano (sota, caballo, reina y rey) considerado desde el punto de vista social y jerárquico. Estos cuatro grupos corresponden a los cuatro elementos, o sea: las copas al *aire*, los bastos al *fuego*, las espadas al *agua* y los oros a la *tierra*.

Las cuatro cartas con figuras humanas precisan las relaciones terrestres. Estas indican la edad y la posición social: la sota representa al adolescente o al subordinado; el caballo, al hombre maduro; la reina, una mujer; el rey, un hombre casado y entrado en años.

La carta posee un valor numérico y un valor de cualidad que determina su naturaleza. Así los Oros representan el dinero, los Bastos, la acción; las Copas, el amor; las Espadas, la resistencia, la lucha.

El Oro simboliza las fuerzas materiales. El Basto, el poder de mando. La Copa simboliza el

sacrificio. La Espada, el discernimiento y aplicación de la justicia.

También se han asimilado los cuatro palos a los poderes que dominan en la tierra y, consecuentemente, a las profesiones dirigentes o superiores: Gobierno (basto); Ejército (espada); Sacerdocio (copa); Intelecto (oro), pues los tesoros en todas sus formas simbolizan siempre los bienes espirituales e intelectuales.

Capítulo 4

Los Arcanos Mayores.

0) El Loco.

Esta carta presenta un joven con un gorro de bufón y peregrina indumentaria, vaga sin rumbo, sin preocuparse del perro que se le mete entre los pies, lleva un sobrecuello ornado con penachos. Un palo empuñado en la mano izquierda y apoyado en el hombro derecho, en su extremo vemos unas alforjas colmadas de las pasadas experiencias. Su rostro expresa ingenuidad e inocencia. En la otra mano lleva un palo que usa como bastón, despreocupado de todo, parece no reparar en la dirección hacia la que se mueve. Ante él despuntan los matorrales de las oportunidades. E Loco personifica el espíritu y el entusiasmo de la juventud. El Loco es juvenil y aventurero.

Esta carta significa extravagancia e inmadurez.



1) El Mago.

Un mago o prestidigitador de pié tras una mesa, en la que vemos, sin orden alguno, variados objetos, entre ellos cuchillos, monedas, cubiletes, etc. Completa los cuatro palos de la baraja la varita fálica de doble cabeza, puesta en manos del mago. El sombrero tiene la forma de un ocho horizontal (símbolo de infinito). El Mago tiene la mano izquierda levantada y la derecha, vuelta hacia abajo.

El Mago significa originalidad y creatividad. La habilidad de usar las propias capacidades para llevar a la práctica un compromiso prefijado. Imaginación, confianza en sí mismo, espontaneidad, habilidad y fuerza de voluntad.



2) La Sacerdotisa.

La Sacerdotisa está sentada en el recinto de su templo. Tiene en el regazo el libro del saber y de la sabiduría esotérica. Es una mujer imponente, va vestida con ropajes fluentes; lleva un manto anudado en torno a los hombros y una especie de velo que descende de la corona de doble aro. Personifica a la mujer perfecta y la esencia de todo cuanto es femenino. Está en condiciones de comprender y retener gran cantidad de nociones, pero tarda en utilizar en la vida cotidiana estos conocimientos y es incapaz de hacerlos operantes en su propio interés. Es protectora de la cordura y dispensadora de sabiduría.

Es una maestra. Significa equilibrio en el juicio, serena conciencia, falta de emotividad.



3)La Emperatriz.

La Emperatriz está sentada en un trono. Lleva en la cabeza la corona y dirige fijamente la vista hacia adelante, con una mirada resuelta e impasible. Con la mano izquierda sostiene el cetro de la autoridad y con la derecha, el escudo dorado con el águila, símbolo de su autoridad. Está representada con dos alas, símbolo de la espiritualidad. Personifica la laboriosidad y la eficiencia femenina. Irradia resolución y determinación. Es una mujer inteligente, capaz de utilizar los propios medios tanto directamente como de las maneras más sutiles.

Significa acción, evolución, fertilidad, madre, influencia femenina, insidia o molestia.



4) El Emperador.

El Emperador es un hombre real de mediana edad, con bigote y fluentes cabellos rubios, está sentado en el trono y contempla su reino. Está tocado con una corona modesta. Con la mano derecha tiende hacia el exterior un cetro de ceremonia, símbolo de su ingerencia en los asuntos públicos. Irradia seguridad y plenitud. Bajo su mano izquierda vemos un escudo con un águila de alas desplegadas, símbolo de su autoridad. Lleva en el cuello un cordón, del que cuelga un amuleto de oro, de forma circular. El fondo es un espacio abierto. Está sentado con las piernas cruzadas, consciente y responsable.

Representa el poder terreno, estabilidad, paternidad, dominio de la razón sobre la emoción.



5) El Papa.

El Papa es un hombre anciano con barba y bigote, tocado con una mitra y que sujeta con la mano derecha, la triple cruz, símbolo de la fuerza creativa en la esfera divina, intelectual y física. Tras él dos columnas simbolizan, una la ley, la otra el derecho a la obediencia. Es la dualidad. La corona es el símbolo del mundo material. El Papa representa la ortodoxia y la tradición.

El Papa significa ritualismo, ceremonial, alianza, compasión, servidumbre. Tendencia a permanecer ligado a ideas viejas y principios superados. Profundo sentido de la historicidad y culto a la tradición.



6) Los Amantes.

La carta de Los Amantes presenta a un joven imberbe, con la cabeza descubierta, está junto a una muchacha de cabellos rubios. Ambos se hallan al lado de un sacerdote que los contempla mientras se intercambian sus promesas. Cupido apunta su flecha sobre ellos. Esta carta representa el matrimonio y la amistad, podría indicar al hombre en la encrucijada entre vicio y virtud. En lo alto el sol irradia energía. Cupido representa el inicio de la vida, es la carta del amor, del calor, de la necesidad de afecto.

Esta carta significa amor, belleza, perfección, armonía, engrimiento y sentimientos profundos.



7) El Carro.

Esta carta presenta a un conquistador coronado, está de pie en un carro en forma de cubo, delimitado por cuatro columnas y cubierto por un lujoso dosel. En la mano derecha lleva el cetro. Viste una armadura con charreteras en forma de rostros. El Carro triunfal es tirado por dos fogosos caballos, símbolo de la inquietud y la angustia y de la promiscuidad de lo negativo con lo positivo. Los caballos tiran en direcciones opuestas, obligando al áuriga a mantenerlos bajo control. Indican que el progreso se obtiene a través de una atenta valoración de factores opuestos.

Esta carta significa agitación, venganza, éxito o huida de la realidad.



8) La Justicia.

La Justicia es una figura femenina coronada, representa a *Astrea*, diosa de la justicia en la mitología griega; está sentada entre las dos pilastras de las fuerzas positivas y negativas. En equilibrio, en la mano izquierda, sostiene la balanza de la justicia. En la mano derecha una espada de doble filo que confiere a la justicia el poder de discernir. La expresión del rostro es resuelta y convencida. Es la pilastra de la fuerza moral y de la integridad. Aún cuando no está vendada, siempre es imparcial y equitativa.

Esta carta significa racionalidad, equilibrio, armonía, buenas intenciones, prudencia y severidad en el juicio.



9) El Ermitaño.

El Ermitaño es un hombre barbado, envuelto en una voluminosa túnica, sostiene en la mano derecha una linterna, parcialmente cubierta por el manto. La linterna representa la ciencia del ocultismo. El Ermitaño camina apoyándose en un bastón, que sostiene en la mano izquierda y recorre el sendero de la iniciación y del saber. El Ermitaño es el guardián del tiempo, es el hombre sabio que dispensa la sabiduría y la verdad destiladas por la eternidad del saber. A veces, El Ermitaño parece aplastado por el peso desproporcionado de su saber y entonces se muestra como un obstáculo a su mismo pensamiento creativo.

Esta carta significa consejo y autonegación.



10) La Rueda de la Fortuna.

La Rueda de la Fortuna tiene seis radios. Las figuras esbozadas de un mono que baja a lo largo del lado izquierdo; de una criatura con cola, que sube por el lado derecho y de una esfinge coronada y alada, también con cola, puesta en todo lo alto, que sostiene una espada con una garra de león. El mono precipita en la desgracia, mientras que la figura indefinible sube hacia la buena suerte. Indica que en todas las cosas de la vida hay un negativo y un positivo. Es un círculo sin principio ni fin, símbolo de la eternidad, movimiento perpetuo hacia el progreso. La esfinge indica el principio del equilibrio.

Esta carta significa destino e inevitabilidad.



11) La Fuerza.

La Fuerza es una mujer que mantiene, valerosamente, abiertas las fauces de una criatura, semejante al león, que trata de provocarla. El animal se muestra aturdido, mientras la doncella parece utilizar un mínimo de energía, revelando así su profunda fuerza interior. El sombrero en forma de ocho horizontal, recuerda el del Mago y es símbolo de una fuerza externa e inmutable. El animal representa las influencias externas que acechan a la mujer y es una advertencia contra las palabras o acciones de los demás.

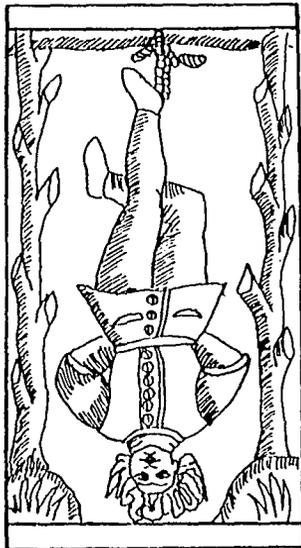
Esta carta significa valor, convicciones, energía, determinación y conquista.



12) El Ahorcado.

El Ahorcado es un joven que pende de una viga, entre dos pilastras, semejante a una horca. La estructura del dibujo sugiere la idea del patíbulo y tiene valor de advertencia. Los pies del hombre están atados con una pesada cuerda y las manos entrelazadas detrás de la espalda. Está colgado de un pié, de cabeza, no en la forma tradicional. El codo izquierdo está doblado en triángulo. Los ojos están abiertos, conscientes de cuanto ven en torno a sí. Este joven oscila entre una decisión y otra. El pasado está disuelto en la momentánea calma que preludia la irrupción del futuro.

Esta carta significa vida de equilibrio, transición, cambio, abandono o renuncia.



13) La Muerte.

La Muerte es un esqueleto armado con una guadaña, limpia el terreno de las cabezas y manos de las víctimas. El esqueleto, que puede ser masculino o femenino, representa el cambio del presente, grávido de acontecimientos futuros. Representa el deterioro y la muerte como fenómenos transitorios, destinados a cambiar en nuevos nacimientos y reencarnaciones. El irrevocable movimiento de la guadaña barre del futuro toda pasada finalidad.

Esta carta significa limpiar el camino con vistas a nuevos intentos, transformación.



14) La Templanza.

La Templanza es un ángel alado, vestido con ropajes dorados, en la acción de trasegar un líquido de una ánfora a otra. Sobre los hombros le caen los fluentes rizos, que enmarcan el bello rostro. Entre las dos ánforas se desliza la esencia de la vida. La falta de derramamiento del líquido que, desde el ánfora superior sostenida por la mano izquierda -pasa a la inferior- sostenida por la derecha- simboliza gran disciplina y frugalidad. El fondo de colinas y matorrales indica las infinitas posibilidades que se pueden realizar con una feliz fusión del pasado y el presente.

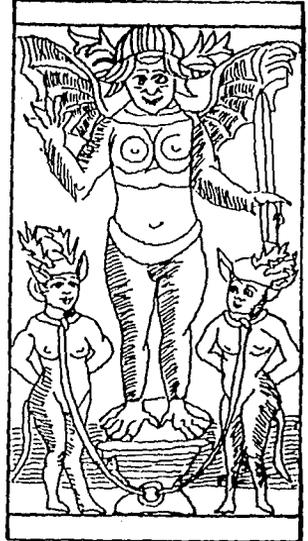
Esta carta significa tranquilidad y serenidad.



15) El Diablo.

Esta carta muestra un demonio cornudo, con alas de murciélago, de pié en un pedestal, sostiene en la mano izquierda una antorcha. Tiene la mano derecha levantada. Dos figuras con rabo y cuernos, están atadas por el cuello con una gruesa cuerda que pasa por un anillo unido al pedestal. La antorcha apagada es símbolo de destrucción y de malas intenciones. El Diablo es portador de muerte, de ruina y de miseria. Indica el sufrimiento y la desolación humanas. El Diablo personifica al malvado, indiferente a todo y a todos.

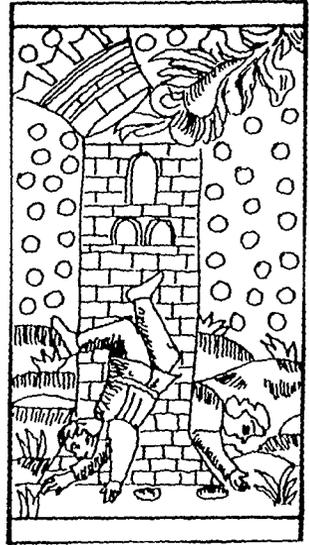
Esta carta anuncia acontecimientos desgraciados y situaciones infelices.



16) La Torre.

En esta carta se observa una alta torre rematada por un tejado en forma de corona adornada con cuatro almenas, es sacudida violentamente por un rayo, tal vez brotado directamente del sol. Dos personas, presumiblemente un hombre y una mujer, caen al suelo entre chispas y detritos y simbolizan la ruina en condiciones preexistentes y ordenamientos antiguos. La torre de ladrillos tiene tres ventanas que forman un estrecho triángulo, símbolo de los estrechos puntos de vista de sus ocupantes. El rayo que la hierde desgaja el tejado, para indicar el limpio corte con el pasado. Las figuras se precipitan desde el pasado y se sumergen en la esfera de los acontecimientos futuros.

Esta carta significa un repentino cambio drástico. Derrumbamiento de antiguas creencias. Abandono de antiguas relaciones. Vivir en la rutina. Callejón sin salida o prisión.



17) La Estrella.

Esta carta presenta una muchacha desnuda, con una rodilla en tierra e inclinada junto a un arroyo, vierte de dos recipientes las aguas de la vida. El rostro de la joven expresa satisfacción y esperanza. En el cielo brilla una enorme estrella, la estrella de los magos, de brillante oro, rodeada por siete estrellas menores. Rodean a la muchacha, pájaros y flores, símbolo de nueva vida y futuras promesas. el ave es el sagrado *Ibis* del pensamiento, mientras que las estrellas representan la energía cósmica. Las estrellas de la esperanza están suspendidas sobre la muchacha desnuda.

Esta carta significa esperanza, fe, inspiración y optimismo.



18) La Luna.

En esta carta se ven dos perros que ladran a la luna, que libera su influencia en forma de gotas. Los rayos de la luna son dorados y negros, alternativamente, para indicar el conflicto de las influencias del bien y del mal. En el fondo, tras los perros, hay dos torres. En primer plano, un cangrejo se esconde en un lodazal, en espera de caer sobre la presa. Esta carta recuerda la presencia en la vida diaria, de la envidia, del engaño, de los celos. En sus torres el hombre es desgarrado por mil solicitudes; sufre el poder de la luna, es atraído por el ladrido de los perros y finalmente engañado por el fraudulento cangrejo.

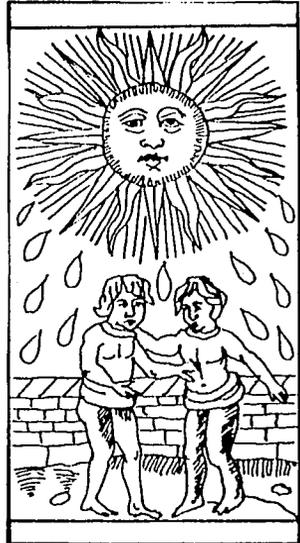
Esta carta significa engaño, oscuridad, trampa, pequeños errores, victoria sobre las tentaciones.



19) El Sol.

Esta carta presenta un sol inmenso, completo, de cara redonda, rizos fluentes y rayos dorados, brilla sobre dos niños, cubiertos con taparrabo, que se abrazan ante un pequeño muro. La casi desnudez de los niños indica que no tienen nada que ocultar. El pequeño muro indica los esfuerzos y acontecimientos pasados. Los niños están abrazados, lo cual indica felicidad y serenidad. De los rayos del sol fluyen energías fuertes y positivas.

Esta carta representa la satisfacción del amor y de la amistad. Significa realización, serenidad o sentimiento altruista.



20) El Juicio.

Esta carta presenta un ángel alado, mientras suena una trompeta a la que va unido un estandarte que lleva impresa una cruz. Debajo, una figura desnuda se levanta de una tumba y a sus lados también se levantan un hombre y una mujer desnudos y con las manos juntas. Estas figuras sugieren la idea del surgir de la vida, positiva y negativa. La tumba puede ser el símbolo del secreto, receptáculo de los pecados pasados, expuestos ahora a la vista y al juicio de los demás. Las figuras que se levantan simbolizan el velo que se alza para descubrir el pasado.

Esta carta sugiere la expiación. Juicio. Necesidad de arrepentirse y perdonar.



21) El Mundo.

En esta carta se ve una figura femenina desnuda, envuelta en un velo fluente, permanece de pié en el centro de una corona oval de hojas verdes, símbolo de la corona del laurel de la victoria. En cada mano lleva una varita de doble punta. Las piernas forman una cruz y un pié está solidamente plantado en el suelo. En los cuatro ángulos de la carta, los cuatro simbólicos animales del Apocalipsis: arriba a la izquierda hay un hombre o ángel y a la derecha un águila, ambos sosteniendo la corona. Abajo vemos un león y un toro, custodios de la verdad. Son los cuatro elementos: fuego, agua, tierra y aire.

Esta carta significa logro, plenitud y resultado extremo de todos los esfuerzos.



NOTA: Todas las ilustraciones de este capítulo pertenecen al *Tarot de Marsella*, publicado por B.P. Grimaud en 1930.

Capítulo 5

El Mimo.

El Mimo fue sufriendo serias transformaciones a través de los tiempos. Hubo lapsos de gran fuerza y momentos en los cuales el Mimo desapareció o degeneró casi completamente. No fue sino hasta la época griega cuando la pantomima y el mimo llegaron a convertirse en un género teatral muy popular y muy gustado.

En el periodo griego, el mimo gozaba de una gran reputación aunque el suyo no era todavía un arte independiente. Hacia el siglo V a.C. aparecen las primeras formas literarias del mimo, con *Sofrón y Epicarmus*. En general, el mimo griego era una forma dramática de carácter popular que manejaba un estilo realista y satírico. Estaba caracterizado por la tipificación de los personajes cómicos y la improvisación, mezclada con las técnicas de acrobacia, malabarismo e imitación de animales. Sus escenas eran bastante crudas y directas, en ocasiones llegando a ser obscenas.

En la época romana llega el periodo de la especialización. Los mimos grecorromanos poseían sus propias reglas, sus artistas favoritos, sus propios lugares de representación, su propio público. El "inventor" del

mimo en Roma fue *Livius Andronicus*, actor cuyo éxito era tan grande que un cierto día y por el exceso de trabajo perdió completamente la voz. En ese momento tuvo la idea de colocar a una esclava al lado del músico que lo acompañaba, para que ésta cantara su texto mientras *Livius* actuaba el movimiento de la acción correspondiente: era el año 240 a.C. Aunque el accidente de *Livius Andronicus* lo transformó en el inventor de un cierto género de mimo, él mismo declaraba que no se trataba precisamente del arte del mimo, sino que lo que él hacía era una simple variación de las técnicas del actor.

Cicerón admiraba a los mimos porque decía que ellos tenían "una lengua en la punta de cada dedo".⁶ Pero también entre los mimos de aquella época se estableció una fuerte división. Por un lado se encontraban los mimos y pantomimos cultos, en cuyos espectáculos se desarrollaban temas de carácter clásico y mitológico que eran interpretados de manera cómica o trágica. En el mimo culto el actor trabajaba con máscaras de una increíble belleza y acompañaba su acción con un texto cantado y la música de una flauta. Por el otro lado estaban los mimos populares, actores que representaban temas populares en un tono burlesco y satírico, así como comedias ligeras y libertinas que criticaban groseramente a los

6.-Virchez, Alfonso. Pantomima. Cap.2 Pág.39.

gobernantes de la época y a las costumbres de la sociedad burguesa. Estos mimos actuaban sin máscara y su acción se basaba en diálogos improvisados y en algunos textos llamados

Mimiantes.

En Grecia llegaron a existir al menos cinco estilos diferentes: el mimo venido de Asia que contaba historias y propagaba noticias de otros lugares; el mimo de Egipto; los mimos danzantes griegos; el mimo sagrado en los cultos de posesión ritual hacia *Isis y Astarté*, y el mimo de las danzas populares de las *lalkanas*, etc.

Con la nueva filosofía religiosa del cristianismo llegó también la época de la represión artística. Se empieza a prohibir quizá por su gran fuerza de comunicación popular los espectáculos de mimo y de pantomima. La represión de la iglesia no sólo borró totalmente la existencia del género del mimo, sino que también propició la muerte del teatro al clausurar los recintos de representaciones escénicas. Hacia el siglo VI d.C. los santos padres de la iglesia se adueñan del conocimiento, y aunque logran conservar algunas cosas importantes del pasado, describen la historia ensalzando las obras piadosas, eliminando todo vestigio de la "vulgar, grosera, escandalosa y anticristiana mimica".⁷

En el periodo de la Edad Media, el senti-

miento cristiano abrió finalmente la puerta hacia una cierta liberación, a condición de que "el comediante actúe con moderación".⁸ como sugería *Santo Tomás*, en el pensamiento cristiano del siglo XIII.

Pasan algunos siglos para que el público medieval pueda ver un teatro popular. Durante el Renacimiento la producción literaria y teatral se desborda y en muy poco tiempo alcanza un importante desarrollo.

A mediados del siglo XVI empieza en Italia un movimiento de teatro totalmente popular: *La Commedia dell'Arte*. Toma temas comunes y populares, y mediante una estilización muy característica de los personajes, crea una forma gestual y humorística tan fuerte y precisa que va a influir directamente en el teatro europeo. Los elementos mímicos, los movimientos corporales amplios, la gran capacidad de improvisación de los comediantes logran conquistar al público popular de la época y también a la sociedad burguesa.

Los personajes centrales de la *Commedia* que permitían el movimiento y la dinámica en la acción eran los *zanni*, o sea, los servidores. Este personaje tipo fue posteriormente dividido en tres: el primero es *Arlequín*, el personaje más conocido de la *Commedia dell'Arte*, nacido en Nápoles, grosero, altanero, insolente, flojo, agresivo, vestido con su característico traje



Arlequín.

8.-Virchez, Alfonso. Pantomima.Cap.2 Pág.47.

de rombos en colores y llevando una media máscara negra y un sombrero de ala adornado con el rabo de un conejo o de un zorro. Su más grande temor es el hambre.

El segundo personaje surgido de *zanni* fue *Brighella*, que más tarde se convirtió en *Escapino*, personaje astuto y despierto que con sus intrigas e interludios mímicos y acrobáticos mantenía el peso de la acción.

El tercer personaje de la división fue *Putcilla* (o *Putcinella*), también de origen napolitano. Pero su importancia en la trama era secundaria.

Hubo muchos personajes y muchas transformaciones, como *Pedrolino*, quien en el siglo XVII se convirtió en el legendario y célebre *Pienot*, personaje cómico-patético, invadido constantemente por la melancolía, siempre enamorado y nunca correspondido.

No es sino hasta el siglo XVIII cuando aparece verdaderamente un mimo con características propias y totalmente independiente de las otras formas dramáticas.

A finales del siglo XVIII y principios del XIX, el mimo se encontraba muy alejado de las concepciones originales planteadas por los grandes mimos de Grecia y Roma. En un principio fue la simple parodia del mimo gesticulante e imitativo; después sirvió de base para un teatro hablado, y a finales del periodo Napo-



Brighella.

leónico, era un espectáculo de complemento, de curiosidad en los espectáculos de sombras chinescas, acrobacia y magia, en los teatros de ilusión de los barrios más animados de París.

Abierto al público en el año de 1813, el teatro *Des Funambules* produce espectáculos de ballet-pantomima, de comedias-arlequinadas, también sin una técnica precisa y sin más escuela que las enseñanzas aprendidas a través de la tradición familiar de algunos grupos de saltimbanquis y artistas de bohemia.

Un nuevo ciclo en el arte de la pantomima se establece con el nacimiento de la cinematografía.

Privados totalmente del recurso de la palabra y del sonido, los realizadores de cine tienen que utilizar la actuación muda, la pantomima muda para dar vida a sus obras. La llegada a las pantallas cinematográficas de *Charles Chaplin* (hijo de cantantes de *Music Hall* ingleses y pobres hasta la desesperación) marca una nueva etapa en el arte de la pantomima.

A diferencia de *Charles Chaplin*, cuya expresividad del rostro y del cuerpo son los principales sostenes de su actuación y de sus temas, encontramos a otro de los grandes pilares del cine mudo. Se trata de *Buster Keaton* "el cómico de la cara de palo". Él trabaja, más que



Pulcilla.

basado en la expresividad pura del movimiento y del gesto, en la expresividad de las situaciones, mientras su actitud corporal es más bien neutra.

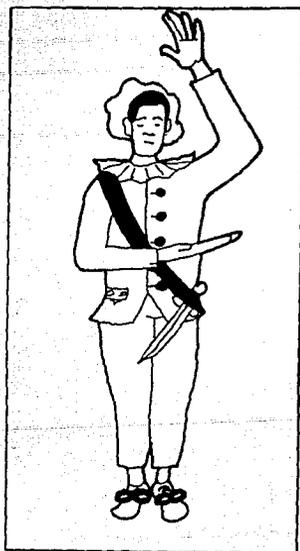
La existencia del mimo contemporáneo se explica por la llegada de grandes teóricos teatrales que transformaron completamente las antiguas concepciones y proponen nuevas nociones sobre el teatro, muy acordes con el nuevo hombre de principios de siglo.

Así es como llega el ruso *Nikolai Evreinov* (1879-1953) y crea una "Apología de la Teatralidad", donde integra el teatro chino ritual (que es la combinación de la danza, el canto y el mimo) con los rituales de los pueblos primitivos y las formas de transfiguración del hombre contemporáneo.

Adolfo Appia (1862-1928) propone una íntima relación entre el cuerpo del actor, la escenografía y las técnicas de iluminación. Las teorías de *Appia* se basan en el redescubrimiento de la expresividad del cuerpo humano.

Emile Jacques Dalcroze (1865-1950) descubre a través de sus cursos de armonía un método de rítmica que se basa en el movimiento corporal. Afirma que el cuerpo, el espíritu y la música hacen un conjunto perfecto e inseparable.

El teatro moderno francés le debe la vida a *Jacques Copeau* (1879-1949). Funda en 1921 una escuela de teatro diferente, que prepara el



Pedrolino.

terreno para la venida del nuevo teatro y forma los teóricos que harán posible la creación de una pantomima y de un mimo diferente y renovado.

Charles Dullin (1885-1949) también perseguía lograr un teatro puro, sin excesos de escenografía. En su conocido *Theatre de L'Atelier* fueron formadas las grandes figuras de la pantomima moderna: *Jean-Louis Barrault* y *Marcel Marceau*.

Etienne Decroux (1898) llega a la escuela de *Copeau* a los 25 años de edad. Más tarde será el creador del mimo corporal y padre de la pantomima moderna. Con *Etienne Decroux* el mimo adquiere esa independencia que se había estado buscando durante mucho tiempo. Finalmente, después de muchos siglos de búsqueda, el mimo y la pantomima pueden poseer su propio e independiente carácter de arte autónomo, con sus reglas específicas, su filosofía propia y sobre todo su gramática particular.

Barrault conoce y se casa con *Madeleine Renaud*, con quien crea su propia compañía de teatro: *Renaud-Barrault*.

En el año de 1944 entra a la escuela de *Dullin* un joven de 21 años llamado *Marcel Marceau*.

Marcel Marceau (1923) descubre en la escuela de *Dullin* la gramática del mimo corporal y aprende a fondo las técnicas de improvisación. Con *Decroux*, *Marceau* adquiere un total dominio de su cuerpo y la claridad y precisión de sus



Chaplin.

movimientos. El éxito mundial alcanzado por *Marcel Marceau* a través de la interpretación de sus mimodramas, de sus números de pantomima-arlequinada y de sus ejercicios de estilo van a dar a conocer el nombre de *Etienne Decroux* como padre de la pantomima moderna.

En 1946, *Marceau* entra a trabajar en la compañía *Renaud-Barrault* para representar el personaje de *Arlequin* en el ballet-pantomima *Baptiste* y en 1947 estrena sus primeros espectáculos en el *Theatre de Poche* de París, donde crea su personaje *Bip*, que es una especie de *Pierrot*, cómico-poético, cara blanca, saco a rayas y un sombrero de copa coronado por una flor roja.

A pesar de la fuerte admiración del público de todo el mundo por el mimo *Marcel Marceau*, las críticas de los especialistas señalan también algunos graves errores en sus concepciones y en su estilo: el exceso de gesticulación en la cara y en las manos, su traición al mimo corporal como la forma más pura del arte del mimo, por su carácter artesanal al utilizar algunos recursos fáciles, sus insoportables tics y la repetición constante de las mismas soluciones, sus contrastes obvios, etc.

Una de las escuelas modernas de actuación, que lleva la vanguardia en Europa, es la escuela de *Mimo, Movimiento y Teatro de Jacques Lecoq* (1921).



Bip -

En su escuela hay que descubrir el teatro y el mimo no de una forma general, sino de una manera personal. Se trata de descubrir un teatro individualizado y enriquecido por las experiencias de cada uno y alimentado por el maravilloso mundo interno que trae cada individuo.

En los escenarios de todo el mundo empiezan a producirse espectáculos totalmente nuevos y sorprendentes, como el presentado por el grupo suizo-italo *Mummenschanz* o como el extraordinario comediante francés *Pierre Bylan*, que ha creado un estilo tan particular y completo que empieza a tener cientos de imitadores.

Mediante el trabajo corporal y el juego de máscaras, los *Mummenschanz* logran crear un universo completamente fascinante: "nosotros queremos romper las convenciones de la 'carablanca', de la concentración en las expresiones faciales y la ilusión de los objetos específicos. Si nosotros necesitamos una mesa, usamos una mesa, esto no es ilusión. La fantasía de la audiencia puede hacer lo que quiera..."⁹

Es, pues, la escuela *Jacques Lecoq* la que toma las riendas en la formación de una nueva generación de comediantes. Ya no más la pantomima al estilo de *Marceau*, ya no es el mimo corporal de *Etienne Decroux*, ya no es el teatro de ilusión ni el texto dramático de los años cincuentas. Ahora es un teatro gestual, de

9.-Virchez, Alfonso. Pantomima. Cap.6 Pág.106.

actitud, donde se llega a la esencia de los motores dramáticos verdaderos, sin trampas ni falsedades, y que desarrolla en profundidad los diferentes géneros teatrales para encontrar una nueva forma de comunicación escénica, una nueva filosofía del trabajo teatral y la fuerza creativa del individuo.

Capítulo 6

Mimopropuestas.

El *Mimotarot* es una propuesta para los 22 Arcanos Mayores del Tarot, en la que cada carta es "actuada" por un mimo.

Las dimensiones de la carta son de: 12.4 por 6.8 cms. en formato vertical. El manejo en blanco y negro de estas cartas obedece a dos factores principales: tanto el teatro como la pantomima son generalmente asociados con el color negro, debido a la oscuridad que se produce en cualquier foro y que ayuda a enfocar la atención del público hacia el escenario. Por otro lado, existe una mayor síntesis de las formas y economía tanto de elementos como para su reproducción.

La "malla" del mimo se convierte en una plasta en la que, en ciertos casos, el trazo de las extremidades es omitido, sin embargo, el ojo y la mente del observador se encargan de completar la figura.

La tipografía es justificada por el margen inferior y generalmente invadida por los pies del mimo. Se utilizan altas y bajas y la numeración de las cartas se encuentra en el extremo inferior izquierdo, con números arábigos. La tipografía pertenece a la familia de

las *romanas* (con un *serif* o patín triangular), la altura x es mayor que los rasgos ascendentes o descendentes, estos últimos rompen el margen en algunas cartas. Se escogió la tipografía *Albertus de Mecanorma*, debido a su diseño con tendencia hacia la verticalidad, misma tendencia del diseño general de las cartas.

Todas las cartas presentan al mimo de cuerpo entero y ocupando la mayor parte del espacio ilustrativo, al mismo tiempo que interactúa con la tipografía.

Los personajes del *Mimotarot* son una pareja (hombre y mujer) vestidos con la tradicional malla negra, guantes blancos y el maquillaje clásico del mimo *cara-blanca*, es decir, rostro blanco con detalles trazados en negro para ayudar a la expresividad facial. Las cejas se convierten en líneas que enmarcan al rostro y apoyan las actitudes. Un par de triángulos pequeños en los párpados inferiores sirven para dramatizar la expresión de los ojos y una pequeña gota dibujada en el pómulo derecho para el hombre y en el pómulo izquierdo para la mujer, son un matiz en el maquillaje. La mujer porta la gota en el pómulo izquierdo obedeciendo a su carácter más subjetivo: es el lado del corazón. Mientras que la gota en el pómulo derecho del rostro del hombre significa su personalidad más material y mundana.

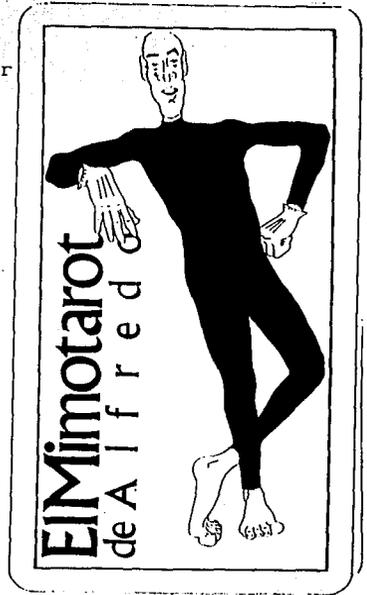
Ambos personajes son calvos, lo que acerca

sus rostros a la calidad de máscaras. Sus cuerpos estilizados sugieren la ligereza, flexibilidad y fuerza esenciales en el trabajo de un mimo, además muestran una delgadez provocada por las dificultades que enfrentan y el hambre que deja un arte tan poco lucrativo. A pesar de que los cuerpos son muy parecidos, el femenino es más sinuoso, se adelgaza en la cintura y muestra la curva de los senos para diferenciarse del cuerpo más musculoso y ancho de espaldas del hombre. Los mimos están descalzos para mantenerse ligados con la tierra y percibir la energía que de ella emana.

Carta Título.

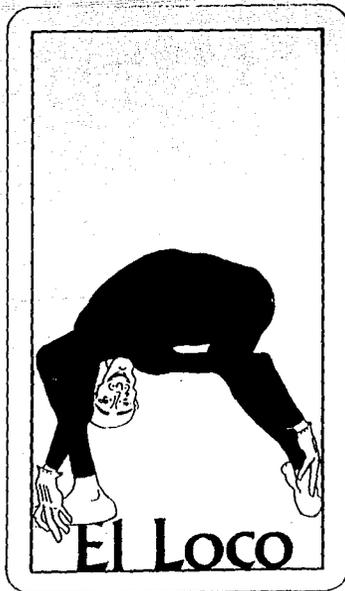
Esta carta es parte esencial de cualquier mazo, es diseñada con el objetivo de presentar el título de la baraja, el nombre de su creador el nombre de la empresa encargada de su publicación, el nombre del poseedor de los derechos de impresión *copyright* y en el caso de ediciones limitadas también contendrá la firma del artista y el número de ejemplar 75/100.

Aquí, el Mimo adopta una posición clásica en la que simula recargarse sobre un cubo invisible que contiene el título de la baraja. Su equilibrio le permite mostrar una expresión facial de confianza, que engaña a la vista y hace que el observador crea en la existencia del cubo como punto de apoyo.



El Loco.

En esta carta el Mimo hace gala de su flexibilidad. No deja que los prejuicios limiten la expresividad de su cuerpo, así que adopta una posición al mismo tiempo jovial y despreocupada. La mayoría de los que lo observan lo calificarán de loco sin darle oportunidad de exponer sus razones. Es el precio que debe pagar por ser original y *diferente* a los demás. Sin embargo, prefiere ser un loco auténtico a un cuerdo fingido.



1 El Mago.

El Mimo conoce el poder de sus manos: son la base y punto focal de su expresión corporal. Con ellas manipula objetos cuya materia prima es la imaginación pura. Con ellas nos transporta a otras realidades, nos ofrece pedazos de sueños. Con ellas crea un ave cuyo aleteo alborota nuestros sentidos. Con sus manos, el Mimo se consagra como El Mago de la creatividad; sus manos transpiran magia y ensueño.



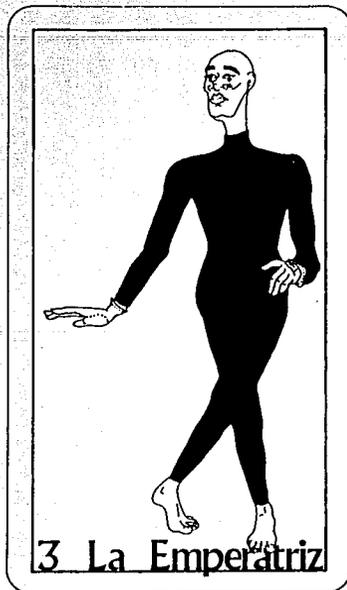
2 La Papisa.

La Mimo gusta de meditar y hacer viajes mentales dentro de sí misma. Une sus manos para facilitar la circulación de la energía que su cuerpo contiene. El conocimiento de sus capacidades y limitaciones la hace una mujer sabia. Sin embargo, debe ser cautelosa porque su actividad introspectiva la lleva hacia una espiral de egocentrismo que fácilmente puede anular todo lo benéfico antes logrado. Sólo superando los muros de la introversión logrará cumplir su misión de sacerdotisa o lideresa espiritual.



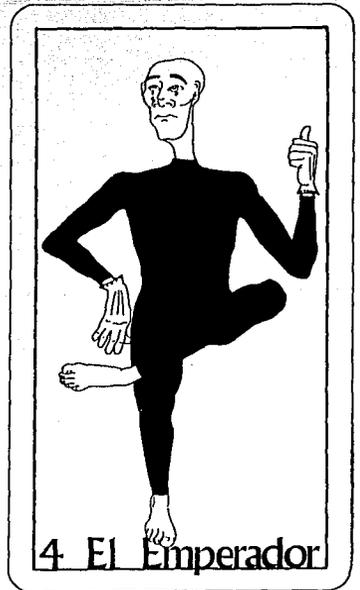
3 La Emperatriz.

La Mimo sabe que su arte es por demás estético y se deja llevar por el engrimiento que esto le provoca. La ligereza con que apenas toca el suelo, la delicadeza de sus ademanes y el porte elegante de su torso, la convierten en una emperatriz del gesto. Desgraciadamente, en su papel de soberana desprecia a sus semejantes y los considera indignos de caminar a su lado.



4 El Emperador.

Sentado en un trono de aire, el Mimo se auto-nombra gobernante de un pueblo de aire. Pone en práctica la regla de oro que indica saber obedecer antes que saber ordenar, y así es como llega hasta esta posición: obedeciendo las órdenes de su intuición. Probablemente la espera será larga, pero el Mimo se muestra decidido a sostenerse hasta que su esfuerzo sea reconocido y se haga merecedor del honroso título de dirigente.



5 El Papa.

Firmemente plantado sobre la tierra y con una actitud paternal, el Mimo expresa su deseo de brindar apoyo moral a todo aquel que lo solicite. No obstante, el Mimo se vuelve un fanático y pierde el respeto por la libertad de pensamiento que todo individuo merece. No imagina que su labor produce más efectos negativos que positivos. Actuando en antagonismo con lo que predica, poco a poco va perdiendo credibilidad como guía espiritual.



6 Los Amantes.

El arte del Mimo no existiría sin inspiración. La encuentra en cualquier fenómeno de la naturaleza y aún en objetos creados por el hombre. Sin embargo, la inspiración más sublime proviene de su amada. Una mirada de ella despierta la creatividad del Mimo y lo lleva a desarrollar sus habilidades a niveles que él mismo creía imposibles de alcanzar. Cuando está con ella, él se entrega de un modo total, se arrodilla y besa su mano para mostrarle su profundo respeto. Cuando ella no está presente, él se siente solo y vacío.



7 El Carro.

La fuerza de carácter del Mimo es fácilmente perceptible. Lucha desesperadamente por sobrevivir con su arte de ilusión en un mundo donde lo material tiene un lugar primordial. Hace las veces de conductor y bestia de arrastre de una forma de expresión, que más que avanzar, logra apenas mantenerse en pie. El latiguo constante de la indiferencia de las audiencias lacera su espalda, pero también lo obliga a buscar nuevas expresiones que lo transporten al punto más alto del arte gestual.



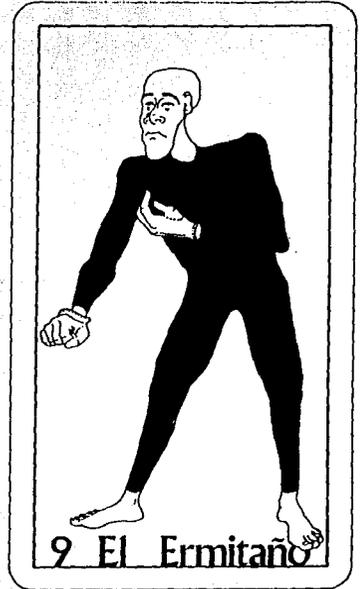
8 La Justicia.

La Mimo posee un equilibrio excepcional. Es capaz de mantener sus manos en perfecto balance, aún cuando sabe que contienen siempre elementos antagónicos. La fuerza de sus brazos le permite sopesar toda clase de términos (el bien y el mal, por ejemplo). No obstante nunca olvidará que tanto ellos como el resultado que su enfrentamiento arroje, están ligados a la relatividad. En su difícil labor, la Mimo deberá conformarse con satisfacer a algunos, al tiempo que perjudica a otros.



9 El Ermitaño.

El Mimo es un anciano. El peso de sus experiencias ha provocado una curvatura en su,antes erecta, columna. Se encuentra cansado de arrastrar los mismos *clichés*, las mismas rutinas, la pantomima desgastada que se copia de los grandes maestros. Aun cuando sus conocimientos son inmesurables, lo único que logran es aislarlo e inmovilizarlo. Tendrá que buscar, por los caminos de la espontaneidad, aquella frescura del gesto que impresiona los sentidos y enternece el corazón.



10 La Rueda de la Fortuna.

La Mimo señala el movimiento eterno de las circunstancias que construyen el destino. El círculo imaginario que traza no la excluye. Por lo tanto, deberá prepararse para enfrentar toda clase de eventos. Su rostro muestra cierta ansiedad provocada por la inevitabilidad que se presenta ante sus ojos. Sin embargo, será reconfortada cuando descubra que es capaz de mantenerse en la parte alta de la rueda.



11 La Fuerza.

Los músculos tensos, el ceño fruncido y las manos en puños, son demostraciones mínimas comparadas con la fuerza interna que inunda el cuerpo de la Mimo. A pesar de que siempre ha sido capaz de manipular, usando toda clase de artimañas, ahora quiere demostrar abiertamente que su debilidad no es, ni ha sido real. Su carácter decidido es el resultado de una represión que nadie alcanza a explicar adecuadamente.



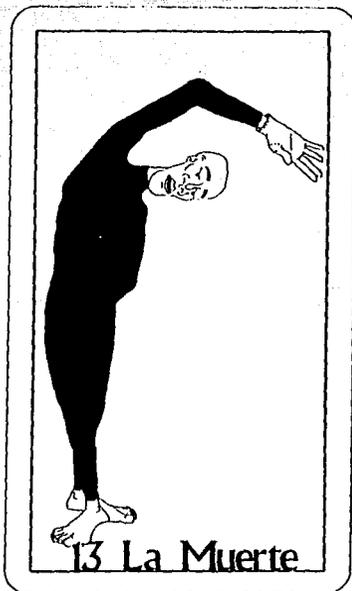
12 El Colgado.

La asfixia que afecta al Mimo es provocada por una sogá contra la que se encuentra desprotegido. Había intentado ser siempre fiel a sus sentimientos. El arte creado por él siempre fue una expresión original y humana. No obstante pasó por alto la existencia de la sogá que ha tomado ya bastantes creadores como sus víctimas: la sogá del lucro. Ahora sólo le queda una salida. Para llegar a ella tendrá que prostituirse o morir.



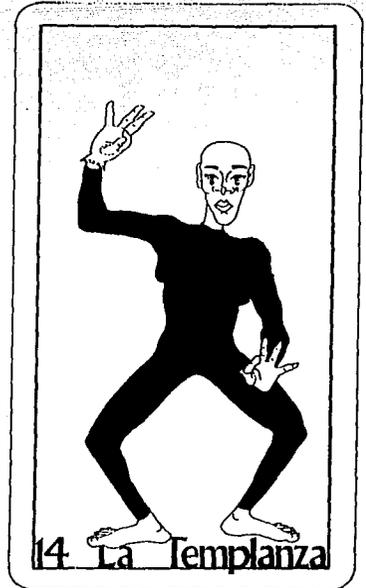
13 La Muerte.

El cuerpo de la Mimo se dobla en la parte superior para imitar la forma de una guadaña (la herramienta preferida de la muerte), al tiempo que su cabeza sigue la línea horizontal y deja escapar el *último aliento*. Para ella, la muerte es una transformación más de la materia, así es que no espera encontrar nada adelante. Sus posibilidades terminan aquí. Sea lo que fuere que ella haya hecho con la energía que poseía en vida, ahora ya no importa. Este es un punto en el que no se puede dar marcha atrás ni tampoco avanzar.



14 La Templanza.

Un conflicto surge en la mente de la Mimo y arroja preguntas difíciles de responder: ¿Cuáles son los límites de la moderación? ¿En qué momento deja de ser positivo el recatamiento? ¿Es la templanza una forma más del conformismo? Mientras busca las respuestas a estas interrogantes, ella se entretiene transvasando los líquidos de las oportunidades. En el paso de un recipiente a otro no derrama una sola gota. Sin embargo, en ocasiones se ve tentada a hacerlo, sólo para salir de la rutina y tal vez aprender algo.



15 El Diablo.

Su expresión malévola y amenazante es el resultado lógico de la certidumbre que le invade el pensamiento. El Mimo es un viejo conocedor de la ley de los contrarios y amante de toda clase de antagonismos. Justifica su actitud proclamándose parte esencial del equilibrio y exigiendo el cincuenta por ciento de todo mérito. Después de todo, el bien no existiría sin la ayuda del mal y viceversa, así es que ya es tiempo de hacer un reconocimiento a la labor de este malintencionado personaje.



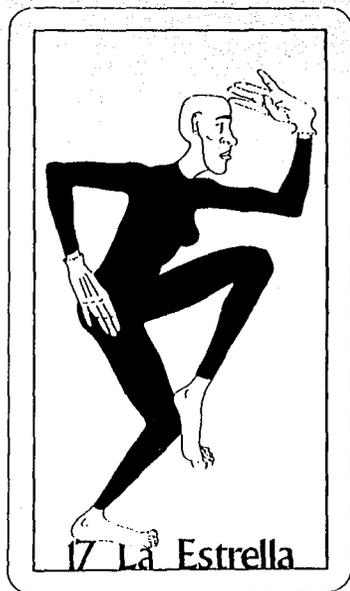
16 La Torre.

Estática y relajada, la Mimo parecería encontrarse en una interrupción de su actuación; no obstante, la inmovilidad es un elemento imprescindible para ella. Como el silencio en la música o el blanco del papel en una acuarela, la falta de movimiento es un descanso, contraste y matiz que embellece su ejecución. El mérito que ostenta se basa en la espontánea y oportuna inclusión de este artificio como un suceso repentino e impredecible.



17 La Estrella.

Contemplando la huida del sol, la Mimo ha adoptado una posición en la que sus extremidades denotan las cinco puntas de una estrella. Haciendo equilibrio en los hilos invisibles de la bóveda celeste, las estrellas presentan una pantomima con osos, escorpiones, gemelos y toda una variedad de personajes mitológicos.



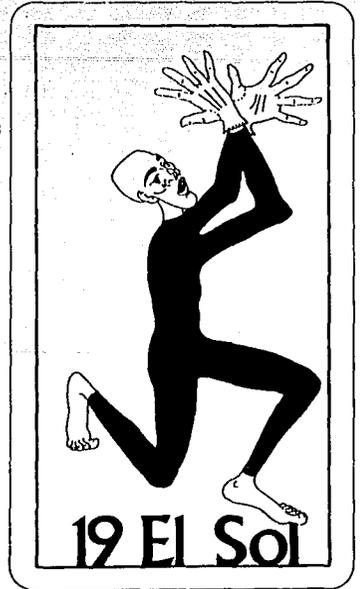
18 La Luna.

¿Quién no ha tenido deseos de tocar la luna en una noche de Octubre? En esta ocasión, la Mimo se rindió a la tentación y ahora balancea en sus brazos el único satélite natural de nuestro planeta. La posición de los brazos se refleja en el torso y las piernas para trazar una luna en cuarto creciente. Creciente es la inspiración del artista cuando percibe la mística luz del astro nocturno y menguantes aparecen las estrellas ante el fulgor de *Selene*.



19 El Sol.

Con asombro, el Mimo descubre que sus manos son como dos soles. Una intenta eclipsar a la otra; sin embargo, la una es el reflejo de la otra y las dos contienen la misma energía. Ambas poseen un resplandor propio y son capaces de deslumbrar al más escéptico de los espectadores. Sus dedos flamígeros acarician altas temperaturas en la escala de la expresividad. Cuando sale al escenario, el Mimo irradia calor y alegría.



20 El Juicio.

El momento ha llegado y es el Mimo el encargado de hacer sonar la trompeta que así lo indica. Se cumple el acontecimiento profetizado, toda acción se detiene, el tiempo se agolpa en un sólo punto, en una sola idea: alguien viene a calificar lo hecho y lo deshecho; obviamente, el nerviosismo aumenta. Mientras algunos logran mantener la calma, otros se muestran escépticos y algunos más han perdido la razón a causa de la desesperanza.



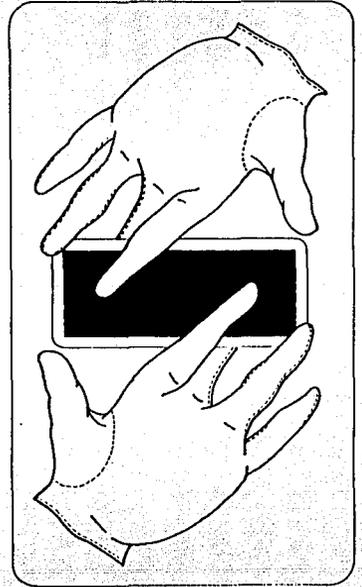
21 El Mundo.

La expresión en el rostro de la Mimo refleja su preocupación por lo que acontece en este planeta. Por el momento, ella es capaz de sostenerlo entre sus brazos. Sin embargo, muy pronto, la inmundicia lo hará inaguantable. Sin las medidas eficientes que lo eviten, la siguiente especie por declararse en extinción será la de los artistas.



Diseño Posterior.

El diseño de la parte posterior de las cartas sirve como un telón que encubre la actuación del Mimo. La ambivalencia del diseño esconde la posición de la carta con respecto al que la consulta. Esto es importante debido a que el significado adivinatorio será positivo si la carta se presenta de frente al consultante y negativo si la encuentra invertida (de cabeza). Los ágiles dedos del Mimo sostienen una carta que es como un escenario vacío y oscuro. Con iluminación o sin ella, el Mimo será capaz de dar vida a este foro, mientras representa un ejercicio de estilo en veintidós actos.



Conclusión

Las cartas del Tarot ofrecen un formato abierto a toda clase de expresiones, estilos artísticos, materiales, ideologías y aún modas. Tomando en cuenta la amplitud de posibilidades que esta baraja alberga, podríamos afirmar que, a últimas fechas, el Tarot se ha convertido en un mero pretexto para la creación de artes visuales (incluyendo pintura, escultura, grabado, diseño, fotografía, video, etc.).

El objetivo del *Mimotarot* (hacer que la actuación de un Mimo exprese cada una de las cartas del Tarot) es alcanzado tan satisfactoriamente como en el caso del *Tarot de los Zapatos*, de los *Insectos*, o el de *James Bond 007*. En otras palabras, las versiones más recientes de la baraja del Tarot han sacrificado un poco del antiguo simbolismo y misticismo, en favor de una expresión artística más libre, original y adecuada a las circunstancias del presente. Principalmente se busca la síntesis de la forma y del mensaje para agilizar los canales de la comunicación.

Mientras existan personas interesadas en el arte de la adivinación y el ocultismo, existirán igualmente, artistas que ilustren nuevas barajas y teóricos que defiendan la perpetuidad de los símbolos que ellas contienen.

Bibliografía

*Anónimo. *El Libro del Tarot.*

Editorial Época. México, 1990.

225 Páginas. (Ilus.)

*Anónimo. *La Pantomima y el Festival Internacional*

Mexicano. Ed. Universidad Michoacana de Sn.

Nicolás de Hidalgo. México, 1990

85 Páginas. (Ilus.)

*Cirlot, Juan E. *Diccionario de Símbolos.*

Editorial Labor. México, 1990.

*Gray, Eden. *Guía para el Tarot.*

Editorial Diana. México, 1991.

160 Páginas. (Ilus.)

*Kaplan, Stuart R. *The Encyclopedia of Tarot.*

Ed. U.S. Games Systems, Inc. E.U.A. 1990.

3 Volúmenes. (Ilus.)

*Kaplan, Stuart R. *El Tarot.*

Ed. Plaza & Janes. España. 1990.

250 Páginas. (Ilus.)

*Mathers, McGregor. *Guía Práctica del Tarot Marsellés*.
Ed. Obelisco. España. 1990.
73 Páginas. (Ilus.)

*Papus. *El Tarot de los Bohemios*.
Edicomunicación, S.A. España. 1986.
395 Páginas. (Ilus.)

*Picard, Eudes. *El Tarot*.
Editorial Teorema. España, 1984.
208 Páginas. (Ilus.)

*Preciado, Juan Felipe. *La Actuación Dramática
Creativa. La Commedia dell'Arte*.
Ed. Noriega-Limusa. México, 1990.
2 Tomos. (Ilus.)

*Virchez, Alfonso. *Pantomima*.
Ed. Gobierno del Estado de México. México. 1986.
108 Páginas. (Ilus.)

*Zellagro. *El Tarot*.
Artículo en la Revista *Su Futuro*. Ed. America.
México, Diciembre de 1991.
Páginas 21-25. (Ilus.)