

24
201

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PLÁSTICAS



“La iconografía del Tarot
en el diseño editorial”

TESIS QUE PRESENTA:

HILDA CHÁVEZ GUERRERO

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Director de tesis: Lic. Luis Enrique Betancourt

MÉXICO, D.F. XXVIII - ABRIL - MCMXCVIII



ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCOMILCO D.F.

TESIS CON
FOLIA DE ORIGEN

26/601



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 esta 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.

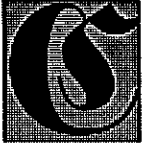
*"Leo poesía de muerte para encontrar,
en la desesperanza,
la vida que nos arrebató la sensación de pérdida
de un ser querido".
A **Mamá y Lalis**, que se fueron este año...
muy pronto volveremos a estar juntos.*

*A mi **Papá**.
A mis hermanos.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
1.1 Relación entre designar, signo y símbolo.....	7
1.2 Ubicación del símbolo en el proceso de comunicación.....	11
1.3 La importancia del Diseño Editorial en la comunicación impresa.....	15
CAPÍTULO II.....	19
2.1 GENERALIDADES.....	23
a) El Tarot como una actividad lúdica y mítica.....	23
b) Utilización con fines terapéuticos.....	29
c) Algunos tipos de Tarots.....	32
2.2 ESPECIFICIDADES.....	35
a) Arquetipo e inconsciente colectivo.....	35
b) Análisis Iconográfico.....	38
CAPÍTULO III.....	63
3.1 Proceso de graficación.....	63
a) Formato.....	64
b) Soporte.....	67
c) Envolvente.....	68
d) Bocetos.....	71
e) Diagramación.....	79
f) Selección de tipografía.....	82
g) Elementos extratipográficos.....	84
h) Color.....	85
i) Técnica de impresión.....	87
j) Contenedor.....	87
Prototipo.....	89
CONCLUSIONES.....	92
BIBLIOGRAFÍA.....	95

INTRODUCCIÓN



uando se inicia una búsqueda entre posibles temas para una tesis, es fácil perderse en los laberintos de la información, y cuando al fin se encuentra un tópico específico, las conclusiones a las que se llega pueden ser múltiples, disímbolas e imprevistas. La presente tesis, ubicada dentro del campo del diseño editorial, se sumerge en el estudio de la semiótica del Tarot y en las distintas connotaciones en el ámbito cultural que se derivan de este tipo de publicaciones con el fin de dar con la trascendencia de este fenómeno cultural y su relación con la actividad del diseñador gráfico.

La anárquica situación de la educación visual en nuestras sociedades, ha influido en la transformación del llamado capital simbólico en la cultura. A la imagen se le ha menospreciado colocándola en segundo término dándole mayor importancia a los signos verbales y escriturales, esto impide la identificación con símbolos específicos y desde luego su correcta lectura. Vilém Flusser menciona: "La lucha entre la escritura y las imágenes, entre la conciencia histórica y la magia, ha caracterizado toda la historia. Con la escritura nació una nueva capacidad: la *conceptualización*, es decir, la capacidad de abstraer líneas de las superficies, de producir y descifrar textos. El pensamiento conceptual es más abstracto que el pensamiento de imagen porque el primero abstrae todas las dimensiones del fenómeno, excepto la lineal. Por tanto, al inventar la escritura, el hombre se alejó aún más del mundo, pues los textos no significan el mundo, sino las imágenes que ellos rompen. En este sentido, descifrar textos es descubrir a qué imágenes se refieren. El propósito de los textos es de explicar las imágenes, de transcodificar los elementos de las imágenes y las ideas en conceptos. Los textos son metacódigos de las imágenes". Sería muy ambicioso pretender que este trabajo pudiera modificar esta "deficiencia" o mejor dicho esta forma de aprehender el conocimiento adquirido por medio de la vista, ya que el lenguaje de la imagen no se aprende de la noche a la mañana. Lo que sí se puede es intentar sugerir una lectura crítica de las imágenes, en este caso aplicada al Tarot; complementándolas con el desarrollo de un rediseño considerando la importancia de su edición.

La lectura crítica de un símbolo ofrece mayores recursos al elaborar un rediseño, ya que permite ampliar

su comprensión. Al decodificar una imagen podemos compararla con el referente y valorar su correspondencia. En el caso de los íconos del Tarot, muchas veces se encuentran ediciones con imágenes transfiguradas que no coinciden con su iconografía. Al identificar adecuadamente un símbolo podemos incluso, encontrar en la realidad cotidiana empatía con ellos.

El hombre transforma los objetos o las formas en símbolos ya que es propenso a crearlos, sin embargo cuando se publican en nuestra cultura íconos como los del Tarot, la reacción es de asombro, curiosidad o incluso miedo; este tipo de conducta se debe a la carencia de identificación con el "símbolo", que no se da únicamente con el Tarot sino en todas las manifestaciones culturales, ya que se ha ido perdiendo la relación con lo referido.

Muchas publicaciones como el Tarot se han subestimado desvirtuando su uso, sin embargo se consumen y su importancia se ha deslizado a través del tiempo en distintos medios de comunicación, pero ¿dónde queda el referente de éstas imágenes?

Este trabajo se ubicará en la importancia de la iconografía del Tarot a nivel simbólico y la trascendencia de su publicación, no pretenderá ser un planteamiento de tipo metafísico o esotérico, que si bien el fenómeno de la creencia en el Tarot con fines adivinatorios ha existido por siglos, sólo es importante para el diseñador gráfico como un dato más dentro del estudio de su iconología.

La tesis que a continuación se presenta reflexionará desde la semiología de las imágenes del Tarot, haciendo una revisión general del fenómeno, para poder resolver el rediseño del Tarot Marsellés. Recordemos que según Saussure la semiología es una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social, y por consiguiente de la psicología en general.

En el primer capítulo se retomarán aspectos básicos dentro del campo del diseño gráfico, así como la importancia del signo y símbolo dentro de esta labor; también se considerará la extensión del diseño editorial como productor de objetos. El segundo capítulo planteará el fenómeno del Tarot en forma general así como un análisis iconográfico del mismo apreciando la importancia de éste como una actividad lúdica y mítica, integrada a nuestra cultura. Apoyándose en el estudio

anterior la tercera parte de este trabajo estará destinada al rediseño de un prototipo, que permitirá establecer la base para poder continuar la resolución de todas las imágenes restantes.

Se iniciará este trabajo buscando una respuesta pero sobre todo, tratando de escarbar lo suficiente para poder abrir nuevos caminos de interés en la maraña de la información.



CAPÍTULO I

'Si un hombre persistiera en su locura, se volvería sabio'.



Intentar plantear y resolver un problema de comunicación dentro del diseño gráfico, es indispensable reconsiderar lo que se ha escrito sobre esta profesión, así podemos ubicarnos y partir de una base de términos y conceptos comunes, que nos permita fundamentar y dejar atrás los términos reduccionistas y elementales que, al menos en mi caso; tuve que enfrentar al estudiar esta carrera, ya que aún se asocia la actividad profesional del artista gráfico, con esa suerte de mito donde se exalta la subjetividad dentro del proceso creativo, haciendo suponer que para ser diseñador basta con dominar habilidades prácticas propias del dibujante o ilustrador.

Sin duda esta concepción del diseñador gráfico no responde a las expectativas de sociedades como la nuestra, en las cuales el nivel de información resulta agobiante, destacando la cantidad sobre la calidad de las formas en que son emitidos los mensajes.

Florence Toussaint en *Crítica de la información de Masas*, afirma que en una sociedad funcionalista como la nuestra, los medios son controlados y no permiten el análisis y la acción, siendo el consumo y cierto status el principal interés. Y aunque el discurso publicitario sea el punto central, existe y es considerado en algunos casos; el discurso estético.

El perfil del profesional egresado de las escuelas de diseño, debe y tiene que superar las falsas imágenes que a veces lo estigmatizan convirtiéndolo en un profesional de segunda, fácilmente reemplazable por dibujantes empíricos los cuales sin duda disponen de mayores recursos y habilidades que la experiencia diaria les hace depurar.

Dado el alto grado de desarrollo de la tecnología, y los complejos esquemas teóricos dentro de los procesos de comunicación, el diseñador se ha visto en la necesidad de prepararse en múltiples aspectos que convergen en la generación de propuestas visuales. Tratando de cumplir con estas expectativas, las escuelas se han dado a la tarea de conformar programas de estudios, donde se intenta dotar de herramientas

suficientes al estudiante, con el fin de que pueda diversificar y optimizar su papel dentro del complicado sistema de la comunicación visual.

Siguiendo esta visión del profesional del diseño gráfico, tenemos que afrontar todo proyecto con un enfoque que intente ser global y con fundamentos. Para esto tenemos que remitirnos a las bases mismas del fenómeno de la comunicación gráfica tomando en cuenta que el actual profesional se tiene que valer de múltiples herramientas que pueden ir de las básicas habilidades dibujísticas hasta el empleo de avanzada tecnología computacional, tomando en cuenta que estos recursos resultan estériles cuando no se utilizan con un enfoque humanístico. Este último punto, es sin duda, la característica que diferencia al profesional del diseño haciéndolo necesario dentro de los imbricados mecanismos de la cultura.

Con el afán de resolver un problema específico dentro del diseño editorial, en este trabajo se pretende implementar una visión globalizante que revise desde sus bases las funciones y los alcances del quehacer gráfico.

Para ir cercando el campo del tema a tratar, resulta sensato acercarnos al sentido, el origen y significado de la palabra diseño.

Haciendo una revisión de su origen, Ramón Esqueda escribe en su artículo "Diseño y Semiótica", que su configuración surge a partir del latín para posteriormente llegar al italiano y finalmente al español.

Recurriendo a la etimología, encontramos que en italiano *disegno* es "diseño o dibujo" asociando su significación con "imágenes de cosas, personas, lugares, figuras representadas con líneas y signos"; arte de diseñar, esquema, huella, plan, propósito, etc. *Disegno* entonces es un derivado de "disegnare", del latín "de" y "signare" que viene de "signum".

Al apropiarse el español de la palabra *disegno* del italiano, la fonología "gn" cambio al sonido de la letra "ñ" e hizo que el término diseño perdiera la raíz "signum", segno (signo). Obteniendo de "disegnare" solo el significado "dibujar". Si analizamos el sonido italiano "di", nos percatamos que su origen es del latín "de", debiéndose traducir la palabra diseño como "designo". Y con base en esto su definición sería: lo que pertenece o es propio del signo, lo que se deriva o compone de él.

Debido a "disegnare" y su significado dibujar, a través de la historia puede verse que la interpretación del término diseño se ha desviado a "dibujo". Es por esto que la palabra diseño entendida como dibujo, ya no tiene vínculo con el signo. Esta podría ser una de las explicaciones de porqué se asocia diseñar a una actividad dibujística.

Es aquí donde surgen las complicaciones, impidiendo una evaluación crítica del diseño y la creación de un discurso propio que le dé otro carácter a su interpretación o significación.

Recurriendo a algunas definiciones que se han escrito sobre diseño gráfico, encontramos que Enric Satué plantea, que "es un lenguaje de figuras o signos mínimamente convencionales al servicio de una necesidad informativa intencionada, ya fuera política, religiosa, comercial o cultural".¹

Mientras que Wucius Wong considera que el diseño es "la expresión visual de una idea", Donis A. Dondis dice que "su naturaleza básica está definida por esa combinación de lo verbal y lo visual en un intento directo de transmitir información".²

De éstas y otras definiciones se obtuvieron comunes denominadores. En primer término, que el diseño intenta satisfacer una necesidad de comunicación y que tiene un fin específico.

La labor del diseñador gráfico esta condicionada por el contexto socio-histórico, cultural, y debe estar enterado a fondo de las múltiples herramientas, métodos y tecnologías a emplear en su trabajo.

El estar consciente del problema a resolver y de las necesidades de los usuarios, es una de sus prioridades, por lo tanto los conocimientos sobre comunicación y lenguaje visual son imprescindibles.

Una de las características del quehacer gráfico, es la conjunción de lo racional y lo sensible, por consiguiente en este proceso creativo intervienen varios puntos.

¹ Enric Satué, "El diseño gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días", pp.12

² D. A. Dondis, "La sintaxis de la imagen" pp.188

El proceso creativo es una búsqueda de la creación, son las etapas anteriores a ésta en donde intervienen diferentes factores, condición biológica, estado anímico, acervo cultural y como ya se mencionó, un contexto socio-histórico. Según Silvano Arieti, el proceso creativo debe considerar tener un vínculo con el pensamiento ordinario, ya que de otra manera el resultado podría ser extraño y no creador.

Parece ser que el proceso de diseño retoma dichos factores (condición biológica, estado anímico, acervo cultural, contexto socio-histórico), con la finalidad de encontrar y decidirse por una síntesis adecuada a un problema de comunicación, tomando en cuenta que su producto debe insertarse en los medios de producción, distribución y consumo.

Considerando que cualquier problema dentro del diseño gráfico tiene un propósito determinado, se puede decir que otra de las características en la tarea de un profesional, es poder enviar un mensaje mediante la elección de una síntesis óptima.

Al analizar dicha información y como parte de este trabajo se concluyó lo siguiente: El diseño gráfico es un proceso creativo que pretende solucionar problemas de comunicación, emitiendo un mensaje específico para inducir a una respuesta conductual.

1.1 RELACIÓN ENTRE DESIGNAR, SIGNO Y SÍMBOLO

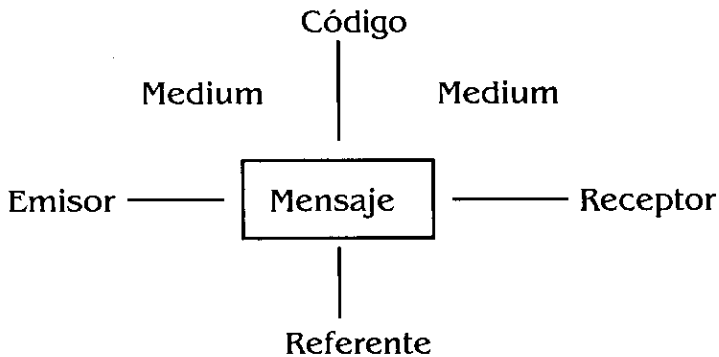
Ya se mencionó como ha variado la interpretación de la palabra diseño a través del tiempo, y como del latín *designo* cambió a *diseño*.

Designo entonces, es lo perteneciente, lo propio o lo compuesto por el signo. *Designado*, "cualquier objeto, que el signo pueda denotar". Y se le daría el término *designador*, al que ubica el *designo*.

Intentando ahora tener claro que es un signo, encontramos que Pierre Guiraud dice que, "un signo es un estímulo —es decir una sustancia sensible— cuya imagen mental ésta asociada en nuestro espíritu a la

imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación".³

El diseño gráfico y el signo tienen como función comunicar ideas por medio de mensajes, pero para lograrlo deben utilizar un esquema de comunicación como el clásico de Roman Jakobson:



Pierre Guiraud también hace una clasificación de las funciones del signo vinculándolas al vehículo del mensaje o medium.

1. FUNCIÓN REFERENCIAL es la relación entre el mensaje y el objeto al que se hace referencia, es la base de toda comunicación lo verificable u objetivo.

2. FUNCIÓN EMOTIVA son las relaciones entre el mensaje y el emisor.

3. FUNCIÓN CONNOTATIVA O CONMINATIVA son las relaciones entre el mensaje y el receptor, cualquier comunicación tiene por sentido una respuesta de este último.

4. FUNCIÓN POÉTICA O ESTÉTICA según Jakobson es la relación del mensaje consigo mismo. En las artes, el referente es el mensaje que deja de ser el instrumento de la comunicación para convertirse en su objeto.

5. FUNCIÓN FÁTICA tiene por objeto afirmar, mantener o detener la comunicación. El referente del mensaje fático es la propia comunicación, así como el referente del mensaje poético es el propio mensaje y el del mensaje emotivo, el emisor.

³ P. Guiraud "La semiología" pp. 11 ss.

6. *FUNCIÓN METALINGÜÍSTICA* su objeto es el definir el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser comprendidos por el receptor.

La intención de un signo es comunicar un sentido, pero esta pretensión puede ser inconsciente; como en los mitos, los padecimientos psicosomáticos, la parapsicología e incluso el psicoanálisis.

Todo signo tiene dos términos: significante y significado, y la relación que guardan entre sí es convencional. Pero esta convención es determinada por el número de personas que la utilicen, que la reconozcan y la acepten; esto quiere decir que la convención es relativa. Debido a este carácter estadístico, entre más amplia y precisa sea la adquisición de un signo, éste es más codificado.

Umberto Eco realiza una división del signo, signos naturales y signos no intencionales.

Son signos naturales aquellos fenómenos físicos que tienen su origen de una fuente natural: se puede inferir la presencia del invierno por la nieve, la lava de un volcán por las cenizas, entre otros ejemplos cotidianos que no necesariamente son actos semióticos.

En la filosofía clásica se define un signo como "el antecedente evidente de un consecuente o el consecuente de un antecedente, cuando se han observado previamente consecuencias semejantes", "un ente del cual se infiere la presencia o la existencia pasada y futura de otro ente", "una proposición constituida por una conexión válida y reveladora del consecuente".⁴

Eco llama signos no intencionales, a los actos que realiza el ser humano y que otro percibe como artificios señalatorios. Este tipo de signos connotan el contexto de quien los emite.

Por su parte F. Casetti sostiene que, "el signo puede solamente representar al objeto y aludir a él. No puede dar conocimiento o reconocimiento del objeto. Objeto es aquello acerca de lo cual el signo presupone un conocimiento para que sea posible proveer alguna información adicional sobre el mismo".⁵

⁴ N. Abbagnano, "Diccionario de filosofía" pp. 1064

⁵ F. Casetti, "Introducción a la semiótica" pp. 119 ss.

Se entiende entonces, que un signo trata de establecer un vínculo convencional con la finalidad de comunicar un sentido.

Ubicándose en el campo del signo se encuentra el símbolo. Lalande dice: un símbolo "representa una cosa en virtud de una correspondencia analógica".

Para Jung, un símbolo es un término, un nombre o aun una pintura que puede ser conocido en la vida diaria aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio. Los símbolos son productos naturales y espontáneos.

Casetti define al símbolo, como un signo que se halla determinado por su objeto dinámico sólo en el sentido de que será interpretado así. Depende entonces de una convención, un hábito o una disposición natural de su intérprete.

Cabe recordar, que lo que se desea de estas definiciones es establecer una relación entre designar, signo y símbolo. Por esta razón el planteamiento es general.

A través de estas consideraciones se concluye que:

Signo es un estímulo a nivel sensible, que trata de establecer un vínculo convencional con la finalidad de comunicar un sentido. Designar es lo perteneciente o propio del signo, y un símbolo, es un signo de correspondencia similar pero con una connotación específica y un significado espontáneo.

"Un signo denota un objeto específico o una idea que se puede traducir en palabras (una cruz roja denota un puesto de auxilio o farmacia, una humareda, la existencia del fuego). Por el contrario, un símbolo no puede ser presentado de ninguna otra manera y su significado trasciende lo meramente dibujado; por ejemplo, la Esfinge, la Cruz".⁶

Según Pierre Guiraud "la codificación es un acuerdo entre los usuarios del signo que reconocen la relación entre el significante y el significado y la respetan en el empleo del signo" dependiendo de la cantidad de usuarios esta relación se torna en una convención la cual entre más amplia y precisa el signo es más codificado.

⁶ S. Nichols, "Jung y el Tarot" p. 24

Ahora bien, para Guiraud, existen tres clases de códigos: los códigos lógicos que abarcan los paralingüísticos, los prácticos, los epistemológicos y el pensamiento salvaje.

Los códigos estéticos que abarcan las artes y las literaturas, la simbólica la temática y la morfología del relato.

Los códigos sociales que integran signos y códigos.

Las artes adivinatorias están dentro de los códigos lógicos y más precisamente dentro del pensamiento salvaje.

Dentro de esta visión las artes adivinatorias pretenden entablar procesos de comunicación con los dioses el más allá y el destino a través de una convención de signos que practican determinados grupos. Un ejemplo de esto es la astrología, la cartomancia, la quiromancia oniromancia, entre muchos otros.

En estas artes puede haber signos aislados o una compleja adivinación de signos organizados como por ejemplo la cartomancia. Otras artes adivinatorias son completamente arbitrarias siendo su código una construcción abstracta formada de signos lógicos y no naturales, por ejemplo la aritmomancia y la paromancia.

El arte adivinatorio busca respuesta a una situación particular y cada elemento corresponde un signo y estos son extraídos al azar.

En estas artes a diferencia de la ciencia sus relaciones no son objetivas y no existen referentes tangibles, aunque esto no quiere decir que no pueda haber una homología real entre la estructura del código y la realidad.

1.2 UBICACIÓN DEL SÍMBOLO DENTRO DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN

Antes de usar un lenguaje o palabras, el hombre utilizó imágenes para comunicarse. Flusser menciona: "Las imágenes son superficies significativas. En la mayoría de los casos, éstas significan algo "exterior", y tienen la finalidad de hacer que ese "algo" se vuelva imaginable para nosotros, al abstraerlo, reduciendo sus

cuatro dimensiones de espacio y tiempo a las dos dimensiones de un plano. A la capacidad específica de abstraer formas planas del espacio-tiempo "exterior", y de re-proyectar esta abstracción del "exterior", se le puede llamar *imaginación*. Ésta es la capacidad de producir y descifrar imágenes, de codificar fenómenos en símbolos bidimensionales y decodificarlos posteriormente". La creación simbólica comienza cuando el hombre se topa con una naturaleza a la cual no puede dominar y la dota de características mágicas para poder establecer una conexión con ella, a través de la magia pretendía influir en los fenómenos naturales a distancia, y en ese momento surgen los signos. Mediante los signos el hombre puede conservar imágenes que representan algo, atrapando de esta forma una percepción momentánea. "Las sociedades llamadas primitivas poseen gran capacidad de captar símbolos debido a su constante ejercicio de la capacidad creadora, decisiva en sociedades que deben velar en todo momento por la supervivencia, fundando modos viables de interrelación con el entorno inhóspito".⁷

La explicación que da el hombre primitivo a su mundo es muy distinta a la del hombre moderno, el mundo del hombre primitivo está impregnado de fantasía, magia, dioses, espíritus o fetiches; mientras que el hombre moderno debido a sus prejuicios sobre los instintos aprendió a dominarlos y a olvidar ese lenguaje emotivo, aislándose del cosmos y perdiendo sus relaciones simbólicas, ya no habla con la naturaleza quedando sumergido en el silencio. "Recordemos que los pueblos antiguos poseían un sentido mucho más vivo que nosotros de lo que es el símbolo. A partir del comienzo de la llamada era técnica, caracterizada por la aplicación del estilo mecanicista de pensar a la elaboración de la ciencia, se fue amenguando el sentido de lo simbólico en proporción directa a la pérdida de la capacidad y voluntad creadoras. Una sociedad eminentemente creadora vive en una atmósfera de símbolos y se nutre del poder simbólico de aquello que crea. Una sociedad estandarizada vive en régimen de préstamo de cuanto se dice y habla, y pierde gradualmente su potencialidad creadora, creadora de formas de vida, de acción, de arte. Paralelamente, decrece en ella el sentido de lo simbólico, sentido que se alumbraba en la acción creadora al modo como el símbolo

⁷ A. López Quintás, "Estética de la creatividad" p. 32

brota en los géneros de interferencia que hacen surgir nuevos ámbitos de realidad".⁸

La magia inherente en las imágenes podemos entenderla según Vilém Flusser en su libro "Hacia una filosofía de la fotografía" nos dice: "...las imágenes no son conjuntos de símbolos *denotativos* como los números, sino conjuntos de símbolos *connotativos*: las imágenes son susceptibles de interpretación.

Flusser menciona que mientras la mirada registradora se desplaza sobre la superficie de la imagen, va tomando de ésta un elemento tras otro: establece una relación temporal entre ellos. También es posible que regrese a un elemento ya visto y, así, transforme el "antes" en un "después". Esta dimensión temporal —como se reconstruye mediante el registro— es, por tanto, una dimensión de regreso eterno. La mirada puede volver una y otra vez sobre el mismo elemento de la imagen, estableciéndolo como centro del significante de la imagen. El registro establece relaciones llenas de significado entre los elementos de la imagen. Las dimensiones espaciales, como se reconstruyen mediante el registro, son aquellas relaciones llenas de significado, aquellos conjuntos en los que un elemento les da significado a todos los demás y, a cambio, recibe de ellos su propio significado.

Tal relación espacio-tiempo reconstruida a partir de las imágenes es propia de la magia, donde todo se repite y donde todo participa de un contexto pleno de significado. El mundo de la magia difiere estructuralmente del mundo de la linealidad histórica, donde nada se repite jamás, donde todo es un efecto de causas y llega a ser causa de ulteriores efectos. Por ejemplo, en el mundo histórico, el amanecer es causa del canto del gallo; en el mundo mágico, el amanecer significa cantos de gallo, y éstos a su vez significan amanecer. Las imágenes tienen significado mágico.

Al descifrar las imágenes se debe tomar en cuenta su carácter mágico. Es un error descifrarlas como si fueran "eventos congelados"; por el contrario, las imágenes son traducciones de hechos a situaciones; éstas sustituyen con escenas los hechos. Su poder mágico se debe a su estructura superficial, y su dialéctica inherente, sus contradicciones intrínsecas, deben considerarse teniendo en cuenta su carácter mágico.

⁸ Ibid.

Las imágenes vuelven accesible el mundo para el hombre, pero muchas veces éste ya no las descifra y comienza a vivir en función de ellas, entonces el mundo se convierte en una imagen y se invierten los papeles llegando a la *idolatría* (por ejemplo esto sucede en los actos de devoción en algunas religiones. "El sentido simbólico de los seres llegó a ser de tal importancia que, a veces, se olvidaba verificar la existencia misma de aquello que simbolizaba".⁹ Es decir que muchas veces el símbolo está presente de manera implícita en nuestros referentes y no se precisa su naturaleza de manera racional.

A través del tiempo, se han compartido en diversas culturas figuras sagradas y la idea del fetiche por medio de la convención del código de las imágenes.

En la mente del hombre se puede decir que los símbolos son espontáneos y naturales; existen pensamientos, sentimientos, situaciones y actos simbólicos. El símbolo depende de una disposición natural de su interpretante o del contexto del interpretante y puede ser interpretado según el nivel de conciencia de cada individuo quien recibe el reflejo del núcleo universal. "Sólo en tanto el artista establece símbolos para la representación de la realidad, puede tomar forma la mente, como estructura del pensamiento".¹⁰

Se puede decir que todo símbolo gráfico es portador de valores ideológicos en cualquier campo del conocimiento humano y por su naturaleza icónica es reaccionario, fanatizado y obsesivo.

Dentro del campo del diseño gráfico Dondis puntualiza que: "La abstracción hacia el simbolismo requiere una simplicidad última, la reducción del detalle visual al mínimo irreductible. Un símbolo, para ser efectivo, no sólo debe verse y reconocerse sino también recordarse y reproducirse".¹¹

Para que un símbolo abstracto pueda penetrar en la mente y ser comprendido es necesario educar al público respecto a su significado ya que esta abstracción resulta más efectiva para transmitir información.

⁹ E. Satué, "El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días" pp. 45

¹⁰ H. Read, "Imagen e idea" pp. 72

¹¹ D. A. Dondis, "La sintaxis de la imagen" pp. 88

1.3 LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO EDITORIAL EN LA COMUNICACIÓN IMPRESA

Actualmente, la comunicación gráfica es un importante aspecto de la comunicación visual, ya que a través de ésta es manejada gran cantidad de información. Una de las formas más difundidas de la comunicación gráfica es la imprenta, que gracias al desarrollo de la tecnología se ha enriquecido, ofreciendo al receptor una información más rápida, directa y de mejor calidad.

La labor del diseñador gráfico dentro de la comunicación en los medios impresos es importante, no sólo por el uso de dibujos, caricaturas, monogramas, ilustraciones, signos y símbolos; sino por el cálculo adecuado de columnas, tipografía, color; además de que toda la información debe tener una diagramación adecuada con las imágenes. A ésta área del diseño gráfico se le conoce como diseño editorial.

Para poder ubicar el área del diseño editorial es necesario dividir al diseño gráfico reduciendo su campo de estudio en tres grandes ramas: la primera es la edición (con el diseño de tipos en primer término, el de libros, revistas, catálogos y periódicos); la publicidad (el diseño comercial propiamente dicho, constituido por el cartel, el anuncio y el folleto) y la identidad (con el diseño de imagen corporativa, de un lado, y el de señalización e información por medios eminentemente visuales, de otro).¹² Existen diferentes tipos de impresos como el libro, la revista, el folleto, tarjetas, periódico, etc. Estos impresos han variado de acuerdo a la época.

El diseño editorial es la manera en que se estructura el lenguaje gráfico en un impreso público, en donde es muy importante considerar los medios de producción, distribución y consumo. Podría decirse que el diseño editorial tiene como pretensión unificar la forma con el contenido, es decir trata de darle forma física al contenido del texto, a través del correcto acomodo de todos los elementos o partes que conforman el tipo de material a publicar.

De aquí se desprenden otros términos como editorial y editor.

¹² W. Owen "Diseño de revistas" pp. 23

Editorial es la entidad que se encarga de la publicación y difusión de los impresos, y no necesariamente tiene talleres de impresión aunque su labor sea complementaria. El editor es la persona que selecciona y prepara el material que va a publicarse.

El hombre ha escrito en barro, en piedra, en pieles, en papiro. Durante años el papiro egipcio fue la mejor superficie dedicada a la escritura, luego aparecerían las tablillas de marfil, las hojas de madera encerada de los romanos y, tiempo después, el pergamino y la vitela (piel de ternera debidamente preparada).

“Desde el siglo XV el diseño gráfico ha sido condicionado por el proceso de la evolución tecnológica de su mayor obstáculo (la rápida y exacta multiplicación de un determinado original) hasta el punto de fomentar implícitamente la idea de que se trata de una especialidad de las llamadas Artes Gráficas o, más propiamente, de la industria de la impresión”.¹³

No se sabe exactamente quién inventó la imprenta, ya que si el término se entiende como “el arte de imprimir”, entonces el crédito lo tienen los chinos, quienes practicaban esta actividad tres siglos antes de Cristo. Se le ha dado más importancia a una definición más precisa que es: “el arte de imprimir valiéndose de tipos móviles y una prensa adecuada”, reconociéndose como inventor de la imprenta a Johannes Gensfleisch Gutenberg (1440). Aunque algunos investigadores atribuyen esta invención al italiano Pánfilo Castaldi, algunos más al holandés Lorenzo Janszoon Coster, y otros, a un alemán de apellido Mentelin. Todos coinciden, que el taller de Gutenberg, fue el centro desde donde se expandió la imprenta hacia el mundo.¹⁴

Al parecer, los primeros libros propiamente dichos se deben a los monasterios. “Hoy se conoce como *códices* a los productos del esmero monacal en sus *scriptoria*”.¹⁵ En la primera mitad del siglo XIV, aparece en Europa la xilografía y con ella la estampación. Para poder obtener una multiplicación en serie mecánica y copias idénticas surge el grabado sobre madera que a partir de un original facilita el consumo de imágenes repetibles fundamentalmente las de la iglesia y el estado

¹³ E. Satué, “El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días” pp. 23

¹⁴ R. Zavala, “El libro y sus orillas” pp. 15

¹⁵ Ibid.

como distribuidores de imágenes para el pueblo acerca de consignas órdenes o dogmas, ya que cabe recordar que la imagen era prioritaria como portadora de mensajes ante el analfabetismo.

A pesar de esta prepotencia de la iglesia y el estado, hubo algunas publicaciones privadas por medio del estampado, como las barajas de naipes, que utilizaron en un principio pocos colores con alto sentido simbólico.

"El uso del módulo; la sistematización de formatos, papeles y respaldos de naipes; la metodología de los procesos de diseño y reproducción; el conocimiento de las técnicas de estampación; el posterior coloreado de las imágenes en negro y la imaginativa utilización de repertorios icónicos fácilmente codificables por el pueblo, sitúan todavía hoy la creación de estos materiales lúdicos de representación visual dentro de un proceso de diseño empírico de gran categoría".¹⁶

"El completo compendio técnico-gráfico que constituyen las barajas de naipes como productos exclusivos de diseño gráfico que desde el siglo XIV ha variado imperceptiblemente, permiten conceder al proceso imaginativo (con suficientes mecanismos instintivos de análisis, verificación, sistematización, etc.) tanta fiabilidad y eficacia como los que se supone a los obtenidos con la ayuda de medios tecnológicos o exclusivamente científicos".¹⁷

Antes de aparecer los procedimientos de impresión seriada más rudimentarios, cada etapa histórico-cultural articuló su propio sistema para informar, persuadir o convencer sirviéndose de distintos medios de acuerdo al dominio tecnológico y de la ideología de las masas receptoras. Este culto hacia los medios de comunicación visual utilizados en la antigüedad (pintura, escultura, dibujo, mosaico, etc.) ya no es como antes, ahora la carga informativa simbólica ha pasado a segundo plano.

El diseño gráfico obtiene sus bases en la escritura y la imagen y por este motivo, pertenece y adquiere dichas bases en la historia del arte y la escritura por igual.

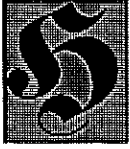
¹⁶ E. Satué "El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días" pp. 24

¹⁷ Ibid.

Cada día el avance de las máquinas, exige al diseñador ponerse al tanto de la tecnología, tomando siempre en cuenta que la computadora es sólo una herramienta en su labor, que desde luego ofrece múltiples posibilidades y facilita en muchos casos el trabajo, pero que no sustituye ni ofrece la solución que cada profesional estructura ante los problemas de comunicación gráfica.

CAPÍTULO II

"Prefiero pasar por un insípido loco a torturarme para tener sentido común".



ace aproximadamente seis siglos, aparece un mazo de cartas llamado Tarot, se desconoce su origen, pero se sabe que surgieron en una época en donde los mitos, el misterio y lo "irracional", eran parte de la vida cotidiana; según menciona Jean-Pierre Bayard en su libro *La práctica del Tarot, simbolismo e interpretación*. Él considera su aparición hace seis siglos, debido a que es a partir de esta fecha cuando se tienen fuentes tangibles de su existencia.



Julio Chávez

Este lienzo lo ha utilizado el pintor en diversas exposiciones a manera de comodín.

Los arquetipos del Tarot son de gran importancia simbólica, ya que a través del tiempo han prevalecido

siendo utilizados no sólo para la adivinación, sino como parte de una actividad lúdica en muchas culturas.

La iconografía del Tarot ha tenido muchas representaciones en estos seis siglos, mostrando múltiples diseños conservando en su mayoría la carga semántica de estas imágenes. Un ejemplo es el Tarot de Marsella que en general conserva las características de los Tarots más antiguos y que servirá como base para la elaboración del rediseño en este trabajo.

La presente tesis no intenta enfatizar la importancia del Tarot con fines adivinatorios ni como una manera de interpretar el mundo. Lo que pretende es reconocer el valor que tienen estos símbolos y el porqué es necesaria, aunque no imprescindible, la intervención de un diseñador para su rediseño y publicación.

Cada vez que se concibe una nueva recreación del Tarot, es factible que el ilustrador pierda parte de las cargas simbólicas en la iconografía, ya que cada carta contiene múltiples detalles que sólo el conocedor adquiere, en este caso la labor del diseñador se inserta en la posibilidad de generar las nuevas imágenes, previa documentación iconográfica e iconológica.

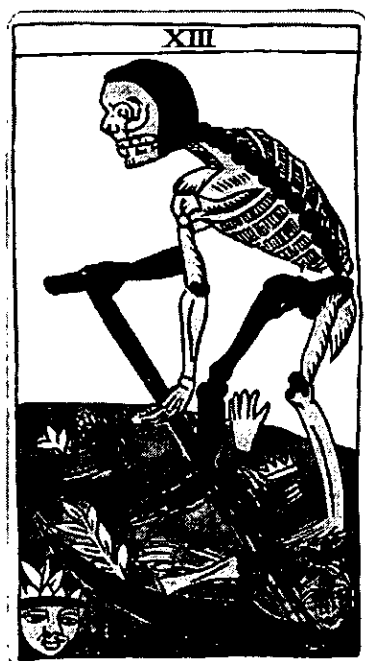
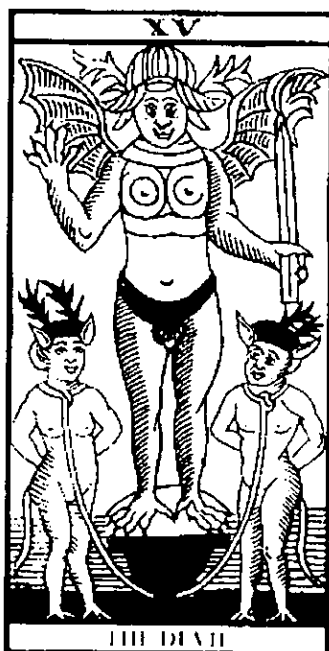
Hasta antes del surgimiento del profesional en diseño gráfico, estas imágenes eran elaboradas por personas sin preparación dentro del campo de la comunicación visual, es por esto que se dice que se puede prescindir de la función del diseñador gráfico.

Una muestra de la situación antes descrita, la podemos encontrar en el Tarot de Marsella, ya que existen distintas ediciones en las cuales se observan cambios y omisiones importantes, llegando en algunos casos a perderse la esencia de las cargas simbólicas. Actualmente la publicación de este tipo de impresos es considerable, ya que las personas interesadas en el tema pueden encontrar desde una edición limitada con finos acabados, hasta grandes ediciones de mediana o baja calidad.

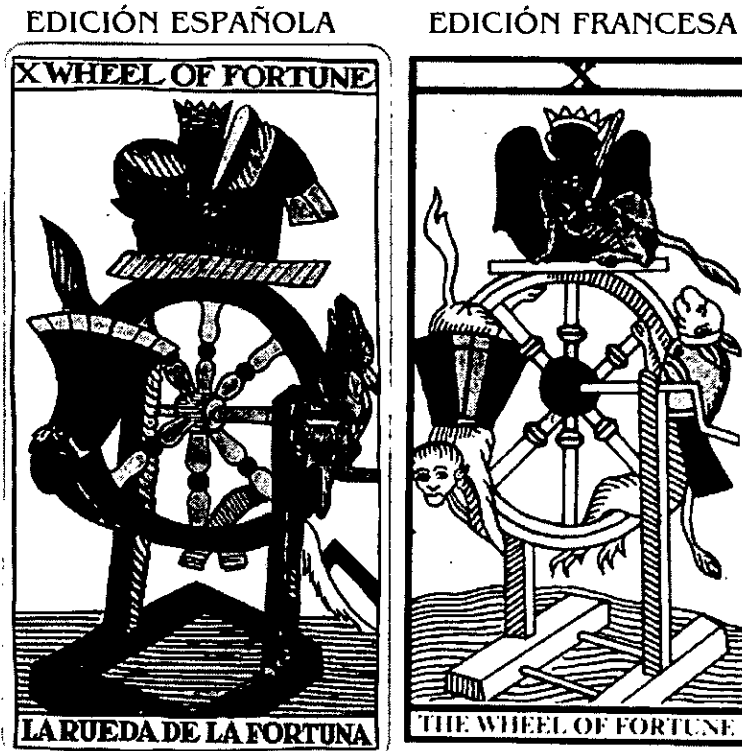
EDICIÓN ESPAÑOLA



EDICIÓN FRANCESA



El Tarot se divide en dos grandes grupos: los arcanos mayores o triunfos y los arcanos menores compuestos como las barajas modernas, en cuatro palos: bastos, copas, espadas y oros, formando un total de setenta y ocho cartas.



Para la realización de un prototipo que sirva como base para el rediseño, se eligieron los arcanos mayores que constan de veintidós cartas, estos nos narran con un lenguaje no verbal, el camino hacia la autorealización. El protagonista en este viaje es la carta número "0" llamada "El loco", que será también por su importancia dentro de los triunfos nuestra carta prototipo.

Las cartas del Tarot son como menciona Sallie Nichols, un viaje arquetípico, en donde se recurre al inconsciente colectivo para encontrar respuesta a cuestionamientos que la lógica instrumentalista no puede contestar. "Los íconos del Tarot, por ser arquetípicos, pueden presentarse en sueños o en la vigilia y se sabe poco de su historia y origen" —menciona Nichols—, pero de lo que sí se puede estar seguro es que un símbolo activa la imaginación y puede dar lugar a múltiples interpretaciones que van más allá de lo puramente iconográfico; esto sucede en varios fenómenos artísticos y es independiente de lo decide el autor de la obra. Recordemos lo que menciona Umberto Eco en *Obra abierta*: "el autor produce una forma conclusa en sí misma con el deseo de que tal forma sea comprendida y disfrutada como él la ha producido; no obstante, en el acto de reacción a la trama de los estímulos y de comprensión de su relación, cada usuario tiene una concreta situación existencial, una sensibilidad

particularmente condicionada, determinada cultura, gustos, propensiones, prejuicios personales, de modo que la comprensión de la forma originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual. En el fondo, la forma es estéticamente válida en la medida en que puede ser vista y comprendida según múltiples perspectivas, manifestando una riqueza de aspectos y de resonancias sin dejar nunca de ser ella misma".¹⁸ El Tarot posee esta característica de "apertura" de la que nos habla Eco a pesar de que estas cartas se manifiestan en la época medieval, en donde los artistas tenían una concepción del cosmos a través de una jerarquía de orden prefijada y un simbolismo objetivo e institucional.

2.1 GENERALIDADES

A) EL TAROT COMO UNA ACTIVIDAD LÚDICA Y MÍTICA

Dentro de las actividades lúdicas y míticas integradas a nuestra cultura popular se encuentran las cartas del Tarot. El Tarot por su carácter arquetípico y la carga semántica de sus símbolos (Arcanos mayores), es utilizado no sólo por nuestro pueblo sino por muchas otras sociedades.

Dependiendo de la época y del autor, la iconografía ha variado, existiendo así múltiples diseños sin perder la carga arquetípica de sus imágenes. E. Panovsky especialista en iconología, divide las imágenes en varias categorías: *Históricas*, si los personajes que pertenecen a la mitología, a la leyenda o a la historia, aparecen representados como tales; *alegóricas*, cuando los personajes o los objetos representados remiten a otras ideas distintas a ellos; y *simbólicas*; cuando las imágenes evocan la idea de nociones abstractas. El Tarot es una alegoría con imágenes simbólicas, en donde se combinan distintos personajes que recrean situaciones aludiendo a ideas abstractas y diferentes a lo representado.

Juego, misticismo, adivinación, quizás el Tarot trata de responder a la necesidad que tiene el hombre de buscar una explicación al universo que lo rodea. Comunicándose según Jung, a través del inconsciente colectivo (la definición de inconsciente colectivo será

18 U. Eco, "Obra abierta" pp. 73, 74

explicada más adelante) el Tarot responde a cuestionamientos del presente, pasado y futuro.

El juego aparece junto con el hombre, y no es únicamente una ocupación de tipo biológico o físico y libre de interés, sino que toda actividad lúdica significa y representa algo. Es anterior a la cultura y la acompaña en su duración ya que el juego tiene una función social. "Una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso, en una palabra, el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos".¹⁹ En la antigüedad algunas sociedades pensaban que el instinto de destrucción era cíclico y por ello eran organizados festejos que se alejaban de lo convencional, los rituales sagrados, los gobernantes y la iglesia, eran ridiculizados para así poder liberar la represión que se contenía en sus habitantes.

Toda actividad lúdica supone una creación aunque no persiga una finalidad práctica, lo único que pretende es alcanzar un gozo.

"El Tarot es un juego antiguo que traspaso las fronteras y atravesó los tiempos. Al parecer la palabra <<Tarot>> proviene de *tarocchi*, nombre dado a los más antiguos *juegos* italianos como sustituto, a principios del siglo XVI, del de *trionfi*, con que se designaba a los veintidós arcanos mayores".²⁰ "En algunas láminas se presenta al personaje con los pies apoyados contra la cabeza, para que pueda ser visto por los *jugadores*, sentados frente a frente". "El origen de las cartas de juego sigue siendo una incógnita. Conviene recordar que las prohibiciones policiales para esta forma de *juego* con dinero han dejado en los archivos, por ejemplo, huellas que datan de 1377 y 1408. Los mazos más antiguos son magníficas obras de arte realizadas en Italia por encargo de ricas familias".²¹

"Los juegos son actividades recreativas, habitualmente competitivas, cuyo desarrollo procede según unas reglas fijas previamente convenidas. Los juegos desempeñan un papel importante en el contexto social, y es a menudo a través de ellos que se aprenden

19 J. Huizinga, "Homo ludens" pp. 249

20 J.P. Bayard, "La práctica del Tarot, Simbolismo e interpretación" pp. 11

21 Ibid. pp. 12

las habilidades necesarias para la subsistencia, al tiempo que sirven asimismo para que el individuo vaya identificándose con la función que, como adulto, debe cumplir en la sociedad. En sentido lato, los juegos representan modelos o simulaciones de actividades culturales.

En un estudio general, Callois (1961) considera varios tipos de juegos, amén de su función social. Así, los juegos de competición entrañan un factor personal; *los juegos de azar hacen que uno pueda sentirse favorecido por el destino*; los juegos que implican simulación o mímica permiten al jugador asumir el papel de otro individuo, y, en fin, aquellos en que interviene el vértigo alternan las propias percepciones.

Roberts cols. (1959) clasifican los juegos según su mayor o menor énfasis sobre la habilidad física (carreteras, boxeo), *sobre la suerte* (cartas, ruleta) o sobre la estrategia (ajedrez). Roberts infiere que los juegos de estrategia prevalecen sobre todo en las sociedades estructuradas en clases, con alto nivel de integración política, *mientras que los juegos de azar se correlacionan con las actividades religiosas y con la creencia de la sociedad en dioses razonablemente benévolos*. Roberts y Sutton-Smith han correlacionado el juego, la complejidad social y la educación de los niños en un estudio transcultural; así, entienden que los juegos de estrategia se correlacionan con aquella enseñanza infantil donde se acentúa la obediencia (suponiendo que las estructuras sociales y políticas complejas la requieren), que los juegos de azar prevalecen donde se subraya la responsabilidad y la realización, y que los juegos de habilidad se correlacionan con la autoconfianza".

Podemos decir que el Tarot es un juego de azar en donde se representan no únicamente dioses, sino una estructura social.

"Jugar es apostar sobre el resultado de acontecimientos contingentes o inseguros como, por ejemplo, los juegos de habilidad o incidentes de pura suerte. Es un pasatiempo común de pueblos cazadores y recolectores, quienes acaso cuenten con un exceso de ocio cuando el medio les proporciona una subsistencia

abundante".²² (El Tarot marsellés tuvo su origen en un puerto en donde la pesca era la actividad principal).

El carácter lúdico puede estar incluido en cualquier esfera del quehacer humano y pueden contenerlo también las acciones rituales de una cultura. "La acción sacra queda comprendida, en lugar importante, dentro de la categoría juego sin que por eso pierda, en esta subordinación, el reconocimiento de su carácter sagrado".²³

Como actividad lúdica, en la lectura del Tarot intervienen un interpretante y un consultante, éstos interactúan en un ritual de espacio y tiempo determinados con el fin de obtener una respuesta; aquí se funde un elemento más, la espiritualidad y la creencia en un destino. Es por este motivo que el Tarot guarda también un contenido mítico.

Antes de Descartes, nadie había intentado una definición precisa del alma y el cuerpo. Con ella estableció un vínculo sustantivo entre la metafísica y la fisiología, que subsiste hasta nuestros días. Según la filosofía moderna y contemporánea, en lenguaje común se entiende por espíritu a "el alma racional o el entendimiento en general"; el significado originario del término y del cual han surgido todas las doctrinas antiguas y modernas es "el pneuma o soplo animador", es decir, "lo que vivifica".²⁴

Para los teósofos del Renacimiento el pneuma o espíritu era "la materia sutil o impalpable que es la fuerza animadora de las cosas",²⁵ y en este sentido fue considerado cuando surgió la alegoría del Tarot.

Mito es la "tradición alegórica que tiene por base un hecho real, histórico o filosófico".²⁶ El Tarot de Marsella es una alegoría que representa personajes de la época en que se originó realizando diferentes actividades, estos personajes además de representar un momento histórico también simbolizan una concepción del mundo.

22 Hunter D. E. y Whitten P., *Enciclopedia de Antropología* pp. 403-404

23 Ibid. pp.42

24 N. Abbagnano op. cit. pp. 442

25 Ibid.

26 R. García-Pelayo y Gross. *Pequeño Larousse ilustrado* pp. 689

"En el mito encontramos también una figuración de la existencia, sólo que más trabajada que la palabra aislada. Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino".²⁷ El mito y la religión, están inmersos en mundos llenos de imágenes las cuales representan no sólo formas que provienen de un contexto determinado, sino que también están impregnadas de una especial visión del universo.

Según D. E. Hunter y P. Whitten "el principal protagonista del mito es un dios o un héroe local a quienes la humanidad debe la satisfacción de una necesidad esencial como el sol, el fuego, etc. Por regla general, el objeto deseado se halla bajo la custodia de unos dioses o de cualquier otro ser; el héroe del mito habrá de ponerlo al alcance de toda la humanidad".²⁸ Dentro de las imágenes del Tarot podemos observar que sus personajes representan este culto a diferentes héroes o dioses como lo es "la muerte", "el sol" o incluso "el loco" que es el héroe en la historia y nos pone en contacto con los diferentes seres.

"Sinónimo de falacia y error en el uso impreciso que de él hacen numerosos sociólogos, mito, en su significado más técnico, equivale a relato o historia aceptados como verdad por quienes los cuentan y sitúan en un pasado remoto, como puede ser el momento mismo de las Creación".²⁹ En la historia que cuenta el Tarot la carta de "el mago" se relaciona iconológicamente con el mito de la creación. "Cuando más estrechamente relacionados estén dos pueblos distintos, mayor será el número de mitos compartidos. El enfoque funcionalista fue propuesto por el antropólogo Bronislaw Malinowski tras observar que el mito servía de fundamento sociológico a la creencia, dado que la gente acude a él como justificación inapelable de sus creencias y costumbres. En el estudio de las interrelaciones mito/ritual hay quienes afirman que los rituales se limitan a recordar mitos más antiguos, mientras que en opinión de otros, los mitos no son sino la contraparte hablada de los ritos, los cuales ocupan el origen de la religión. El antropólogo Claude Lévi-Strauss, entre otros, ha intentado demostrar que los mitos son medios culturales cruciales para la solución o arbitraje de las polarizaciones binarias críticas: vida/muerte,

27 J. Huizinga, op. cit. pp.16

28 D. E. Hunter y P. Whitten op. cit. pp. 471

29 Ibid.

naturaleza/cultura; matrilineal/patrilineal. Importa, pues, que el estudioso repare en que los antropólogos no estudian los mitos como fósiles sino, más bien, como dinámicas y elocuentes articulaciones de la percepción humana del lugar que ocupamos en relación con los demás hombres, los dioses y el universo".³⁰ El Tarot también trata de ubicar al hombre en el universo, utilizando un esquema cíclico en el que los opuestos se integran en un solo símbolo, por ejemplo la carta de "la emperatriz" puede representar a la "madre" o a la "bruja negra".

Las cartas del Tarot guardan estas dos características, por un lado un carácter lúdico por pretender una satisfacción y representar algo; y por otro lado un carácter mítico por conceder una carga divina a sus imágenes mediante un ritual; todo esto para alcanzar un equilibrio a nivel espiritual. "El sacrificio ritual se realiza de forma reglada en atencencia estricta a unas normas de juego. El rito y el sacrificio, por su parte, aparecen desde antiguo hermanados con el lenguaje, el tiempo y el espacio festivos, el ritmo, el baile y la creación de formas artísticas. La contemplación sinóptica del juego en su estructura interna y en sus diversas modalidades nos permite adentrarnos en la esencia del ser humano como ser eminentemente creador que debe hacerse en vinculación al entorno, sobre todo a las realidades envolventes";³¹ es decir, el ser humano refleja en su actividad lúdica su contexto socio-cultural, entonces al acercarnos al juego podemos también adentrarnos en la ideología del hombre.

La ciudad medieval donde se originó el Tarot de Marsella proporcionaba una gama extensa para las ideas lúdicas, en donde se fusionaba la religión, el misterio y los ritos, creando así una gran serie de imágenes que hasta hoy prevalecen.

"La obra artística participa, casi siempre, en el mundo sagrado y esta cargada de sus potencias; fuerza mágica, significación sagrada, identidad representativa con seres cósmicos, valor simbólico; en una palabra, está henchida de carácter sagrado".³²

30 Ibid.

31 A. López Quintás, op. cit. pp. 31

32 J. Huizinga, op. cit. pp.198

ROSARIUM



Wyr finde der metall anfang vnd erste natur /
 Die kunst macht durch vns die höchste eincur -
 Reyn brunn noch wasser ist meyn gleych /
 Ich mach gesund arm vnd reich -
 Ad bin doch gesund gystig vnd dselich.

Succus

B) UTILIZACIÓN CON FINES TERAPÉUTICOS

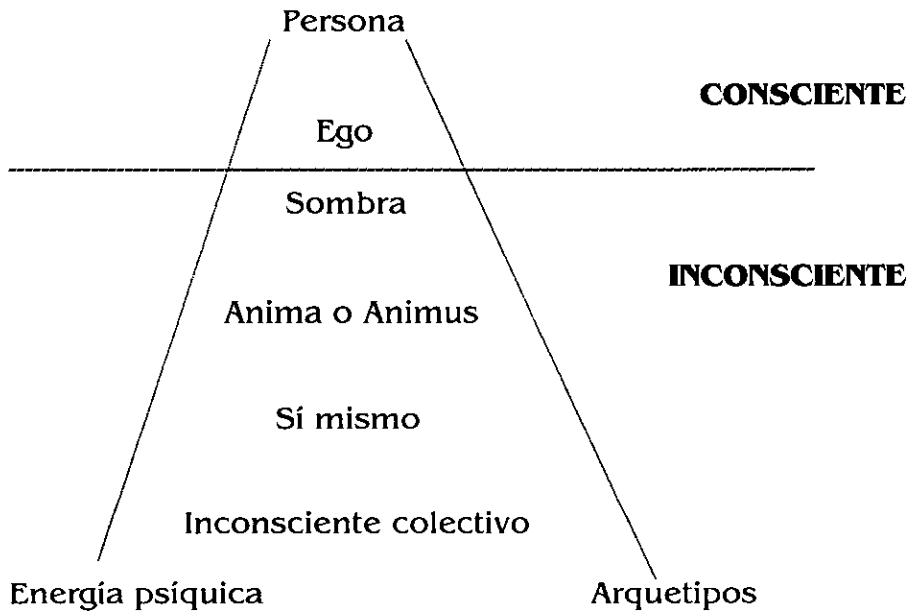
Los arquetipos del Tarot fueron utilizados en el campo de la psicología profunda por Carl G. Jung, en la actualidad los psicólogos que basan su terapia en los esquemas planteados por él los utilizan como un recurso terapéutico.

La simbología del Tarot nos platica con un lenguaje no verbal una historia, en donde la carta cero "El Loco" es el protagonista. "El Loco" que puede ser cualquiera de nosotros, tiene que pasar por cada una de las cartas y este viaje alegórico lo va encaminando a su autodesarrollo o lo que Jung llamaría proceso de individuación.

En cualquier tipo de terapia lo que se pretende es conseguir un desarrollo personal, es decir, un equilibrio; y si seguimos el esquema planteado por Jung a esto se le llamaría individuación, que es "una conexión entre el ego (centro de la conciencia) y el sí mismo (centro de la psique total que incluye tanto el consciente como el

inconsciente)".³³ La psicología jungiana hace referencia al equilibrio y perfeccionamiento de los procesos del consciente y del inconsciente.

Para poder entender mejor la estructura de la personalidad planteada por Jung, a continuación se presenta un diagrama que tiene un orden aproximado, ya que este esquema no es bidimensional sino tridimensional.



LA PERSONA es la manera en que nos presentamos y somos percibidos por el mundo, es la forma en que nos relacionamos con el contexto.

EL EGO divide al consciente del inconsciente, es el centro de la conciencia y surge del inconsciente conservando de él únicamente las experiencias y recuerdos.

LA SOMBRA es el material reprimido o rechazado por ir en contra de los modelos e ideales sociales, es la parte negativa y centro del inconsciente personal.

EL ANIMA Y EL ANIMUS es la parte sexual de la psique de cada individuo, Anima la parte femenina en el hombre, y animus la parte masculina en la mujer.

³³ C. G. Jung, "El hombre y sus símbolos" pp. 72

EL SÍ MISMO es el arquetipo central del orden y la totalidad de la personalidad.

El arquetipo y el inconsciente colectivo serán retomados más adelante.

Si observamos las cartas del Tarot podemos percatarnos que parecido a nuestra vida, los arcanos mayores contienen acontecimientos y personajes comunes en los sucesos cotidianos de cualquiera de nosotros. Por ejemplo la carta No.2 "La Sacerdotisa" representa la parte femenina, es decir a la mujer, que en términos jungianos sería comparable con el Anima; la carta No. 15 "El diablo" podríamos vincularla con la sombra.

Es por esto que las cartas son un camino similar al que experimentamos en la vida y guardan en sus imágenes un proceso hacia la individuación, ninguna de las cartas es peor o mejor que otra, todas ellas son experiencias de "El Loco", y cada una está formada por polaridades, es decir, que todas tienen su parte buena y mala, son la unión de opuestos.

Un proceso semejante sería el de los alquimistas que según el análisis jungiano, los estudios realizados por ellos eran en realidad una búsqueda de la purificación y cambio interior, que la transformación de los metales en oro por ejemplo, era un proceso de equilibrio o individuación. Los alquimistas hablaban de un remedio universal que consistía en la unión de los opuestos (coniunctio), que aplicada a un desarrollo terapéutico se relaciona con la aceptación y reconciliación de las partes agradables y desagradables de cada uno de nosotros.

Cuando miramos los arquetipos del Tarot estos se activan en nuestro interior, y nos ayudan a encontrar un equilibrio y nuevos significados a nuestra propia vida.

C) ALGUNOS TIPOS DE TAROTS³⁴

TAROT DE CARLOS VI TAROT DE MANTEGNA TAROT DE VISCONTI

Entre los primeros Tarots que aparecieron y de los que aún se conservan algunas cartas esta el *Tarot de Carlos VI* que es uno de los modelos más antiguos, sólo existe un lote de 17 cartas en la Biblioteca Nacional de París. Según la leyenda y la tesis de Constant Leber en 1842, serían de Jacquemin Gringonneur, a quién se le habría encargado el juego en 1392 al norte de Italia para distraer a Carlos VI.

Entre otros viejos ejemplares de Tarots que se guardan completos o solo algunas piezas están el *Tarot de Mantegna* que fue reeditado en 1985 con el sello de Arnaud Seydoux; el *Tarocchi dei Visconti* Tarot italiano que data del siglo XIV, *El Minchiate* Florentino que lo formaban 97 cartas, el *Tarot Siciliano* de 1730 y desde luego el *Tarot de Marsella* entre muchos más.

Actualmente existen cientos de Tarots con distinta iconografía, pero en la mayor parte de ellos se han conservado los rasgos iconológicos más importantes de los triunfos de los Tarots antiguos.

³⁴ Imágenes obtenidas de J.P. Bayard "La práctica del Tarot"



Lo interesante es que estas cartas despiertan la imaginación y hay una gran riqueza en los rediseños. Durante esta investigación pudimos encontrar los más insólitos diseños que incluso alteran el formato rectangular, como es el caso del *Tarot Redondo* o el *Tarot de los delfines*; el *Tarot de las Brujas italianas*, el *Tarot de Acuario*, el *Tarot Indio*, el *Tarot Maya*, el *Tarot Precolombino*, el *Tarot Veneciano* y hasta un *Tarot de animales*. A continuación se mostrarán algunos de estos diseños modernos con una breve explicación de su origen:



TAROT DEL RENACIMIENTO PRERRAFaelita TAROT DE LAS BRUJAS

El *Tarot del Renacimiento prerrafaelita* pertenece al artista e ilustrador estadounidense Briam Williams, trabajó nueve años en él hasta terminarlo en 1987.

El *Tarot de las brujas* es un diseño surrealista del escocés Fergus Hall. Éste tiene una interpretación muy especial, ya que "El loco" en su viaje metafísico se encuentra con siete cartas, además de que los cuatro palos de los arcanos menores se vinculan con los cuatro puntos cardinales.



TAROT DEL CREPÚSCULO DORADO



Seis de Bastos

TAROT DE LOS GATOS

Dentro del ocultismo occidental, se encuentra el *Tarot del Crepúsculo dorado*, aquí se combina el Tarot y la astrología con la cábala judía siendo uno de los Tarots más complejos. Fue diseñado por MacGregor Mathers e ilustrado por Moina MacGregor Mathers.

Karen Kuykendall, pintora, escultora y amante de los gatos, diseñó el *Tarot de los gatos*. Este es un rediseño moderno que proporciona nuevos significados a las cartas.

Diseñado por Juliet Sharman-Burke y Liz Greene e ilustrado por Tricia Newell, el *Tarot mítico* apareció en 1986. Este Tarot tiene como elementos importantes la figura femenina y el agua, relacionándose con el amor, los sueños, la fantasía, y las facultades artísticas, psíquicas e intuitivas.



TAROT MÍTICO



TAROT DE RIDER WAITE

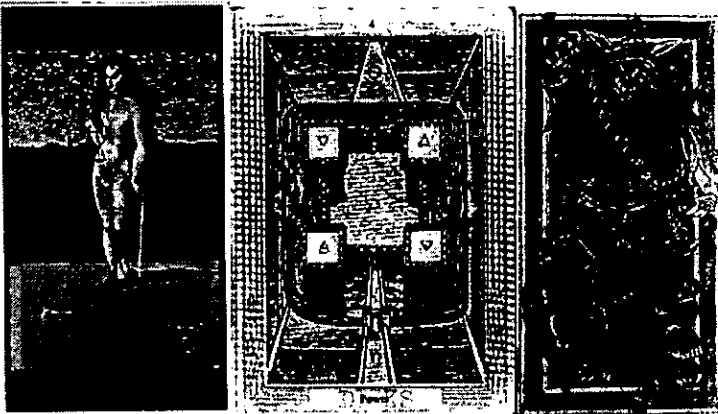


TAROT DE THOTH

El excéntrico demonólogo británico, Aleister Crowley y Lady Frieda Harris crean en 1938 y 1943 el *Tarot de Thoth*, estilizado y con una fuerte carga erótica. El Tarot de Thoth está repleto de simbolismos cabalísticos y astrológicos y sus nombres varían de los demás Tarots.

Uno de los más famosos y se le podría llamar Tarot "estándar", es el de *Rider-Waite* creado por el editor, escritor y ocultista británico; Arthur Edward Waite con la colaboración de Pamela Colman Smith. Se publicó en Londres el año de 1910 siendo el más popular del mundo.

En fin, ocultistas, demonólogos, videntes, fotógrafos, artistas como Picart le Doux, Léonor Fini, Dalí entre muchos; diseñadores gráficos etc. nos hemos sentido atraídos por estas maravillosas imágenes.



TAROT DE DALÍ

TAROT DE THOTH

TAROT DEL RENACIMIENTO

2.2 ESPECIFICIDADES

A) ARQUETIPO E INCONSCIENTE COLECTIVO

Para poder explicar lo que es un arquetipo, es necesario recurrir a lo que C.G. Jung a escrito, ya que él implementó el uso del término.

Como ya se vio antes, el diagrama de la estructura de la personalidad planteado por Jung, esta compuesto por un consciente y un inconsciente, dentro del inconsciente además de la sombra, anima y animus, y el sí mismo; podemos encontrar aún más adentro el inconsciente colectivo, la energía psíquica y los arquetipos.

Mientras que Skinner, junto con otros psicólogos, supone que cada individuo alcanza el desarrollo mediante la experiencia personal y que no hereda ningún tipo de material psíquico; Jung sostiene en su teoría, que el ser humano al nacer hereda no sólo características biológicas, sino que también hereda material psíquico y que al igual que los órganos tienen un largo período evolutivo, la mente responde de manera semejante.

A este material psíquico que no proviene de la experiencia personal le llamó inconsciente colectivo, la estructura se obtiene al nacer y da forma al desarrollo de la mente al interactuar con el medio.

Jung dice que el inconsciente colectivo "está hecho de contenidos que han sido formados personalmente, pero sólo en un grado secundario y básicamente aun menor, no son adquisiciones individuales, esencialmente son los mismos en todas partes y no cambian de un individuo a otro. El inconsciente es como el aire, que es el mismo en todas partes, que respira todo el mundo y que sin embargo, no es de nadie. Sus contenidos (llamados arquetipos) son las condiciones primordiales o patrones de la formación psíquica en general".³⁵

Por su parte Northrop Frye dice: "Los arquetipos forman haces de asociaciones de ideas, conjuntos variables que se diferencian, por esa causa, de los signos. Esos conjuntos contienen numerosas asociaciones enseñadas o adquiridas y que son fácilmente comunicables por el hecho de ser familiares a todos los que participan de una cultura común".

Los arquetipos según la teoría jungiana son modelos de pensamiento colectivo, son formas mentales reconocidas por igual en todo el mundo, que por ser heredadas se manifiestan espontáneamente como los instintos.

Jung también llama a los arquetipos imágenes primordiales, ya que aparecen en las leyendas y en los cuentos de diferentes culturas, en los sueños y fantasías, en la mitología; por ejemplo el arquetipo de "la madre", el del "héroe", "el anciano sabio", el del "diablo", la "virgen", entre muchos otros.

Muchos símbolos pueden asociarse con los arquetipos, por ejemplo el arquetipo de "la madre" que no

35 C. G. Jung, "El hombre y sus símbolos" pp. 34

es únicamente la madre de cada individuo, se relaciona con la figura de la mujer y las imágenes de las mujeres míticas como Venus y la Virgen María o Isis y la gestación, en el Tarot su equivalente sería La Gran Sacerdotisa; el arquetipo del "anciano sabio" es el símbolo del Ermitaño en el Tarot y podemos encontrarlo representado como Confucio o Merlín; a La Emperatriz la vemos en Ceres y la vegetación. Un caso especial sucede con el arquetipo del "diablo" ya que éste por tener una fuerte carga simbólica, es dividido entre toda la humanidad para aminorar su peso.

Como podemos ver en las cartas del Tarot, los arquetipos no son únicamente nombres o motivos definidos sino que las cartas se vinculan con fragmentos de la vida misma, en esta alegoría las imágenes conectan al inconsciente con el mundo que lo rodea a través de las emociones. El Tarot marsellés refleja comportamientos y formas de vivir que aún prevalecen y que seguirán sucediéndose a través del tiempo.

Los arquetipos están en el interior de cada individuo y se avivan a través de formas encontradas en el mundo externo, es decir, que no representan algo ajeno pero las imágenes del exterior son las que los materializan. "Por ello hay que destacar especialmente que en los arquetipos no se trata de representaciones heredadas, sino de posibilidades heredadas de representaciones".³⁶ Cuando un arquetipo enciende una chispa en nuestro interior provoca siempre una reacción emotiva.

"Nuestra vida es idéntica a lo que era desde hace eternidades. En todo caso no es algo transitorio (en nuestro sentido), ya que los mismos procesos fisiológicos y psicológicos que han sido durante centenares de millares de años propios del hombre, se siguen sucediendo en la actualidad y proporcionan al sentimiento interior la más profunda noción acerca de una <<eterna>> continuidad de lo viviente. Más nuestro <<sí mismo>> como compendio de nuestro sistema viviente, no sólo contiene el depósito y la suma de toda la vida vivida, sino que es asimismo el punto de partida, el grávido suelo nutricio de toda la vida futura, cuya premonición le es dada tan claramente al sentimiento interno como el aspecto histórico. A partir de estos

36 C. G. Jung op. cit. pp. 65

fundamentos psicológicos surge justificadamente la idea de inmortalidad".³⁷

B) ANALISIS ICONOGRÁFICO

Antes de comenzar la aventurada tarea de proponer una carga semántica determinada a cada una de las cartas de los arcanos mayores, se tiene que aclarar que el Tarot marsellés se le han asignado múltiples significados y que abarcar esta investigación sería motivo para otra tesis.

Como el objetivo de este trabajo es un rediseño basado en un análisis iconográfico, se retomarán comunes denominadores en la decodificación encontrada en algunos textos; y como método de interpretación se utilizará el modelo propuesto por Erwin Panofsky,³⁸ que se encarga del análisis de símbolos renacentistas altamente codificados por lo que bien puede ser aplicado al Tarot.

Panofsky dice que "la iconografía es la rama de la historia del arte que se ocupa del asunto o significación de las obras de arte, en contraposición a su forma".

Para Panofsky, el objeto a interpretar tiene tres tipos de significación: la significación primaria o natural, la significación secundaria o convencional y la significación intrínseca o contenido.

La significación primaria o natural la divide a su vez en significación fáctica y significación expresiva, la significación fáctica: "la aprehendo identificando simplemente ciertas formas visibles con ciertos objetos que conozco gracias a la experiencia práctica, e identificando el cambio acontecido en sus relaciones con ciertas acciones o acontecimientos"; la significación expresiva: "ésta no es aprehendida por simple identificación, sino por <<empatía>>. Para comprenderla, me hace falta una cierta sensibilidad, pero ésta también es parte de mi experiencia práctica, o sea, de mi estrecha relación diaria con los objetos y los acontecimientos".

³⁷ Ibid.

³⁸ Cfr. E. Panofsky, "El significado en las artes visuales"

Entonces la significación primaria o natural puede entenderse como la identificación de formas puras (motivos artísticos) como representaciones de objetos captando ciertas cualidades expresivas, y al enumerar estos motivos artísticos se realizaría una descripción pre-iconográfica.

La significación secundaria o convencional surge cuando se establece "una relación entre los motivos artísticos y las combinaciones de motivos artísticos (composiciones) y los temas o conceptos". A estos motivos se les llama imágenes y a las combinaciones de éstas se les denomina historias o alegorías, como son las imágenes del Tarot. Cuando se identifican correctamente dichas imágenes, historias y alegorías entramos en el campo de la iconografía.

Por último, la significación intrínseca o contenido se aprehende al investigar el contexto socio-cultural que influyó en el artista y que dio origen a la obra, ya que la clase social, la religión, la filosofía, etc. de una época, van a determinar las características de una obra y sobre todo su significación iconográfica. Ernst Cassirer llamó valores <<simbólicos>> a la concepción de las formas puras, los motivos, las imágenes, las historias y alegorías; como producto de la ideología de una época. A la consideración e interpretación de dichos valores <<simbólicos>> se le llama iconología.

La iconografía es un método descriptivo, mientras que la iconología es un método interpretativo que proviene de la síntesis de un análisis.

Para poder considerar "correcta" la investigación en estos tres niveles de descripción pre-iconográfica, análisis iconográfico e interpretación iconológica; "nos es dado corregir y guiar nuestra experiencia práctica investigando acerca de la manera en que, bajo diversas condiciones históricas, los objetos y acontecimientos se han expresado a través de las formas (o sea, profundizando en la historia del estilo), así también nos es dado corregir y suplementar nuestros conocimientos de las fuentes literarias investigando acerca de la manera en que, bajo diversas condiciones históricas, los temas o conceptos específicos se han expresado a través de los objetos y acontecimientos (o sea, profundizando en la historia de

los tipos); "así también, o acaso con mayor razón, nuestra intuición sintética debe ser corregida por una investigación acerca del modo en que, bajo diversas circunstancias históricas, las tendencias generales y esenciales del espíritu humano se expresaron a través de temas o conceptos específicos". A esto se le denominaría historia de los síntomas culturales en general, o según Cassirer, historia de los símbolos.

Cualquier tipo de identificación o interpretación depende directamente del bagaje subjetivo de cada individuo, es por ello que "deberán ser rectificadas y corregidas por una investigación acerca de los procesos históricos cuya suma constituye lo que puede llamarse tradición".

La aplicación en el Tarot del método de interpretación creado por Panofsky, se hará en forma general a los 22 Arcanos Mayores dándole mayor importancia a la carta de "El Loco" ya que hay que recordar que será la carta prototipo para el rediseño.

En el siguiente cuadro sinóptico Panofsky resume su método de interpretación. Aquí aparece la investigación dividida en tres niveles, pero esta división en realidad no existe ya que la obra de arte debe ser considerada como una totalidad.

OBJETO DE INTERPRETACIÓN	ACTO DE INTERPRETACIÓN	BAGAJE PARA LA INTERPRETACIÓN	PRINCIPIO CORRECTIVO DE LA INTERPRETACIÓN (HISTORIA DE LA TRADICIÓN)
<p>I. Asunto primario o natural: a) fáctico y b) expresivo, que constituyen el universo de los motivos artísticos.</p>	<p>Descripción pre-iconográfica (y análisis pseudoformal).</p>	<p>Experiencia práctica (familiaridad con objetos y acontecimiento).</p>	<p>Historia del estilo (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones históricas, los objetos y acontecimientos fueron expresados mediante formas).</p>
<p>II. Asunto secundario o convencional, que constituye el universo de las imágenes, históricas y alegorías.</p>	<p>Análisis iconográfico.</p>	<p>Conocimiento de las fuentes literarias (familiaridad con temas y conceptos específicos).</p>	<p>Historia de los tipos (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones históricas, los temas o conceptos específicos fueron expresados mediante objetos y acontecimiento).</p>
<p>III. Significación intrínseca o contenido, que constituye el universo de los valores simbólicos.</p>	<p>Interpretación iconológica.</p>	<p>Intuición sintética. (familiaridad con las tendencias esenciales de la mente humana), condicionada por una psicología personal.</p>	<p>Historia de los síntomas culturales, o símbolos en general (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones históricas, las tendencias esenciales de la mente humana fueron expresadas mediante temas y conceptos específicos).</p>

DESCRIPCIÓN PRE-ICONOGRÁFICA



El Tarot marsellés es un mazo de cartas basadas en un formato rectangular, cada una de ellas contiene una ilustración por una sola cara (cuya técnica de representación en el Tarot original probablemente fue el grabado), estas formas creadas a partir de líneas fueron coloreadas con amarillo, azul, rojo, naranja, violeta, verde, negro y blanco.

El mazo de cartas esta dividido en dos grupos, el primero de ellos se le conoce como Arcanos Mayores o Triunfos y el segundo como Arcanos Menores, éste último consta de cuatro palos los bastos, las copas, las espadas y los oros.

En los Arcanos Mayores se pueden ver una serie de 22 figuras representando personas realizando diferentes actividades, todas llevan distintos vestidos y objetos en diversas atmósferas. En la parte inferior todas las cartas llevan escrito un nombre (a excepción de la carta No. 13) y en la parte superior tienen un número (al parecer romano), el número indica un orden del 1 al 21

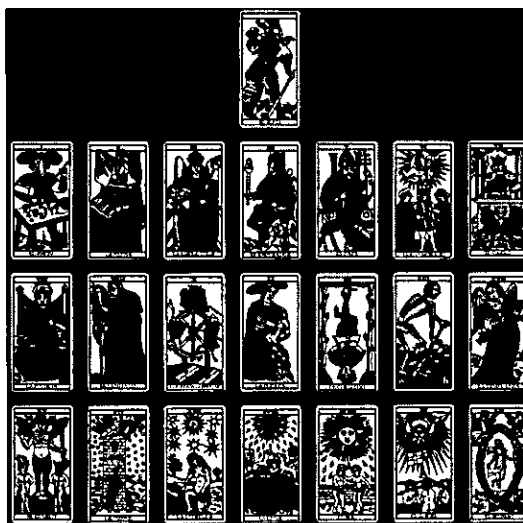
ya que la carta llamada "El Loco" tiene el número 0 y no tiene un lugar fijo en la serie.

La carta de "El Loco" tiene una figura masculina que va caminando hacia la derecha seguido por un perro que va desgarrándole el traje a la altura de la pierna derecha, con su mano izquierda sujeta un fardo y en su mano derecha lleva un báculo.

ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

Las 22 cartas de los Triunfos del Tarot de Marsella aparecieron durante el Renacimiento, época en la que se redescubre y tiene gran auge la Sección de oro, es por este motivo que su formato se basa en ella, siendo un rectángulo armónico raíz de 2. Recordemos que a la Sección de oro se le han asignado diversos nombres como: Divina proporción, Sección áurea, Número de oro o Sección phi. Santos Balmori dice: "La localización de la Sección de oro en una línea se obtiene dividiendo ésta en un punto exacto donde se equilibra su media y extrema razón. En otras palabras: se trata de dividir una línea cualquiera en dos partes desiguales, de manera que el trazo más corto sea, en comparación al mayor, igual que éste es en comparación al total".

Para poder interpretar la historia que nos cuentan los Arcanos Mayores, es indispensable revisar primero la construcción que forma esta alegoría.



La secuencia de esta historia se divide horizontalmente en tres niveles de siete cartas cada uno, y verticalmente en siete filas de tres cartas. En el esquema formado por la alegoría del Tarot de Marsella,

"El Loco" no tiene casilla porque él es el que pasea en esta historia. Las siete cartas de cada uno de los tres niveles guardan en conjunto un significado especial el primero es el "Reino de los dioses", el segundo es el "Reino de la realidad terrestre" o "Reino de los seres vivos o acontecimientos", y el tercero es el "Reino de la iluminación celestial o autorrealización"; de igual manera estas cartas vistas de forma vertical tienen un significado y función diferentes, la carta colocada en medio de cada una de las siete filas formadas de tres cartas, se encarga de ser la intermediaria de fuerzas antagónicas, es decir, que las siete cartas que forman el "Reino de los seres vivos o acontecimientos" equilibran fuerzas contrarias, por ejemplo: la carta número 8 "La Justicia" actúa como intermediaria entre la carta número 1 "El Mago" y la carta número 15 "El Diablo".



La primera carta en esta alegoría es "El Mago", representa un mago haciendo trucos, engaña con sus manos y con artefactos diseñados especialmente para eso, juega con el espacio, con el tiempo y con la lógica. La segunda carta del primer nivel es "La Papisa" o "Sacerdotisa", como se vio antes esta carta es el

arquetipo de la virgen que aparece en diversas culturas, es el principio femenino. Las cartas número 3 y 4 "La Emperatriz" y "El Emperador", simbolizan los arquetipos de la Madre y del Padre guardando sus opuestos como la Bruja Negra y el Cruel Tirano. El arcano número 5 es "El Sumo Sacerdote" o "El Papa o Hierofante", él representa a Dios en la tierra, su poder es mayor al de "El Emperador" por ser sabio e iluminado. La penúltima carta del primer nivel se llama "El Enamorado", representa a un joven de pie entre dos mujeres, es una situación triangular arquetípica donde este joven inmóvil debe tomar una decisión, el dios que ayuda en esta decisión es Eros quien aparece en el cielo con su arco y flecha, al decidirse este joven se convierte en héroe e inicia su camino hacia la autorrealización. La última y séptima carta de este reino es "El Carro" simboliza al héroe como un joven rey que ha encontrado un vehículo para seguir el viaje por esta historia, esta es la primera carta con proporciones humanas ya que los anteriores arcanos son representados en grandes dimensiones por ser dioses.



En el segundo nivel la primera carta es "La Justicia" (carta número 8), aquí el héroe de la historia es ayudado por esta figura femenina que le permite medir y equilibrar sus asuntos difíciles. A este símbolo de la justicia le sigue con el número 9 "El Ermitaño", este fraile lleva una linterna que le permite al héroe encontrar una luz espiritual. La carta con el número 10 es "La Rueda de la Fortuna", simboliza la fuerza sin control que da buena o mala suerte en la vida. "La Fuerza" es la carta número 11, muestra a una mujer domando a un león y representa en el héroe el dominio de su naturaleza animal. En la carta número 12 se ve al héroe colgado boca abajo atado de un pie, no está lastimado pero sí está indefenso y desvalido, y por ello es que a esta carta se le llama "El Colgado". La carta siguiente es el arquetipo de "La Muerte" y tiene el número 13. El último en este nivel es un ángel es la carta número 14 llamada "La Templanza", el ángel es una figura que ayuda al héroe proporcionándole energías positivas vertiendo las esperanzas de una vasija a otra.



En el tercer nivel la primera carta es "El Diablo" (carta 15), este es un arquetipo poderoso representa a la estrella caída, Satán. "La torre" es la carta 16 y simboliza la destrucción. Con el número 17 aparece "La Estrella", ésta le da al héroe nuevas ilusiones y esperanzas. "La Luna" es la carta 18, la Luna guarda el miedo, el peligro, la oscuridad; mientras que "El Sol" le da al héroe el éxito y la fortuna deseados (carta 19). De la carta 16 a la 19 el héroe experimenta la iluminación en orden ascendente. En "El Juicio" aparece un ángel con una trompeta resucitando a un joven que se muestra levantándose de su sepulcro, esta carta número 20 simboliza el renacimiento. La carta con la que finaliza la historia es "El Mundo" (carta 21), aquí se observa un bailarín que reúne todas las fuerzas contradictorias, esta carta representa la unión de los opuestos es decir la autorrealización.



La carta de "El Loco" contiene a un personaje singular, representa a un nómada que inmortal como todas las cartas anteriores, puede viajar a su antojo por esta alegoría y puede incluso sustituir a otro personaje por ser mimético, es por esto que su vestimenta es multicolor. En los detalles de su vestimenta se observa que en el diseño se unen opuestos por ejemplo: su capucha es una copia ridiculizada de la del monje, sin embargo guarda relación con el espíritu por la campanilla que le cuelga de la punta, esta campanilla simboliza el eco de las campanas de la solemne misa. "El Loco" establece una relación entre dos mundos, el externo y cotidiano (consciencia) y el de la imaginación (inconsciente).



Como se mencionó en la descripción pre-iconográfica de "El Loco", éste es acompañado por un perrito que le muerde como tratando de avisarle algo, pero "El Loco" no le hace caso ya que a él lo guía su instinto, su naturaleza animal que a veces lo hace perder la cordura. "El Loco" se mueve a su antojo por espacio y tiempo no tiene rumbo fijo.

La palabra <<loco>> (fool) procede del latín follis, que significa <<fuelle, globo, saco de aire>>, en francés la palabra <<loco>> Le Fou se relaciona con Le Feu que significa fuego. El fuele es un instrumento que recoge el aire para mandarlo a una dirección determinada, de la misma manera "El Loco" reúne las energías (del fuego) para dar espíritu a la acción.

El báculo que lleva este personaje andrógino simboliza un cetro que lo vincula con el Rey, pero también representa al falo en dos sentidos el impúdico y el de la fertilidad. "El Loco" se maneja por impulsos y es por este motivo que es un trotamundos que lleva a la espalda muy pocas pertenencias del mundo material en un pequeño saco. Esta carta simboliza la creatividad y la destrucción en el orden y la anarquía.

El solitario Loco del Tarot de Marsella se dirige hacia la derecha, es decir, hacia la consciencia; él nació con el número cero, nació con la <<nada>> que ocupa un espacio y tiene poder, al igual que el vacío cero "El Loco" es una paradoja, ya que puede aumentar el valor de la carta que esta junto a él; ambos expresan la <<nada>> guardando todo.

"El Loco" es iridiscente, inaprehensible, existencialista, creativo... es libre.



ANÁLISIS ICONOLÓGICO

Como ya se mencionó anteriormente el origen del Tarot es desconocido, aunque se calcula que apareció hace seis siglos. Se utiliza con fines lúdicos y adivinatorios y existen muchas versiones de diferentes épocas.

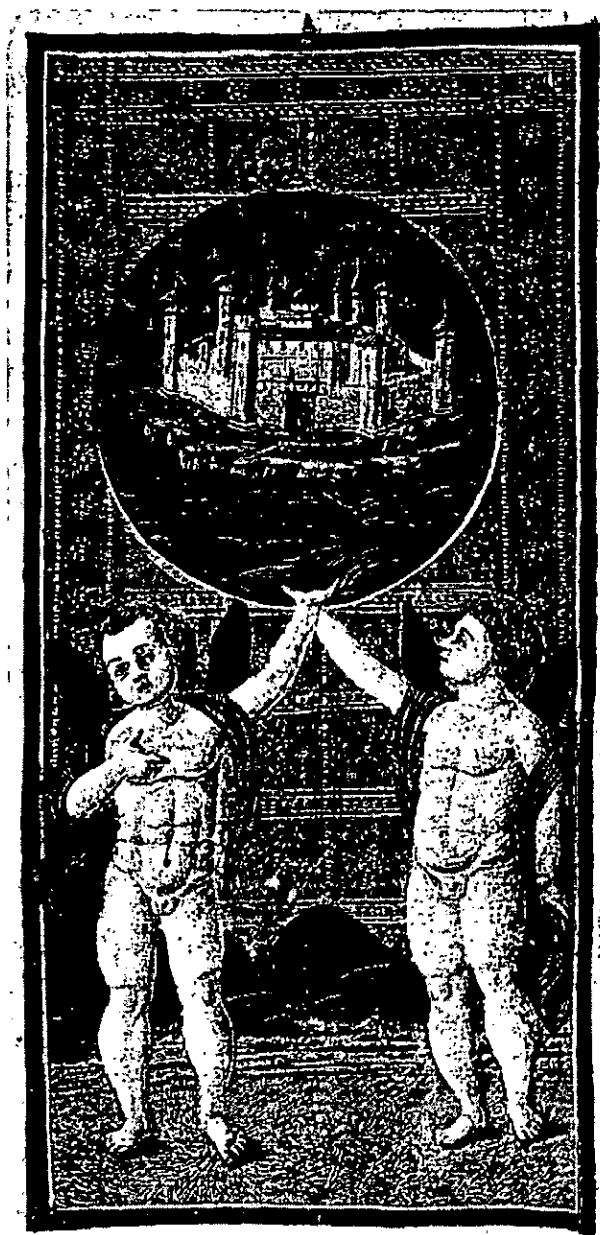
El Tarot es el antecesor de las barajas modernas, y al igual que ellas los Arcanos Menores están compuestos de cuatro palos con diez cartas numeradas: bastos, copas, espadas y oros, de aquí proceden las picas, corazones, tréboles y diamantes de la baraja francesa o internacional. En las barajas modernas ha desaparecido la alegoría de los Triunfos, el único arcano mayor que ha perdurado en ellas y que fue adoptado por diversos juegos es el Comodín o Jocker que es el descendiente de "El Loco"; ésta es otra razón del porqué esta carta ha sido elegida como prototipo para el rediseño además de otros motivos que han sido considerados anteriormente. "El mazo del Tarot representa una república más

cumplidamente que las piezas del ajedrez representan la corte de un rey; en el Tarot ningún estado se halla ausente, como ninguno falta en una república; hay oro para recompensar a los buenos y espadas para defender la patria; hay caballeros, servidores, juglares, triunfos, emperadores, papas y locos".³⁹

Algunas teorías sostienen que los Triunfos son los estadios de algún ritual iniciático egipcio; A. E. Waite y Heinrich Zimmer, creen que tuvieron su origen en Occidente creados por los albigenses, esta secta gnóstica data del s. XII en Provenza. Paul Huson piensa que eran un signo mnemotécnico para la nigromancia y la brujería. Gertrude Moakley afirma que su origen es esotérico y que son adaptaciones de las ilustraciones de sonetos de Petrarca. Algunos reconocen su origen en el legendario <<libro de Thot>> o de Hermes Trimegisto. En fin, rosacruces, aficionados a la cábala, teósofos y ocultistas dan una interpretación y origen distinto a esta construcción simbólica. Arcano significa secreto.

Uno de los Tarots más antiguos que se conserva es el de Marsella, que hipotéticamente Colette H. Silvestre cree que apareció a fines del s. XV o principios del s. XVI. Las imágenes de este Tarot son las únicas que corresponden con las actuales de los Tarots contemporáneos, y es por esta razón que es considerado el Tarot "original", ya que otros remanentes que se conservan de barajas antiguas no tienen esta correspondencia. Las primeras cartas que aparecieron del Tarot marsellés tienen un diseño lujoso pintado a mano con un papel fabricado a partir de fibras vegetales. Algunos de los "primeros" Tarots parecen estar dedicados a familias importantes de aquella época como lo eran los Vizconti o los Sforza, ya que es únicamente la aristocracia la que puede encargar estas costosas estampas.

39 J.P. Bayard, "La práctica del Tarot", pp. 11



TAROT DE LA FAMILIA VISCONTI

En el diseño del Tarot de Marsella se deja ver la influencia del puerto que les dio origen. El puerto de Marsella en Francia, fue fundado por una colonia focense en 600 a. de J. C. llegando a ser el mayor puerto del Mediterráneo.



FRANCIA

En el Tarot marsellés según Sallie Nichols "el dibujo trasciende lo personal, no hay evidencia de que fuese creado por un individuo", como son la mayoría de las barajas contemporáneas; y otra diferencia es que este Tarot nos llega sin libro de instrucciones, simplemente nos ofrece una historia en dibujos, una alegoría que activa nuestra creatividad.

Las barajas modernas del Tarot vienen acompañadas por un libro de instrucciones, que pretende decir con palabras lo que no se haya percibido en imágenes, y han sido pintadas por personas o grupos conocidos, por ejemplo: los Tarots de A. E. Waite, Aleister Crowley, <<Zain>>, Paul Foster Case (entre otros como los citados anteriormente en los tipos de Tarots). A algunas de éstas barajas les han añadido construcciones simbólicas de otras teorías teológicas y filosóficas, como los símbolos cabalísticos, los del alfabeto hebreo, los rosacruces, los alquímicos o astrológicos; esto hace más complejo su estudio.

El Tarot más antiguo que se conserva apareció en la época medieval y el Tarot de Marsella surge en el Renacimiento y es por ello que este último conjunta la visión antagónica de estas dos épocas; este dato lo simboliza muy bien el arcano llamado "El Juicio", este arcano representa el cambio y el resurgimiento del arte de la antigüedad construyendo nuevas ideas a partir de él, ideas que no sólo repercutieron en las artes visuales, sino en toda la concepción del universo. "El arte medieval

extraía sus temas del mundo ultraterreno, y por ello estaba fuera del campo de la representación naturalista, y tenía que ser simbólico. El arte en el Renacimiento entró en una nueva fase de autorreconocimiento al comenzar los artistas a pensar menos en términos de alegoría, simbolismo y lecciones morales, y más en términos de problemas estéticos, formas de representación y artificios pictóricos".⁴⁰



EL JUICIO

Durante el Renacimiento se busca y surge un ideal de la figura humana y de su espíritu, así como el interés por la realidad tangible, creando de este modo nuevos juicios estéticos. Se comenzó a reconsiderar y a observar más detenidamente la naturaleza, surgiendo el humanismo e individualismo. Se utilizan nuevos recursos en la forma como lo es la medalla, un ejemplo de esta forma empleada para retratos y alegorías es la carta de "El Mundo".

40 W. Fleming, 'Arte música e ideas' pp.176



En el Gótico época de gran simbolismo, se concebía a Europa como un Imperio Cristiano y es por ese motivo que se pretendía librar a las tierras del Mediterráneo oriental de los infieles, ya que en este sitio nació el Cristianismo. Al llegar el Renacimiento el comercio en los puertos era de gran importancia en Europa ya que permitía el intercambio de obras de arte y artistas entre gobernantes, situación que fue modificada con la llegada de la Reforma que provocó un nuevo espíritu en la visión del mundo y un desarrollo en los aspectos paganos. Así los artistas del Renacimiento trabajaron para Papas o Reyes por igual.

Las cartas del Tarot contiene desde luego características influenciadas por el Gótico como la verticalidad, la utilización del color en los vitrales, el simbolismo matemático entre otras cosas. "El Tarot comparte el carácter de la piedra tallada que se yergue en la penumbra de la iglesia: es hermano de la escultura, las vidrierías y la miniatura; a través de todos ellos se transmiten las ideas, pues el libro resulta poco accesible y son muchos los analfabetos de la época".⁴¹

Sabemos que es imposible proponer para el color una semántica perfecta, lo que sí podemos explorar mediante un análisis perceptivo, es como el color refleja

⁴¹ J.P. Bayard, "La práctica del Tarot" pp.11

la historia ideológica de todas las civilizaciones; a través de las diferentes versiones sobre el color se pueden interpretar algunas imágenes como el Tarot marsellés. Este Tarot utiliza dos colores básicos el azul y el rojo, M. Brusatin en su libro "Historia de los colores" nos dice: "...la percepción visual aparece centrada en dos colores fundamentales y parece obedecer a un cerebro doble: el rojo y el azul, con asociaciones intuitivas y esquemáticas de acciones centrífugas del rojo y reacciones centrípetas del azul (lo mismo para los colores cálidos y los colores fríos, en los cuales se hace referencia a estos dos tintes dominantes, y eso se llama, inconscientemente, hacia una oposición originalmente simbólica entre color masculino y uránico (azul) y el color femenino y de la tierra (rojo)". En la época medieval en la que aparece el Tarot todo el mar Mediterráneo en donde se localizaba la ciudad de Marsella es conquistado por una gama colórica muy amplia del rojo-púrpura de los fenicios, la tintura era conseguida extrayéndola de millares de múrices y caracoles marinos de una especie particular; esta tintura ya no puede reproducirse actualmente y es muy probable que el Tarot marsellés la tuviera en su versión original. Así como el color rojo-púrpura fenicio, las demás tinturas eran fabricadas mediante procesos muy sofisticados de elaboración los cuales algunas veces eran secretos.

En el Medioevo el comercio de tinturas concentraba una gran cantidad de conocimientos botánicos y de acuerdo al compuesto se podía saber cual era el lugar de su origen y fabricación. El comercio de tinturas fue importante dentro de la economía de Francia ya que algunos tintes tenían un fuerte prestigio. "La mezcla de los secretos y el deseo de poseer nuevas técnicas y nuevas riquezas vinculadas al predominio de los tintes, protegidas y unidas a las corporaciones urbanas, producen desde el fin del bajo Medioevo una verdadera migración de grupos de maestros tintoreros de una ciudad y de una nación a la otra".⁴²

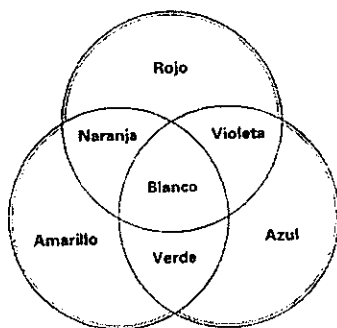
"En la práctica pictórica se establece, en forma evidente, una mayor atención a los grados y a los valores de los colores en el empleo del oro puro en hojas y en los azules de diferente precio y de diferente calidad. En los contratos para la ejecución de trabajos pictóricos aparece con frecuencia una diferenciación de los tintes con relación a los diversos grados de devoción que evocan las imágenes de la pintura, en este orden: la *latria* es el máximo de adoración que corresponde a la

42 M. Brusatin, "Historia de los colores" pp.63

Santísima Trinidad; la *dulía* corresponde a los santos, a los ángeles, a los padres de la Iglesia; la *hiperdulía*, que es una forma de veneración mayor que la anterior, se debe a la Madre de Dios".⁴³ Al contratar a un pintor se le pagaba por anticipado el azul y el oro, cobraba de acuerdo a su uso, la riqueza y valor del tinte, el número de figuras y sus diferentes grados de importancia; el tiempo de ejecución del cuadro quedaba abierto según la habilidad del artista y todo esto determinaba el valor de la obra.

Durante el siglo XV los progresos de la imprenta permiten realizar la impresión mediante planchas, y es necesario simplificar el dibujo para crear un modelo que pueda reproducirse en un elevado número de ejemplares; el color estampado a mano mediante patrones estarcidos se conjuga perfectamente con el dibujo de las formas. El modelo comúnmente empleado para la impresión es la madera (aunque también se utiliza el grabado en metal como es el caso del grabador Alberto Durero que en 1506 produjo una serie de láminas basadas en los *tarocchi* de Mantegna) sirviéndose de un limitado número de colores para poder realizar dibujos sencillos.

En el Tarot marsellés la distribución de los colores no es arbitraria sino que refuerza juiciosamente el simbolismo de cada carta y corresponden a un valor esotérico siendo muy intensos. Los colores utilizados en este Tarot son los primarios y secundarios (amarillo, azul, rojo, verde, violeta, naranja) blanco y negro; y según Jean-Pierre Bayard se vinculan al simbolismo de la siguiente forma:



43 Ibid, pp.53

ROJO: espíritu.
 AMARILLO: cuerpo.
 AZUL: alma.
 NARANJA: espíritu corporal.
 VIOLETA: alma espiritual.
 VERDE: alma corporal.
 BLANCO: unidad, síntesis, lealtad, armonía, pureza, iniciación.

Bayard también relaciona estos siete colores cromáticos con los siete metales (con sus respectivos valores atómicos) y los siete planetas:

Sol	Oro (Au, 79)	AZUL
Mercurio	Mercurio (Hg, 80)	VERDE
Saturno	Plomo (Pb, 82)	AMARILLO
Marte	Hierro (Fe, 26)	NARANJA
Venus	Cobre (Cu, 29)	ROJO
Luna	Plata (Ag, 49)	BLANCO
Júpiter	Estaño (Sn, 50)	VIOLETA

"El simbolismo de los colores, actualmente poco conocido, fue practicado hasta finales de la época medieval. La Iglesia respetaba rigurosamente estas obligaciones espirituales, hoy día por desgracia tan olvidadas, e incluso en 1870, el abate Charles-Auguste Auber, canónigo de Poitiers, intentó restablecerlas".⁴⁴

En el Renacimiento fue inmensa la creación artística, los artistas eran al mismo tiempo pintores, poetas, escultores, orfebres y hasta arquitectos; demostraron su dominio en la técnica y revitalizaron teorías de proporción. Piero della Francesca redescubrió y reavivó el uso de la divina proporción y la enseñó a su discípulo Luca Paccioli quien la divulgó en su obra de la "Divina Proporción", el libro fue ilustrado por Leonardo da Vinci. La difusión de la divina proporción tuvo auge y todos los creadores basaron sus obras en ella como ejemplo se encuentran El Greco, Durero y Luca de la Quercia entre muchos otros. Y es por este motivo que el formato de las cartas del Tarot de Marsella está basado en dicha teoría de composición.

44 Bayard. op. cit. pp.135

Otra característica importante del estilo renacentista es el orden geométrico y la estructuración de los motivos, según Santos Balmori existieron tres hechos y una premisa fundamentales:

1. Concepción por el Giotto de la "composición orgánica", es decir: que todos los personajes del tema fueron actores verosímiles, por su situación y actitud en la acción que se pretendía relatar.
2. Captación por Masaccio, del aspecto realista del volumen y actitud de personajes, ropajes y fondos: luz y sombra lógicas.
3. Ambas cosas imponían la necesidad de preocuparse de las leyes de la óptica: se descubren, plantean y utilizan las premisas de la perspectiva fundamental, línea de horizonte, punto de vista y puntos de fuga de planos y volúmenes.

Y la premisa fundamental fue el redescubrimiento de la divina proporción para poder construir coherentemente, y poder colocar en la estructura los elementos de la anécdota con todos sus personajes y ropajes, con todo su espíritu. De tal forma aparecen los personajes del Tarot marsellés, relatándonos anécdotas del loco-héroe con situaciones, actitudes, acciones, vestimentas, línea de horizonte, puntos de vista, planos, volúmenes, con luz y sombras; para llegar a la autorrealización.

El arcano de "El Loco" es el equivalente del bufón, el bufón al igual que el perro real pertenecía al rey y tenía un lugar privilegiado, gracias a su postura como confidente del rey actuaba de espía o informante y como crítico. Al "Loco" se le puede comparar también con un mendigo o con los arlequines del Renacimiento, que a menudo son representados con coronas como la del Rey. La costumbre de tener la presencia de un bufón en cortes y familias nobles data de tiempos remotos y se mantuvo hasta el siglo XVII. Este arquetipo nos remite a los parias, a los <<amigos de Dios>>, al <<tonto del pueblo>> que sobrevivía gracias al auxilio del pueblo. Los enanos, los jorobados o deformes a veces eran escogidos por la realeza como bufones, ya que se pensaba que estaban elegidos o tocados por la mano de Dios y esto le daría buena suerte a su corte. "Los príncipes, al dar entrada antiguamente en sus cortes a esa especie de locos o bufones, han querido, gracias a

una libertad de lenguaje de la que nadie se ofendía, e conocer y corregir sus defectos".⁴⁵

Los artistas del Renacimiento representaron al loco, al bufón, al mendigo o al arlequín, y así ha sido perpetuado este personaje hasta nuestros días en donde podemos encontrarlo en cualquier lado... hasta en un espejo.

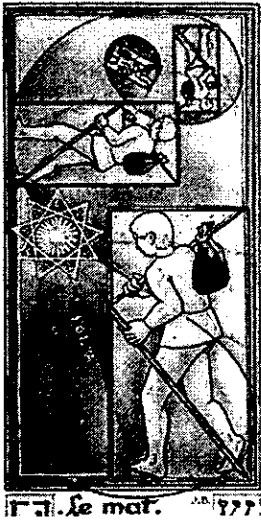


Fragmento de "LAS MENINAS" (Velázquez)



Fragmento de un tríptico pintado por el "Bosco"

45 E. Rotterdam, "Elogio de la locura" p. 170



THE FOOL







0 THE FOOL



0 The Fool



THE FOOL .

CAPÍTULO III

"El profeta en cada uno de nosotros es el rasgo de locura que nos hace prosperar en nuestro vacío."

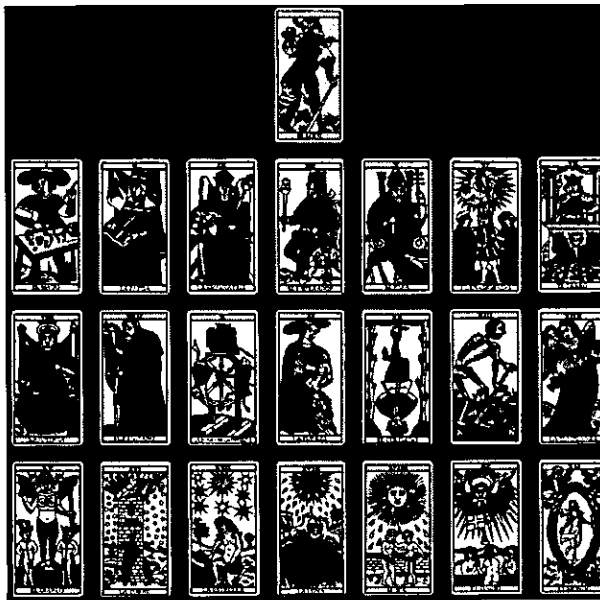


Para dar inicio al tercer capítulo cabe aclarar que la propuesta para el rediseño de los Arcanos Mayores que a continuación será expuesta, se dirige a personas familiarizadas con las cartas del Tarot, ya que el prototipo de este trabajo es una síntesis de la iconografía que se maneja en el Tarot de Marsella.

3.1 PROCESO DE GRAFICACIÓN

Como ya se mencionó en el capítulo anterior los Arcanos Mayores tienen un orden y forman una estructura, dentro de ésta las cartas pueden ser interpretadas de manera horizontal o vertical. Se vio como los 22 Triunfos se conforman en 3 hileras horizontales y 7 hileras verticales y como "El Loco" no tiene casilla.

Se tienen entonces 3 niveles y cada uno representa un reino, el primero es el "Reino de los Dioses", el segundo el "Reino de la realidad terrestre o consciencia del ego" y el tercero el "Reino de la iluminación celestial o autorrealización". El segundo nivel tiene como función el equilibrar las fuerzas antagónicas.

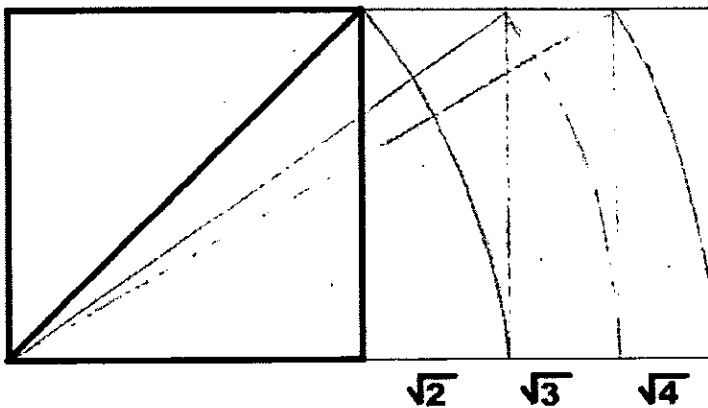


En los Tarots que se han observado durante este estudio, no se enfatiza la relación que guarda la estructura formada por los personajes, y el vínculo establecido entre carta y carta puede enriquecer la interpretación de su carga semántica. En el rediseño de este trabajo se hará hincapié en este dato incluyendo en la envolvente la relación modular entre las cartas.

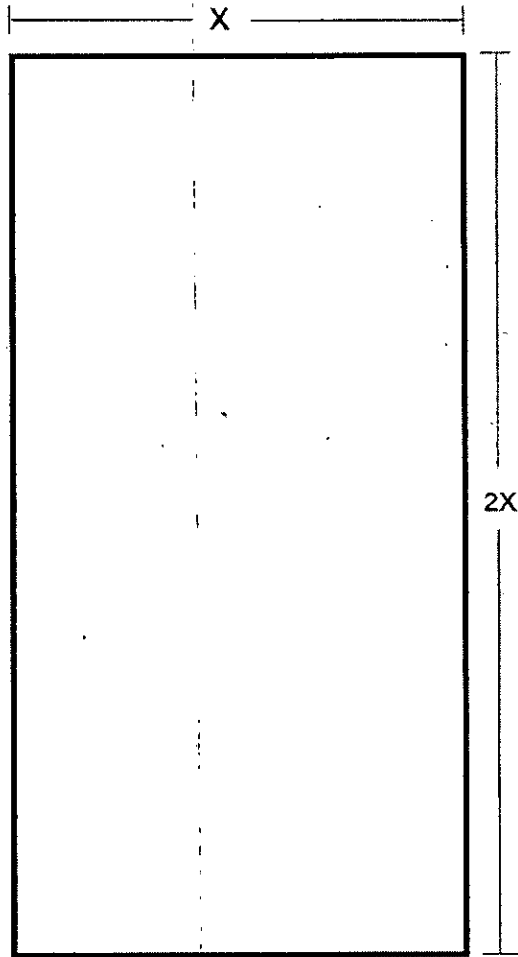
A) FORMATO

El Tarot marsellés tiene como formato un rectángulo armónico raíz de 4 (presumiblemente), las dimensiones del formato pueden variar de acuerdo a la edición de las cartas pero siempre conservando la proporción del rectángulo raíz de 4.

Como ya se vio, durante el Renacimiento se reutilizó la sección áurea y es por ello que el Tarot marsellés guarda este principio en los formatos de sus ediciones más antiguas. El prototipo aquí planteado conservó esta proporción ya que es una característica importante que habla de su origen.

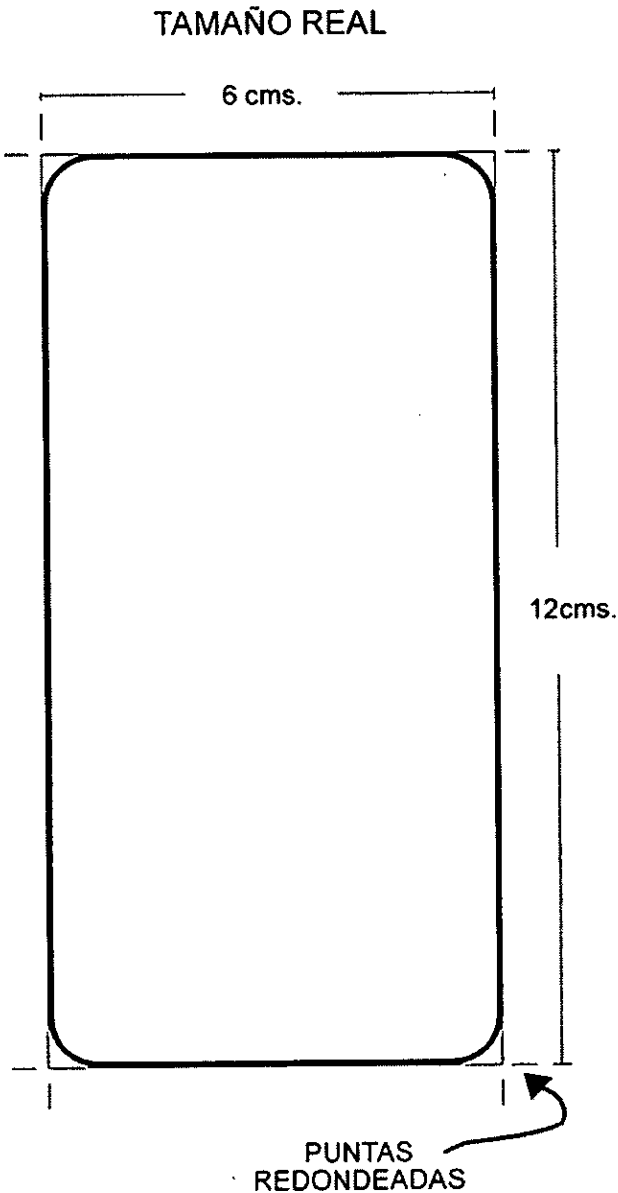


RECTÁNGULO ARMÓNICO



ESQUEMA DE PROPORCIÓN

Las dimensiones en el rediseño son de 6 x 12 cms. debido a que estas medidas hacen más accesible su lectura, ya que les permite ser manipuladas con facilidad, por que en algunas otras ediciones u otros tipos de Tarots los formatos utilizados son mayores y esto dificulta su manejo. Como las cartas se deben barajar constantemente es necesario que el rectángulo de su formato tenga las puntas redondeadas.



B) SOPORTE

Cualquier publicación no puede ser impresa adecuadamente sin considerar la calidad del papel, y la clase necesaria depende a su vez del contenido. Además del grosor y la opacidad, conviene tener presentes el tamaño, la textura, el peso, la calidad y el color del papel. De acuerdo a su aspecto los papeles pueden ser alisados, satinados, estucados, etc., y los empleados en las imprentas se agrupan en dos clases: a) naturales, es decir, sin recubrimientos, b) size press o encolados superficiales, pigmentados, y estucados o couches.

Inicialmente se había considerado la posibilidad de que el rediseño tuviera un soporte plástico, porque este tipo de material le permitiría a la baraja una duración prolongada y podría ser fácilmente limpiada, pero durante la investigación encontramos que las cartas del Tarot por ser producto de mitos y por atribuírseles características divinas, son objeto de múltiples ritos iniciáticos que únicamente un material como la cartulina puede contener.

Al material en que son creadas estas cartas se le atribuye también ciertas propiedades que son de trascendencia dentro de las creencias de los Tarotistas, ya que las cartas deben ser "curadas" antes de emplearlas con fines adivinatorios.

Por lo antes descrito el prototipo se realizó sobre la base de esta creencia, además de tener en cuenta que el rediseño pretende ser una edición pequeña de tipo artesanal.

La cartulina elegida fue la cartulina Couche mate doble cara 90 x 125 cms. de 22 puntos, de donde se obtienen 7 juegos de 22 cartas. Este tipo de cartulina se utiliza con frecuencia para la elaboración de barajas porque permite un buen manejo por su textura lisa, es resistente y es adecuada para impresión en offset.

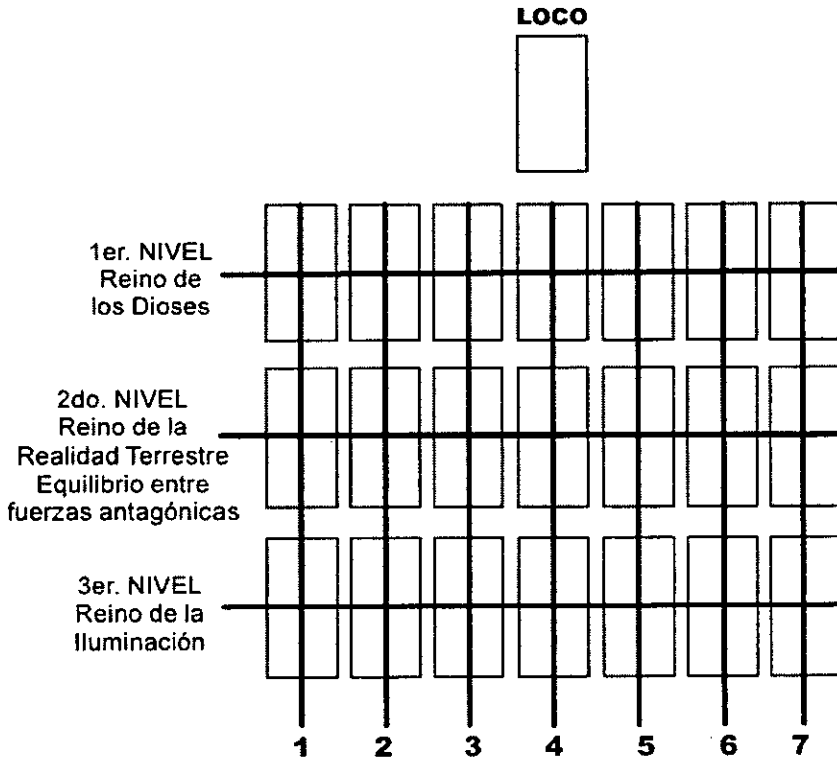
Para obtener el papel estucado o couche, al papel común se le agrega una pasta especial a base de caolín, arcilla blanca de gran pureza, mezclada con yeso y otros ingredientes.

C) ENVOLVENTE

Considerando lo expuesto al inicio de este capítulo, en la envoltura se señaló los vínculos que tienen las cartas entre sí, las cartas forman una cadena y por eso durante una lectura aunque no se presenten organizadas de acuerdo a la historia que narran, pueden conectarse y cada eslabón debe coincidir con el otro. Se estableció entonces un orden mediante una secuencia gráfica.

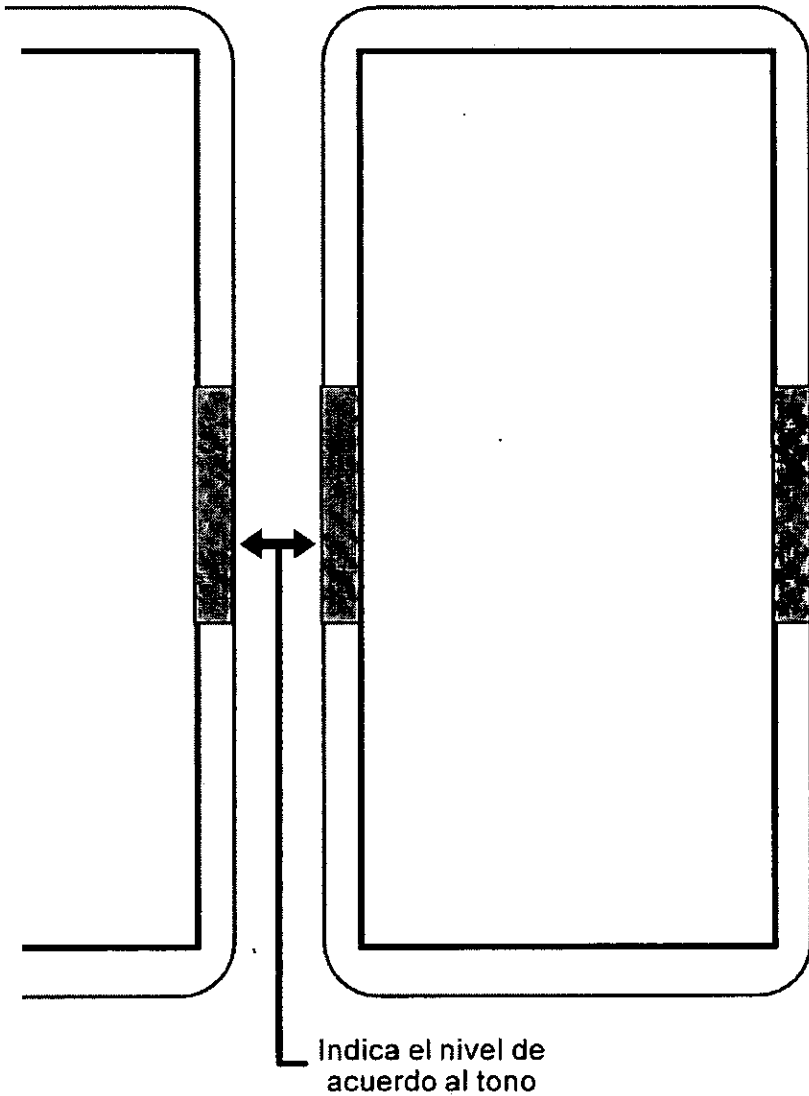
Según D. A. Dondis "Una disposición secuencial en el diseño está basada en la respuesta compositiva a un plan de presentación que se dispone en un orden lógico. La ordenación puede responder a una fórmula, pero por lo general entraña una serie de cosas dispuestas según un esquema rítmico".

DISPOSICIÓN SECUENCIAL



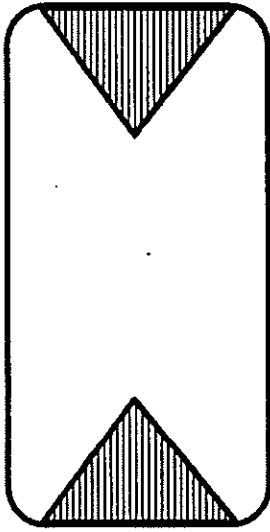
El tamaño de la imagen es de 5.4 x 10.8 cms. entonces de forma horizontal y por tener un margen reducido entre las dimensiones del formato 6 x 12 cms. y el recuadro de la imagen, la cadena se estableció de la siguiente forma:

INDICACIÓN HORIZONTAL

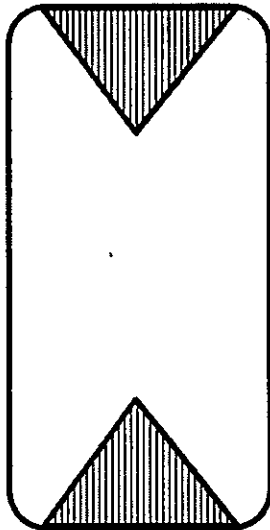


Verticalmente la indicación de la cadena se realizó de forma distinta ya que aquí además de indicar la relación modular, se debía incluir elementos tipográficos en la parte superior e inferior de cada carta por lo tanto se necesitaba más espacio. La indicación se hizo mediante un triángulo isósceles, que al unirse una carta con otra forma un cuadrado. Para obtener dicho espacio se sobrepaso el destinado a la imagen de la siguiente manera:

INDICACIÓN VERTICAL



Las texturas se unen
indicando una fila o
hilera



D) BOCETOS

Al comenzar ésta tesis se consideraron dos posibles soluciones para el rediseño de las cartas, la primera de ellas consistía en conservar la gráfica medieval del Tarot de Marsella y la segunda era proponer una nueva gráfica basada en la síntesis de los elementos de la iconografía.

Se eligió la segunda opción ya que ésta permitiría aportar una nueva forma de concebir éstos símbolos, respetando desde luego las características fundamentales de estos íconos medievales.

Dentro de los elementos importantes en la iconografía de la carta de "El Loco" se encuentran:



1) La dirección del personaje, ya que éste en el Tarot de Marsella, camina de izquierda a derecha pasando por todas las imágenes en búsqueda de su "iluminación celestial". En algunos Tarots como el acuariano o el de Waite la carta de "El Loco" se dirige hacia la izquierda, esto hace cambiar el significado de la iconografía.



LOCO DEL TAROT ACUARIANO

- 2) Su carácter andrógino.
- 3) "El Loco" es acompañado por un perrito que como ya se mencionó es parte de su naturaleza animal.
- 4) Un báculo en la mano derecha.
- 5) Un pequeño saco a la espalda sostenido por la mano izquierda.

Para la elaboración de la síntesis, se decidió conservar una gráfica figurativa que contuviera los cinco elementos anteriores agregándole diversas texturas y planos. Pretendiendo que la síntesis sea más directa y fuerte como imagen simbólica.

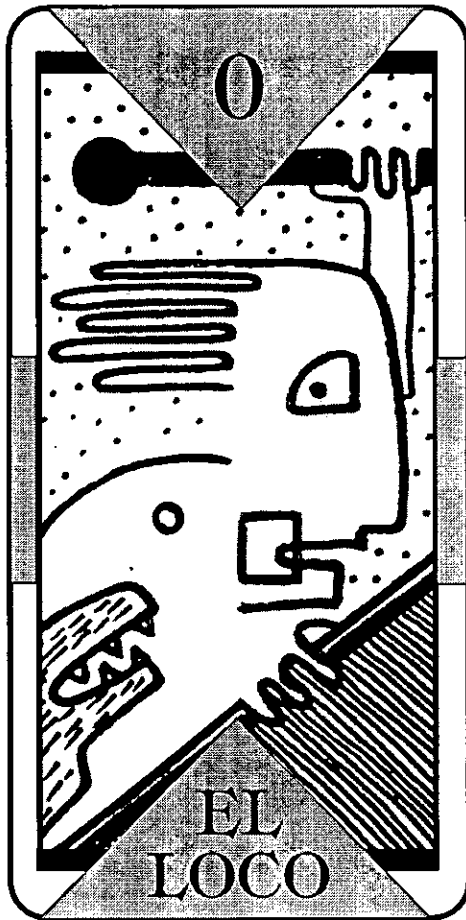
También se consideró una técnica muy utilizada en el Renacimiento llamada *non finito*, la cual consiste en dejar una parte de la figura sin terminar para así darle acento a lo demás.

La gráfica utilizada en el rediseño también dependió de una apreciación estética de estos símbolos, que en la mayoría de las veces, es el motivo de la creación de nuevos diseños como el realizado por Deborah Koff-Chapin en su juego de cartas "Soulcards", que se basa en la contemplación estética de las imágenes de los Tarots clásicos, en donde se pierden los rasgos característicos de cada símbolo, pero que propone de igual forma una contemplación puramente estética. El

Tarot "Soulcards" no tiene ya ni el apoyo de un mensaje lingüístico.

El rediseño de este trabajo pretendió conservar los diferentes mensajes de estas cartas además de la consideración del plano estética. Ya que como menciona Roland Barthes en su libro *La Semiología*, "toda imagen es polisémica; implica, subyacente a sus significantes, una <<cadena flotante>> de significados, entre los cuales el lector puede elegir algunos e ignorar los otros".⁴⁶

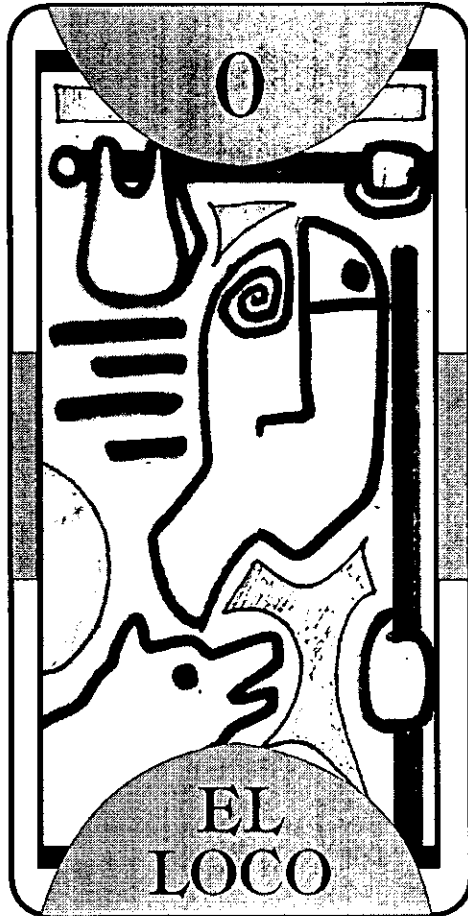
46 Barthes, Roland y otros. *La semiología* pp.131.



Este boceto fue rechazado por no representar claramente los elementos importantes de la iconografía.



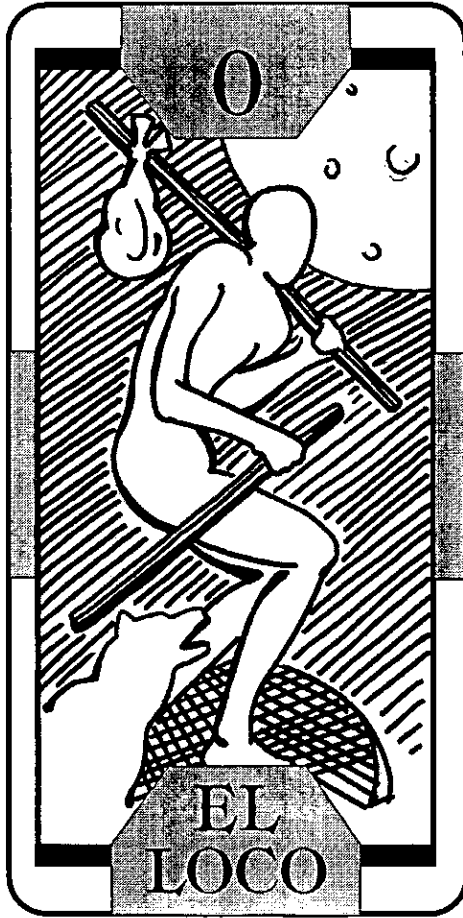
El carácter que se le da a la carta de "El Loco" en este boceto, se consideró no muy adecuada para ser el prototipo.



El estilo gráfico de este boceto no corresponde con la sobriedad manejada en las cartas de Tarot.

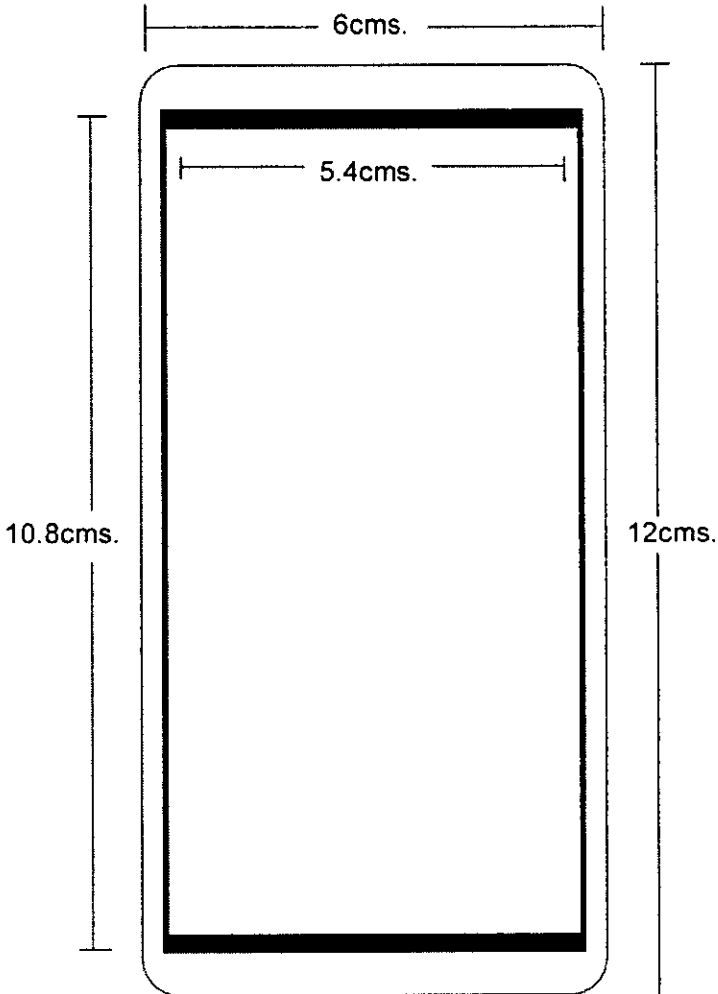


En la envoltura de este boceto y del consecuente se pierde la característica de "cadena" que manejan las cartas de forma vertical.



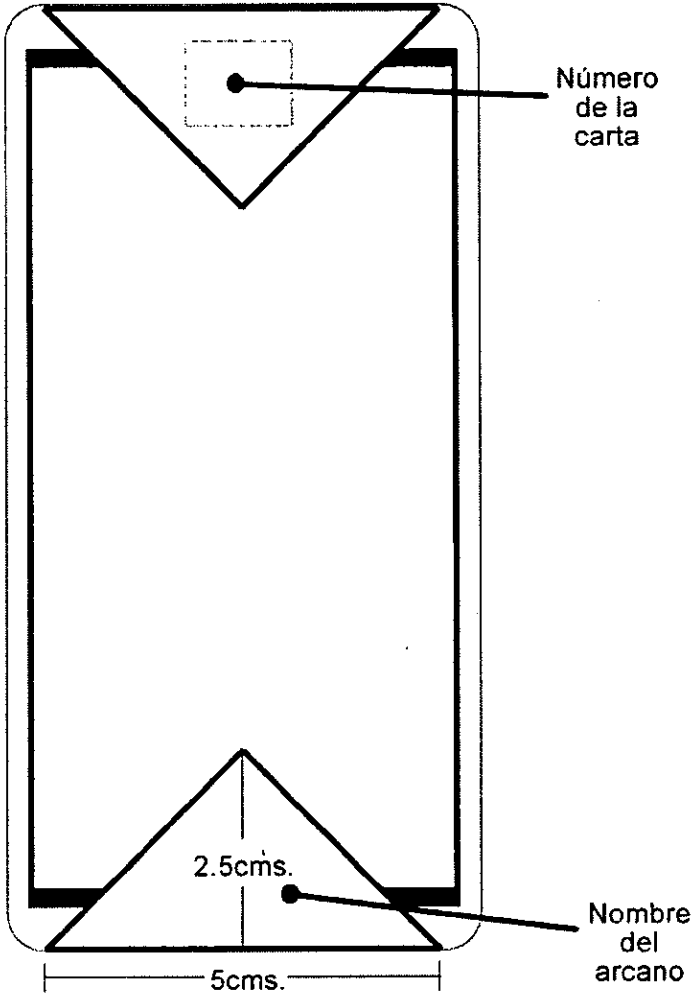
E) DIAGRAMACIÓN

Tenemos entonces una carta con un formato de 6 x 12 cms., el recuadro destinado a la imagen tiene unas dimensiones de 5.4 x 10.8 cms.

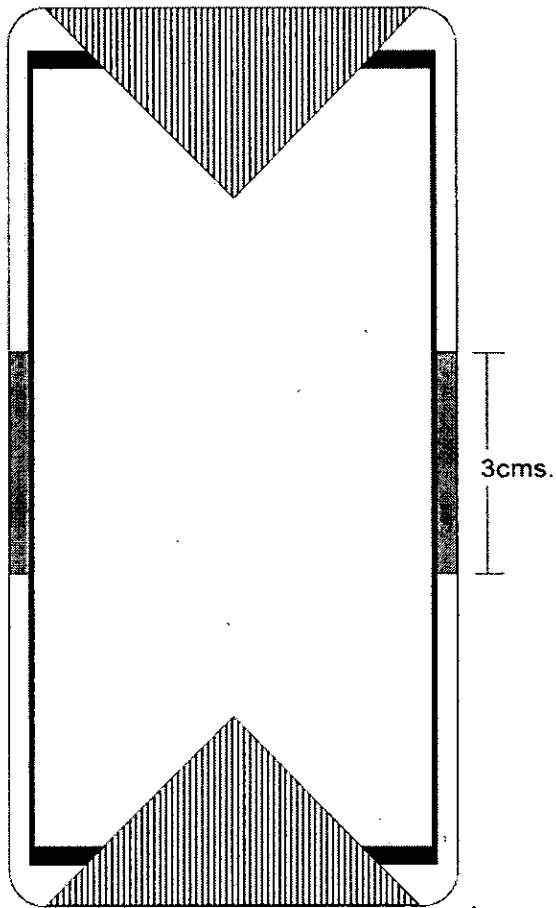


**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

En la parte superior e inferior de la carta se encuentran los triángulos isósceles que llevarán la tipografía, la medida de cada triángulo es de base 5 x 2.5 cms. de altura.



Ya se mencionó la forma en que ira la indicación de la cadena en forma horizontal, ésta medirá 3cms. y se colocará centrada en la envoltente de cada lado de la siguiente forma:



F) SELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA

La tipografía fue seleccionada de acuerdo a la gráfica y al concepto que maneja la alegoría del Tarot. Recordemos que entre las familias tipográficas más importantes están:

- 1) Las góticas y las civiles
- 2) Las humanas
- 3) Las garaldas
- 4) Las reales o de transición
- 5) Las didonas
- 6) Las mecanas o egipcias
- 7) Las incisas
- 8) Las lineales geométricas
- 9) Las lineales moduladas
- 10) Las escriptas

A través del tiempo han surgido infinidad de familias tipográficas basándose en éstas diez, y de acuerdo al avance tecnológico y con la diversidad de paquetes computacionales aparecen nuevas familias o las mismas pero con diferente nombre. La tipografía que se eligió para este rediseño fue la "Timpani" según Corel Draw versión 5. Este estilo de tipografía se basa en la familia de *las humanas*, *las garaldas* y *las reales o de transición*. La primera familia (las humanas) según Claude Laurent François; aparece en 1499; mientras que *las garaldas*, se originan tomando como referencia la obra del famoso grabador francés del Renacimiento Garamond; *las reales o de transición* son formas en plena mutación histórica que aumentan los contrastes entre los gruesos finos, connotando un preciosismo en la gama de las romanas tradicionales.

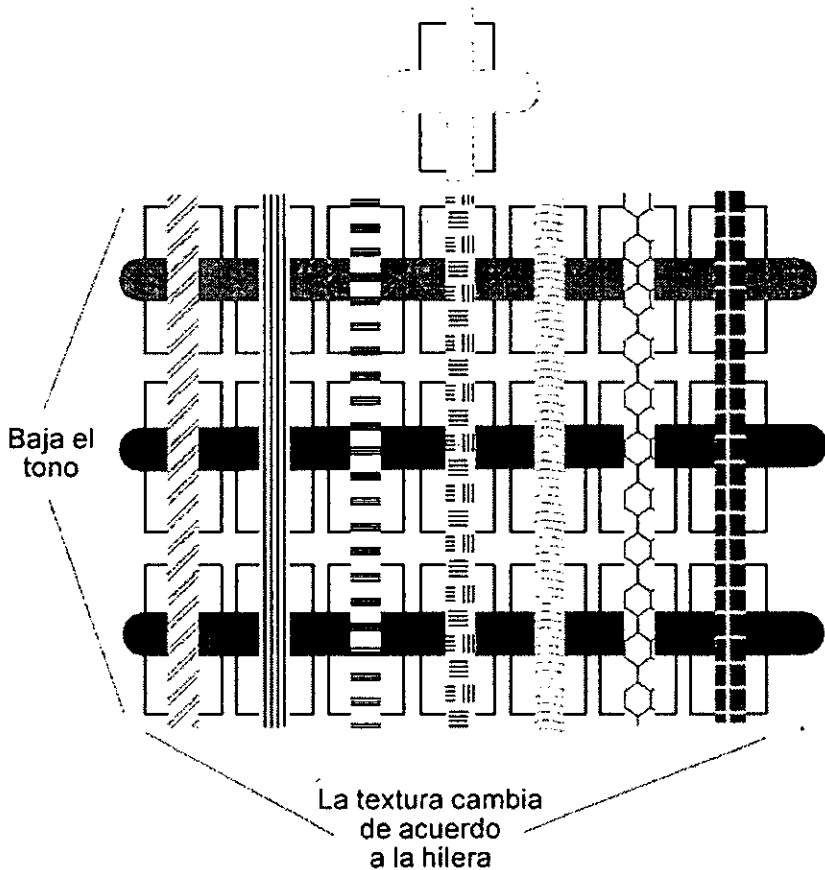
ABCDEFGHI
JKLMNOPQ
RSTUVWXYZ

abcdefghijkl
mnopqrstu
vwxyz

1234567890

G) ELEMENTOS EXTRATIPOGRÁFICOS

Dentro de los elementos extratipográficos en el presente rediseño están la cara anterior de cada carta y las características de la envolvente. En la envolvente como ya mencionó se hizo la indicación de la estructura modular de la baraja, esta indicación basada en triángulos y rectángulos aparte de llevar tipografía también precisará el nivel y la hilera a la que pertenece cada carta, esto se realizó basándose en texturas y tonos de grises de la siguiente forma:



La cara anterior coincidirá con la textura de la envoltura de cada carta. Las texturas utilizadas no tendrán ninguna cualidad táctil debido a que la superficie de las cartas debe ser lisa para su manejo, además de que la técnica de impresión que se utilizará y que se explicará más adelante será el offset.

H) COLOR

En la versión original del Tarot marsellés los colores utilizados fueron amarillo, azul, rojo, verde, violeta, naranja, blanco y negro. Como se vio en la iconología de este Tarot, los colores también guardan un significado especial en el Tarot y en cada carta y es por esta razón que en el rediseño no variaron. Lo que se cambió fue el brillo de los tonos.

Las recientes ediciones de éste Tarot han variado el colorido de las imágenes que aunque no es el dato más importante, si aporta un significado más en la decodificación de estos símbolos medievales.

Algunos ocultistas proponen sus propios colores para éstas imágenes y podemos encontrar Tarots con ricos coloridos, pero el caso que nos ocupa es distinto ya que no se trata solamente de conservar algunas formas o elementos importantes de esta iconografía, sino también se pretende perpetuar dignamente la ideología de una época, mediante un análisis iconológico que desde luego también incluye al color.

PROTOTIPO EN COLOR



I) TÉCNICA DE IMPRESIÓN

La técnica de impresión más adecuada para las cartas es el offset. El offset es un sistema de impresión plana, además de que permite grandes tirajes tiene como característica la resistencia, nitidez, precisión de tonos, además de que se pueden aplicar diversos barnices para la protección de las imágenes.

Una característica importante es que el offset hace posible grandes velocidades. Otro motivo por el cual se eligió este sistema es que las cartas del Tarot tienen muchas y detalladas imágenes.

Las Artes Gráficas como industria debe ir a la vanguardia en tecnología y es por ello que actualmente se están empleando sofisticados sistemas de computación que permiten grandes ventajas. El offset digital ofrece una magnífica calidad de impresión brindando tiros cortos y rápidos, además la información digital puede ser modificada y actualizada fácilmente, y los cambios pueden hacerse minutos antes de imprimir observándolo en la pantalla.

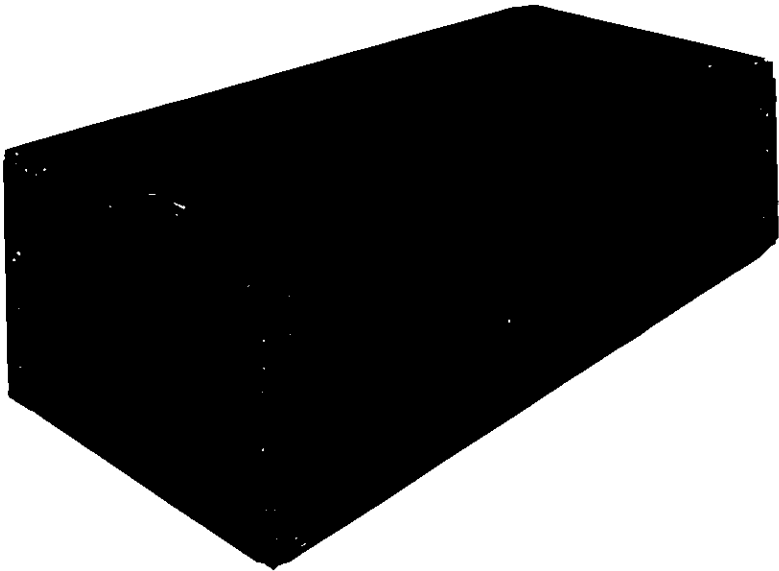
Como ya se indicó, la propuesta de este trabajo es de tipo artesanal y debido a las ventajas del offset digital se optó por este sistema de impresión.

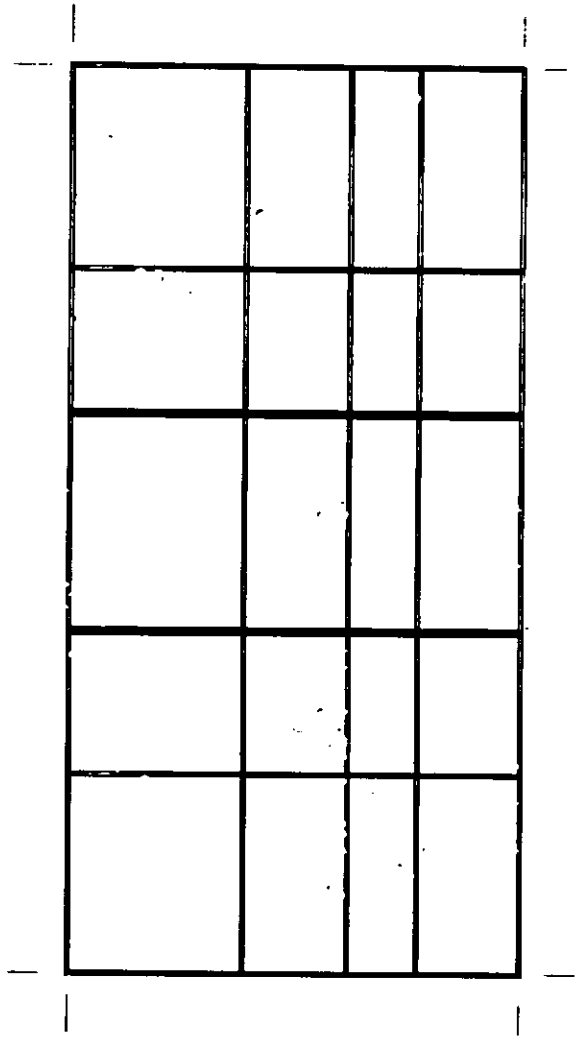
J) CONTENEDOR

Comúnmente las recientes publicaciones del Tarot de Marsella por ser de mediana calidad utilizan como material para su contenedor la cartulina, este tipo de material en forma de caja es resistente, pero con el uso en un corto tiempo se deteriora; se podría pensar que lo mismo le sucede a la baraja pero no es así ya que las cartas son manipuladas cuidadosamente por una sola persona y éstas tienen una duración más prolongada; la caja de cartulina no únicamente las mantiene con un orden sino que las protege del intemperismo y los suajes terminan por desprenderse.

Como la edición del presente trabajo es de tipo artesanal el material propuesto para su contenedor es la madera. La madera además de ser más resistente que la cartulina, es un material utilizado con frecuencia para hacer cajas de diversos artículos por la diversidad de colores y de texturas, es rígida y flexible. Desde la antigüedad el empleo de la madera ha reflejado épocas y

culturas, otorgándole diversas características simbólicas debido a su origen natural y a que cada trozo de madera es único.

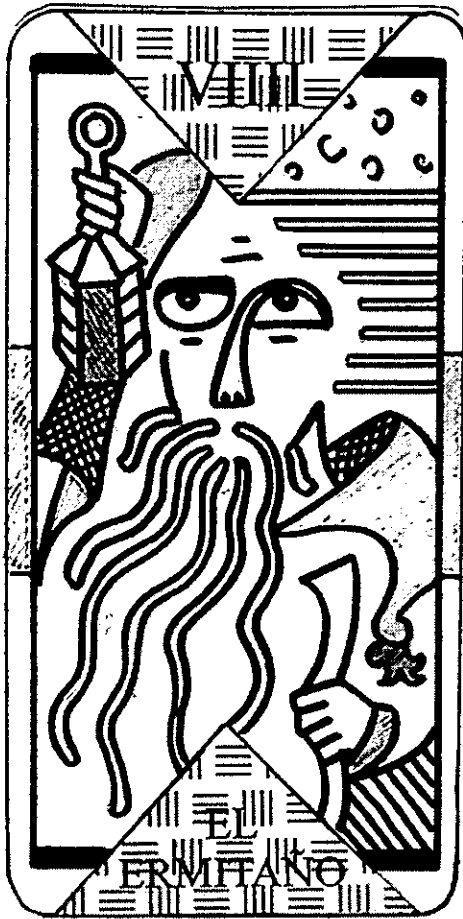




TRAZOS EN PROPORCIÓN ÁUREA

PROTOTIPO







CONCLUSIONES

"Creo que la verdadera libertad existe en la utilización de las posibilidades del arte".



Es difícil determinar el momento preciso en el que un proyecto puede darse por finalizado, ya que siempre queda el desasosiego de lo que pudo faltar y era necesario; sin embargo, se tiene que confiar en el sentido común.

A lo largo de esta travesía se aprendieron cosas que hacen recordar que no hay otros mundos pero si hay otros ojos. Por ejemplo se pudo reconocer la importancia del símbolo como un vehículo de acercamiento entre el hombre y su realidad exterior y su búsqueda incansable, en medio de una pugna entre textos e imágenes a través de la historia; con el fin de encontrar un camino. De igual modo la trascendencia del símbolo como integrador en el proceso de aprendizaje.

Se encontraron muchas y nuevas alternativas, que no sólo hicieron errar el camino más de una vez, sino que también nos gritaron algunos que creíamos que la labor de un profesional en diseño gráfico algunas veces no tiene posibilidad de modificar lo establecido, a causa del valor otorgado y excesivo que se le da al discurso publicitario; que existe la capacidad de decidir y que dicha capacidad enriquece no únicamente un diseño también amplía nuestro panorama de vida; ya que un diseñador gráfico puede moverse no sólo en el campo publicitario, sino también en un campo educativo, político y estético; y que este último como en el caso del presente rediseño fue un código de acceso.

Podría decirse que los objetivos que condicionaron este viaje pudieron cubrirse a veces en forma general a veces en forma específica, ya que al intentar ser más precisos cada vereda presentaba tantas cosas interesantes que era muy fácil quedarse por allí escarbando y escarbando interminablemente en el diseño editorial y todo lo que abarca. Por ejemplo, la historia del libro sus partes y sus procesos de impresión. Al abordar el tema del color se encontró tanta información sobre la obtención y connotaciones de los pigmentos en Europa durante la época medieval, que muy factiblemente podría ser tema para una sola

tesis. Otra de las caras de este trabajo que da para un nuevo proyecto, es el diseño tipográfico de las cartas que resultaría muy atractivo, debido a que existe bastante material.

Uno de los datos importantes del Tarot marsellés del cual no se pudo hallar información fue el uso de los números romanos y no arábigos en su diseño, es claro que esta característica debe tener un referente que aporta más significados a la baraja por que recordemos que hasta el formato de estas cartas guarda un contenido simbólico. En la numeración romana por ejemplo el número cuatro se escribe: IV, y en el Tarot de Marsella es: IIII.

En el transcurso de la investigación aparecieron de pronto muchas fuentes de difusión sobre el Tarot como actividad lúdica, líneas telefónicas, programas para computadora, publicaciones, etc. Pero pocos fueron los documentos serios que lograron convencer de ser consultados. No obstante la falta de seriedad en la publicación de estas imágenes, tenemos algo que es importante: la demanda de las sociedades por estas imágenes, la conexión con los símbolos y la necesidad de tenerlos atribuyéndoles al igual que en las sociedades "primitivas", un uso o función específicos (fetiches) mediante un proceso semiótico, supliendo la ausencia de lo que falta; o como diría Eco en su crítica de la "falacia referencial": "en principio, una expresión no designa un objeto, sino que transmite un contenido cultural", y que signo es un sustituto significante de otra cosa diferente. De aquí la trascendencia de la semiótica en el presente trabajo para poder sugerir un rediseño, y como el estudio del diseño editorial es básico en las artes gráficas.

Sería muy pretencioso hacer que algo que es imaginado por miles de personas, como son los arcanos del Tarot, coincida gráficamente con un diseño, ya que como se explicó, el goce estético que provocan estos símbolos provoca la espontaneidad gráfica al ser detonadores de la imaginación; que como dice Vilém Flusser, la imaginación es "la capacidad específica de abstraer formas planas del espacio-tiempo "exterior", y de re-proyectar esta abstracción del "exterior". Esta es la capacidad de producir y descifrar imágenes, de codificar fenómenos y símbolos bidimensionales y decodificarlos posteriormente".

La propuesta que se presentó en este trabajo desde luego no es un punto terminal; al contrario, es tan sólo una posible solución que espera inducir a cualquier tipo de búsqueda.

BIBLIOGRAFÍA

ARIETI, Silvano

La creatividad

Fondo de Cultura Económica

México, 1993

394 pp.

BALMORI, Santos

Áurea Mesura, la composición en las artes plásticas

UNAM, México 1978

1a. ed.

189 pp.

BARTHES, Roland

La semiología

Ed. Tiempo Contemporáneo

Buenos Aires, 1970

BAYARD, Jean-Pierre

La práctica del Tarot Simbolismo e interpretación

Ediciones Tikal, 1995

385 pp.

BRUSATIN, Manglio

Historia de los colores

Paidós Estética, 1987

146 pp.

CÁMERA, F.

Símbolos y signos gráficos

Prontuarios gráficos / 7

Ediciones Don Bosco, Barcelona 1975

17 pp.

di GIROLAMO, Constanzo

Lingüística y Semiótica

en La cultura del 900 (2)

Siglo XXI editores

México, 1985

DONDIS, Donis A.

La sintaxis de la imagen

Gustavo Gili, Barcelona 1990

colección GG diseño

8a. ed.

211 pp. ilustr.

FERNÁNDEZ, Enrique
*Historia crítica de la tipografía
 en la ciudad de México*
 UNAM
 México, 1991
 181 pp. Il.

FLEMING, William
Arte, música e ideas
 Editorial Interamericana 1980
 381 pp.

FLUSSER, Vilém
Hacia una filosofía de la fotografía
 Trillas Biblioteca Internacional de Comunicación
 78 pp.

GUIRAUD, Pierre
La semiología
 Siglo veintiuno editores, México 1989
 16a. ed. español
 133pp.

HUIZINGA, Johan
Homo Ludens
 Alianza Emecé 1984
 271 pp.

HUNTER, David E. y WHITTEN, Phillip
Enciclopedia de Antropología
 Bellaterra, S. A.
 Barcelona, España 1981
 675 pp.

JONES, John Cristopher
Diseñar el diseño
 G. Gili
 Barcelona, 1985
 335 pp. Il.

JONES, John Cristopher
Métodos de diseño
 G. Gili
 Barcelona, 1976
 370 pp.

JUNG, Carl G.
El hombre y sus símbolos
 Caralt, Barcelona 1984
 biblioteca universal contemporánea 96

4a. ed.
336 pp.

JUNG, C.G.
La psicología de la transferencia
Biblioteca de psicología profunda
Ediciones Paidós, 1991
198 pp.

LÓPEZ, Quintás Alfonso
Estética de la creatividad
Ediciones Cátedra, S.A. Madrid 1977
464 pp.

NICHOLS, Sallie
Jung y el Tarot, Un viaje arquetípico
Editorial Kairós 1994
3a. ed.
537 pp.

OWEN, William
Diseño de revistas
G. Gili
México, 1991
237 pp.

READ, Herbert
Imagen e idea
Fondo de Cultura Económica
México, 1985
245 pp.

REVISTA
AVANCE Y PERSPECTIVA
IPN
Volumen 15
1997

RODRÍGUEZ, Luis
Para una teoría del diseño
Tilde: UAM Unidad Atzacapotzalco
México, 1989
125 pp.

SATUÉ, Enric
El diseño gráfico desde los orígenes
hasta nuestros días
Alianza
Madrid, C. 1988
500 pp.

TOUSSAINT, Florence
Crítica de la Información de Masas
ANUIES
México, 1975

Time Life
Misterios de lo desconocido
Adivinaciones y profecias
Ediciones del Prado
127 pp.

WONG, Wucius
Principios del diseño en color
G. Gili
Barcelona, 1996
100 pp.

ZAVALA, Roberto
El libro y sus orillas
Biblioteca del editor
UNAM 1997
3ª. Edición
397 pp.