

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

**“ilustración y diseño de los arcanos mayores
de las cartas Tarot”**

Tesis que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

presenta:

Brissia Berenice Vega Zárraga

Asesora: Adriana Guerrero Ríos

SANTA CRUZ ACATLÁN. ESTADO DE MÉXICO
NOVIEMBRE 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS a familiares

Como buena hija que soy, pongo en primer lugar a mi madre, pues con su ejemplo he aprendido que una es capaz de levantarse con sus propios medios, que no hay metas imposibles (sólo un poco difíciles de alcanzar). Me enseñó que una familia no sólo se conforma de 2 padres, si no de uno que hace el trabajo de dos. Ella es y ha sido mi modelo a seguir (aunque a ella le da miedo esa parte); por tal motivo, para pagarle lo que ha hecho por mí, voy a seguir adelante y a volar alto, tan alto como me permitan las alas de Ícaro sin llegar a quemarme con el sol. Pero además de todo lo que mi mamá ha hecho por mí en mis años de existencia, hay algo que siempre de los siempre le estaré muy agradecida y hasta le quedaré debiendo para dos eternidades más; y ese preciado regalo que me dió (además de la vida) es la LIBERTAD CREATIVA, desde que tengo uso de memoria nunca me limitó en las cosas que yo quiero hacer (excepto el conseguir un depa), me permitió pintar en las paredes, rayonear cuanto cuaderno se me atravezaba, permanecer despeinada, comer leche en polvo a cucharadas, comer choco crispis con leche evaporada, escoger los zapatos que quisiera (aunque estuvieran más grandes que mis piernitas), adoptar pollitos, adoptar un perrito, adoptar una gatita, hacer mi propia habitación en el cuarto de planchado, usar como restirador una de sus mesas blancas, etc, etc, etc. Por eso y muchas cosas más...esta tesis es enteramente suya de ella, pues sólo por eso me decidí a escribirla, corregirla, reescribirla, abandonarla y terminarla. Ahora, si decido hacer una maestría esa ya sería por voluntad propia.

Continuando con el asunto de los agradecimientos y dedicatorias, también mencionaré a mis padrinos Salvador y Guille, quienes cuidaron de mí en mis primeros años de vida, con ellos aprendí a caminar (con un churro...de los de azúcar), saber que no solo porque a alguien le dicen “viejo” significa que ese sea su nombre, aprendí a usar mis manitas para comer y aventar a la gente, y entre otras cosas, les agradezco por ser pacientes y comprensivos conmigo. Les dedico esta tesis por interesarse en mi bienestar y estar al tanto de mis aciertos y uno que otro de mis errores.

Dedico también esta tesis a mis tios Vicky y Enrique, quienes también han estado al pendiente de mí desde que era muy chiquilla, con ellos me divertí y aprendí a valerme por mí misma, y apesar de recibir uno que otro regaño de ellos, el lado que más vi o que me han mostrado es el de ser consentidores y buenos consejeros. Vicky me mostró lo que es la disciplina y Enrique la tolerancia y a relajarse cuando uno lo amerita. Con ellos aprendí, en cierta forma, a ver las dos caras de la vida.

Agradezco a mis tios Rocio y Nica por también cuidar de mí, por estar ahí cuando mi mamá no podía, por darme mi primer regalo de navidad, por entreternerme al ver coser a mi tía, por darme de dasayunar cuando iba al bachillerato, por no reirse de mí cuando cantaba “apaga la luz” con una guitarrita de madera (hasta creo que me aplaudían), en resumen, por compartir su tiempo conmigo.

Por último, en donde quiera que esté, también esta tesis va para mi papá que me vigila desde algún lugar de infratierra, seguramente está bebiendo té con el sombrero loco y la liebre de mayo, o quizá jugando ajedrez con la reina blanca, no lo sé, pero espero que se esté divirtiendo. Le agradezco a él el hecho de haber sido parte de mi llegada al mundo, el darme consejos bastante útiles y por darme una caja de discos en acetato de artistas desconocidos para mí. Pero lo más significativo que me heredó fue mi habilidad para el diseño y la capacidad que poseo para trazar e ilustrar, pues he llegado a pensar que si no hubiera sido por este fabuloso don creo que habría sido burócrata o algo peor...ipresidenta!

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS para los hermanos de la vida y el amor

Aprovecho este espacio para agradecerles a ustedes fieles amigos por . . un momento . . ¿pero qué estoy diciendo? ¿yo, agradecerles?, no amigos, no están leyendo mal y mucho menos es un error de imprenta, pues en realidad fui yo quien se chutó 92 páginas de letras e imágenes, días de desvelos, días de peregrinaje y muchos más de estudio e investigación, y todo para que ustedes tranquilamente lean este escrito y luego lo pongan en la pata coja del sillón. Así que sólo espero que disfruten leyendo esta tesis como yo disfruté el hacerla.

El anterior párrafo fué un pequeño homenaje a un personaje muy singular de la famosa serie de caricaturas “Los Simpsons”, quienes tuvieron la certeza de saber quién la dice y en qué momento, tengan mi más sincero aplauso. Para quienes se lo tomaron en serio, reciban mis disculpas.

¡Aquí viene lo bueno joven!...por eso he ensanchado esta caja de texto, pues hay muchas cosas que decirle a mis compañeros de batalla. Para que no se peleen de quién va a ser mencionado primero, mencionaré a mi hijita adorada que se nos adelantó a infratierra, me refiero a mi gatita Nabiki que estuvo conmigo los últimos años del bachillerato, toda la carrera y 4 años de trabajo profesional. Tiene una mención especial porque ha sido la primera mascota que nos aguantó bastante tiempo y porque prácticamente ya la contábamos como la tercera hija.

Asaroso, tienes el privilegio de ser el segundo de mis favoritos y mi hermano mayor, llegaste en un momento crucial de mi vida y todo para bien, pues me has dado más metas que seguir (los sueños ya los tenía), me has brindado apoyo incondicional y conocimientos para poder desenvolverme en la tierra de la guerra, la fama y la lujuria. Tu presencia, al principio, pareciera que fue solo de contemporáneos o ex compañeros de la universidad, pero doy gracias a esos extraños caminos de color amarillo que me permitieron volver a encontrarnos hace 5 años para dar pie al apocalipsis y a la era de los leales pervertidos (pese a que algunos se quedaron en el camino). Agradesco que me hayas brindado tu confianza, amistad, amorss y días de tu vida, pues sé que si necesito un brazo fuerte y pachoncito tengo el tuyo a la mano. Eres como mi líder de las tiendas “Qwky-mart”, que siempre que necesito algo, ahí estás, bebiendo tu “Ice”, para darme un consejo atinado, pues prácticamente puedo hablar contigo hasta de la inmortalidad del cangrejo o del barro del Papa.

Tisco, eres también mi hermano mayor. Recuerdo esos días en que te veía a lo lejos durante alguna clase de diseño y me decía “íese chango, qué pex con él!...osea...¡qué onda!”. Pero ya después en la pre-especialidad, empecé a conocerte mejor y lo que mejor me cayó de tí, fué que respetabas mucho la opinión de los demás y sobretodo que apoyabas las tonteras que luego decía o hacía, pues tu eres de los pocos amigos que no me limitan o me ven como un bicho raro y que prefieren alejarse de mí. Se que si estoy ebria y necesito de alguien que escuche mis falacias subliminales, tú estás ahí para escucharme horas y horas. Gracias por tu paciencia y comprensión por ese asunto. Agradesco que me cuides mucho pese a tu desvelada y ojos rojos. Gracias por tus apachos y por tus hombros que sirven para llorar, también por el amor incondicional que me das y que aún no me he ganado (aunque digas lo contrario).

Chio y Laura, ustedes fueron un pilar esencial en mi formación como leal pervertida, a ustedes les debo la apertura mental de mi condición larvaria, he tenido muchas amigas que con el tiempo o el cambio de salón o escuela se desaparecen, pero ustedes han llegado para quedarse, por que si el Asaroso y el Tisco son mis hermanos ustedes son mis queridísimas hermanas a las que siempre cuidaré y apoyaré incondicionalmente, si el mundo se pone en contra suya, yo estaré de su lado. Gracias por las anécdotas de Chiapas, las largas charlas de educación sexual en el patio de los talleres o en la barda y las noches de salsa cumbeando que gracias a eso aprendí a bailar. Les dedico esta tesis para que también terminen con esta face de la carrera, sobre todo para que ya se quiten esa molesta piedra del zapato. Carlanguas: pues gracias por también aguantarme, ser buena onda con nosotras y sobretodo por casarte con mi hermana Chio y darle un lindo oceso.

Apartir de aquí tengo una interminable cifra de amigos que han estado conmigo en las buenas y en las malas, nuestra generación fue de apoyo y aprendizaje mutuo, me llevo muy bien con los que he conocido, aunque no tengo el contacto que quisiera con ellos, sé que están ahí, echándole ganas en cumplir sus metas. De cada uno de ellos he aprendido cosas muy significativas para mi desarrollo personal y mi interacción social. Sepan que los tengo en mis pensamientos. Isac échele ganas a sus proyectos personales que ahora debes dar un buen o mal ejemplo. David, gracias por la gran aventura y las experiencias agradables que compartimos, espero este trabajo te inspire a terminar el tuyo, recuerda, cuando hay interés hay tiempo.

Mavi, si no trabajaras conmigo creo que me habrían salido más canas y úlceras por el estrés, pues también me apoyas y nos reímos de simpleses como la palabra “pitufar” o “pitufresas”. Gracias por subirme al barco a “Bicholandia”

¡Ahora si!...ya pueden empezar a leer.....

ÍNDICE

Introducción	5
Capítulo 1. El Tarot	
1.1 Sus orígenes. 1.2 El Tarot y su diversidad. 1.3 El Tarot en la actualidad.	6
Capítulo 2. Los arcanos mayores	16
2.1 El Loco. El inicio y fin. 2.2 El Mago. El principio. 2.3 La Sacerdotisa. El conocimiento. 2.4 La Emperatriz. La creación. 2.5 El Emperador. El orden. 2.6 El Sacerdote. El pensamiento filosófico. 2.7 Los Amantes. Las decisiones. 2.8 La Carroza. El éxito 2.9 La Justicia. El equilibrio. 2.10 El Ermitaño. La prudencia. 2.11 La Fortuna. El vicio y la virtud. 2.12 La Fuerza. El control. 2.13 El Colgado. Los sacrificios. 2.14 La Muerte. Los cambios. 2.15 La Templanza. La paciencia. 2.16 El Diablo. El deseo y el placer. 2.17 La Torre. El exceso. 2.18 La Estrella. La esperanza. 2.19 La Luna. El engaño. 2.20 El Sol. El porvenir. 2.21 El Juicio. El arrepentimiento. 2.22 El Mundo. La culminación	
Capítulo 3. Ilustración en los arcanos	40
3.1 Ilustración digital. Técnica para el diseño de los arcanos. 3.1.1. ¿Una herramienta más? 3.1.2 Adquisición de imágenes. 3.1.3 Dibujo vectorial. 3.1.4 El color digital. 3.2 Técnicas de ilustración tradicional simuladas por computadora. 3.2.1 Lápiz y carboncillo. 3.2.2 Tinta y pluma. 3.2.3 Óleo. 3.2.4 Acuarela. 3.2.5 Medios de impresión. 3.2.5.1 Xilografía. 3.2.5.2 Linóleo. 3.2.5.3 Litografía. 3.2.5.4 Serigrafía. 3.3 Ilustradores digitales.	
Capítulo 4. El Sintetismo	57
4.1 El cloisonismo. 4.2 Elementos básicos del diseño. 4.3 Organización perceptual. 4.4 Figuras retóricas. 4.5 Análisis visual y síntesis de los elementos simbólicos de los arcanos mayores.	
Capítulo 5. Diseño de los 22 arcanos mayores para el Tarot Szél	71
5.1 Bocetos. 5.2 Formato. 5.3 Tipografía. 5.4 Color. 5.5 Diseño final.	
Conclusiones	92
Glosario	93
Bibliografía	94

Introducción

En una ilustración o diseño se aplican diferentes elementos compositivos para comunicar cierta información. Sin embargo, por lo general, el resultado suele ser una saturación de datos que, a pesar de cumplir con su función, pueden confundir al espectador dejando la información incomprensible.

Es posible dar a conocer una idea utilizando pocos componentes gráficos, por ejemplo, la línea en diferentes calidades de grosor, el color sólido y evitar los detalles muy complejos. Utilizar sólo lo más simbólico y representativo. Para demostrar esta hipótesis, se utilizarán las imágenes arquetípicas del Tarot, debido a su extenso número de componentes descriptivos y simbolismo, así como, de su atrayente imagen. Se aplicará el estilo artístico llamado Sintetismo el cual se basa en retomar el significado connotativo de los elementos, se hará un análisis estructural y simbólico de algunas imágenes arquetípicas para descubrir las bases de las cuales se partirá para diseñar 22 nuevos arcanos mayores. Para empezar, se aplicará una metodología que permite, como primeros pasos, el acopio de datos teóricos e históricos; para seguir con análisis, síntesis y desarrollo creativo y así llegar a la solución.

CAPÍTULO 1

El Tarot

Hablar de Tarot nos remite a extrañas figuras, a los gitanos leyendo la buena fortuna en cartas manipuladas, a la revelación del futuro. El Tarot es un juego antiguo que traspasó las fronteras y atravesó los tiempos. En la actualidad, son pocas las personas que han visto en este juego algo más que un instrumento de adivinación, han descubierto un mundo lleno de imágenes simbólicas y (por parte de la semiótica) estrechamente vinculadas a la vida cotidiana.

La palabra “Tarot” proviene de *tarocchi*, nombre dado a los antiguos juegos de cartas italianos de principios del siglo XVI como sustituto del *tronfi*, palabra con la que se le denominaban a los arcanos mayores. Otros autores, como Curt de Gebelin, piensan que esta palabra procede de los términos egipcios tar (el camino) y ra (real).

Durante años la estructura del mazo se ha mantenido sin cambios significativos: 78 cartas, también llamadas láminas, tarots o arcanos; 22 de ellas, sumamente decoradas, son los arcanos mayores, con su numeración romana del I al XXI, la última, conocida como “el loco”, carece de número. Las 56 cartas restantes, o arcanos menores, se dividen en cuatro series de 14 cartas cada una. Cada serie está estructurada por un color o palo: bastos, espadas, copas y oros, y estas mismas a su vez contienen cuatro figuras o triunfos que son el rey, la reina, el caballo y la sota, por último están 10 cartas numeradas desde el As en adelante.

A continuación se presentará la primera fase metodológica que es el acopio de datos históricos, donde se abarcará una breve reseña sobre el posible surgimiento de dichas cartas. Después, se analizará cómo se desenvuelve el producto en la sociedad y así empezar a programar la solución a la hipótesis planteada.

1.1 Sus orígenes

El origen del Tarot se ha atribuído a distintas procedencias: medieval, hebraica, oriental, egipcia incluso se le ha vinculado a China. Actualmente continúa siendo una incógnita y la mayoría de los investigadores aún toman este tema como objeto de debate.

Hay quienes lo han encontrado en el antiguo Egipto (Court de Gebelin, Eliphas Levi), y quien, con más bases lógicas que los anteriores, lo ha situado en la edad media (Oswald Wirth). Cada uno ha planteado su hipótesis, ligándola a los hechos más importantes de la historia.

Como ya se mencionó, Court de Gebelin¹ fue uno de los primeros que formularon una posible teoría del origen del Tarot. En su libro más destacado *le Monde primitif* (1781) afirma que éste se remonta al antiguo Egipto, argumentando que los arcanos mayores eran restos de un antiguo libro llamado "El libro de Thoth"², que se salvó de un incendio que destruyó algunos templos. En pocas palabras, Gebelin atribuyó al Tarot un significado alegórico a la religión egipcia y también como un libro sobre la creación del mundo a partir del *Thoth*. Este libro perdido fue posteriormente traído a Europa por los gitanos que eran descendientes de una tribu egipcia.

Todos los textos posteriores que hablan sobre el origen del Tarot se basan en las indicaciones de Gebelin aunque los autores estuvieran un poco en desacuerdo, sin embargo, esta hipótesis influyó de tal forma la mentalidad de los autores posteriores y de los realizadores de cartas Tarot como para convertirlo en un dato histórico comprobado. Los mazos más antiguos se realizaron en Italia, los ya nombrados *tarocchi* del siglo XVI, pintados a mano y solicitados por familias nobles.

El Tarot de Marsella de Jean-Pierre Payen de 1713, el de Conver de 1760 y el flamenco de Van Deborre de 1780, se remiten a un origen medieval.

Retomando los textos de Gebelin, Eliphas Levi³ (El abate Alphose Louis Constans) decía que el Tarot era un alfabeto sagrado y oculto. Señaló la similitud de los 22 arcanos mayores con las 22 letras del alfabeto hebreo y los 22 senderos del Árbol de la vida, llegando a una mezcla de signos, números y letras hebraicas que estructuran a las cartas.

Así, cada texto sobre cartomancia acaba por ser la larga historia de sus posibles orígenes. Prácticamente nadie sabe con exactitud de dónde proviene el Tarot, ni quiénes son sus autores. Sólo se pueden hacer hipótesis y reconstrucciones personales. Y, aunque algunas de éstas tengan bases más concretas que otras, ninguna tiene que ser correcta. Acabarán por concluir como empezaron, en una verdadera incógnita.



Detalle de un relieve sobre el dios lunar de la sabiduría Thot.

1 Antoine Court de Gebelin (1719) desarrolla la idea de que los triunfos o arcanos permiten la adivinación

2 Thot era el dios egipcio de la sabiduría y las ciencias ocultas

3 Es ocultista y aceptó al Tarot como base de sus investigaciones y escritos.

1.2 El Tarot y su diversidad

Siguiendo con la fase de acopio de datos, se hablará sobre las diferentes versiones del Tarot que han hecho sus respectivos autores a través de los años de acuerdo a su contexto histórico, que, a pesar de sus variantes, conservan los elementos estructurales de siempre, aumentan o disminuyen el número de cartas o mezclan costumbres y tradiciones de diferentes civilizaciones con los elementos descriptivos que se mencionarán en los próximos capítulos. Con dichos datos, se tendrá una visión más amplia sobre las distintas técnicas compositivas de cada baraja.

Tarot de Marsella (Jean Pierre Payen, Marsella, 1713, 121 x 62 mm)

Este mazo se impone por la claridad y aparente sencillez de su dibujo, así como por el valor de sus colores (rojo, azul y amarillo en su mayoría). Sus textos se mantienen en francés hasta 1760 cuando son traducidos al italiano. Contiene una doble numeración, arriba y abajo, con lo cual se facilita una doble lectura. Marsella se convierte en un importante centro productor de cartas, pero este Tarot de 78 cartas compitió con el Minchiate, que predominó en Sicilia.

La estética de la baraja marsellés fue adaptada en muchas partes de Europa, por ejemplo, en Alemania, Suiza y Bélgica. Entre quienes difundieron este Tarot está François Bourlion (1760) y a Nicolás Conver, quien se instala en Aviñón y elabora un mazo realmente hermoso por los colores; el coleccionista Paul Marteau lo volvió a editar en 1930 con el nombre de "Antiguo Tarot de Marsella". La editorial Grimaud lo publicó de forma estilizada y Arts et Métiers Graphiques la presentaron en 1949. La editorial Dusserre lanzó en 1980 un mazo similar al de Conver.

La ilustración de este mazo, como ya se mencionó, es sencilla, se compone de elementos lineales y geométricos, se observa una simetría axial y radial. Posee influencia gótica.

Las originales están hechas a mano por el mismo autor, usando pigmentos naturales, es por eso que los colores que utiliza son primarios y en menor grado, los colores secundarios.

El porqué de la sencillez de este tipo de baraja, se encuentra en la funcionalidad de la misma, la intención del autor era enfocarse en el arquetipo del mago medieval y su simbolismo de acuerdo a su contexto social, más allá a su popular función como carta adivinatoria.



"La Templanza" Tarot de Marsella por Payen, 1713



"El Mago" Tarot de Marsella por Payen, 1713

El Minchiate (anónimo, Florencia, 1543, 50 x 100 mm)

Entre todos los Tarots, este es una especialidad florentina que sale de los estándares impuestos posteriormente por el Tarot de Marsella. Esta baraja tiene 97 cartas.

Además de las 78 cartas habituales, se agregan los 12 signos zodiacales, los cuatro elementos, las tres virtudes y "la prudencia". La numeración se sitúa en la esquina superior izquierda, carece de nombres lo que provoca que en algunas cartas se desconozca su identificación, su ilustración se basa en el realismo y carece de colores. Desde un punto de vista arquetípico, las cartas muestran personajes clásicos de la época como lo hizo después el Tarot marsellés.

Existen opiniones diferentes sobre el significado del término *minchiate*. Hay quien cree que deriva de la palabra italiana *sminchiare*, que es un verbo usado por los jugadores en algunos casos especiales, similar a usar la palabra *bingo* que es expresión inglesa; otros piensan que puede ser una referencia al miembro viril, que en italiano se denomina *minchia*.

A lo largo del siglo XV, las cartas de Tarot llegaron a ser conocidas en toda la zona del norte de Italia con el nombre de *trionfos*, se puede afirmar con seguridad que ya se conocían en Florencia en 1450. Existió un documento que data del año 1466 que habla de una partida de Minchiate, sin embargo, queda la cuestión de si se trataban de los triunfos o eran naipes de uso lúdico.

La colección de impresos antiguos situados en la Galería Nacional de Arte de Washington guarda tres hojas sin colorear que se remontan a fines del siglo XV; son llamadas Hojas Rosenwald (nombre del donante), o también *protominchiate*. Cada una de estas hojas contiene 24 figuras; las dos primeras incluyen todas las cartas de los cuatro palos, excepto los dieces y las reinas; la tercera hoja (de la que posee una copia el Museo de Naipes de Leinfelden, Alemania) está compuesta por las cartas de las reinas de espadas, copas y oros, y todos los triunfos, excepto El Loco.

Tarot egipcio (Carta Mundi, Bélgica y U. S. Games Systems EE.UU, 1901, 121 x 62 mm)

Está compuesto por 78 cartas adornadas en su anverso por la imagen del escarabajo. Se observan los símbolos del antiguo Egipto que representan a las principales divinidades de dicha cultura. El dibujo es lineal, las figuras se presentan de perfil; en la parte superior de la carta está el nombre de una divinidad o tradición en jeroglíficos, y en la parte inferior se menciona el nombre de la carta en idioma español. Los colores van desde el negro hasta el amarillo, pasando por los sepia y ocre.

Es normal que si se habla de un Tarot egipcio, se tengan que usar símbolos y estilos de esa época, los personajes o divinidades son representadas de perfil aludiendo a los relieves de las pirámides y templos. En las ilustraciones, se vislumbra la sobreposición de figuras para hacer notar la profundidad de campo o la diferencia de planos espaciales. Los colores utilizados en esta baraja, pretenden representar la arena, el sol, las cosechas y el desierto de acuerdo a sus tradiciones.



"La Justicia" El Minchiate, anónimo, 1543



"Los Enamorados" El Minchiate, anónimo, 1543



"La Inspiración" Tarot Egipcio, editado por Carta Mundi, 1901



"La Templanza" Tarot Egipcio, editado por Carta Mundi, 1901

En 1896, el actor R. Falconnier, aficionado a la astrología y a la quiromancia, dedica a Alejandro Dumas hijo (un amigo suyo) las XXII láminas herméticas del Tarot adivinatorio reconstruidas con exactitud de acuerdo con los textos sagrados y según la tradición de los magos del antiguo Egipto. Este libro contó con ilustraciones de Otto Wegener⁴, quien para realizarlas tomó como modelos representaciones auténticas de frescos y bajorrelieves egipcios. El Louvre y el Museo Británico proporcionaron al ilustrador la documentación adecuada.

El acierto de Falconnier consistió en retomar la idea general de Court de Gébelin, pero sustituyendo las descripciones fantasiosas de éste por un análisis y una iconografía de acuerdo con la documentación arqueológica y los jeroglíficos que se hallaban en su poder.

Tarot Céltico (Alan Borvo, Londres, 1700, 121 x 62 mm)

Alan Borvo diseñó esta baraja basándose en el "Gran oráculo céltico", cuyos símbolos se inspiran en la sabiduría de los druidas de Bretaña, Irlanda, Escocia y Gales.

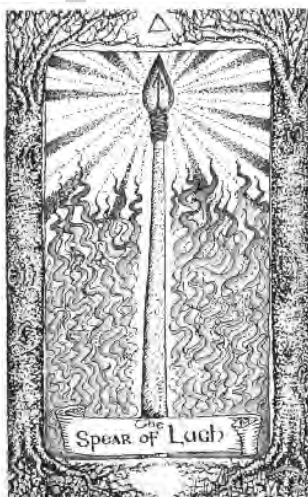
Este Tarot céltico está fundado sobre el principio de la tríada, conformado por 72 cartas ($7 + 2 = 9$, es decir, $3 \times 3 = 9$). Las láminas mayores son 18 ($1 + 8 = 9$, o bien, $3 \times 3 = 9$). Las 54 láminas menores ($5 + 4 = 9$, de nuevo, 3×3) se agrupan en tres clanes, cada uno de los cuales comprende nueve honores (o figuras) y nueve cartas numerales (o puntos).

El dibujo, simbólico, tiene como base el trisquelión giratorio⁵; su grafismo está lleno de dinamismo y utiliza la técnica de tinta. Alan Borvo estableció en su Tarot, una relación entre los 18 arcanos mayores y el año céltico, que comienza en el bosque de Nemeton con la fiesta de Samain (1 de noviembre en los bosques de España y Francia).

Los 54 arcanos menores se atribuyen a tres categorías distintas: tréboles, cardos y armiños, que simbolizan a otras grandes naciones del mundo céltico actual: los irlandeses que utilizan el trébol como insignia, los escoceses con el cardo, y los descendientes de los antiguos bretones (galeses, cornualleses, bretones y gallegos) que tienen como emblema al armiño.

En cada uno de los tres grupos hay 18 láminas, repartidas entre nueve honores o figuras y nueve cartas numerales o puntos. Las nueve figuras se agrupan a su vez en tres tríadas que, en orden decreciente son: el héroe, el rey, la reina, el druida, el ovato, el bardo, el caballero y el herrero. El Tarot céltico difiere al de Marsella, ya que no hay correspondencia compositiva.

Este es un ejemplo muy claro de la saturación de imágenes. En la mayoría de las cartas se aprecia que la figura principal casi se ha fundido con el fondo, sin embargo, cabe destacar el uso del alto contraste lo que, en cierta forma, hace que la figura resalte. Se usa la simetría radial en su mayoría y la simetría axial, donde también, se han mezclado ambas en una sola carta. Es notable el uso de destellos o luces muy marcadas, lo que representaría la iluminación del conocimiento.



"La Lanza de luz" Tarot Céltico, Alan Borvo, 1700



"La Piedra del Destino" Tarot Céltico, Alan Borvo, 1700

⁴ Artista francés, nacido en Suecia, 1849-1922.

⁵ Símbolo del sol para los druidas.

Tarot Cíndaro (Chalai, Francia, 1900, 121 x 62 mm)

Chalai (France- Cartes- Grimaud) ideó esta baraja que comprende 22 arcanos mayores sin numeración, cuyo tema difiere al del Tarot de Marsella; se empieza con Ashok Chakra (la Rueda de los Orígenes) para terminar en Tatagui (el corazón ardiente), pasando por “La que sabe” (E phuri dai), la Hermandad de los Rom, el Rey del Mundo, el Erizo, el Oso, la Serpiente, el Carromato, entre otros; Chalai retoma partes o elementos de la vida y la cultura indú del pueblo Rom⁶.

Los “palos” o “series”, de diferente color, son espadas y cuchillos para los Kalderash (una tribu del pueblo Rom), cobres y otras monedas para los Mannush (otra tribu), vasos, cestas y recipientes para los Gypsies, y bastones e instrumentos musicales para los Gitanos. Cada una de estas series incluye a cuatro honores: el padre, O Dad (el pasado); la madre, E Dai (equilibrio); el hijo/hija, O Chavo/E Chai (el futuro), y el instrumento que le corresponde a dicha tríada.

El grafismo de las cartas es simple, directo y en alto contraste, se representan las sombras y volúmenes con el achurado en línea o puntillismo. El nombre de las cartas está en su idioma tradicional, y siguen la forma del círculo ubicado en la parte superior de la baraja.

Algo muy notable en esta baraja es el estilo ornamental, a pesar de que prácticamente las ilustraciones carecen de un fondo dibujado, las figuras y personajes poseen muchos adornos y formas redondeadas que están remarcadas por una línea más gruesa en su entorno.

Cabe destacar, de cualquier forma, que este Tarot es de concepción europea, sobretodo francesa, igual que los Tarots ingleses y norteamericanos derivan de la cartomancia marsellesa en Italia.

Tarot maya (Peter Balin, E.U., 1976, 125 x 62 mm)

Es cierto que los mayas desconocían el Tarot, pero utilizaban otros sistemas, sobre todo la interpretación del cielo y sus ciclos para conocer el futuro. No es casualidad que esta tradición repleta de rituales, de figuras divinas, de mitos y de magia se preste a ser representada en una baraja.

El Tarot maya, muy diferente en número de cartas y en simbolismo del Tarot tradicional, nace tras una larga investigación del universo mitológico de esta cultura, basado en una gran cantidad de símbolos, empezando por divinidades, pasando por héroes culturales, animales, plantas, construcciones y productos típicos hasta llegar a colores, astros, días, meses y eras del calendario. La baraja está compuesta de 92 cartas, 90 numeradas y 2 sin numerar. De ellas, 40 (38 numeradas y 2 sin numerar) son los arcanos mayores y 52 son los arcanos menores, con marco verde.

De los arcanos mayores, 20 corresponden a los 20 días del calendario, y 18 a los meses, mas 2 cartas sin numerar, que representan el último mes y todo el calendario con sus nueve eras que marcan el paso del tiempo. Los 40 triunfos se dividen en: 38 cartas (19 positivas con fondo beige y 19 negativas con fondo ocre), 20 relativas a los 20 días del calendario, con el glifo del día correspon-

⁶ Conocidos comúnmente con el nombre de gitanos.



“E Drabarni” Tarot Cíndaro, Chalai, 1900



“O Kher” (la torre) Tarot Cíndaro, Chalai, 1900



“Uayeb” Tarot Maya, Peter Balin, 1976



"Tzolkin" Tarot Maya, Peter Balin, 1976



"Los Enamorados" Tarot Dalí, Salvador Dalí, 1985

diente marcado en la esquina superior izquierda y 18 relativas a los meses, con el glifo del mes en la misma posición. Sigue una carta con el cero y fondo azul claro (positiva) que ilustra los símbolos del calendario, así como, los nueve glifos de las eras y la rueda del calendario como apertura de la baraja. Por último, una carta con el número cero y fondo azul oscuro (negativo) relativo al mes suplementario del calendario que ilustra los glifos de los nueve dioses de los infiernos.

Se distingue por el uso de colores verdes (en su mayoría), que representa el contacto continuo con la naturaleza, el rojo, azul, naranja y amarillo. Muchos autores les han atribuido significados semióticos a estos colores, sin embargo, muchos investigadores argumentan que son los más utilizados porque los mismos mayas los obtenían de la naturaleza.

Estos son algunos de los diferentes tipos de cartas Tarot, se mencionaron las más conocidas y otros que pocos saben de su existencia. Con esto se ha comprobado que el Tarot ha viajado por muchas partes del continente europeo y asiático, además, de diferentes épocas, pasando por una gran variedad de representaciones y jerarquizaciones, así como, de diferentes técnicas de ilustración.

A continuación se mencionarán las cartas Tarot más actuales que aún están a la venta, es probable que existan un sin fin más que no han sido registradas y que sólo existan como prototipos.

Tarot Dalí

Elaborado por Salvador Dalí y editado por U. S. Games Systems como homenaje hacia el pintor en el año de 1985 en edición limitada. Esta baraja está compuesta por 78 cartas, 22 arcanos mayores y 56 menores.

Dalí hace uso del *collage* donde incorpora trabajos de otros artistas, como las pinturas de Waite Smith, además de su propia obra. Es notorio el uso de la línea simple al lado de una pintura detallada. El artista incorpora, de una u otra forma, las mariposas en la mayoría de las ilustraciones que, para él, simboliza la voluntad y el deseo.

Los 56 arcanos menores están conformados por las varitas que son bastones verdes, las espadas son normales, las copas poseen un grabado de pétalos de loto y losoros o monedas son representadas por discos planos de color amarillo con el dibujo del pentagrama al centro.

Este Tarot está a la venta dentro de su estuche forrado con terciopelo de Borgoña, además, contiene un pequeño libro que es una guía para saber el significado de las cartas. Esta edición cuenta con la firma de Salvador Dalí ubicada sobre el estuche en letras doradas.

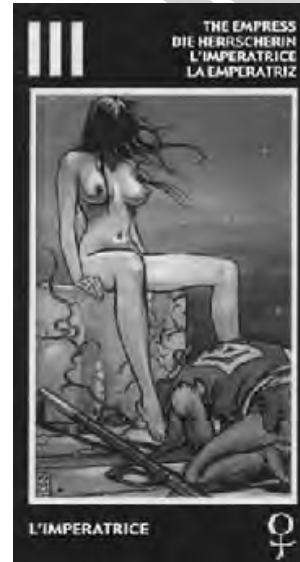
El Tarot Dalí es considerablemente costoso y es una buena adquisición para los coleccionistas. Actualmente se puede comprar en librerías.

Tarot Erótico

Creado por Milo Manara (un reconocido dibujante de comics de Italia) en 1989.

Manara nos presenta un Tarot que mezcla el erotismo y la fantasía. Sus ilustraciones son explícitas pero no van al extremo sexual. Se compone de 78 cartas que difieren un poco de las tradicionales, ya que el autor agregó los cuatro elementos (tierra, fuego, viento y agua) en lugar de los bastos, las espadas, las copas y los oros.

Todas las cartas están nombradas en cinco idiomas diferentes que son el inglés, el alemán, el francés, el español y el italiano. Poseen un fondo en negro y la ilustración está resaltada por medio de un marco de color dependiendo del elemento; azul para las cartas del aire, rojo para las de fuego, verde para las de tierra y azul marino para las de agua; y por último el color amarillo para los arcanos mayores. Este Tarot está a la venta junto con su manual de uso y significado de las cartas. Se puede conseguir en la mayoría de las librerías o editoriales esotéricas a un costo considerable. Esta baraja es de las más solicitadas.



"La Emperatriz" Tarot Erótico,
Milo Manara, 1989

Tarot Londa

Ideado e ilustrado por la ocultista Londa y editado por U. S. Games Systems en el año 1993.

La baraja está compuesta por 78 cartas, de las cuales 22 son los arcanos mayores y 56 son los menores. Contiene una carta adicional con la leyenda "¿Quién eres tu realmente?" que está considerada como una carta agresiva, por lo cual, algunas personas han optado por quitarla.

Este Tarot está basado en el simbolismo del Tarot de Marsella, sin embargo, las ilustraciones poseen un estilo gótico, estilizado y andrógino con respecto a los personajes. En el fondo, Londa utiliza los colores claros, poco agresivos, por ejemplo, usa el color sepia claro para el marco de las cartas; pero en la mayoría de las ilustraciones utiliza el negro o los tonos azules fuertes, lo que provoca que el personaje resalte del fondo.

El Tarot Londa se puede conseguir en librerías, contiene una caja con las cartas y un folleto tipo manual para el uso de las cartas.



"El Ahorcado" Tarot Londa,
Londa, 1993

Tarot El Señor de los Anillos

Es un Tarot basado en el libro de “El Señor de los Anillos” de J. R. Tolkien. Editado por U. S. Games Systems en 1987. Es un juego de 78 cartas basadas en el simbolismo del Tarot de Marsella.

Las ilustraciones están enmarcadas por una especie de columna conformada por varias rocas, donde está escrito el nombre de la carta y su número correspondiente. En la parte inferior está descrito el personaje en cuestión y qué momento de la historia se desarrolla.

Algo que destaca en esta baraja, es que en los 56 arcanos menores los bastos, las espadas, los oros y las copas no están en la composición de la ilustración, si no que están sobre puestas en ésta.

Dicho Tarot se puede conseguir fácilmente en la mayoría de las librerías esotéricas, su costo es elevado, ya que contiene un libro guía de buena calidad y muy descriptivo sobre cada una de las cartas. Es uno de los más vendidos hasta la fecha.



“El Sol” Tarot Lord of the Rings, editado por U.S. Games Systems. 1987

1.3 El Tarot en la actualidad

Anteriormente se reseñaron datos históricos sobre el Tarot; para continuar con la siguiente fase metodológica, se dispondrá a ubicar al Tarot en la sociedad actual y sus representaciones a través de diferentes artistas, así como, sus técnicas de realización y concepción de sus barajas siguiendo los elementos descriptivos tradicionales en menor o mayor grado.

Los artistas, tomando como base los paisajes, retratos de actores de cine y televisión, además de obras de diferentes corrientes artísticas, han contribuido a la difusión artística del Tarot, por ejemplo, el Tarot “Mexicano” elaborado por el fotógrafo José Raúl Pérez, donde el autor utilizó las bases del Tarot de Marsella como referencia para mostrar a las personas de la Ciudad de México en su vida cotidiana, estas fotos fueron tomadas en blanco y negro lo que le da un toque artístico.

Otros autores se han basado en obras literarias para crear su mazo, por ejemplo, el Tarot de “The Lord of the Rings” de J. R. Tolkien o el Tarot “Macondo” creado por el colombiano Andrés Marquín Casas, quien a un año de su publicación, presentó esta baraja en una exposición donde se celebraba un homenaje a Gabriel García Márquez; el colombiano se basó en la novela de dicho autor *Cien años de soledad* para representar historias y personajes de la costa colombiana a las cartas Tarot. Otros artistas han visto en el Tarot una forma de difundir su trabajo; el grupo de artistas japonesas denominadas *CLAMP*, han hecho un sin fin de novelas ilustradas y para la mayoría de sus obras han adaptado a sus personajes a los elementos descriptivos del Tarot tradicional, obviamente tuvieron que agregar o disminuir la cantidad de elementos, pero siempre conservando el simbolismo ya establecido.

Por supuesto, una carta necesita de presentación y calidad en su acabado y para esto los diseñadores han adoptado los medios computarizados, utilizando software para el diseño, han participado ampliamente en versiones nuevas tanto para Tarots como para diferentes tipos de cartas. La ventaja de utilizar este medio para reproducir y producir una baraja de Tarot, es la



“El Colgado” Tarot Mexicano, José R. Pérez, 1998



“Los Enamorados” Tarot Mexicano, José R. Pérez, 1998

presentación, donde se puede fusionar tipografía e ilustración con gran calidad, además da la oportunidad de abarcar un gran número de estilos en poco tiempo. Aunque muchos siguen prefiriendo el estilo tradicional.

Al ubicar al Tarot en un contexto social actual se observa que para que dicha baraja exista hasta estos tiempos se requiere de personas que los soliciten. Se diría que poca gente se interesaría en acudir a un lugar especializado en la cartomancia, pero, increíblemente hay una gran afluencia de consultantes de los que destacan las personas que están en un estatus económico muy alto, y políticos; ya que requieren de la adivinación para proteger sus intereses. Y no falta quien acude a la lectura del Tarot por pura curiosidad⁷. En la sociedad mexicana están muy arraigados los rituales para atraer la buena fortuna desde tiempos prehispánicos; la propia baraja del Tarot es considerada una herramienta básica para la adivinación del futuro, o bien, varias personas la usan como un complemento para saber si el ritual en cuestión es factible a largo plazo.

Para obtener una baraja de este tipo, no hay que viajar muy lejos ni acudir a sitios ocultos que sólo unos cuantos conocen. Hoy en día es fácil conseguir un Tarot del estilo que se desee; las casas editoriales especializadas en el esoterismo y en los juegos de asar, las plazas comerciales y locales que vendan productos esotéricos, son lugares muy concurridos para este fin.

Muchas personas poseen poco dinero y acudir a lugares esotéricos para saber su futuro les está limitado; a esta problemática se han creado sitios en internet de consulta general de las cartas; es impresionante saber que con un botón se pueda acceder a develar el pasado, presente y futuro. También es posible que un consultante se comunique por vía correo electrónico o celular con su intérprete adivinatorio. Ahora que se ha tocado el tema del Tarot en los medios de comunicación, la televisión tiene una participación mayoritaria en este asunto. Se ha saturado de anuncios publicitarios recomendando llamar a un número telefónico para una consulta personalizada con el adivino en turno. Esto ha denigrado al arte de la lectura del Tarot, rebajándola a un nivel de incredulidad y charlatanería; los verdaderos adivinos cobran poco (la mayoría ni siquiera cobran por el servicio) y ven en sus cartas imágenes simbólicas, arquetípicas con bases sociales y con una interpretación filosófica.

En conclusión, desde su incierto origen en Egipto, pasando por su restructuración simbólica en la edad media, hasta su revaloración en la nueva centuria; las imágenes arquetípicas del Tarot han sufrido innumerables variantes dependiendo del contexto social y la imaginería del artista en cuestión, de las cuales, se desprenden los elementos retóricos que componen el simbolismo de los arcanos mayores del Tarot. Hasta este punto se han recopilado datos históricos y teóricos para abarcar la primera fase metodológica del diseño.

⁷ Argumento obtenido de diferentes pláticas con consultantes y cartománticos.



“La Piedad” Tarot Macondo, Andrés Marquínez, 1997



“La Justicia” Tarot X, grupo artístico CLAMP, 1995

CAPÍTULO 2

Los arcanos mayores

En este capítulo, se recopilarán datos concernientes a la segunda fase de la investigación metodológica para el diseño de los 22 arcanos. Esta fase abarca un análisis de los elementos compositivos e históricos de cada imagen arquetípica contenidos en dichas cartas.

Las cartas Tarot no brindan una verdad intangible, nos proporciona un gran número de alegorías, arquetipos y símbolos que con ayuda de la semiología será posible una mayor comprensión para que en los demás capítulos se pueda llegar a una síntesis.

La palabra "Arcano" proviene del latín *Arcanum* que literalmente quiere decir misterio o secreto. El significado de las láminas pueden variar dependiendo de cada individuo, sin embargo, siempre llevan a resultados similares. Esto es lo que afirma Roger Caillois⁸ "...en realidad, parece tratarse de una ensambladura formada con imágenes de ascendencia bíblica (El Juicio Final, una Torre fulminada muy similar a la torre de Babel), las virtudes pregonadas por la iglesia (Justicia, Fuerza, Templanza), ciertos astros junto con determinados signos zodiacales (la Luna con Cáncer, el Sol con Géminis, la Estrella dominando en lo alto sobre Acuario), los dos grandes poderes temporales –El Sumo Sacerdote (el Papa) y el emperador- con el Águila y la Tiara, respectivamente, y cada uno de ellos escoltado por una esposa. En el arcano que representa el Mundo se pueden distinguir los símbolos de los cuatro evangelistas (Mateo, Juan, Lucas y Marcos). Las alegorías de los Enamorados y de la Muerte son clásicas. El Colgado y la Rueda de la Fortuna constituyen elementos frecuentes en la imaginaria o en la vida cotidiana de las personas en la era medieval..."

Se ha tomado como referencia el Tarot Londa para analizar cada carta debido a que es una baraja actual que se basa en los parámetros impuestos por el Tarot de Marsella. Se separarán sus elementos y se mencionarán los diferentes nombres con los que se le conoce cada carta, ya sea en español o en inglés (el idioma depende de los deseos del autor). Además, se dará un breve antecedente del origen de cada arcano. No se pretende dar una explicación esotérica u ocultista, ya que este capítulo se basa en la descripción de los elementos que componen cada arcano mayor.

⁸ La práctica del Tarot, simbolismo e interpretación. Ediciones Suromex, 1999.
Reedición de una obra de Wirth en 1982.

2.1 El Loco. El inicio y el fin

La Locura, El Demente, El Tonto, The Fool.

Descripción visual

Es un vagabundo, vestido de blanco y extravagante, sus ropas están rasgadas y descuidadas. Sostiene un bastón en color azul con sus dos manos, en el brazo izquierdo tiene el tatuaje de una rosa roja. Un cuervo le hiere la pierna derecha, mientras va caminando por un sinuoso sendero. Su rostro parece inmutable ante todo.

Descripción semiótica

Las ropas blancas representan la pureza, la unidad, la síntesis, el color de la iniciación. El color azul del bastón simboliza el alma. El cuervo negro es la pasividad, el pasado que no nos deja avanzar, las penas que vamos arrastrando, que están representadas con la herida en la pierna de este hombre. El camino accidentado son los obstáculos que están por venir pero son menores y afrontables. El bastón es el apoyo, si la persona cae se volverá a levantar. El rostro tranquilo y serio de este personaje se debe a que vaga por la vida sin saber su verdadero destino, se deja llevar por sus impulsos irracionales. La rosa roja es la compañía fiel.

El Loco es la parte irracional del hombre, que puede llevarle tanto al bien como al mal. Sólo camina hacia delante, dejando todo atrás, para ir a la conquista de una identidad perdida.

Descripción histórica

Esta carta sin numerar, generalmente representa a un vagabundo que camina de manera despreocupada, pero antiguamente era un demente, loco y el clásico bufón del rey. Era más una carta representando la enfermedad mental que la locura; esta última después también adquirió los significados de extravagancia y hasta de genio (como el bufón, al que se suele imaginar como una persona que quiere hacer reír, deliberadamente, con su torpeza e ignorancia). Lo cierto es que así lo imaginaban los artistas del Renacimiento. En un principio, se le representó con un perro que le ladraba en lugar del cuervo que vemos en esta carta. La imagen de "El Loco" ha sobrevivido hasta estos años, debido a que ha sufrido cambios, ahora es posible identificarlo como "el comodín" o "the joker" en una baraja de naipes americanos. También es posible verlo como una especie de "alter ego" del rey, ya que, éste último representaría la mente fría y calculadora del humano, y el Loco sería la mente volátil y libre.



2.2 El Mago. El principio

El Malabarista, El Artesano, Pagad, El Prestidigitador, The Magician.

Descripción visual

Representa a un hombre mayor de rostro sereno y serio, vestido de violeta y blanco, sostiene en su mano izquierda una varilla, su brazo derecho apunta a la tierra. Sus piernas están estables y derechas, son equilibradas. Sobre su cabeza está el símbolo del infinito. Hay una copa de oro unida a un pentagrama y en la parte inferior hay una espada.

Descripción semiótica

Esta es la carta del inicio, del deseo de poder. Es la imagen arquetípica del anciano sabio.

El rostro serio de este personaje es la experiencia, la seducción y la dominación de todo, es por eso que el Mago posee la copa, la espada, el pentagrama y los bastos. La copa está llena de las pasiones humanas, la espada es el arma de los valientes que combaten contra el error y el pentagrama es símbolo de la recompensa que se gana con el trabajo duro. El bastón es la inteligencia fecunda que se dirige al cielo para indicar su aspiración a la sabiduría, la ciencia y la fuerza moral. El mago extiende la mano derecha a la tierra porque desea dominar la materia. Su ropa es blanca en señal de pureza y violeta que es el pensamiento y el misticismo, el misterio. El símbolo del infinito en dorado representa la luz eterna de la sabiduría.

Descripción histórica

El Mago es una figura clásica que se encuentra en la antigüedad. Las plazas y los mercados eran frecuentados por individuos que se ganaban la vida entreteniéndolos a las personas con juegos de manos. Es comprensible que en muchas barajas a esta figura se le llame El Mago porque a aquellos personajes se les consideraba una especie de ilusionista. Su origen está estrechamente ligado al ámbito de la manipulación de cartas, que ha sido siempre el predilecto de los prestidigitadores. El Mago es el arcano número uno, que en términos psicológicos, es el que se interesa por descubrir el principio creativo de cualquier adversidad.



2.3 La Sacerdotisa. El conocimiento

La Papisa, la Gran Sacerdotisa, Juno, La Primavera, The High Priestess.

Descripción visual

En esta carta se presenta a una mujer sentada con la mirada fija al horizonte, está vestida de negro, posee un pendiente en forma de media luna y otro de estrellas. En sus manos sostiene el libro hebreo de la sabiduría: El Libro Tora. Sostiene una luna con su pie izquierdo, al lado de ella se encuentra un pavo real en tonalidades verdes y azules. Más atrás están dos columnas una en negro llamada Boaz y otra en blanco nombrada Jachin. La Sacerdotisa se sitúa entre éstas dos.

Descripción semiótica

La Sacerdotisa es la madre antigua que infunde sabiduría, el pensamiento creador. Su mirada está fija al frente porque no tiene necesidad de consultar el libro, el cual, está cerrado, pero que a la vez nos invita para que la gente se acerque a descifrarlo. Dicho libro representa la sabiduría acumulada, si éste está cerrado, significa que ya se posee el conocimiento suficiente para lo que se desee lograr. El vestido es negro que, en este caso, es el misterio, lo oculto y que sólo con inteligencia se afrontarán los obstáculos. Sus pendientes en forma de media luna y estrellas refractan la luz, ella recibe y transmite la luz de la sabiduría.

Esta mujer se halla en poder de los secretos del libro, de la vida, de las llaves del pasado y del porvenir, es la guardiana del lugar secreto. Está sentada entre dos columnas que proclaman el equilibrio de las fuerzas, es decir, el bien y el mal, lo masculino y lo femenino; las columnas se llaman Boaz y Jachin de origen masónico. Refiriéndose, tal vez, al templo de Salomón. El pavo real en colores azules y verdes simboliza el alma y la vida, a la encarnación que tiene efecto en la luz.

Descripción histórica

La existencia de una mujer papa en la literatura medieval descarta la idea de que esta figura sea, desde el principio, una de las cartas del Tarot y no haya sido incluida en una época posterior. El historiador Marianus Scotus Minorita⁹ habla de una mujer que parece haber ocupado la silla de Pedro con el nombre de Juan VIII (854 d. C.), afirma en sus propias palabras que al papa León IV “le sucedió Juan, una mujer, durante dos años, cinco meses, y cuatro días”¹⁰. Desgraciadamente, entre los historiadores del siglo IX no se encuentran documentos o pruebas de esta curiosa leyenda que, con el tiempo, fue volviéndose más fantásica. Por otra parte, la Sacerdotisa es la que simboliza la figura arquetípica de la femeneidad espiritual, de acuerdo al inconciente colectivo en términos psicológicos.

⁹ Muerto en 1086.

¹⁰ Lo afirma en su obra Cronaca.



2.4 La Emperatriz. La creación

La Naturaleza, Madre Celestial, The Empress.

Descripción visual

Es una mujer de cabello dorado adornado con nueve estrellas, posee la mirada fija al frente en actitud serena e inteligente. Está sentada, vestida en ropa dorada con líneas negras y tres estrellas del mismo color. A sus pies está la media luna. Sostiene un báculo en color blanco que apunta hacia arriba y remata en una esfera y un medio círculo.

Descripción semiótica

Este personaje expresa la fuerza material rigurosa y equilibrada. Su rostro sereno transmite vivacidad intelectual. Sus manos sostienen un cetro rematado en una esfera que representa el poder creador, el éxito, la justicia y la autoridad. Su asiento indica gran estabilidad. La media luna a sus pies es la femineidad o maternidad, así como, refleja la luz intelectual. Las nueve estrellas en su cabello sumadas a las tres de su vestido suman 12, que son los signos zodiacales.

Descripción histórica

“...Una mujer sentada, revestida de sol con la luna a sus pies, en su cabeza, una corona de doce estrellas y estando encinta gritaba con ansias a dar a luz, esta divina mujer sufría dolores de parto...”¹¹

Parece que esta figura es muy común en la iconografía medieval; la emperatriz se representaba junto al emperador. En el Tarot tradicional se ilustra con los atributos masculinos del poder: el escudo y el cetro. Es por esto que se la ha aproximado a la figura del andrógino. La Emperatriz es el arquetipo de la esposa amorosa y fértil, pero también es la imagen de la mujer fatal, aquella que tiene el control de las circunstancias a su favor. Si la Sacerdotisa representa la femineidad espiritual; la Emperatriz sería la femineidad física.



¹¹ El Apocalipsis de San Juan.

2.5 El Emperador. El orden

Petra Cúbica, El Dominador, The Emperor.

Descripción visual

Es un hombre de cabello largo vestido de azul, sentado sobre lo que parece un trono cuadrado donde está postrada un águila que mantiene su mirada en el cetro o báculo que lleva el emperador. El báculo remata en una esfera. El brazo izquierdo del soberano descansa sobre sus piernas, mientras que la derecha sostiene el báculo. Su mirada es serena e intensa. Sus piernas están separadas y junto con el brazo se forma un triángulo.

Descripción semiótica

El Emperador reina sobre lo concreto, lo que está corporizado. Su trono es un cubo¹², la forma perfecta de la estabilidad (igual que el de la Emperatriz). Su mirada profunda se dirige al pasado, en la cual se apoya para preparar el futuro. Al mantener los brazos cruzados expresan la concentración y refuerza su propia individualidad. El ropaje azul contrasta con el cabello negro del rey, ya que, en esta carta, la pasión y la energía predominan sobre la espiritualidad (que es el color azul y es algo importante en la carta de la Emperatriz y la Sacerdotisa). El brazo izquierdo del Emperador que descansa sobre sus piernas hace notar su deber, es prisionero de la sociedad, su deber lo encadena. El triángulo que forma con sus piernas y su brazo significa el poder sobre las tres dimensiones del hombre (la altura, el largo y la anchura), así como los tres mundos inferiores (mental, físico y astral). El águila se relaciona con el egoísmo que genera toda individualidad, dirige su mirada al báculo (poder terrenal y superior) destacando el triunfo del ascenso.

Descripción histórica

Históricamente la figura de el emperador siempre ha sido el arquetipo del rey sentado en su trono sosteniendo un cetro o espada; su postura es la del que creará, inspirará y defenderá la civilización. Según la postura de las piernas, la figura del Emperador pudo ser la de un alto magistrado. Según el antiguo derecho germánico, la postura sentada con las piernas o brazos cruzados era prescrita para los altos magistrados; pero también hay láminas medievales con reyes en una actitud similar. Seguramente cruzar las piernas era una actitud de los nobles y de los señores.

En la historia, así como en nuestra vida particular, la transición de la fase del matriarcado al patriarcado es siempre difícil, ya que es abandonar el mundo protector de la infancia y entrar al mundo de retos y obligaciones de los adultos; el Emperador es el paso a la vida en comunidad.

¹² "Los Anunnaki, espíritus infernales que juzgan a los muertos y establecen el destino de los vivos, también toman asiento, en el centro del infierno caldeo, sobre cubos de oro" (Oswald Wirth).



2.6 El Sumo Sacerdote. El pensamiento filosófico

El Papa, el Pontífice, El Hierofante, El Maestro, The Hierophant.

Descripción visual

Se trata de un hombre de cabello negro vestido de blanco con adornos negros. Está sentado en una especie de trono con dos columnas en los extremos. Este hombre sostiene una lanza que apunta hacia arriba; la mano derecha apunta en dirección a la tierra mientras que la izquierda está más elevada. Su mirada se dirige hacia el frente.

Descripción semiótica

El Sumo Sacerdote da la impresión de hallarse fuera de cualquier sede terrenal, de haberse desprendido de toda materia. Su ropa blanca casi en su totalidad demuestra su pureza, elevación mística y su respetabilidad. La lanza apunta hacia arriba, enalteciendo al cielo, a lo divino. En el pecho, del lado izquierdo del sacerdote, se encuentra una marca que, al parecer, es la triple cruz muy estilizada, esta cruz es señal del orden universal, los tres mundos inferiores que ya se han mencionado, estos mundos son la potencia creadora. Las manos del Hierofante, una dirigiéndose hacia abajo y otra un poco hacia arriba, demuestran las fuerzas complementarias, los dos polos opuestos del hombre. Las columnas ya se han presentado con la Sacerdotisa, sin embargo, estas no son opuestas, aunque sí podrían representar las columnas del templo de Salomón.

Descripción histórica

Esta figura ha tenido diversas evoluciones, tanto por lo que respecta al modo de bendecir como por el aspecto del propio Papa.

Desde el siglo XVIII en adelante suele estar bendiciendo a dos religiosos con la mano derecha, con la llamada bendición "latina" (con los dedos índice y medio); en la mano izquierda tiene la cruz.

En los primeros siglos, hasta el VII, los papas llevaban mitra y una especie de gorro frigio. Desde el siglo VIII al XI el gorro iba adornado con una franja de oro y, algunas veces, con joyas. Sobre el gorro iba una piedra preciosa. Desde el siglo XIII hasta el comienzo del siguiente, la franja de oro se convirtió en una verdadera corona dentada (regnum). Históricamente se puede señalar que, en el Tarot de Carlos VI, el Papa lleva una tiara en punta con una sola corona dentada.

Actualmente, hay Tarots que han dejado de lado la corona, los autores consideran que es de poca utilidad y no representa por completo al Sacerdote.

Es el pensamiento creador. Indica la lealtad, el buen consejo, el respeto, la vocación en todos sus aspectos espirituales y materiales. Es el arcano de la filosofía y el pensamiento espiritual.



2.7 Los Enamorados. Las decisiones

El Amor, Los Amantes, El Matrimonio, Las Dos Calles, The Lovers.

Descripción visual

En esta carta se presenta una pareja de hombre y mujer desnudos. La mujer es rubia y el hombre tiene el cabello negro. Uno ve al otro, sus miradas y sus manos se buscan. La pierna izquierda del hombre está enlazada con la pierna de la mujer. En la parte inferior se revela una espada con la empuñadura en forma de corazón en color rojo.

Descripción semiótica

Esta carta representa la dualidad, la ansiedad. El cabello rubio y el de color negro son el día y la noche respectivamente, la luz y la oscuridad que están en equilibrio y convivencia constante. Las piernas a pesar de estar entrelazadas, son representación del equilibrio o estabilidad. Los cuerpos desnudos son signo de confianza, no hay nada que ocultar. La espada toma el lugar de la flecha que Cupido usa para atravesar el corazón humano; es el paso del estado de desequilibrio al de la estabilidad, del vicio a la virtud. La mujer, en esta carta, representa el amor sensual, el terrenal; el hombre es el amor espiritual y sereno.

Descripción histórica

Esta carta tiene dos tipos de representación: el primero, más antiguo, con un hombre entre dos mujeres y otro más reciente con la imagen del matrimonio; hay otra versión más lógica pero innecesariamente exacta: hay un sacerdote que casa a un hombre y a una mujer. En el primer caso hay una referencia clara a la opción que debe elegir el enamorado entre dos maneras distintas de vivir, que también pueden ser dos actitudes espirituales y morales. Es conocido el ejemplo de Pitágoras de la letra "Y" (que representa la vida), en la que el pie de la letra es la infancia, mientras que los dos brazos son los vicios y las virtudes.

En cambio, en la segunda representación, encontramos una escena de matrimonio parecida a la de "Los Desposorios de la Virgen" de Rafael, la unión física o mística entre dos personas.

Es la lucha entre el amor sagrado y el profano. Representa a la persona que empieza a tomar decisiones y se hace responsable de ellas. La calma después de la tempestad. Son aquellos que saben que el amor es la fuerza más poderosa del mundo. La atracción. Decisiones definitivas.



2.8 El Carro. El éxito

El Carro, El Triunfo, El Carro de Osiris, El Carruaje, The Chariot.

Descripción visual

Se presenta a un hombre joven, vestido de negro, de abundante cabellera rubia o castaño. Está postrado sobre un carruaje, donde destacan dos columnas paralelas de diferente altura que sostienen un velo azul estampado de estrellas. En frente del carro se halla la figura de un faraón tallado con los símbolos egipcios del poder. No hay riendas en este carro.

Descripción semiótica

Es la carta del hombre que gobierna su vida y ha resuelto sus conflictos, ha unificado sus tendencias contrapuestas y renunciado a toda búsqueda de logros materiales que le son innecesarios.

El rostro sereno del hombre esboza un movimiento a la derecha de la carta; parece meditar, así como, expresa seguridad y confianza en sí mismo. Su cabello rubio es signo de realización mental, la luz de la sabiduría. Las columnas son el equilibrio y la estabilidad. El velo azul estampado de estrellas representa a la bóveda celeste; la figura del faraón es la tierra y la autoridad así, entonces, el cielo domina la tierra desde lo alto, el carro se convierte en la imagen de la alianza entre la tierra y el cielo. El motivo por el que no hay riendas, es porque este joven está convencido del camino que sigue sin remordimiento alguno, marcha hacia delante.

Descripción histórica

La imagen del dios o del héroe triunfante sobre un carro es muy común. Court de Gebelin pensó que era Osiris (dios egipcio de los muertos); otros piensan que es Marte (dios romano de la guerra). Esta representación incluso se ha relacionado con la leyenda medieval que refiere al vuelo de Alejandro Magno con dos grifos (animales mitológicos mitad león, mitad águila). En otra versión, Alejandro va montado en una especie de carro arrastrado por dos caballos alados. Es casi imposible dar una interpretación precisa a esta carta, que ha excitado la fantasía de los estudiosos.

Desde luego, una de las imágenes más recurrentes es la del triunfo del emperador de Roma o, por lo menos, del vencedor de alguna batalla. Pero parece más interesante el acercamiento al carro triunfal del Renacimiento cantado por los poetas o juglares e ilustrado por los artistas.

Representa la fidelidad y el equilibrio, la gloria. Lleva implícitas la prudencia y la pericia de quien conduce el vehículo entre los posibles obstáculos.



2.9 La Justicia. El equilibrio

La Balanza, The Justice.

Descripción visual

En esta carta se observa a una mujer sentada, vestida en color rojo y dorado, su mirada se dirige al frente con expresión seria. Con la mano derecha sostiene una espada y con la izquierda una balanza dorada. En su rostro se vislumbra un antifaz, simulando la venda.

Descripción semiótica

Es la carta del equilibrio cósmico, símbolo de la expresión perfecta. El ropaje rojo y dorado de esta mujer expresan el espíritu y el cuerpo que en conjunción simbolizan la concentración de la persona. La espada blanca proclama incorruptibilidad, es una alusión a los rigores de la ley, también representa al eje del mundo. La balanza se encuentra en perfecto equilibrio que significa la imparcialidad e igualdad durante un juicio.

Descripción histórica

En la época medieval, por lo general los atributos del arcángel San Miguel son la espada y la balanza. Hay una analogía clara con la figura de Osiris, que pesa las almas de los difuntos; los platos de la balanza están en un equilibrio perfecto, en armonía. Desgraciadamente hay que señalar que en las cartas pasa lo mismo que en la vida: la justicia es la misma para todos, pero no todos son iguales cuando están postrados ante la justicia.

Es la carta de protección para el hombre justo y también representa el completo restablecimiento de quien ha sabido encontrar el justo equilibrio. Quien respeta la ley, no sufrirá ningún castigo.



2.10 El Ermitaño. La prudencia

El Viejo, El Sabio, El Capuchino, El Tiempo, El Jorobado, The Hermit.

Descripción visual

Es un hombre de piel blanca, cubierto por una capa y toga oscuras. En su mano derecha sostiene un bastón y en la izquierda posee una vela. Su mirada está fija hacia adelante.

Descripción semiótica

Este hombre parece expresar la imagen de la soledad, sin embargo, está cruzando un camino y la luz de su vela es la guía para los demás. El bastón pone al ermitaño en comunicación con la tierra, además, simboliza al iniciador y al conductor. Su manto oscuro guarda las energías acumuladas en silencio y con paciencia; estas energías se revelan para quien esté preparado para recibirlas. El fuego de la vela está en movimiento lo que indica que este hombre está caminando hacia adelante. Su mirada se dirige al frente, hacia lo que podemos llamar, una mirada al futuro.

Descripción histórica

El ermitaño se representa siempre como un solitario, que esquiva a la gente y vive aislado de todos. En algunas barajas se le representa como el Tiempo (o Cronos), con la guadaña y la capa. Puede ser un ciego o un adivino. Durante la edad media, era la figura de los frailes capuchinos.

Este hombre no se detiene, así, ha de indicar el buen camino. Sabiduría y misticismo, cautela y prudencia. La eterna búsqueda de la verdad. La experiencia que guía a todos al despertar.



2.11 La Rueda de la Fortuna. El vicio y la virtud

La Fortuna, La Esfinge, La Rueda del Destino, The Wheel of fortune.

Descripción visual

Se representa una rueda con cuatro radios, donde están inscritos cuatro símbolos o letras. A su alrededor vemos dos personajes, uno está arriba con apariencia pura; el de abajo luce repulsivo.

Descripción semiótica

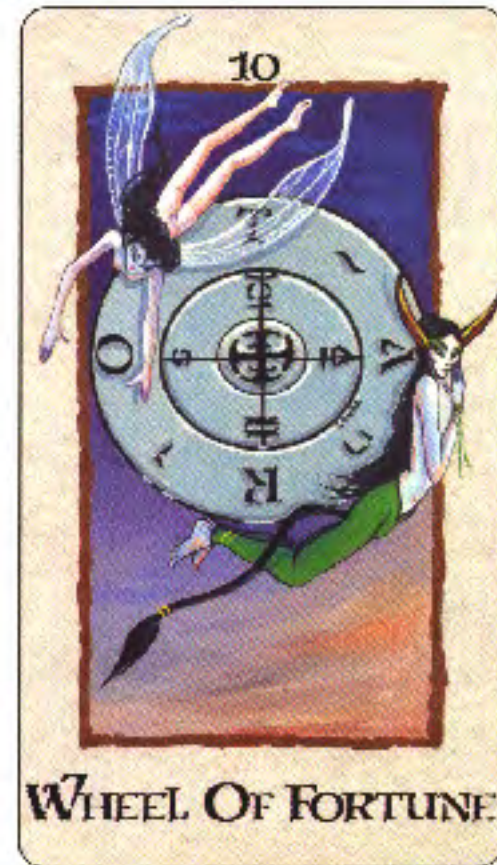
Aquí se representa la rueda de la fatalidad, de las generaciones, y quizá expresa la reencarnación. Quien está abajo ascenderá por obra de la virtud, así como, quien está arriba caerá por efecto del vicio. Los cuatro radios corresponden a los cuatro puntos cardinales, la rueda está en contacto con la tierra y gira en sentido contrario a las manecillas del reloj.

Descripción histórica

En la iconografía medieval tenían muy presente esta representación. De hecho, la Fortuna siempre se representaba como un enorme aro rodante, con diversas figuras humanas y animales. Lo mutable de la suerte siempre se ha expresado por algo que simboliza un equilibrio relativo: una pelota, una rueda, un globo, un eje, es decir, cualquier forma circular.

La primera imagen de la rueda, tal como se encuentra en muchas barajas de Tarot, parece ser de finales del siglo XII y está en un manuscrito ubicado en un convento de Estrasburgo¹³. Se ha señalado que, en realidad, no son cuatro o dos personajes distintos, sino uno solo en diferentes circunstancias de la vida. Están las diversas edades de la vida y las condiciones sociales.

En esta carta se unen felicidad y tristeza, el activo y el pasivo. El norte y el sur. Luz y oscuridad. Las fuerzas contrarias en armonía.



¹³ Es una ciudad de Francia, capital y principal urbe de Alsacia.

2.12 La Fuerza. El control

La Fuerza, La Fortaleza, El León con Bozal, El León Domado, The Strength.

Descripción visual

En esta carta se aprecia a una mujer vestida de negro, de cabello largo y rubio. Esta joven es elegante y hermosa. Su gesto es sereno y tranquilo, su mirada parece dirigirse al horizonte. Sobre la cabeza de esta mujer está el símbolo del infinito. A sus pies hay un cachorro de jaguar, el cual está recostado y viendo hacia el frente. La dama tiene otro jaguar en sus brazos que, también ve hacia el frente; con un brazo sostiene al cachorro y con el otro está tomando la cola del felino. Sus pies están firmes sobre la tierra, aunque su cuerpo se inclina ligeramente hacia su derecha.

Descripción semiótica

En esta figura se aprecia el pleno dominio que ejerce la joven sobre los felinos, pero no lo hace con violencia, sino con dulzura y amor. El negro en esta carta expresa la elegancia, que la mujer no pierde la compostura a pesar de realizar tal acto de control. El símbolo del infinito significa que esta fuerza o control es eterno. Las manos de la mujer parecen suaves, es evidente que el personaje dosifica su fuerza en el intento de imponerse a la del animal e incluso parece que no da importancia a su acto. El jaguar siente la fuerza que lo domina y se somete. De igual modo la fuerza material brutal del animal (o del profano) se opone a la fuerza espiritual, consciente de una voluntad en acción que es potencia liberadora. Algunos autores han atribuido el origen de esta fuerza a la larga cabellera de la dama. Al igual que Sansón la obtenía de la suya.

Descripción histórica

En el Antiguo Testamento la Fuerza está representada por Sansón, que derribó las columnas del templo de los filisteos o por David, que mató a Goliat. En Grecia o en Roma, la Fuerza la representaba Hércules, quien mató a un león. También en algunos sellos sumerios hay figuras de peleas entre hombres y leones. En el Tarot, la Fuerza suele ilustrar a una mujer que doma a un león, que derriba una columna, rompiendo unas cadenas o una cota.

Esta carta representa a la inteligencia humana que vence a la fuerza bruta. Lo espiritual venciendo a lo material o a lo profano.



2.13 El Colgado. Los sacrificios

El ahorcado, La Prudencia, El Traidor, Judas, The Hanged Man.

Descripción visual

Es un hombre joven colgado por el cuello, atado de pies y manos. Su mirada es tranquila y seria, ve hacia el frente. Su ropa es azul, su cabello es abundante y de color rojizo. Sus piernas están flexionadas sostenidas con las manos, simulando la forma de un triángulo.

Descripción semiótica

A pesar de la precaria situación en la que se encuentra este joven, su faz no se distorsiona, al contrario, parece tranquilo ante los suplicios o cambios que pueda haber en su futuro. Tales cambios o hechos son importantes, y ante estos no puede intervenir, es por eso que está atado de manos y pies, porque no puede interferir y debe atenerse a éstos.

El Colgado simboliza al hombre que muere por las ideas. Sus piernas flexionadas forman un triángulo casi invertido, lo cual, algunos autores lo han atribuido a que el hombre muere a manos de los malvados, es decir, las malas influencias. En síntesis, el Colgado nos quiere decir que las ideas sobreviven a quien se sacrifica por ellas. Sus ropas azules son la paciencia; el cabello rojizo es el espíritu, es el azufre, la esencia del hombre.

Descripción histórica

La postura de esta figura se ha comparado con las descritas en las torturas infligidas a los cristianos durante el Imperio Romano. Pero la suspensión por un pie, en el Tarot tradicional, es completamente distinta de la usada en las torturas. Generalmente, la persona aparece colgada por un pie y cargada con varios pesos o bien suspendida sobre el fuego.

En la carta se expresa el tener que sufrir una o varias pruebas. La disciplina y el esfuerzo aportan cambios significativos. Sólo quien es capaz de superar las pruebas más duras puede aspirar a cambiarse así mismo, o bien, a acceder a los altos mandos.



2.14 La Muerte. Los cambios

El Esqueleto, La Guadaña, La Carta sin Nombre, The Death.

Descripción visual

Se presenta un esqueleto humano cubierto por una toga de color oscuro. El personaje está sentado sobre una lápida. Sostiene con sus dos manos una guadaña. Su postura está dirigida al frente. A sus pies se puede apreciar un montículo de tierra.

Descripción semiótica

Esta figura ya es muy común en la mayoría de la culturas, la guadaña es el instrumento para cortar y la lápida representa algo que ya está enterrado o acabado, es así como la Muerte usa la guadaña para cortar el hilo de la vida del ser humano para que así renazca y comience otra vida. Los brazos se unen para sostener la guadaña, lo que recuerda al triángulo, la rectitud del pensamiento. El suelo es oscuro, y representa al *humus*, la materia primordial de donde nace cualquier ser. La capa oscura significa la tierra, lo material, la divinidad subterránea.

En otras barajas Tarot, debajo de la Muerte, hay cabezas de personas comunes y de reyes, así como del suelo surgen flores y hierbas; esto quiere decir, todo cuanto viva se halla sujeto a la ley igualitaria de la muerte, no importa la fortuna, el rango, la edad, cualidades o defectos.

Descripción histórica

La figura de la Muerte es probable que pertenezca a la época medieval tardía. En el cristianismo primitivo, la Muerte no se veía como algo terrible, sino como la culminación feliz de esta vida provisional. A finales del siglo XIII aparecen las primeras representaciones de la muerte como esqueleto: se encuentran en cementerios, en los conventos y en las iglesias.

Es interesante la comparación con Cronos (el dios griego del tiempo), quien devora a sus hijos y ciega todo lo que ve, como la Muerte en el Tarot.

Esta carta tiene un doble significado. Indica el fin de una situación determinada (positiva o negativa). Puesto que cada muerte supone un renacimiento, también puede ser una carta favorable según el contexto en que vaya colocada. Indica, casi con seguridad, muerte física cuando va acompañada de otras cartas negativas o desfavorables.



2.15 La Templanza. La paciencia

Las Dos Urnas, El Genio Solar, The Temperance.

Descripción visual

Es una mujer o bien, un ángel semidesnudo que trasvasa de una ánfora a la otra agua. Su mirada sería ve hacia el frente. El personaje está semicubierto por una manta color violeta.

Descripción semiótica

El ángel tiene todo el aspecto de pertenecer a la tierra. Se trata del instinto humano, que aspira a levantarse del suelo para alcanzar los dominios del espíritu. El agua representa la energía vital, el líquido del conocimiento. El acto de trasvasar dicho líquido de una ánfora a la otra es el intercambio perpetuo, la retroalimentación. La templanza es además, una de las cuatro virtudes de acuerdo a lo escrito por la religión católica.

Descripción histórica

Hay quien piensa que la imagen de una mujer que vierte un líquido de un jarro a otro está tomada de la narración evangélica de las Bodas de Canaán, en las que una sirvienta, por orden de Jesús, vierte el agua contenida en una vasija, en otra, donde se convertirá en vino. Esta es una alegoría muy común en la iconografía medieval, para representar, precisamente, la divina e intangible virtud de la templanza, la inmutabilidad ante el desastre.

Esta carta representa todo aquello que es calma absoluta. Sólo quien es capaz de trasvasar el agua sin derramarla posee la calma necesaria para afrontar la adversidad.



2.16 El Diablo. El deseo y el placer

El Tifón, Plutón, La Mona de Dios, The Devil.

Descripción visual

Es la imagen de un demonio cornudo, vestido sólo por un pantalón azul. Su mirada es seria y dominante. En su oído derecho posee el símbolo del pentagrama. En una mano sostiene una rosa roja; en su brazo izquierdo tiene la palabra *solve*. A su lado se puede apreciar una doble cruz en color rojo donde hay una serpiente verde enlazada a ésta.



Descripción semiótica

Este es un personaje seductor. En esta carta predominan los colores rojo y azul; el primero simboliza al cuerpo, a la pasión, pero también significa peligro. El azul representa el alma humana que, en este caso, es débil ante las múltiples tentaciones que le puede ofrecer el Diablo. La palabra escrita en su brazo derecho, *solve*, que en realidad es *solve-coagula*, representa las dos virtudes del hombre, la primera palabra significa lo que se disuelve, se libera, una resolución. La segunda palabra, representada por una rosa roja; es lo condensado, lo material, el sustento. El pentagrama es un símbolo alquímico, es la vida y la magia de la naturaleza. Aquí desconcierta la presencia de una doble cruz roja, cuando en la mayoría de los Tarots, esta cruz es nula. En la cultura hebrea y cristiana la doble o triple cruz es el símbolo de lo divino, la sagrada familia y la tríada (Padre, Hijo y Espíritu Santo). La imagen de la cruz del Diablo es roja y además posee una serpiente a sus pies; en palabras de Londa (creadora de esta baraja), esta cruz es satánica, es propia del personaje. La palabra *satánico* (Satán), es de origen hebreo que significa el adversario. Entonces, esta cruz representa la adversidad. La serpiente fue quien incitó a Eva a comer del fruto prohibido, como lo está escrito en el Génesis de la Biblia, es así como la serpiente podría simbolizar la tentación.

Descripción histórica

Al principio, a Satanás se le representaba como una serpiente o como un dragón. Con el tiempo, todas las efigies con las que se representaba al *mal* se fueron centrando en una figura repugnante y de aspecto animal. Si se acentúan los aspectos monstruosos del sátiro (animal mitológico mitad humano y mitad cabra), se va delineando una figura cada vez más terrible, con un denso pelaje en el cuerpo, garras, alas de murciélago, cuernos de cabra, pezuñas, cola, glándulas mamarias, entre otras cosas. Este carácter bestial se ve en varios manuscritos alemanes de los siglos X y XI.

Esta carta representa al hombre que está entre los placeres carnales y emprender una vida sin lujos y los deseos mundanos, pero, quedará aprisionado en sus propios deseos y frustraciones.

2.17 La Torre. El exceso

El fuego. La Torre de Babel, El Rayo, La Torre Fulminada, The Tower.

Descripción visual

Es la imagen de una pirámide siendo destruida o truncada por un relámpago. En la parte inferior se observa a un hombre sentado sosteniendo una cruz egipcia dorada. El cielo está oscurecido.

Descripción semiótica

La pirámide materializa la arrogancia de los deseos desmedidos, fue edificada para glorificar la vanidad humana. El relámpago representa la intervención del espíritu, lo divino en la vida humana. El hombre, a los pies de la pirámide, es aquel que quiso levantar este monumento que diera lustre a su nombre, ahora ha caído. El hombre sostiene la cruz egipcia que simboliza la vida, es decir, que se sostiene de ésta para volver a subir.

Descripción histórica

La idea de la torre que se desploma es un símbolo antiguo del orgullo abatido del hombre. A este respecto se ha citado el episodio de la torre de Babel, pero tampoco está lejos del episodio de los titanes que, al tratar de escalar el Olimpo fueron derrotados por Zeus lanzándoles mortíferos rayos y encerrándolos en lo profundo de la Tierra. A la Torre también se le llama “la Casa de Dios”, la analogía con la caída de Adán y su destierro del paraíso es evidente.

La pirámide es obra de la falta de conocimientos. Alusión a la caída de los ángeles y del exilio de Adán y Eva. Es una advertencia a la presunción humana y a la ambición desenfrenada.



2.18 La Estrella. La esperanza

La Estrella de Los Magos, La Estrella Brillante, The Star.

Descripción visual

En esta carta se presenta a una mujer desnuda arrodillada sobre la tierra. Sostiene dos jarros de los cuales está derramando agua, de uno el agua cae en el río y del otro el agua cae en la tierra. En el cielo se aprecian siete estrellas, así como, siete destellos en el agua que está cayendo.

Descripción semiótica

Esta mujer, que no inspira lujuria, se apoya en el suelo; de esta manera recibe las energías terrestres, pero domina las dos corrientes de agua espiritual en color azul. La joven es la mediadora entre las dos energías representadas por las dos ánforas. El brazo derecho, la actividad, vierte el líquido en la tierra para fertilizarla y que la vida surja. La ánfora de la mano izquierda es el conocimiento que se une al río, el agua de la sabiduría, y que cualquiera que tenga sed puede beber de él. La desnudez de la mujer es la revelación de los secretos, quizá es un ritual que se asemeja al bautismo, donde el cuerpo se sumerge en el agua del río. Las estrellas son la luz de la esperanza, que nos recuerdan que ante la adversidad, hay que ver hacia arriba y la luz divina nos alumbrará. También, el agua de las vasijas reflejan la figura de las estrellas, la luz que es energía; es así que la mujer conecta el cielo con la tierra, lo espiritual con lo material.

Descripción histórica

Esta carta ha sido comparada con el signo zodiacal de acuario, donde es representada en algunos calendarios medievales por un hombre o mujer desnudos que vierten el agua de una vasija sobre el cielo. En la iconografía medieval representaban a los ríos y arroyos como personas que vierten agua de una ánfora y la esparcen sobre la tierra o el cielo.

Esta carta es el ímpetu de la creación, de la perfecta armonía. Esperanza, fe, inspiración. Ocasión prometedora. Meta lograda. Momento para llevar a cabo los proyectos. Falta de oportunidades. Fin de una aventura amorosa o una amistad que no vale la pena.



2.19 La Luna. El engaño

La Luna, El Crepúsculo, The Moon.

Descripción visual

Es la figura de un hombre sentado de perfil, vestido de blanco y negro, poseedor de un antifaz; está mostrando unas gemas de colores y de gran valor. En el horizonte está la luna. Por lo general, en el Tarot tradicional, la ilustración se compone de dos torres paralelas entre sí. Hay dos perros, uno en color blanco y otro en negro, que le aullan a la luna. En la parte inferior, se aprecia un lago donde, en el fondo, hay un cangrejo o un escorpión alabando a dicho astro.

Londa, cambió esta ilustración omitiendo todo lo anterior, quiso expresar la verdadera esencia de la carta, que a continuación se relatará.

Descripción semiótica

El blanco y negro en la ropa de este hombre son el bien y el mal, tiene dominio de las dos fuerzas. El antifaz cubre sus ojos, su verdadero ser. Las gemas parecen muy brillantes y costosas, algo creado para deslumbrar y engañar. Esto es precisamente lo que nos quiere decir la autora en esta carta: el engaño. Este joven representa a un mercader que le dice a los demás “compra estas bellísimas gemas”, pero estas joyas son de vidrio, está engañando al cliente con el lujo.

En la ilustración tradicional de esta carta, las torres están protegiendo el camino, no dejan ver el horizonte. Los perros en blanco y negro son el bien y el mal, el escorpión o cangrejo constituye el emblema de la perversidad, el gran misterio del vicio. Aquí la Luna no se refleja en el agua del lago, donde se esconde el escorpión; representa a la ilusión.

Descripción histórica

Antiguamente, en esta carta, se presentaban dibujados dos astrónomos que estudiaban la Luna en cuarto creciente. Después, se sustituyeron por dos perros ladrando y un cangrejo en una tina o pozo situado entre dos torres o casas. Court de Gebelin lo consideraba como un símbolo de los trópicos. Por otra parte, siempre se ha creído que la Luna tenía influencias extrañas y hasta infernales sobre la conciencia humana (la Luna como “el Sol de los muertos”). Además, al cangrejo se le ha relacionado con la Luna porque, lo mismo que ella, hace el camino aparentemente hacia atrás, ya que nace a poniente y se oculta hacia el oriente.

Nos amenazan peligros. La luz de la Luna es engañosa, no se divisan eventuales peligros.



2.20 El Sol. El porvenir

El Silencio, La Luz, The Sun.

Descripción visual

Es un hombre joven desnudo, sentado sobre el pasto. Su cabello es largo y rojizo. El sol se aprecia a lo lejos y también el mar en aparente calma. Su rostro es apacible, al mismo tiempo hace una seña pidiendo silencio.

Descripción semiótica

El sol es aquí fuente de vida e intensidad organizada. El personaje está firmemente apoyado en la tierra, es señal de equilibrio y estabilidad. La tierra es fértil, el mar está en calma, el hombre pide silencio, todo esto en conjunto representa la tranquilidad; es hora de tomarse tiempo para disfrutar de la vida y voltear a ver lo que hemos logrado con esfuerzo.

Descripción histórica

En todos los pueblos, el sol ha sido siempre el símbolo de la vida y el que dispersa a los demonios de la noche. Los monstruos, los vampiros y las criaturas infernales temen a los rayos del sol; los íncubos (demonios que se transforman en hombres) y los súcubos (demonios que se transforman en mujeres) vuelven a dormirse en espera de una nueva revancha.

Es la felicidad que se deriva del amor y de la tranquilidad. Los proyectos se realizarán. Es lo más favorable que puede ocurrir. Relaciones sociales exitosas. Matrimonio dichoso. Contratación.



2.21 El Juicio. El arrepentimiento

El Ángel, El Juicio Final, La Creación, La Resurrección, Judgement.

Descripción visual

Es un ángel de cabellera rojiza vestido de azul, está volando o descendiendo y tocando un clarinete o trompeta. El atardecer y la tierra verde se vislumbran en el fondo.

Descripción semiótica

Vivaces e inquisidores son los ojos de este ángel, mensajero divino de rojizos cabellos. Su pureza es activa: la energía del que está dotado, proviene del mundo espiritual, es por eso que está mujer está vestida de azul, el clarinete es el instrumento del sonido que incita al despertar.

Descripción histórica

La iconografía de la resurrección de los muertos se funda en los versículos de San Mateo y de San Juan (dos de los cuatro evangelistas).

Entre los siglos XI y XIII los artistas se han dedicado a interpretar a su modo esta visión y la han representado en iglesias y catedrales de toda Europa. En general, se ven cuerpos desnudos que salen de las tumbas ante la llamada de los ángeles que tocan las trompetas. En un contexto más profundo, el hombre nace desnudo y desnudo vuelve a la tierra. La desnudez es el símbolo del paraíso perdido, cuando el hombre y la mujer eran felices, pues no conocían aún sus cuerpos y naturalmente no se avergonzaban de ellos, lo que es llamado como inocencia.

El ángel llama al despertar del espíritu. Curación. Liberación. Necesidad de arrepentimiento.



2.22 El Mundo. La culminación

El Tiempo, El Universo, El Paraíso, La Corona de los Magos, The World.

Descripción visual

Es una mujer de cabello rojizo, semidesnuda, cubierta por un velo transparente. Esta mujer está sentada sobre una guirnalda ovalada en color verde, aparentemente es una rama de olivo. La joven sostiene un báculo de madera con sus dos manos.

En el Tarot tradicional, se añade la figura de un ángel en la esquina superior izquierda, un águila en la superior derecha, un toro en la esquina inferior izquierda y un león en la inferior derecha; estos cuatro seres impuestos en esta carta simbolizan a los evangelistas de la religión católica que son San Mateo, San Juan, San Lucas y San Marcos, respectivamente.

Descripción semiótica

La guirnalda elíptica representa tal vez la corriente ininterrumpida de la existencia, el movimiento aparentemente circular que relaciona a todos los planetas entre sí. El color verde de la guirnalda representa la tierra. La mujer semidesnuda simboliza la concentración de las fuerzas, el corazón del mundo. Su postura recuerda a la esvástica, que significa evolución; el báculo, como ya se ha mencionado, es la estabilidad, el apoyo, la guía.

Descripción histórica

La mujer desnuda dentro de un óvalo se encuentra en muchas representaciones antiguas, desde las divinidades hindúes a las imágenes de Mitra¹⁴, donde el óvalo es el símbolo del huevo o génesis cósmico. Los símbolos de los cuatro evangelistas, podrían inclinar a una interpretación más religiosa de esta carta, lo más probable es que se hayan añadido arbitrariamente para atenuar el carácter sexual de la figura, que es más próxima a los ideales del Renacimiento. Sin embargo, en esta versión del Tarot, Londa quitó las 4 figuras que rodean, originalmente, a esta carta.

Sólo quien posee todas las virtudes puede llegar a la meta. Éxito en cualquier proyecto que se empiece. Culminación. Reconocimiento. Herencia. Llegada de una fuerte suma de dinero.



¹⁴ Es un dios de la antigüedad persa.

Londa, en esta baraja, respetó en cierta medida la cantidad de símbolos tradicionales que componen cada arcano mayor, sin embargo, se dio la libertad de cambiar y en algunos casos anular elementos que están considerados como primordiales en cierta carta. Por ejemplo, se mencionó el caso de la carta de La Luna, donde la autora cambió la ilustración casi al cien por ciento, quitando las dos torres, el lago, el cangrejo y los dos perros; poniendo en su lugar a un mercader tatuado ofreciendo gemas de colores. Otro ejemplo claro está en la carta del El Diablo, se anularon los dos demonios que acompañan al Diablo, así como, la imagen que se presentó de este demonio desde la edad media, que son, las patas de cabra, las alas de murciélago, el abundante pelaje rojo y los senos de mujer. Londa cambió por completo este Diablo, dejándolo sólo con los cuernos y la palabra *solve*; además, agregó la doble cruz y la serpiente.

Con lo anterior, se puede concluir que los elementos compositivos de cada carta pueden diferir en número y en objetos utilizados, es decir, un personaje que, por convención, debe ocupar un lugar primordial dentro del arcano, puede ser excluido de acuerdo a los deseos del artista. Lo primordial es el significado que tiene cada elemento descriptivo de cierto arcano, pero, no todos los símbolos han sido descartados en esta baraja, la mayoría de ellos han sido retomados en su totalidad para conservar la interpretación del arcano.

Algo notable que se pudo apreciar en la baraja de Londa, es el hecho de que la autora, casi hizo un trabajo de síntesis, retomó los elementos más significativos de cada carta y la interpretó a su manera, apegándose a los significados connotativos de los 22 arcanos mayores, logró hacer unas ilustraciones, hasta cierto punto, limpias y comprensibles. Pero, si se aprecia con detenimiento, los personajes poseen accesorios de más y, al revisar todas las cartas a la vez, contienen colores en abundancia.

Una parte de la segunda fase metodológica de diseño se ha utilizado para dar a conocer el análisis de cada carta y dar a conocer su estructura; para después hacer síntesis de una idea arquetípica o alegórica de acuerdo con la semiología. En los capítulos posteriores se ejecutarán las siguientes partes de la segunda fase del método de ésta investigación, refiriéndose al análisis y síntesis de los gráficos de cada arcano mayor para así dar seguimiento al desarrollo de prototipos basados en una técnica de ilustración determinada.



“La Luna” Tarot X, grupo de artistas CLAMP, 2001. Muestra una ilustración más fiel a la carta de la Luna del Tarot de Marsella.



“El Diablo” Tarot de Marsella, de Payen, 1713. Muestra la ilustración tradicional y más conocida del diablo.

CAPÍTULO 3

Ilustración en los arcanos

Hacia el año 1370, las cartas Tarot se confeccionaban a mano sobre papel de fibra vegetal. Cada carta era ilustrada manualmente una por una con sumo detalle y cuidado. Este modo de fabricación fue difundido en toda Europa, y en Italia se ha encontrado la más amplia variedad.

Los grandes centros de elaboración en la antigüedad son Milán, Ferrara y Bolonia. Hacia 1440 es únicamente la aristocracia la que puede encargar estas costosas barajas. Más tarde, la impresión de cartas quedó simplificada primero por la xilografía y después la imprenta.

En 1819 Paul Grimaud tuvo la idea de redondear las puntas y dotarlas de un refuerzo metálico, esto permitió mejorar la conservación de las barajas. Fue así como éstas, constituidas por tres hojas plegadas con firmeza, se volvieron resistentes y opacas. Más tarde los demás países adoptaron dicho sistema de fabricación de origen francés.

Las cartas, rectangulares en la mayoría de los casos, presentan dimensiones que varían apartir del más común, que es el 65 x 120 mm, o de “cuadro alargado”. En el siglo XVIII los fabricantes italianos redujeron las medidas habituales, a un tamaño aproximado de 54 x 105 mm.

Actualmente uno de los mayores fabricantes de naipes y cartas Tarot es la empresa norteamericana U.S. Games Systems. La empresa ha establecido sus normas para la impresión de nuevas cartas y cuenta con la tecnología avanzada para este objetivo. Los artistas acuden a esta empresa para la impresión de sus barajas, las cuales deben estar al doble de su tamaño original; pueden ser elaboradas en cualquier técnica de ilustración y montadas sobre un soporte flexible para facilitar la separación de color de la lámina. Las cartas hechas por computadora son recibidas en formato Tiff, Photoshop (PSD), Illustrator en EPS; y guardados en disco compacto¹⁵.

En éste capítulo se utilizará la fase creativa del método de diseño, donde se describe las técnicas de producción de prototipos, es éste caso, las técnicas de ilustración, así como, se mencionará la técnica a utilizar para la elaboración del diseño final de los arcanos mayores.

¹⁵ Datos extraídos de la página web de U.S. Game Systems www.usgamesystems.com.

3.1 Ilustración digital. Técnica para el diseño de los arcanos mayores

Durante éstas últimas décadas ha cambiado en mayor o menor grado el proceso de producción editorial, audiovisual, y por supuesto, la ilustración. La computadora se ha impuesto casi por completo en todos los campos laborales. Los inicios son inciertos, aunque muchos concuerdan que con el lanzamiento del sistema operativo Windows 95, el diseño dio un paso gigantesco. Los programas de diseño se usaron más y se desarrollaron versiones actualizadas, año tras año.

La elaboración de una ilustración pasó de lo tradicional a lo digital de una forma muy rápida, poniendo a la disposición del artista novato o profesional un gran número de posibilidades de experimentación técnica.

En este apartado se informará de la técnica a utilizar para el diseño e ilustración de los nuevos arcanos mayores, que es el dibujo vectorial. Se hablará de algunos elementos básicos de la ilustración digital, como el manejo de vectores, textos, color, entre otras aplicaciones.

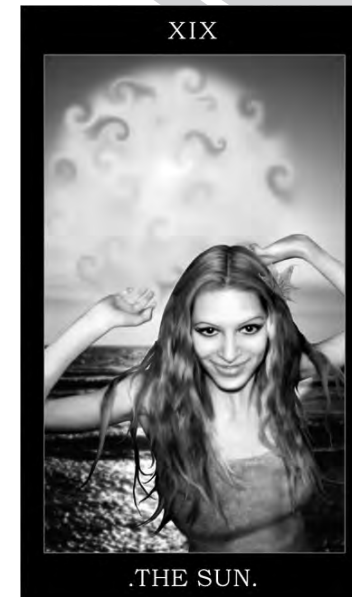
3.1.1 ¿Una herramienta más?

Para aquellos que gustan de la creación artística, en especial del dibujo, la computadora y su respectiva paquetería para la ilustración, se han convertido en un instrumento muy especial. Los tiempos se reducen y la cantidad de filtros y de colores son una seductora atracción creativa.

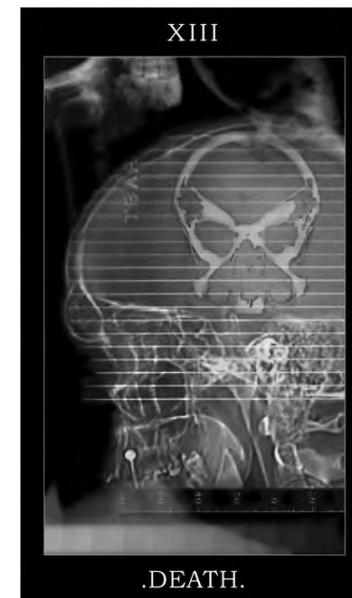
Los programas gráficos son un complemento para las técnicas clásicas, por ejemplo, se puede empezar una ilustración primero haciendo un boceto a lápiz, tinta o cualquier técnica tradicional y darle acabados en la computadora; o bien, se escanea la imagen que está trazada a lápiz y se aplican toda una serie de filtros y colores por medio de la paquetería de diseño en cuestión.

Las ventajas para la digitalización de una ilustración ha dejado atrás las laboriosas tareas de una obra en técnica tradicional, las cuales, en este caso, se han vuelto más simples y rápidas. La copia de una parte o de la totalidad de una imagen es más sencilla. Se tiene la confianza de que el original no se dañará al manipular su copia por medio de la computadora. Las variaciones de color y filtros dan nuevas posibilidades de experimentar con los acabados de un original. El diseñador puede tener la seguridad de tener varias versiones de una misma ilustración. Los trazos geométricos dejan de ser un problema, ya que se puede obtener la exactitud que el diseñador desea.

Todo esto ha cambiado el proceso de diseño gráfico, haciéndolo más rápido y eficaz. Se tiene mucha libertad para explorar diferentes alternativas y dan la posibilidad de añadir detalles finales al original. La mayoría de los ilustradores y diseñadores profesionales han adoptado en parte las técnicas de trabajo digital para complementar sus ilustraciones hechas en técnicas tradicionales, ya sea con vectores, mapa de bits, fotografías en formatos jpg o tiff, entre otros.



"El Sol" Tarot Koma, artista Koma, 2001



"La Muerte" Tarot Koma, artista Koma, 2001



Muestra de una imagen hecha a tinta y después escaneada.



Ejemplo de "clip art" tomado de los archivos del programa Adobe Illustrator

Las plataformas (computadoras) más utilizadas para diseño son la Macintosh de Apple (las famosas Mac) y las PC de Microsoft; aunque, en estos últimos años la distancia que separaba una PC de una Mac respecto a la capacidad de manejar cierto tipo de programas para diseño se ha reducido mucho. La mayoría de las aplicaciones se editan por uno de estos dos sistemas.

Si bien, una computadora simplifica las tormentosas y frustrantes labores tradicionales de ilustración, no puede competir contra el ingenio y creatividad de un diseñador profesional. Ninguna máquina por rápida o fabulosa que sea, es capaz de pensar por sí sola si no hay alguien que le esté ordenando qué hacer. Es aquí donde un buen diseño o ilustración depende de la capacidad de su creador para tener un impacto signficante en los espectadores.

¿Una herramienta más?, en efecto, es sólo una herramienta que no razonará por uno (aunque algunos así lo desearían) si no que será utilizada como apoyo.

3.1.2 Adquisición de imágenes

Para elaborar una ilustración en técnica digital, primero hay que obtener el original (escaneando, trazando u otros medios) del cual se harán futuros cambios y variaciones. Normalmente la ilustración de partida para digitalizar son bocetos que el diseñador ha hecho a lápiz o tinta; un grabado, una fotografía, también son muy recurrentes.

El escaneado de un original es de lo más elemental y práctico; se obtiene una fiel y nítida imagen con la cual trabajar. Muchos diseñadores aprovechan la capacidad del escáner para adquirir texturas e imágenes más detalladas de algún objeto, por ejemplo, de un pedazo de carne, los detalles de una hoja de árbol, incluso las huellas digitales.

Escanear, es sencillo, pero hay que tener en cuenta dos factores para que todo salga como uno lo desee. En primer lugar está la resolución; un escáner utiliza los "dpi" (puntos por pulgada) y sus valores típicos van desde 72 dpi hasta 1200 dpi o más. Una imagen a 72 o 76 dpi normalmente es usada para subirla a la red debido a su resolución baja y rápida movilidad por el ciberespacio. En cambio, una imagen a 300 o 600 dpi son razonablemente más grandes y pesadas, por lo que son usadas para impresiones de alta calidad aplicadas a empaques o espectaculares.

Para un profesional escanear un boceto tiene poca ciencia, debido a su conocimiento en el manejo de dicho instrumento y teniendo la habilidad de bocetar rápido y con calidad, sin embargo, no todos poseen, ya sea un escáner o un original hechos por sí mismos; entonces es cuando recurren a los llamados "clipart" y "dingbats". Los primeros son un tipo de imágenes y símbolos prediseñados, listos para ser usados en un programa de diseño. El término "clipart" se refería a los "recortes" de papel que se pegaban en diferentes proyectos gráficos. Durante mucho tiempo, varias compañías editaban y vendían colecciones de dibujos que se utilizaban del modo que ya se ha mencionado; por lo general, las vendían sin abonar derechos de autor. Los "clipart" más utilizados son los que están basados en antiguos grabados del siglo XIX o anteriores a éste.

Las “clipart” digital más fácil de editar son los hechos en formato vectorial como son los EPS (Encapsulated Post Scrip) y EMF (Encapsulated Meta Files). Cada programa posee un archivo de “clipart” en su formato específico, por ejemplo, en CorelDraw se incluye un gran número de “clipart” en formato propio del mismo programa (.CDR).

Conseguir los ya mencionados “clipart”, es sencillo, ya que muchos discos de instalación de cierto programa de diseño incluyen un disco completo de galería de imágenes prediseñadas; CorelDraw desde su tercera edición hasta la actual incluye un disco con múltiples “clipart” separados por categorías o temática. También están los sitios web donde ofrecen gratis, o bien, a un buen precio este tipo de imágenes.

Los “dingbats” o tipografías de símbolos son fuentes tradicionales (truetype) con una particularidad: en lugar de poseer caracteres alfabéticos o numéricos contienen dibujos en blanco y negro. Estos dibujos se utilizan como una fuente normal, pueden modificarse sus atributos como texto (alineación, punto, y demás), para editarlos de forma más avanzada se pueden convertir a curvas (trazo vectorial) y manipularse libremente. La temática de los “dingbats” son muy variadas como: material figurativo realista, símbolos estilizados, signos, formas geométricas, entre otros. Su gran ventaja es que pueden ser utilizados en cualquier plataforma ya sea PC o MAC.

Lo mencionado en este apartado es una buena alternativa como punto inicial para la creación de un elemento contenido en los arcanos mayores del Tarot, o bien, como apoyo para la ilustración en su totalidad, porque brinda una estructura sencilla y fácil de manipular.

3.1.3 Dibujo vectorial

Un vector es un objeto constituido por una serie de puntos y líneas rectas o curvas, definidas matemáticamente, a través de las llamadas Curvas de Bézier. Este sistema de dibujo se desarrolló en los años setenta, para el trazado de dibujos vectoriales con medidas exactas, aplicados en el diseño aeronáutico, técnico, arquitectónico y automovilístico.

De acuerdo a las nociones básicas de geometría plana, un punto A está definido por unas coordenadas (x1 y y1) igual a un punto B, todo para trazar una recta entre ambos. Si en lugar de unir dos puntos con una recta se hace con una curva, entonces se han encontrado los elementos esenciales de una curva Bézier¹⁶. Dichos puntos son los llamados nodos o puntos de anclaje; la forma de la curva se define por unos puntos invisibles llamados puntos de control, manejadores o manecillas. Toda forma geométrica o trazo libre se basa en nodos y puntos de control para su fácil edición. Generalmente, una imagen en vectores se caracteriza por tener una línea de contorno y un relleno, donde ambos, pueden ser agrupados, recortados, intersectados, rellenos, eliminados, exportados, importados, desvanecidos, entre otras aplicaciones.



Ejemplo de “Dingbats”. Son fuentes tipográficas donde las letras del alfabeto (A, B, C) han sido representadas con un dibujo. Dependiendo de la letra cambiará la imagen.



16 Datos obtenidos durante el curso “Informática para el diseño” impartido por la FES Acatlán, Diseño Gráfico. 2003.



El dibujo original se vectoriza para proceder a su manipulación en cualquier editor de imagen.

Debido a la flexibilidad de los vectores al momento de manipularlos, una imagen escaneada a menudo es preparada para ser vectorizada. A este proceso se le llama calcado o vectorización (*trace*, en inglés). Para calcar se ajustan los nodos y puntos de anclaje a la forma del boceto lo más preciso posible. El trazado se hace manualmente con la herramienta “pluma” usada en los programas de diseño o usar la aplicación calcado automático “autotracing”, esto último es cuando el boceto es demasiado complejo. Los programas más utilizados para vectorizar son: CorelDraw, Illustrator, Freehand y Flash (los tres de Adobe). Para guardar el archivo lo mejor es el formato EPS, este formato permite editar el dibujo en diversos programas y sistemas operativos.

Existen dos métodos de vectorización: por línea central y por contorno. En el primer método, el programa ajusta líneas a la silueta del dibujo y crea una serie de formas en negro, color y blancos, pero sin líneas. Este procedimiento es útil para imágenes a color y para caracteres. El método por línea central es la forma opuesta; genera formas sin relleno, sólo crea líneas rectas y curvas. Se aplica para hacer mapas, dibujos técnicos, además, para crear las “clipart”.

VENTAJAS. No importa el tamaño al que se quiera trazar; la imagen aparecerá con la misma calidad sin el muy conocido pixeleado o deformación de escalado. Cada objeto está definido por sus propias fórmulas y se edita de forma independiente del resto. Gracias a los nodos y puntos de control, se tiene mayor precisión al hacer cambios en la forma, alineación y orden de los objetos. Cualquier efecto que se aplique es reversible. Se puede reutilizar el dibujo o parte del mismo para otros proyectos. Los objetos pueden fusionarse entre sí, creando una serie de formas intermedias, por ejemplo, cuando se pasa de un cuadrado a un círculo en diez pasos. La edición de fuentes *TrueType* son ilimitadas, dado que dichas fuentes también están en formato vectorial. Un “clip-art”, por lo general, también está en vectores, siendo el más común, el formato EPS.

Los programas de ilustración trabajan de una forma muy estrecha con los que manejan tipografía, y es por que ambos laboran con formas vectoriales; razón por la cual, un archivo en Word se puede abrir perfectamente en Illustrator (claro, con algunas desventajas debido a que dicho programa sólo trabaja en una hoja). Es posible convertir los caracteres en contornos editables (curvas, trazo vectorial); cada programa de dibujo tiene la opción de conversión de caracteres, de este modo, al compartir el archivo o cambiar de plataforma, se evitará la tediosa tarea de instalar la fuente utilizada. En la mayoría de los casos, esta opción le permite al diseñador jugar con la tipografía dándole formas curiosas y originales; ideales para crear logotipos o tipografía.

DESVENTAJA. Una imagen vectorizada, es la frialdad de su trazo, su línea perfecta. Para solucionar esto, los programas han agregado la opción de aplicar una forma irregular a la línea de trazo que reproduce casi fielmente cierto estilo artístico. También está la posibilidad de crear una figura seriada siguiendo un contorno, por ejemplo, una serie de huellas, hojas o flores en una misma dirección. Otro caso común es que en los programas de ilustración es complicado elaborar dibujos más realistas; es necesario recurrir a otros programas de edición de imagen.

3.1.4 El color digital

Teniendo la imagen trazada por vectores, el paso a seguir es la aplicación de color. La selección de colores para un proyecto constituye una paleta de color, los programas de ilustración ya tienen integrada su propia selección de colores basados en los sistemas de color *Pantone* o *Trumatch* que incluyen poco más de 16 millones de colores.

Para el diseño web o gráficos en html, suele utilizarse una paleta de 216 colores llamada paleta web o paleta segura para web (websafe colours). Estos colores se muestran por igual en cualquier plataforma.

Un programa de diseño utiliza tres modelos de colores predeterminados para trabajar: el RGB (red, green y blue), HSV (hue, saturation y value) y CMYK (cyan, magenta, yellow y black). El sistema comercial más común para definir los colores es el *Pantone*, contiene muestras de mezclas de tintas proporcionadas por el fabricante, dichas muestras están ejemplificadas en papel satinado y mate. Los colores del Pantone se definen por un número del catálogo, por ejemplo: Rojo Pantone 350C, este se obtiene haciendo mezclas usando uno de los tres modelos principales de color.

El sistema RGB, define el color en términos de luz cromática: rojo, azul y verde; estos colores al mezclarlos dan los colores luz que se encuentran en cualquier pantalla. El valor para el negro es (R=0, G=0, B=0) y para el blanco es el máximo valor numérico dependiendo de la resolución de pantalla, por lo general es 255 para cada color.

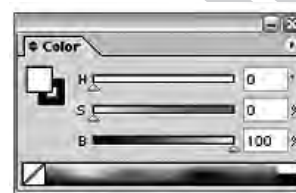
El sistema HSV es el tinte (color de partida), la saturación (la concentración del tinte) y el valor (una tonalidad más o menos oscura). Estos parámetros están relacionados con el sistema RGB.

El sistema CMYK define los colores de forma aditiva, tal como lo hace una impresora de inyección de tinta o una imprenta. El color se obtiene por la superposición de tinta semitransparente de los cuatro colores antes mencionados. En este sistema por ejemplo, el blanco puro es el valor más bajo (C=0, M=0, Y=0, K=0) que es lo blanco del papel y el negro es la suma de todos los pigmentos.

El color en pantalla es en mayor parte diferente al impreso, así como la gama de colores; estas diferencias han causado un sin número de confusiones y discusiones entre impresores y diseñadores; causa por la cual es preferible que para cada proyecto se tenga un sistema de color definido.

Una vez establecido el sistema de color a utilizar, se procede a la aplicación del color en el dibujo trazado. Es posible realizarse el coloreado directamente en el programa de ilustración (Corel-Draw, Freehand o Illustrator) o en un editor de fotografías (CorelPaint, Photoshop, entre otros).

Lo mejor para este procedimiento es trabajar en un sistema de capas, es decir, que el trazado del original se coloque en otra capa respecto a las capas donde se aplicará el color.



Sistema de color HSV (tinte, saturación y valor)



Sistema de color CMYK (cian, magenta, amarillo y negro).



Sistema de color RGB (rojo, verde y azul)



En esta etapa, ya se ha aplicado el color al dibujo antes vectorizado.



En otra capa, se crea el fondo usando filtros y texturas de otras fotos. La ilustración queda terminada al aplicar diferentes efectos de luz y variar los niveles de tono y saturación.

Antes del coloreado hay que tener en cuenta que la figura a rellenar debe tener los contornos cerrados, de otra forma, el color se “derramará” por toda la capa. En cambio, si la intención es de mantener los contornos abiertos, entonces la mejor opción es trabajar con máscaras de color que ya vienen predeterminadas o trazarla con la herramienta de “lápiz o plumilla”. Todo se basa en la práctica y conocimiento de cierto programa de diseño a utilizar, es posible aplicar múltiples filtros para crear sorprendentes efectos, como gotas de agua, texturas de telas, grietas, degradados lineales y radiales, efectos de luz y destellos, entre otros.

3.2 Técnicas de ilustración tradicional simuladas por computadora

A lo largo de los años los materiales y técnicas para ilustrar cartas han variado muy poco; el carboncillo, la tinta, el óleo y la acuarela son muy recurrentes para la representación de los arcanos mayores y menores.

Se dará una semblanza de estas técnicas de representación, de su historia, así como su obtención por medio de la computadora usando filtros predeterminados. También se hablará del tema de la impresión en relieve (xilografía y grabado en linóleo) y planográfica (litografía y serigrafía) para comprender otras formas de elaboración actual de cartas Tarot.

3.2.1 Lápices y carboncillo

LÁPIZ. La historia del lápiz se remonta a 1564, cuando se descubrió en Borrowdale, Cumberland (Inglaterra) un yacimiento de grafito puro, que en un principio se pensó que era de plomo. Allí, bajo el poder de la corona Inglesa se abrieron minas para obtener grafito como material de dibujo, y hasta el siglo XIX, proveyeron de grafito a toda Europa.

El modo en que se fabrican los lápices de grafito permite emplear diversos materiales, según el resultado deseado; en el pasado, estos materiales incluían ceras y resinas. Actualmente, algunas de las minas que se usan, se hacen mezclando grafito de gran calidad con polímeros especiales.

La calidad de los lápices depende principalmente del acabado y pureza de los grafitos y arcillas empleados en su fabricación. Cuanta más arcilla haya en la mezcla, mayor será la dureza de la mina. Para graduar la dureza se emplean dos sistemas: el Conté (Nicholas-Jaques Conté), basado en números (2, 3, 4,...10) y el Brookman, basado en letras (BB, B, F, HB, y demás). Los lápices empleados para el dibujo van desde el 8B que es el más blando, hasta el 10H, el más duro. En los lápices para escribir, la dureza se indica mediante números del 1 al 4.

TÉCNICAS. Tanto en estilo tradicional como en digital, las marcas que dejan los tres principales tipos de lápiz son diferentes. Un lápiz de grafito produce marcas grises y brillantes; el lápiz de carbón hace marcas negras y mates; el lápiz Conté hace marcas negras con una apariencia grasa.



Esta es la imagen de “La Templanza” tomada del Tarot Londa para ejemplificar los diferentes filtros del editor de imagen para emular las técnicas tradicionales. Este es un ejemplo del filtro de LÁPIZ CONTÉ.

Estos lápices se representan aplicando filtros ya establecidos en el programa de diseño. Se puede variar el grosor, el detalle y la presión ajustando los valores numéricos en los apartados de “opciones” sin tener que experimentar manualmente sobre una superficie determinada. Las líneas trazadas por el lápiz pueden variar en longitud y espesor. Se pueden trazar unas junto a otras, fundiéndolas para producir un tono, o superponiéndolas con numerosas técnicas de sombreado. Se puede emplear la herramienta de “punta” para hacer una serie de trazos de distinta fuerza, distribución y motivos decorativos o artísticos.

La ventaja de usar filtros que simulan los trazos del lápiz, es no dejar manchas, así como, no necesitar de fijadores para que el grafito dure por más tiempo sobre el papel. Simplemente se imprime el dibujo sobre la superficie que se desee, ya sea lisa o rugosa, para que pueda ser expuesta.

CARBONCILLO. Los ejemplos más antiguos que se conservan del uso del carbón como medio de dibujo son las pinturas rupestres encontradas en algunas cuevas de España y Francia.

El carbón es un medio muy útil, ya que puede producir líneas anchas y zonas de tono. Es empleado para definir los contornos preliminares, que luego se pueden borrar o pintar encima. Se usa en la preparación de bocetos a gran escala, para frescos o murales. Lo utilizan en el mundo digital para representar trazos libres o áreas de sombras difusas, para dar efectos dramáticos o de abstracción, o bien, sólo para simular un estilo más tradicional.

El carboncillo consiste en palillos de varios grados y tamaños. El de sauce puede ser grueso, mediano o fino. Se vende en cajas. La longitud puede ser de 75 o de 150 mm; el diámetro de los palos más gruesos es de unos 6 mm. Se pueden afilar con una cuchilla, pero para los más finos es útil una lija de agua. En la actualidad, el carboncillo, es uno de los instrumentos tradicionales para el dibujo al natural, empleándose en las escuelas y academias de arte.

TÉCNICAS. El carbón, usado de forma tradicional, tiene muchas características en común con los gises y los pasteles. Se pueden cubrir amplias zonas aplicando el carbón y luego extendiéndolo con un difumino o con la mano. Los tonos intermedios de gris se pueden obtener apretando menos con el carbón sobre la superficie granulada del papel. Los toques de luz se sacan con una goma o miga de pan. Se pueden añadir nuevos tonos empleando un pincel mojado en agua limpia.

Digitalmente, el filtro del *carboncillo* se usa muy poco, como se mencionó anteriormente, se aplica a una imagen determinada para obtener el efecto, de ser un boceto o trazo hecho manualmente. Las zonas más oscuras pueden difuminarse con la herramienta de *desenfocar*. Los artistas usan los lápices y el carboncillo para elaborar los bocetos de sus propios arcanos mayores; es la base para llegar a una idea específica y para asignar el lugar que tomarán los elementos de cada carta.

GISES Y PASTELES. Los gises naturales son sustancias minerales cortadas y empleadas para dibujar. Los gises y los pasteles se hacen con pigmentos secos, pulverizados y mezclados en una pasta con un medio aglutinante soluble en agua. Los tres gises naturales más comunes son el rojo (que es una variedad de óxido de hierro), el negro (pizarra carbonífera) y el blanco (yeso). El rojo y el negro son composiciones de arcilla. Esto contribuía a su suavidad y textura.



“La Templanza” de Londa con el filtro de TIZA Y CARBONCILLO



“La Luna” Tarot Tomi, artista Tomas Muller. 2007. Esta carta está hecha con lápices de colores, sanguina y lápiz Conté.



“La Templanza” de Londa con el filtro de trazos caligráficos en TINTA

A finales del siglo XV se popularizó el uso de gises naturales para dibujar. Los gises podían usarse de un modo lineal o extenderse para producir tonos. Mojando el gis, se consigue una línea sólida y oscura.

Actualmente existe un producto comercial que se parece a los gises para dibujo naturales: el crayón sanguínea Conté, de color rojo-anaranjado y menos desmenuzable que los gises naturales.

Las barras de pastel se clasifican en blandas, medias o duras, según la cantidad de medio aglutinante incorporada a la pasta. Si se aumenta la proporción para hacer la barra más dura, disminuye el brillo del pastel. Por lo tanto, las barras más brillantes son las más blandas y frágiles.

TÉCNICAS. Aplicando el filtro *pastel* se consiguen diferentes resultados según el modo de manejar los valores y el ángulo en que se determine dicha herramienta. Entre otros efectos sorprendentes, están los que se obtienen alternando trazos finos y gruesos. Para conseguir los distintos efectos, es fundamental experimentar con los valores numéricos. Por ejemplo, si se aplica mucha presión se lograrán zonas oscuras que se puede contrastar con una capa de trazos que pasen muy ligeramente sobre la superficie. El sombreado cruzado y el trabajo abierto son los métodos más prácticos para producir sombras y efectos tonales.

El uso de los diferentes filtros que simulan los trazos a lápiz, carboncillo o pasteles es limitada, ya que debido a que están determinados por números, pierden libertad de trazo haciendo que la obra luzca fría y estática. Con práctica se podría llegar a hacer algo parecido a lo tradicional. Por tal motivo, los artistas que elaboran cartas Tarot usando la técnica de pastel, prefieren utilizar dicho instrumento de forma directa sobre el papel, para después aplicar filtro digitales.

3.2.2 Tinta y pluma

Los ilustradores han usado la pluma y la tinta durante muchos siglos, pero actualmente su empleo está condicionado a las distintas técnicas de reproducción. Por muy bien ejecutado que esté un dibujo, o por muy exacta que sea su relación con el tema, habrá fracasado en su propósito si no se puede reproducir fielmente. Esta realidad profesional es un factor que deben tomar en cuenta todos los artistas que trabajan en este campo.

El primer florecimiento del uso de la pluma se debió a los monjes medievales. La base sobre la que realizaban sus dibujos era normalmente piel preparada, de cabra, de oveja, de ternera o de cordero. Las plumas empleadas solían ser de ganso, aunque también usaban de pavo y de cisne. La naturaleza de la tinta era variable, primero era una combinación de sales de hierro y agallas de roble; después consistió en una suspensión de carbono en goma y agua.

La época post-Renacentista fue especialmente rica en dibujantes dotados que utilizaban la tinta y lavados de ésta para sus obras. Por ejemplo, Rubens (1577-1680) y Rembrandt (1606-1669).

TINTA. Las tintas de dibujo se han perfeccionado, haciéndose a prueba de agua, que son las mejores para dibujar, además las hay para estilógrafos, para plumillas y pinceles. La densidad de

este tipo de tintas la hace adecuada para la reproducción. Algunos artistas usan las tintas solubles en agua, que son similares a la acuarela, para hacer obras exclusivas.

Otras tintas de uso común son las que se emplean en los bolígrafos y en los rotuladores. Las tintas de bolígrafo tienen una base de glicol y la tinta de rotulador tiene una base alcohólica.

TÉCNICAS. La mayoría de las técnicas de pluma se derivan de dos elementos básicos: la línea y el punto. A partir de ellos se pueden desarrollar un sin número de texturas. Además, se pueden combinar con otros medios, tanto en blanco y negro como en color.

El dibujo en línea simple, sin texturas, es la más directa y en cierto modo la más precisa de todas las técnicas; por lo tanto, su representación en la computadora es mucho más sencilla y fácil de emular con las herramientas llamadas *pluma o pincel*. Aplicando efectos adicionales se pueden dar diferentes calidades de trazo como el caligráfico, así como un grosor de línea fino o grueso.

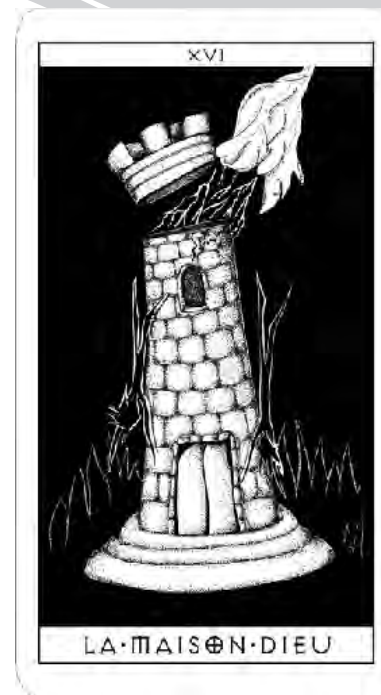
Este estilo directo, de línea pura, es usado por los artistas que desean captar una impresión momentánea o más rápida; en muchas ocasiones hace falta un dibujo sencillo y esquemático para un periódico, revista o libro de instrucciones. Estas ilustraciones suelen ser una variante del dibujo de siluetas o caricaturas, en los que se eliminan sombras difusas.

La sobreposición de líneas o achurado tiene dos aplicaciones principales. La primera es actuar como sombreado y la segunda es elaborar las zonas tonales de un dibujo para lograr un efecto dramático o un claroscuro. Aparte de estas aplicaciones funcionales, el sombreado cruzado se puede emplear decorativamente, como complemento a los contornos lineales, o mezclándolos con un tratamiento de volúmenes. El método consiste simplemente en el entrecruzado de líneas para elaborar tonos y texturas. Las líneas pueden ser rectas y mecánicas, quebradas, onduladas e irregulares. Se aplican capas sucesivas de líneas laterales y diagonales, que se hacen cada vez más densas hasta llegar al negro. Este tratamiento es difícil lograrlo por computadora, ya que no se cuenta con una herramienta que permita trazar de modo libre.

La elaboración de zonas de tono, mediante el uso de punto es la llamada técnica de punteado o puntillismo. Para lograr este efecto de forma digital se necesitan cálculos y criterio personal para decidir lo abierto o apretado que puede ser el punteado. Esta técnica se logra fácilmente partiendo de un dibujo aplicando el filtro de *puntillismo* en la edición de imagen.

En general, la emulación de trazos en tinta por computadora, es sencilla por la rigidez de la técnica que bien puede usarse en dibujos técnicos o planos; sin embargo, para lograr un estilo más libre o artístico, se aplican más filtros para lo cual es mejor hacer el dibujo a mano alzada. La mayoría de los artistas, para elaborar una ilustración de un arcano mayor del Tarot usando la técnica de tinta, prefieren hacerlo tradicionalmente aunque admiten que es laborioso, además se requiere tener buen pulso para un trazo limpio, lo que puede provocar tensión en sus manos.¹⁷

¹⁷ Datos obtenidos de una conversación a través de correo electrónico con "Ninia" una artista de Argentina, quien elaboró el "Tarot Noir". 2007



"La Torre" Tarot Noir, artista "Ninia". 2006. Esta carta está hecha con tinta sobre caple.



"La Templanza" de Londa con el filtro de TINTA Y PUNTILLISMO.



“La Templanza” de Londa con el filtro de PINCELADAS DE ÓLEO con una aplicación de COLOR DILUÍDO.



“La Estrella” Tarot de Vito Campella. 1981. Este Tarot carece de nombre, la carta fué elaborada en óleo.

3.2.3 Óleo

A mediados del siglo XV se produjeron nuevos descubrimientos en las técnicas de pintura al aceite. Vasari (1511-1574), artista italiano y biógrafo de pintores, atribuye muchos de ellos a los hermanos Van Eyck, pero actualmente se sabe que existían desde hacía siglos. Las pinturas más antiguas al óleo que se conservan proceden de Noruega y del siglo XIII. Jan Van Eyck (1422-1441) perfeccionó un medio aceitoso que revolucionó la pintura que más tarde lo adoptaron los italianos, el óleo. Con la invención del tipo móvil y el desarrollo de la imprenta, la ilustración siguió dos direcciones: los trabajos para reproducirse en masa y la pintura narrativa.

A mediados del siglo XVI, comenzó el estilo Barroco en las ilustraciones de libros. En el campo de la pintura, el óleo era la técnica dominante. La decoración de la primera página de los libros se convirtió en el vehículo de los grabadores, que realizaban diseños emblemáticos y alegóricos.

La superficie más común para pintar al óleo es el lienzo. Los mejores son de lino, pero se pueden usar de algodón (mezcla de algodón y lino). Sin embargo, los lienzos tensados se estropean fácilmente al transportarlos, y a veces no resulta un soporte ideal para las ilustraciones. Otra superficie es la madera, la ideal es la caoba, de 25 mm mínimo de espesor.

Si se quiere que una pintura al óleo dure, hay que imprimir el soporte antes de aplicar la base. El imprimado impide que la base corra o pudra el soporte. Después, hay que cubrir el soporte con una base, esto sirve para protegerlo del aceite de la pintura. Existen cuatro tipos de bases oleosas: aceite, gesso, emulsión y acrílica. Éstas tardan hasta seis semanas en secarse después de aplicarlas, de modo que para el ilustrador resultan más prácticas las bases acrílicas para cualquier superficie sin necesidad de imprimarlas antes. El gesso resulta poco ideal para pinturas al óleo, si se quiere que el original dure mucho, ya que el lento secado de los óleos puede producir grietas. La emulsión es la base más rígida que se puede usar en cualquier soporte. La pintura al óleo se puede rebajar para hacer veladuras, añadiendo alcohol o barniz. Lo más común es usar trementina.

TÉCNICAS. Una vez hecho el dibujo sobre el lienzo, u otra superficie, y habiéndolo fijado ligeramente, el siguiente paso es el prepintado tonal. Algunos artistas suelen preferir usar óleos en todo momento, en este caso, hay que rebajar mucho la pintura, diluyéndola con aguarras y un poco de aceite de linaza. El prepintado hay que hacerlo gradualmente con color sólido. La regla básica es comenzar con pintura diluida y terminar con pintura grasa, para que el resultado sea duradero. En cualquier momento se pueden hacer alteraciones, quitando pintura con una espátula y limpiando cuidadosamente con un trapo limpio y un poco húmedo.

Varios ilustradores, al crear sus arcanos mayores, aún aplican la técnica del óleo pero usando dicha pintura con diferentes bases, por ejemplo, utilizan un óleo con base de aceite con uno de base agua. Digitalmente, una ilustración puede adquirir un terminado parecido a pinceladas de óleo con sólo aplicar un filtro. Dicho efecto se aplica sobre una imagen preferentemente a color para que se aprecie mejor el filtro. El detalle y la separación de las pinceladas se determina por números en las opciones de la aplicación. Su presentación luce similar al hecho de forma tradicional.

3.2.4 Acuarela

La acuarela se desarrolló casi al mismo tiempo que el óleo, en un principio se usaban los pigmentos del óleo rebajados para hacer un acabado acuareleado. Con el tiempo se fabricaron pigmentos molidos y goma para la elaboración de las acuarelas tal como las conocemos.

Existe una gama muy variada de papeles para acuarela: el prensado, el liso y al áspero. El primero tiene una superficie semilisa, apropiada para trabajos de línea y lavados. El segundo es adecuado para trazos finos es muy usado por principiantes. El papel áspero tiene un grano muy marcado que expande los lavados, produciendo un efecto moteado; es usado por los expertos.

Siempre es conveniente tensar los papeles más ligeros, con los más pesados no es necesario. Primero se empapa el papel en agua durante unos minutos, y después se le coloca sobre un tablero, sujetando los bordes con cinta engomada. Una vez terminado el dibujo, se retira el papel del soporte. Al mojar el papel quedan ondulaciones, desaparecerán cuando se seque sobre el tablero.

TÉCNICAS. Para la mayoría de los ilustradores, la base de la acuarela es el lavado transparente; y en la ilustración digital no es la excepción, ya que al aplicar el filtro *acuarela* se obtiene un efecto muy similar al deslavado de colores. La aplicación de la acuarela en la computadora sólo se obtiene partiendo de una imagen ya terminada y de preferencia a color. Un artista al diseñar una nueva baraja de Tarot, si quiere que las ilustraciones se vean delicadas o estéticas, acuden a aplicar acuarelas de forma tradicional ya que tienen mejor control sobre el volúmen y el contraste.

3.2.5 Medios de impresión

De las muchas formas de impresión, probablemente la más antiguo sea el relieve, o impresión de una superficie saliente. Se practicaba en Europa desde hace 500 años, pero sus orígenes se remontan a China, donde se desarrolló entre los años 600 y 900 a.C. Las primeras impresiones con relieve eran frotadas, pero pronto se desarrolló la técnica de recortar imágenes en pequeños bloques de madera y usarlos para imprimir, fueron llamados: sellos.

3.2.5.1 Xilografía

El relieve en madera es la forma más simple de imprimir, y sus ejemplos son muy variados. En los siglos VI y VII se empleó para crear motivos y diseños repetidos en tela, mientras que en Europa los primeros ejemplos consistían en contornos muy toscos que se coloreaban a mano. La xilografía se puede usar casi con cualquier madera bien curada, incluyendo laminados y aglomerados, la madera es adecuada porque así, el artista dispone de una superficie con granulado natural.

La imagen a imprimir se dibuja sobre la madera, o se calca con papel carbón. Después se sujeta firmemente el bloque en una mesa o banco, y el artista comienza a recortar los contornos del diseño, trabajando con una cuchilla japonesa. Se corta hacia atrás, en la dirección del grano. Una vez recortados los contornos, se talla la madera a partir de la línea con un instrumento llamado gubia, dejando en relieve las partes que se van a imprimir.



"La Emperatriz" Tarot Mystic Faerie, artistas Barbara Moore y Linda Ravenscroft. 2007. Este Tarot fué hecho en acuarela y tinta.



"El Sol" Tarot Dangast, artista Erich Hartman. 2007. Esta es una carta impresa por medio de xilografía.



“La Templanza” de Londa con el filtro de RELIEVE Y COLOR PLANO



“La Luna” Tarot World Spirit, artista Lauren O’leary. 2005. Carta impresa con la técnica de linóleo.

La gubia se empuja por detrás, y se sujeta en un ángulo de 20° a 30°, para que no penetre profundamente en la madera. Con diferentes tipos de gubias se obtienen distintas texturas en la imagen (una gubia ancha produce un efecto más amplio y tosco que una fina). Una vez terminado el tallado del relieve, se prosigue a preparar la tinta del color deseado; la consistencia debe ser lechosa para que impregne todos los relieves de manera uniforme. Utilizando un rodillo especialmente hecho para este tipo de impresiones, se entintan los relieves de la madera. Enseguida se coloca el papel y finalmente se aplica presión, ya sea con un rodillo o manualmente.

El acabado que da una impresión en xilografía es, hasta cierto punto, fácil de emular con la computadora. La mayoría de los programas de edición de imágenes contienen un filtro llamado *relieve* o *bisel*, con el que es posible modificar una imagen para crear plastas.

3.2.5.2 Linóleo

Los principios básicos son los mismos que los del grabado en madera, y se pueden emplear los mismos instrumentos. Sin embargo, el linóleo no tiene grano por lo que, a diferencia de la madera, se puede cortar en cualquier dirección. Es fácil eliminar marcas y rayas raspando con una cuchilla afilada o con papel de lija fino. Estas cualidades, añadidas a su bajo costo, lo convierten en un medio muy popular y muy difundido para todos los niveles de impresión, desde los sencillos grabados escolares hasta al arte de figuras como Pablo Picasso (1881-1973) y Matisse (1869-1954).

El mejor linóleo para grabados es el semiblando, con un espesor mínimo de 6.5 mm. Si se emplea un material más delgado, habrá que montarlo sobre una tabla para que sea más resistente. El linóleo es ideal para impresiones en color plano, debido a su superficie lisa.

IMPRESIÓN. Todos los grabados de madera y linóleo se imprimen del mismo modo. El proceso puede ser manual o mecánico (usando una prensa). Una vez grabado el diseño en el bloque, se aplica tinta homogéneamente por la superficie con un rodillo generalmente hecho de goma. Se pueden usar casi todas las tintas de base oleosa, incluyendo las empleadas en tipografía y litografía. Cuando las partes en relieve están bien recubiertas, se coloca un papel sobre la superficie entintada. Si la impresión se hace a mano, el artista frota el dorso del papel con un objeto redondeado. El método habitual de la escuela japonesa Ukyo-e era imprimir a mano empleando una especie de rodillo. También ha realizado impresiones a mano el artista noruego Edvard Munch (1863-1944) y algunos miembros del grupo expresionista alemán Die Brücke (1905). Sin embargo, los bloques de gran tamaño se suelen imprimir mecánicamente.

El proceso para aplicar un filtro digital que reproduzca el acabado de una impresión en linóleo es el mismo que el utilizado para la xilografía, para diferenciar una de otra, es cuestión de aplicar diversas combinaciones numéricas en las propiedades de dicho filtro. En la actualidad, la impresión por medio del linóleo aún está vigente debido a su calidad y rapidéz, la aplican para hacer postales con temática étnica, o bien, para cartas de Tarot serán hechas en plastas.

3.2.5.3 Litografía

Se llama litografía al proceso de impresión química con planchas de piedra, para producir imágenes de superficie plana. Se usaba para impresiones sencillas, pero pronto se hicieron evidentes sus posibilidades para el trabajo artístico, ya que la superficie preparada admite trabajos con diversos medios (crayones, tintas, lavados), constituyendo un medio artístico ideal. El proceso litográfico se basa en el principio de que el agua y la grasa no se mezclan. La imagen se dibuja con un material graso sobre la superficie de una plancha o piedra. Las litografías se hacen en planchas de zinc o de aluminio; en la actualidad se usan más que la piedra, sobre todo para impresiones comerciales, porque resulta más barato y más cómodo.

Una vez dibujado el diseño, se graba ligeramente la superficie con ácido, solo lo suficiente para que el dibujo atraiga la tinta de imprimir. El ácido no se emplea para corroer la plancha, sino para fijar químicamente en las superficies las zonas dibujadas y las que no lo están.

Las litografías en color se imprimen primero en papel de copia, para reproducir el diseño en varios tonos separados, según el número de colores, aunque en la práctica no siempre es necesario usar una nueva placa para cada color. Del mismo modo, se pueden transferir impresiones entintadas de otras superficies, como planchas grabadas o bloques de madera.

3.2.5.4 Serigrafía

Aunque la impresión con plantilla, como forma artística, ya la practicaban los chinos y japoneses desde hacia siglos; las primeras patentes de forma comercial se hicieron en Inglaterra en 1907.

La serigrafía es una técnica versátil. Se puede adaptar a casi cualquier superficie, incluyendo el metal, la cerámica y muchos tipos de plástico.

El primer reconocimiento de sus posibilidades, tuvo lugar en los Estados Unidos de Norteamérica, en los años treinta. Era la época de la Gran Depresión, y la relativa baratura del equipo y materiales necesarios para la serigrafía la colocaban con ventaja frente a otras formas de impresión más costosas. Muchos artistas contemporáneos como Andy Warhol¹⁸ o Roy Lichtenstein¹⁹, experimentaron con elementos de serigrafía en sus obras por la década de los setenta y ochenta.

La serigrafía se basa en hacer pasar tinta a través de una plantilla, que se fija a una trama de tejido, tensada en un bastidor. El bastidor puede ser de madera o metálico, pero tiene que ser lo bastante fuerte para no arquearse bajo presión. Para la trama pueden usarse varios tejidos, entre ellos seda, nylon y Terylene. El tipo de imagen que al final se produce depende del tejido escogido; cuanto más fina sea la malla del tejido, más detallada será la imagen impresa. Para pasar la tinta a través del tejido se usa un rasero que se carga de tinta en ciertas zonas, y la imagen se transfiere al papel. Es importante que el tejido no toque el papel sobre la mesa hasta presionar con el rasero para hacer la impresión.

¹⁸ Artista estadounidense (1928 - 1987). Fue la figura más destacada del movimiento pop art.

¹⁹ Nueva York, 1923 - 1997), pintor estadounidense de pop art, artista gráfico y escultor, conocido sobre todo por sus interpretaciones a gran escala del arte del cómic.



Mazo del Tarot egipcio rediseñado por Ale Coirini. 2006. Cada carta fué impresa en litografía.



"La Torre" Tarot Dementes, artista Juan Luzz. 2006. Carta impresa mediante diferentes capas de serigrafía.



“La Templanza” de Londa con el filtro de COLOR PLANO, con este filtro se simula una impresión hecha en serigrafía si se eliminan las texturas y trazos complicados.



Muestra de una caja para un Tarot diseñado por Jonatan Martínez. 2005. La baraja está hecha a base de fotomontajes e impresa en offset.

Para asegurar un registro preciso se fija un trozo de acetato a la mesa y se obtiene una prueba. Después se coloca el papel de impresión bajo el acetato, detrás de la imagen, y se marca su posición con cinta adhesiva.

Después de cada impresión, hay que retroceder el rasero sobre la trama y para que se llene de tinta fresca. Esto impide que la tinta empiece a secarse en el tejido. Se pueden usar tintas brillantes o mates; existe una gran variedad y los efectos finales pueden variar desde muy opacos hasta transparentes.

La litografía y la serigrafía son medios de impresión recurrentes en la actualidad, sin embargo la segunda es más usada, sobre todo en la publicidad y la mercadotecnia. Reciben el nombre de litografía, además del sistema de impresión, cada uno de los ejemplares obtenidos por este procedimiento así como el taller donde se realiza este tipo de trabajos. La serigrafía, pese a todo el auge moderno en reproducción de obras artísticas, se ha conservado. Con el desarrollo de la fotografía y los productos químicos, toma un impulso espectacular, y es hasta hoy en día que hacia donde se mire se verán artículos hechos en serigrafía. Vasos, platos, cerámicas, etiquetas, playeras, gorras, mantas o lonas, envases, entre otros artículos.

3.2.5.5 Offset y plotter

En la actualidad hay otras formas de impresión, como el *plotter* (impresión por inyección de tinta) y el *Offset* (impresión por rotativas). En el caso de reproducciones de cartas, estos son los medios más rápidos de producción. La primera forma es usada sólo para impresiones en menor cantidad y que se soliciten al momento, por ejemplo, pruebas de color y presentaciones finales de un diseño. El offset es un medio en donde se utilizan negativos en separación de color (cian, magenta, amarillo y negro) de un diseño para ser impresos sobre un tipo especial de papel o cartón; este medio es muy utilizado para reproducciones comerciales o en grandes cantidades.

Al aparecer las rotativas se comenzaron a emplear láminas flexibles de zinc o de aluminio, y más recientemente de plástico, en sustitución de las pesadas piedras litográficas. Con la incorporación de la fotomecánica, dichas planchas dejaron de ser dibujadas a mano, puesto que la sensibilización de su superficie permitía exactas reproducciones fotográficas. Aunque aún es frecuente denominar a las empresas de artes gráficas, como Litografías.

Con lo anterior, se dieron a conocer las diferentes técnicas de ilustración y de impresión que son aplicadas para la elaboración y producción de barajas, además de otros medios impresos. Se dieron ejemplos de como la computadora puede emular hasta cierto punto una técnica tradicional para producciones en masa o comerciales donde se pretende llegar aun gran número de consumidores. Mientras que las ilustraciones tradicionales son piezas únicas para un público específico.

A continuación, se reseñarán algunos ilustradores que han adoptado las técnicas digitales como su medio de expresión.

3.3 Ilustradores digitales

La técnica del dibujo vectorial, es la preferida por su simplicidad y estética, además de su fácil control. Son muchos los ilustradores que han adoptado el dibujo digital para la producción y reproducción, y también, divulgación de sus obras.

“La ilustración digital desde ya años viene avanzando a pasos agigantados. Esta disciplina ha entregado al ámbito del diseño gráfico grandes exponentes de la talla de Travis Smith o el ya mítico Dave Mckean...”²⁰

Entre las décadas de los ochenta y noventa, surge un nuevo grupo de ilustradores que usan las herramientas digitales para el desarrollo de sus propuestas visuales. Estas herramientas les dieron más libertad creativa permitiendo diseñar imágenes fáciles de lograr.

Uno muy destacado en el mundo del cómic es Dave Mckean, nacido en 1963 en Inglaterra. Sus obras fueron reconocidas a partir de que empezó a trabajar para el escritor Neil Gaiman. Sus ilustraciones se basan en la mezcla de fotografía y dibujo tradicional; las más famosas son las portadas para el comic *The Sandman* editados por DC cómics.

Alessandro Bavari es otro exponente reconocido en Latina, Italia del cual es originario. Sus obras han sido expuestas en Estados Unidos, Gran Bretaña y Asia. Su temática está basado en el cuerpo humano y su composición, toma relatos míticos de Grecia para tomar fotografías y manipularlas por computadora para darles una calidad más dramática y estética. Su más reciente exposición es *Gomorra y Sodoma* reportaje de lo que fue la vida cotidiana de ambas ciudades.

Otra artista que toma el cuerpo humano para elaborar composiciones fotográficas es Catherine McIntyre; nacida en Escocia y es donde trabaja actualmente, su obra está basada en una delicada superposición de capas y suaves transiciones entre elementos, las que simulan una especie de velo que cubre o deja ver los cuerpos insertos en sus composiciones.

Mike Bohatch, terror y ruido. Es originario de Colorado, Estados Unidos de América; él como la mayoría de los artistas digitales, mezcla lo tradicional con las herramientas que ofrece una computadora. Toda su obra se basa en el horror, en la tensión de los sentidos. Actualmente trabaja en el proyecto *Eye of the Chaos* que demuestra las capacidades del diseñador para provocar las más terribles pesadillas en el espectador.

Otro ilustrador digital de renombre es Masamune Shirow un artista japonés que es testigo de la transición de lo tradicional a lo digital, su obra en un principio fue tradicional 100%, utilizando en su mayor parte el aerógrafo y acuarelas. A finales de siglo, experimentó con la técnica digital, y a partir de ese entonces gran parte de su trabajo lo ha hecho a base de una computadora; claro, aún conserva su estilo tradicional, haciendo de forma digital los fondos para robots y protagonistas humanos. Su obra es requerida para el diseño de personajes para video juegos bi y tridimensionales, series animadas e historietas japonesas (mangas).



“Gomorra y Sodoma”, Alessandro Bavari, 1997.



“Sandman: Casa de Muñecas”, Dave McKean, 1998.



“Ghost of perdition”, Travis Smith, 1998.

²⁰ Ricardo Vega, ilustrador digital. año 2003



“Eye of the Chaos”, Mike Bohatch, 2004



“The White Mage 2”, Masamune Shirow, 1999.



“Sin título”, Catherine McIntyre, 1999.

Sin duda lo que ha llevado a estos artistas a ser lo que son en la actualidad, es su capacidad para construir sus propuestas visuales a partir de sus propias inquietudes estéticas, desde donde han forzado las posibilidades de los medios y herramientas digitales y no depender de estos.

En la actualidad, muchos son los autores de cartas Tarot, que han recurrido a los programas de diseño para elaborar en su totalidad un arcano o mayor o simplemente para dar mejor calidad a su trabajo haciendo más fácil su producción y reproducción.

Todo lo mencionado en este capítulo ha sido una breve semblanza de las técnicas de ilustración que han sido utilizadas para elaborar cartas o cualquier tipo de ilustración. Esta información pretende servir como referencia general para el uso de cada técnica, ya que las posibilidades están abiertas al ilustrador, mediante combinaciones de tipos, superficies y estilos, son prácticamente infinitas. Los factores determinantes son siempre la habilidad, el conocimiento, y las preferencias personales del ilustrador, así como su contexto socio cultural.

En los siguientes apartados se hablará sobre los elementos descriptivos de las cartas Tarot de forma simbólica y compositiva, así como, las figuras retóricas contenidas en ellas.

CAPÍTULO 4

El Sintetismo

La palabra síntesis proviene de la palabra griega *synthesis* (unión). En términos filosóficos esta palabra describe a la operación mental que consiste en la acumulación de datos diversos que llevan a un resumen. En el arte, existe un movimiento pictórico denominado sintetismo, o también nombrado simbolismo, el cual se basa en plasmar la forma esencial de los objetos, reduciendo su volumen a dos dimensiones, empleando colores puros y, en ciertos casos, tintes violentos.

Uno de los precursores de este movimiento fue Paul Gauguin, un impresionista francés, que entre 1886 y 1891, vivió en Gran Bretaña lugar donde se centraba un pequeño grupo de pintores experimentales conocidos como *la escuela de Point-Aven*. Fue influenciado por el pintor Émile Bernard, quien trataba de recuperar la integridad de lo rústico, de lo arcaico, en una región totalmente ajena a los avances de la vida moderna. Bernard desarrolló un estilo muy personal de colores planos, perfectamente delimitados en contornos silueteados. Gauguin se alejó del impresionismo y adoptó al sintetismo como nueva forma de expresión pictórica. Se inspiró en el arte de Tahití, en los vitrales medievales y en los grabados japoneses que conoció por Vincent van Gogh en 1888.

Otro artista seguidor de esta singular corriente fue Gustav Klimt²¹, sus mayores trabajos incluyen pinturas murales, bocetos y otros objetos de arte, muchos de los cuales están en exposición en Viena. Klimt también es famoso por representar mujeres desnudas en sus pinturas, ilustrándolas etéreas y seguras, casi como sirenas rodeadas de flores y oro. Fue el líder fundador de la *Wiener Sezession* (Secesión de Viena). Klimt es conocido por el uso del color dorado en sus pinturas.

Edvard Munch²², otro sintetista destacado, creó un estilo sumamente personal, basado en acentuar la fuerza expresiva de la línea, reducir las formas a su expresión más esquemática y hacer un uso simbólico, anti natura del color y de ahí su clasificación como pintor sintetista. Los temas más frecuentes en su obra son los sentimientos y las tragedias humanas.

Odilon Redon (1840-1916) es el más puro de los sintetistas. Representa lo mágico, lo visionario y lo fabuloso. *El sueño, La Esfinge, El nacimiento de Venus, Las flores del mal, Mujer y flores*, son algunas de sus obras más representativas. El sintetismo se caracterizaba por el uso de colores puros y fuertes, pero también se utilizaban colores en tonos pastel para dar un efecto etéreo. El movimiento sintetista reacciona contra los valores del materialismo de la sociedad industrial, reivindicando la búsqueda interior y la verdad universal y para ello se sirven de los sueños que se conciben como un medio de expresión de la realidad. Y de ahí evoluciona al expresionismo.

²¹ Nació en Baumgarten, Austria en 1862 - 1918 en Viena a causa de un derrame cerebral.

²² Pintor simbolista y expresionista. Nacido en Noruega en 1863 y murió en 1944 en Oslo.

4.1 El cloisonismo



Estampa japonesa UKYO-E, 1850



Sin título, Gustav Klimt, 1875



Pintura hecha por Émile Bernard, 1890. Se aprecia el uso del delineado oscuro para delimitar las formas.

El contorno oscuro es un elemento básico muy recurrido en el sintetismo, ya que el artista lo utiliza para dar cierto énfasis o intención a la obra. El sintetismo además de buscar la simplicidad de la forma, también debe darle significado, es decir, es ilógico hacer un delineado suave u opaco cuando se quiere dar la sensación de violencia o furia en una pintura; en este caso se debe utilizar una línea gruesa, o bien, una línea muy marcada y rígida.

A este tipo de delineado se le llama *cloisonismo*²³ desarrollado en 1886 por el pintor Louis Anquetin y por el ya nombrado Émile Bernard, quienes se inspiraron en la mayoría de las estampas japonesas (Ukiyo-E) gracias a la euforia del japonismo²⁴ que surgió en el año de 1850 aproximadamente. La función del cloisonismo es el delimitar y contornear las formas separando los colores por gruesas líneas negras. En la edad media, se empleó esta técnica, utilizando líneas hechas con el esmalte *cloisonné* para que los pigmentos no se mezclaran antes y durante la cocción del vidrio.

El delineado oscuro tiene cierta intención o significado dependiendo del grosor de la línea, por tal razón, se ha hecho una clasificación del grosor de la línea en grados.²⁵ El primer grado es llamado hilo: la línea es fina; es un trazo esquemático muy usado para elaborar bocetos. La intención de este tipo de línea es dar la sensación de delicadeza y transparencia. En el sintetismo, la línea fina representa las cosas lejanas o etéreas, formas muy sutiles. En las obras de Klimt es común divisar éste tipo de trazo, donde prácticamente la línea se funde con los colores.

El segundo grado es el palo o tallo: en este caso la línea se empieza a ver estilizada, ya que hay un contraste armónico entre la superficie blanca y el trazo. El artista usa esta línea para realzar su figura principal, por ejemplo, en *El Cristo amarillo* de Gauguin, el Cristo está remarcado con la línea oscura a comparación con el paisaje y los demás elementos que carecen de un delineado.

La barra es el tercer grado de grosor: es el más habitual en las letras o caracteres gráficos. Este grosor es poco usado en el sintetismo, se aprecia sólo en los detalles de algunos rostros.

El cuarto grado de grosor es la columna: es una línea muy gruesa y visiblemente más violenta o pesada. Un delineado de éste tipo da la sensación de poderío o grandeza si es usada en forma libre; si se usa para trazos geométricos le proporciona un sentido muy rígido a la forma. Munch hace un extraño uso de este delineado, en sus obras usa la línea gruesa como una forma más, en lugar de enmarcarla. En varias obras, las líneas oscuras de este grosor son utilizadas para representar troncos de árboles o barandales de algún puente. Sin embargo, un delineado muy grueso es señal de que dicha forma enmarcada está en primer plano por su obvio resalte.

²³ La palabra es una referencia al esmalte "cloisonné" utilizado en los vitrales de las iglesias.

²⁴ Es la influencia japonesa en los artistas europeos. En esos años, Japón estaba abriendo sus puertas a la cultura occidental.

²⁵ Estos grados son una clasificación hecha por Frutiger.

Otro uso que tiene el cloisonismo es el de separar los planos de acción. Si se observa bien una obra, por ejemplo, *The vision after the sermon* de Paul Gauguin, aunque imperceptible a primera vista, existe una diferencia de delineado dependiendo de la posición de cada elemento; en esta pintura se observa a un grupo de monjas viendo a un hombre y un ángel a lo lejos. El delineado es más marcado en las monjas ya que se encuentran en primer plano, después se aprecia el tronco de un árbol con un delineado similar al de las monjas pero dicho elemento se aprecia lejano, así como el hombre con el ángel que se ven realmente distantes debido a que su delineado es fino.

Se ha visto que la línea negra como remarcado de una forma es un elemento constante o básico en el sintetismo, sin embargo, los seguidores de este movimiento se apoyaban poco en este tipo de trazo, muchas de sus obras carecen de delineado donde los colores se funden entre sí; puede explicarse que se pretendía idealizar las formas, volverlas parte de un pensamiento o sueño. Pero, por otra parte, los cuadros donde se tratan los temas de los temores o problemáticas sociales se utiliza el delineado negro para enfatizar estos sentimientos tan violentos.

En las obras pictóricas post sintetistas, el delineado negro es la esencia básica de la composición, por ejemplo, las pinturas de Joan Miró en un principio tuvieron influencias sintetistas, pero al experimentar con el surrealismo, las líneas se convirtieron en formas caprichosas libres y a la vez geométricas. Miró desarrolló un estilo cercano al caligráfico, donde utiliza diferentes calidades y grosores en un mismo trazo y dentro de una misma obra pictórica.

Actualmente, el cloisonismo o más comúnmente nombrado, el delineado negro, sigue teniendo presencia en las artes gráficas y audiovisuales; es habitual ver estampados o ilustraciones remarcadas por dicho delineado en accesorios o ropa. También en la televisión, los dibujos animados han abandonado las formas complicadas para dar paso a un trazo más sencillo y geométrico.

El sintetismo por su simplicidad de formas y colores, se tomó como base para desarrollar el diseño de los arcanos mayores de las cartas Tarot Szel; aunque sus exponentes, como ya se ha mencionado, buscaban el significado real de las cosas y plasmarlo a través de sus obras, aún se observa una saturación (menor a comparación de otras obras pictóricas) de formas en la composición. Lo que se busca en el diseño de los nuevos arcanos es, precisamente, plasmar el significado aproximado de cierta carta, haciendo uso de pocos elementos estructurales, colores y formas.

En el siguiente capítulo, se nombrarán los elementos básicos de composición del diseño, así como la organización perceptual desarrollada por la Gestalt. También se hablará sobre las figuras retóricas más usadas en el diseño y su aplicación en algunas cartas del Tarot de Londa para ejemplificar. Se analizarán dichas cartas para hallar su estructura principal y apartir de ahí construir las bases para el diseño de los nuevos arcanos mayores..



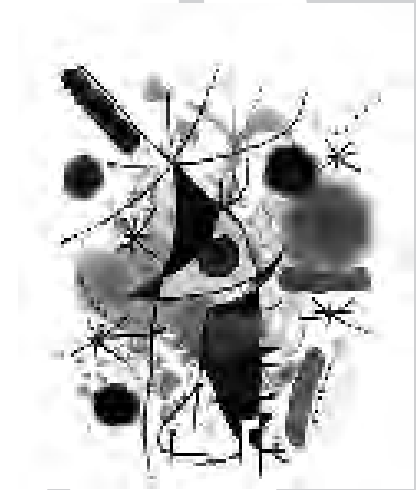
"The vision after the sermon"
Paul Gauguin, 1886



"El Cristo Amarillo"
Paul Gauguin, 1886



"El Grito", Edvard Munch, 1890
Obra post impresionista



"Chateaur", Johan Miró, 1920

4.2 Elementos básicos del diseño

Toda comunicación visual contiene elementos básicos que son la fuente compositiva de cualquier clase de materiales y mensajes visuales, o de cualquier clase de objetos y experiencias. A continuación se hablará de dichos elementos, los fundamentos sintácticos de la composición, se reseñarán las diferentes formas retóricas usadas en diseño y la organización perceptual.

EL PUNTO. Es la unidad más simple, mínima, de comunicación visual. Cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo. Dos puntos constituyen una sólida herramienta para la medición del espacio en el entorno o en el desarrollo de cualquier clase de plano visual.

Cuando los vemos, los puntos se conectan y por tanto son capaces de dirigir la mirada, la capacidad única de una serie de puntos para guiar el ojo se intensifica cuanto más próximos están.

LA LÍNEA. Cuando los puntos están tan próximos, que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en la línea.

En las artes visuales, la línea, tiene una enorme energía. Nunca es estática; es utilizada para el boceto. La línea puede ser rigurosa y técnica, y servir como diagramas para el dibujo técnico y la arquitectura, así como, de otras representaciones visuales a escala o con alta precisión métrica. La línea puede adoptar formas muy distintas para expresar momentos o cosas diferentes. Puede ser indisciplinada, como en los bocetos, para aprovechar su expresiva. Ser muy delicada, ondulada y burda. También es tan personal como una firma o como simple pasatiempo²⁶.

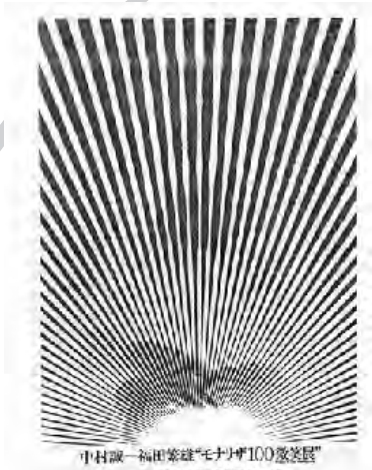
EL CONTORNO. Hay tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene su carácter específico y rasgos únicos, al cuadrado puede significar torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinitud, la calidez y la protección. A partir de estos contornos básicos derivamos mediante combinaciones y variaciones inacabables todas las formas de la naturaleza y de la imaginación del hombre.

DIRECCIÓN. Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo, la diagonal y el círculo, la curva. La referencia horizontal-vertical constituye la sensación del hombre respecto a su bienestar y su equilibrio. La dirección diagonal, es lo opuesto, es la fuerza direccional más inestable y, visualmente más provocadora. Las fuerzas direccionales curvas se asocian al encuadramiento, la repetición y el calor.

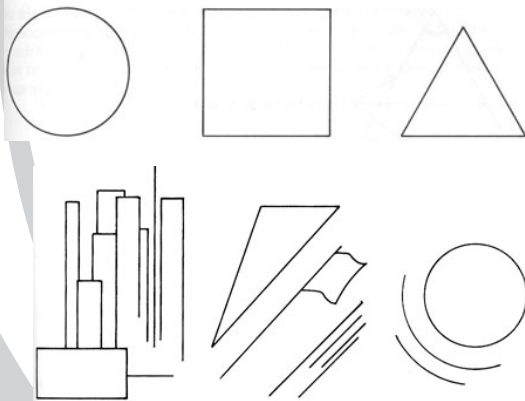
TONO. Las variaciones de luz, constituyen el medio con el que se distingue ópticamente la complicada información visual del entorno. Cuando hablamos de tonalidad en los medios gráficos como la pintura, la fotografía, o el cine, se habla de alguna clase de pigmento, pintura o nitrato de plata que se usa para simular el tono natural. La escala tonal es de 13 a 30 grados.



Ejemplo de punto, línea y figura en una carta del Tarot Geométrico, 1890



Shigeo Fukuda, cartel para la exposición "Mona Lisa", 1970



²⁶ Conceptos de punto y línea basados en los escritos de D.A. Dondis y Adrián Frutiger. 2000.

COLOR. El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes ya que tiene más afinidad con las emociones y los pensamientos.

El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse: el matiz es el color mismo o croma, y existen más de 100. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo y azul. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y el calor; el rojo es el más emocional y activo; el azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, el azul a contraerse. La segunda dimensión del color es la saturación, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. Está compuesto de matices primarios y secundarios. La tercera y última dimensión del color es acromática, es el valor que va de la luz a la oscuridad (las gradaciones tonales).

La investigación y experiencia de varios pintores reconocidos a lo largo de los siglos permite disponer de diversos conjuntos de colores que armonizan entre sí. La mejor manera de explorar estos grupos es utilizar la rueda cromática, que ordena de forma secuencial la progresión de los colores que forman el espectro de luz, desde el rojo hasta el violeta. A continuación se reseñarán las diversas armonías de color basándose en la rueda cromática:

ARMONÍA MONOCROMÁTICA: Se basa en la utilización de un solo color y sus variantes de valor y saturación, así como, su mayor o menor luminosidad.

ARMONÍA ANALÓGICA: Son los colores que ocupan posiciones próximas en la rueda de color. Esta combinación es muy común en la naturaleza.

ARMONÍA DE COMPLEMENTARIOS O CONTRASTE: Son los colores que están opuestos a otros en el círculo cromático. Estos colores se refuerzan mutuamente, de manera que un mismo color aparenta ser más vibrante e intenso cuando está junto a su complementario. Esta armonía es idónea para llamar la atención y causar impacto en anuncios publicitarios.

ARMONÍA DE COMPLEMENTARIOS DIVIDIDOS: En este caso, se utilizan los colores terciarios y sus respectivos complementarios. Debido a que el contraste es poco marcado, los artistas pueden recurrir a usar dos pares de dichos colores en una sola composición.

DOBLE ARMONÍA DE COMPLEMENTARIOS: Se usan los dos colores terciarios de un matiz primario o secundario para contrastarlos con el complementario de otro.

ARMONÍA POR TRÍADA: Se eligen tres colores situados en los vértices de un triángulo equilátero, cuadrado o pentágono inscrito en el círculo cromático.

TEXTURA. La textura se puede apreciar y reconocer mediante el tacto, la vista o con ambos sentidos. Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil, y sólo las tenga ópticas, como las líneas de una página impresa, el dibujo de un tejido de punto o las tramas de un croquis. La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material. La textura sirve como experiencia sensitiva. Mucho de lo que vemos está pintado, fotografiado o filmado, presentándonos la sensación de una textura simulada.



Colores análogos



Colores complementarios



Complementarios divididos



Dobles complementarios



Tríada



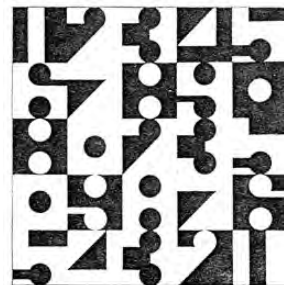
Como ejemplo de dimensión, está la pirámide en la carta de “La Torre” de Londa. La ilustración es plana, pero la figura se aprecia como un prisma triangular



“La Fuerza” de Londa, es un ejemplo de escala. La figura de la mujer es visiblemente más grande que los felinos, esto es para connotar grandeza y poderío



“El Contrabajo”, German Montalvo, 1992. Fondo y figura



Ejemplo de constancia

ESCALA. Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros. Este proceso es llamado escala²⁷. Es posible establecer una escala no sólo mediante tamaño relativo de las estructuras visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno. El factor más decisivo en el establecimiento de la escala es la medida del hombre mismo. En los diseños relacionados con la comodidad, todo va en función del tamaño medio de las proporciones humanas. Hay muchos otros sistemas de establecer escalas; la versión contemporánea más notable es la ideada por el fallecido arquitecto francés Le Corbusier. Su unidad modular, base de todo su sistema, es el tamaño del hombre, y sobre esta proporción establece una altura media de techo, una puerta media, una ventana media, entre otros. Todo resulta unificado y repetible. Relacionar el tamaño con el significado es esencial para la estructuración de los mensajes visuales.

DIMENSIÓN. La representación de la dimensión o representación volumétrica en formatos visuales bidimensionales depende también de la ilusión. El elemento fundamental para simular la dimensión es la perspectiva. La perspectiva usa la línea para crear efectos de espacios reales. A pesar de que toda nuestra experiencia humana se enmarca en un mundo dimensional, se tiende a concebir la visualización en marcas e ignoramos los problemas específicos visuales que se resuelven volumétricamente. La mayoría de estos elementos tienen la capacidad de transmitir información de una forma fácil y directa, mensajes comprensibles sin esfuerzo para cualquiera que los vea. En el siguiente apartado, se reseñarán las diferentes formas de organización de composición de un diseño de acuerdo a los estudios sobre la percepción visual realizados por la Gestalt.

4.3 Organización perceptual

El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado del campo visual; además de tener fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador. La psicología de la Gestalt surgió en Alemania hacia finales del siglo XIX; los investigadores de dicha institución se molestaban con la tendencia a analizar los fenómenos psicológicos en fragmentos, en lugar de contemplar la organización completa. Argumentaban que los fenómenos psicológicos son destruidos por este enfoque fragmentario. La palabra alemana *gestalt* significa “patrón” o “estructura”.

Para comprender el enfoque de la Gestalt en la percepción, es necesario entender el concepto básico de la forma. Las cualidades de la forma tienen dos características definitorias: 1) depende de partes relacionadas organizadas en una sola configuración y 2) son transportables, es decir, un conjunto de fragmentos totalmente diferentes entre sí podrán establecer cualidades de forma si las relaciones críticas permanecen intactas²⁸. Los psicólogos de la Gestalt se dedicaron a encontrar las leyes que rigen la organización de unidades totales en el campo visual que, a continuación se reseñarán varios de sus descubrimientos más significativos que se tomarán para este trabajo.

²⁷ Adrián Frutiger, Signos, símbolos, marcas y señales. Gustavo Gili. 2000.

²⁸ Datos obtenidos de la materia “Psicología para el diseño”, curso impartido por la FES Acatlán. Diseño Gráfico. 2001

FONDO Y FIGURA. Los mundos visuales se estructuran en figuras y fondos. Cada vez que se observa lo que constituye el entorno, la tendencia consiste en ver objetos o figuras contra un contexto o fondo. El mismo objeto puede interpretarse como figura o fondo, según sea la atención.

CONSTANCIA. Significa que los objetos vistos desde diferentes ángulos, a diversas distancias o en condiciones variadas de iluminación, se perciben como si tuvieran la misma forma o tamaño.

AGRUPAMIENTO. Un aspecto de la percepción de los objetos implica el agrupamiento separado de elementos, y tratándolos como una unidad. La forma como se agrupan los elementos, depende de las propiedades y del modo como están dispuestos en el campo visual.

SIMILITUD. Los elementos con textura, color y forma similares se consideran como pertenecientes a un grupo. Existe la tendencia a agrupar objetos que se mueven en la misma dirección.

PROXIMIDAD. Los componentes que están juntos se consideran como si correspondieran al mismo conjunto. Cuanto más próximos están, más fuerte es su atracción, y por consiguiente, su unidad.

SIMETRÍAS. Los elementos visuales que constituyen formas regulares, simples y bien equilibradas se consideran simétricas. Los estudios de la Gestalt demuestran que una gran cantidad de personas tienden a percibir los objetos como si fueran los más regulares y simples posible²⁹.

CONTINUIDAD. Es cuando se agrupan muy próximos entre si los componentes visuales que permiten que las líneas, curvas o movimientos continúen en una dirección que ya estaba establecida. La continuidad es un aspecto importante del mimetismo; la rana se esconde de sus depredadores, debido a que su cuerpo se percibe en continuidad con su medio.

CIERRE. Los objetos incompletos, el cerebro los completa y así se perciben íntegros, es una tendencia llamada cierre. Este principio se usa de manera constante en la vida diaria.

Los ejemplos de este capítulo son sólo una parte de toda la información visual que es posible utilizar en el desarrollo de un lenguaje visual que todos puedan comprender. A continuación, se hablará sobre las figuras retóricas en el diseño como forma de análisis y comprensión de los elementos estructurales de los arcanos mayores del Tarot.

²⁹ Hatfield y Epstein, 1985.



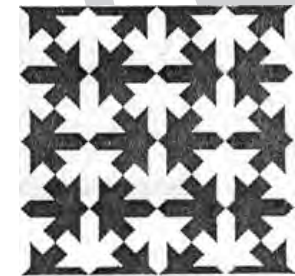
"Máscaras", Germán Montalvo, 1991. Agrupamiento



"Secuencia de danza", Carlos Mérida, 1949. Similitud



Sin título. Pablo Picasso, 1958. Proximidad



Ejemplo de simetrías



Ejemplo de continuidad



"José Gorostiza", Germán Montalvo, 2002. Cierre

4.4 Figuras retóricas

El término retórica procede del latín *rhetorica*, el cual, a su vez, procede de una palabra griega que significa “el arte de la elocuencia”, es decir, el arte de hablar bien en público y de convencer a la audiencia. Para cumplir este propósito, el *rhetor*, es decir, el orador, debía conocer y emplear correctamente una serie de recursos que denominamos figuras o tropos. En el terreno del diseño la retórica se ocupa de estudiar aquellos recursos expresivos que permiten al diseñador conseguir los fines que se proponga, y que pueden ser muy diversos, por ejemplo, persuadir, enseñar, entretener, emocionar, crear belleza, preocupar, aterrorizar, entre otros.

A continuación nombraremos los más utilizados en el mundo del diseño.

METÁFORA: Del griego *metaphorá* = meta= más allá + phero = llevar. Consiste en trasladar el sentido literal de un objeto a un sentido figurativo, para hacer una comparación o semejanza entre ellos. Se presentan semejanzas entre un objeto “A” con virtudes de un objeto “B”.

METONIMIA Y SINÉCDOQUE: En el primer caso es lo simbolizado por el símbolo, el todo por la parte: La justicia = la balanza. En el segundo caso el símbolo por lo simbolizado, la parte por el todo: espada = cruzadas o justicia. Este recurso es comúnmente usado en combinación o como parte de la alegoría (de la cual se hablará más adelante).

ANTÍTESIS: Consiste en contraponer dos objetos completamente contrarios entre sí con el fin de enfatizar la diferencia de ideas o sensaciones.

PARADOJA: Simbolización que resulta absurdo para el sentido común. Es semejante a la antítesis, ya que se incluyen símbolos contrarios, por ejemplo: “si quieres paz, prepárate para la guerra”.

ELIPSIS: Es la omisión de una parte del símbolo considerada obvia. Ya sea que se omita o sólo se muestre una parte del objeto en cuestión, se sabrá qué es o de qué es parte el elemento oculto.



Un ejemplo de metáfora es “El emperador” de Londa, donde al personaje se le atribuye la mente calculadora del águila



La espada en la carta de “La Justicia” de Londa, es un ejemplo de metonimia y sinécdoque



La columna blanca y negra en la carta de “La Sacerdotisa” de Londa, son contrarias entre sí y dan énfasis a los conceptos del bien y el mal. Es ejemplo de antítesis



“El Loco” de Londa es una muestra de paradoja. Esta carta significa dejar todo atrás, sin embargo, el cuervo negro es el pasado que jamás lo dejará



Ejemplo de elipsis Es la carta de “El Carro” de Londa, el personaje está sobre un carruaje, sin embargo, no se visualizan las ruedas, pero se sabe que es un carro



Para ejemplificar la hipérbola, observemos al personaje de “La Torre” de Londa, donde la cruz dorada es más grande que el hombre que la sostiene

HIPÉRBOLE: Consiste en la exageración de la representación de un objeto. El elemento, por ejemplo, se presenta más pequeño o más grande de lo normal, de lo que verdaderamente se percibe en la realidad.

PROSOPOPEYA: Es la representación de objetos inanimados o ideas abstractas como seres vivos. Esta figura es común en la fábula.

PERÍFRASIS: Consiste en rodear un objeto con elementos del mismo significado que éste, con un resultado obvio para el espectador sin necesidad de decir el nombre de dicho objeto.

IRONÍA: Esta figura se hace presente cuando, en el campo visual, expresa lo contrario a lo que realmente se quiere decir o sucede un hecho contrario a lo que verdaderamente debe pasar.

ALEGORÍA: Es una representación figurativa. Es la personificación expresiva de conceptos abstractos como la justicia, la victoria, la abundancia, entre otros. Un ejemplo es la figura de La Justicia representada como una mujer vendada portando una espada y una balanza.

INDICACIÓN, DESIGNACIÓN: Consiste en dirigir la vista del espectador, utilizando diferentes recursos, hacia cierto elemento en el campo visual como líneas o señalamientos.

INVERSIÓN: Representación gráfica donde un elemento es manipulado de diferentes formas contrario a lo que es en realidad. Por ejemplo, frontal y posterior, anverso y reverso.



XIII Death

“La Muerte” del Tarot Cat People de Karen Kuykendall, ejemplifica la prosopopeya al darle “vida” a un esqueleto de gato



“La Muerte” del Tarot X, de CLAMP, es un ejemplo de perífrasis al rodear a la figura principal de esqueletos, arboles muertos y sangre



La ironía se vislumbra en la carta de “La Muerte” del Tarot Acuario de David Palladini. La carta simboliza cosas buenas próximas a suceder, pero para el público en general, simboliza algo malo



Un ejemplo de alegoría, es la tan nombrada imagen de la muerte, no solo en las cartas Tarot, también en diversas culturas europeas y americanas



En la imagen de “La Estrella” de Londa, el líquido cayendo de las vasijas es un ejemplo de indicación, ya que guía la vista hacia el río y a la tierra



En la carta “La Torre” del Tarot X de CLAMP, se aprecian dos personajes puestos en forma INVERSA a la imagen de la torre, para simular que están cayendo



La comparación está en la carta de “La Rueda de La Fortuna” independientemente del Tarot que se hable. Se muestra al personaje en diferentes etapas de su vida



En la carta de “La Emperatriz” del Tarot Mítico de Tricia Newell, se aprecia saturación de motivos florales en el vestido del personaje



Para ejemplificar el movimiento está la carta de “el ermitaño” de Londa, donde la flama de la vela está horizontal para dar la sensación de que el personaje está caminando



La repetición está presente en la carta de “el sol” del Tarot de Marsella. Se puede apreciar varias gotas de la misma forma saliendo del sol, también la imagen de unos gemelos

COMPARACIÓN: Es hacer un análisis de una misma figura en relación de un antes y después de haber hecho un cambio o después de haber sucedido cierto evento.

ACUMULACIÓN: Es la saturación en cantidad, color, grosor, detalle o motivos de un solo elemento en forma arbitraria, contenido en un mismo campo visual.

MOVIMIENTO: Es la representación o insinuación de que un objeto está cambiando de posición; por lo general, se representa al elemento con líneas continuas a su lado.

REPETICIÓN: En la literatura, es pronunciar un sonido, palabra o vocal en el mismo párrafo. En las artes visuales, es la reproducción de un mismo objeto en el mismo campo visual³⁰.

Las figuras retóricas mencionadas en este apartado son, en su mayoría, de aspecto significativo y son las que nos concierne entender para analizar y posteriormente, sintetizar los elementos descriptivos de los 22 arcanos mayores del nuevo Tarot a elaborar.

³⁰ Los conceptos citados de las figuras retóricas fueron tomados de la materia “Psicología para el diseño” en la clase de sobre percepción visual. FES Acatlán. 2001.

4.5 Análisis visual y síntesis de los elementos simbólicos de los Arcanos mayores

Una vez que se han analizado los elementos básicos del diseño, su organización perceptual y las figuras retóricas más simbólicas; se podrá realizar un análisis y una síntesis respectiva para cada arcano mayor del Tarot. En este apartado, se analizarán dos cartas de un total de 22 arcanos mayores, estas son: La Justicia y El Mago. Su elección se basó en su número variado de elementos simbólicos, además de la familiaridad del público con estas alegorías. Se hará un análisis visual que consta de: nivel icónico (elementos visibles), nivel tropológico (figuras retóricas), nivel tópico (argumento de la carta) y nivel etimémico (significados convencionalizados). Dichos arcanos mayores son para ejemplificar el análisis, son del juego de cartas *Tarot de Londa*, editado en 1993.

EL MAGO

NIVEL ICÓNICO. La carta consta de 6 elementos visuales fácilmente identificables: Un hombre maduro postrado de pie vestido en color blanco y violeta, su mano derecha apunta hacia el suelo, la izquierda sostiene una varita apuntando al cielo; en el fondo de la ilustración está una copa de oro adornada con figuras humanas de perfil, la palabra “magic” está grabada en ella; Un pentágono de oro está unido a la copa; el símbolo del infinito está flotando sobre la cabeza del mago y por último, la espada está en posición horizontal en la parte inferior de la composición.

NIVEL TROPOLÓGICO. El arcano, en general, denota firmeza. Se puede hallar la figura retórica llamada metonimia (la parte por el todo) representada en la espada, la copa, el pentagrama y la varita. En el caso de la espada, expresa violencia, dominio o combate. La espada ha sido remitida a la época medieval y romana, en dónde en el primer caso, la iglesia dominaba sobre la voluntad de los hombres; las cruzadas son un claro ejemplo de lo que se está hablando. En el Imperio romano la dominación o conquista de los pueblos y ciudades se lograba tras el triunfo de luchas con espadas y lanzas. En la carta del mago, la espada representa el arma de los valientes, de los dominadores; es el arma para combatir el error, la ignorancia. La varita en su mano izquierda es considerada como una especie de báculo, símbolo de la realeza en la mayoría de las civilizaciones antiguas; si apunta al cielo la varita expresa grandes aspiraciones. La copa de oro, sin importar sus adornos o grabados, siempre tendrá el mismo significado en cualquier arcano mayor que se utilice. La copa es familiarizada por los intérpretes como el cáliz que utilizó Jesús en la última cena, donde se depositó el vino que simbolizaba la sangre humana, la sangre que representaba a la humanidad. La copa está presente en reuniones o grandes eventos, donde personas conviven gustosas o bien, en cierre de convenios o pactos. En pocas palabras, la copa de oro contiene las pasiones y sentimientos humanos. Por último el pentagrama, que en este caso representa a una moneda de oro, que a su vez, denota ganancia, posesión material, la recompensa después del trabajo duro. El pentagrama en sí, los cabalistas lo presentan como símbolo de protección, debido a que cada vértice de la estrella toca una extremidad del cuerpo (pies, manos y cabeza). En un análisis general de estos primeros cuatro objetos (la espada, la vara, la copa y el pentagrama) son representaciones de los cuatro elementos de la naturaleza (fuego, tierra, agua y viento; respectivamente), por lo tanto, el mago domina dichos elementos. El símbolo del infinito flotando sobre la cabeza del mago, connota la búsqueda eterna de la sabiduría.





Ahora se analizará la figura del personaje principal. Puede que a simple vista, el mago esté solamente de pie viendo al frente; pero en un análisis más concreto, la figura del mago contiene líneas rectas en su mayoría. La primera línea va desde su cabeza hasta sus rodillas, se dirige hacia abajo, la segunda empieza en el hombro derecho y acaba en su mano y se dirige hacia abajo, la tercera comienza en su hombro izquierdo, dobla hacia arriba en el codo y termina en la mano. Otra línea se encuentra en la varita y se dirige hacia arriba y otra más la forma la espada, la línea está en posición horizontal. La posición de las líneas tiene mucho que ver con el significado de la carta; una línea recta vertical representa al mismo ser humano, el equilibrio, la superioridad, si la línea va hacia arriba; una línea recta que se dirige hacia abajo representa decadencia o caída, en el caso del mago, la línea hacia abajo es el contacto con la tierra. La línea recta hacia arriba en esta carta es el contacto con el cielo. Dentro de la misma composición también se hallan figuras circulares (el pentagrama), cuadradas (la base de la copa) y triangulares (la estética del personaje).

El color juega un papel importante en esta y en todas las cartas. En el arcano de El Mago predomina el color violeta, blanco y dorado, pasando por diferentes tonalidades de azul. Para la psicología, el color cumple una función significativa en las emociones humanas, además de que habla de nuestra personalidad y tendencias. El color violeta eleva todo aquello que es espiritual y místico; es el color usado en pascua por los sacerdotes cristianos o católicos ya que, para esta religión, el violeta purifica y limpia el alma. El blanco es la pureza en todos los sentidos, sin embargo, en la mayoría de las culturas asiáticas el blanco es señal de luto. El azul es tranquilidad y confiabilidad. La carta por sus colores connota sabiduría, dominio de la materia, madurez y calma.

NIVEL TÓPICO. El argumento principal de la carta es el Mago, el ser que ha logrado poner los elementos naturales a sus pies. Aquel individuo que ha alcanzado la sabiduría necesaria para triunfar en los proyectos que se disponga a emprender.

NIVEL ETIMÉMICO. La imagen estereotipada del mago es un hombre mayor, con o sin gorro, ataviado de ropas de diferentes tonalidades de violeta y azul; sosteniendo una varita o bola de cristal. Connota sabiduría, misticismo, dominio y creatividad.

LA JUSTICIA

NIVEL ICÓNICO. Esta carta consta de cuatro objetos visibles: una mujer vestida de rojo y marrón, vendada o con un antifaz en el rostro, sostiene una espada en posición vertical con su mano derecha y apuntando al cielo, en su mano izquierda sostiene una balanza en total equilibrio con 2 platillos vacíos en tonalidades marrón y sepia. La mujer está sentada.

NIVEL TROPOLÓGICO. Anteriormente se había mencionado el caso de la espada como una metonimia. En la carta del Mago, la espada representa el combate contra la ignorancia. En el caso de la Justicia, la espada es la incorruptibilidad, el poder y dominio de la ley por sobre todas las cosas. Es por tal razón, que en las batallas libradas en la antigüedad, la espada era la expresión de justicia para aquel que la portara. Durante las cruzadas, la espada (además de la cruz) era el medio por el cual Dios hacía valer su ley. La espada apunta hacia el cielo, expresa enaltecimiento. La balanza es la igualdad en el juicio; todos serán tratados igual ante la ley. Los platillos están vacíos, señal de que están esperando las buenas y malas acciones del individuo. La venda,

en este caso, un antifaz en el rostro de la mujer, es para evitar que la ley sea influenciada por factores externos o chantajes.

Los colores que son usados en esta carta son el rojo y el dorado o marrón en su mayoría. El rojo es el color más usado en la realeza, las tonalidades rojizas connotan poder y dominio, que se está por encima de todo. En conjunción, el rojo y el dorado son colores de alto rango y nobleza.

Pasando al campo de la estructura, en la carta de La Justicia se vislumbran cuadrados, triángulos y líneas rectas. El cuadrado aparece desde los hombros hasta los codos de la mujer; el cuadrado es la figura más estable y equilibrada, perfecta para la alegoría descrita en esta carta de dominio y rigidez. También se pueden encontrar triángulos en la balanza y en las piernas de la mujer; el triángulo es espontaneidad y dinamismo, lo que es algo extraño considerando que esta carta es de aspecto rígido y equilibrado, puede deducirse que el uso de triángulos es por pura estética y no interfiere con el simbolismo general de la carta. Se pueden vislumbrar líneas rectas en la carta, la primera que salta a la vista es la espada, una línea vertical dirigiéndose hacia arriba, símbolo de ascenso y equilibrio. Las líneas verticales y horizontales que conforman el muro y el trono de piedra son ángulos de 90° , que en conjunto expresan equilibrio y dureza.

NIVEL TÓPICO. El argumento de la carta es el rigor e inflexibilidad de las leyes humanas; la justicia es imperdonable, estricta, y también, prioritaria y se imparte a todos por igual.

NIVEL ETIMÉMICO. La emblemática justicia hace actuar al individuo con respeto y cautela. La justicia, podría significar el castigo o ajuste de cuentas debido a hechos corruptos o desleales.

Ya establecido un análisis previo, se continuará con el ejemplo de una síntesis. Se tomarán de referencia los dos arcanos mayores de Londa antes utilizados.

EL MAGO. Como se observó anteriormente, los seis elementos que conforman esta carta son indispensables para su comprensión e interpretación. Primero se tienen a la figura original, se hallaron las líneas y figuras geométricas contenidas dentro de la propia carta.

A continuación, se eliminaron los detalles irrelevantes, como las texturas y detalles de los artículos; lo que deja una especie de imagen contrastada sin una forma notablemente definida, pero si sólo se trazan los contornos y formas geométricas que anteriormente se hallaron, se tendrá una figura limpia, lineal y una mayor comprensión de la imagen.

LA JUSTICIA. La carta tiene relativamente menos elementos estructurales, cuatro en total, pero hay que mencionar que son sólo tres los fundamentales. La espada, la balanza y la venda. Como ya se ha hecho con la carta de El Mago, al arcano de La Justicia, se le han borrado los detalles superficiales, se hallaron las líneas y figuras geométricas para dar lugar a una figura lineal. Se observa que son muy visibles la espada, la balanza y la venda, lo que se quería enfatizar.





La imagen de "La Justicia" de Londa ha sido sintetizada hasta llegar a la línea simple



La imagen de "El Mago" de Londa ha sido sintetizada hasta llegar a la línea simple

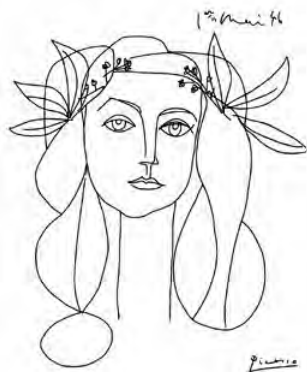


Diferentes imágenes hechas por Pablo Picasso entre 1955 y 1958.

El resultado obtenido de haber tomado sólo los elementos estrictamente fundamentales de estas cartas es la creación de figuras lineales o caligráficas, como por ejemplo en las pinturas rupestres, las pinturas de Pablo Picasso o de Miró. Estos artistas notables basaron sus obras en lo esencial de la forma, logrando que su pintura fuera, hasta cierto grado, comprensibles aunque en un análisis más profundo sus pinturas podrían estar expresando más de lo que se percibía en su época.

Con lo anterior se concluye que para hacer una síntesis primero habrá que analizar la figura descomponiéndola en todas sus partes esenciales, hasta la forma más significativa, para después tomar lo más esencial, y dar a entender su verdadero significado. De esa forma crear las bases aplicando los resultados obtenidos de la anterior síntesis para elaborar el diseño de los arcanos mayores del tarot Szel.

En el siguiente capítulo, se retomarán los resultados obtenidos del análisis de las cartas anteriores para hacer el diseño e ilustración de los arcanos mayores; basándose en sus elementos principales, colores característicos y que se sepa de qué figura alegórica se está hablando.



CAPÍTULO 5

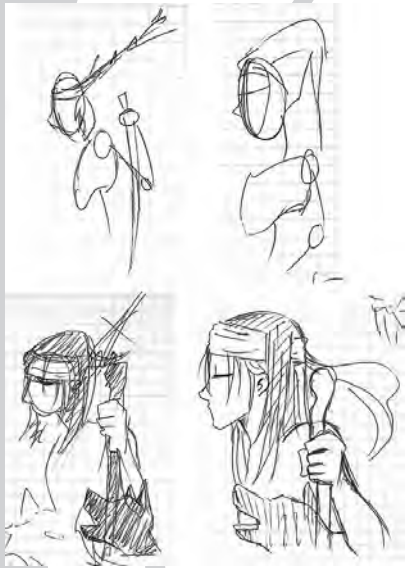
Diseño de los 22 arcanos mayores para el Tarot Szel

Después de haber reseñado en capítulos anteriores, el análisis de los arcanos mayores, tomando como ejemplo las cartas de Londa, se proseguirá a mostrar el proceso de diseño de los 22 arcanos mayores del Tarot nombrado Szel basándose en los resultados obtenidos en la síntesis de los arcanos mayores del tarot Londa elaborada en el capítulo anterior. Dichos bocetos darán la base para llegar a una figura final a la que se le aplicará color de acuerdo a los colores simbólicos pertinentes de dicha carta. El color será agregado junto con la posición del personaje dentro de un formato, el cual fue diseñado en proporción a las medidas tradicionales convencionales. Al formato de cada carta, se le rotulará su nombre y su número respectivo con la tipografía seleccionada. Una vez hecho lo anterior, se habrá de llegar al diseño final de los 22 arcanos mayores, con los elementos antes analizados.

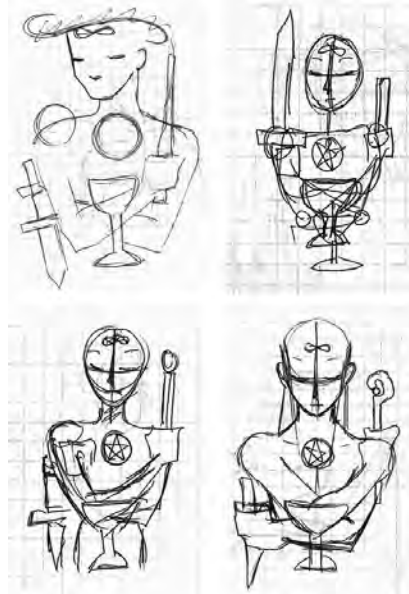
La técnica de ilustración que se utilizará para el diseño de las cartas será la digital, utilizando la calidad del trazado vectorial, y tomando los aspectos estructurales del sintetismo y los estudios realizados por la Gestalt, en este caso, se usará la organización perceptual del fondo y figura.

5.1 Bocetos

Para empezar a estructurar las 22 cartas de los arcanos mayores se realizarán los primeros trazos de cada personaje con sus respectivos elementos. Algunas cartas requirieron más de 2 bocetos y otras menos de esta cantidad. debido a que cada carta contiene muchos o pocos elementos.



No. 0 EL LOCO



No. 1 EL MAGO



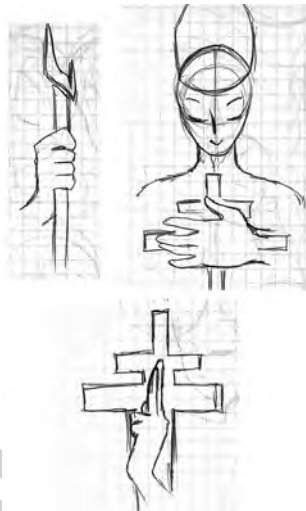
No. 2 LA SACERDOTISA



No. 3 LA EMPERATRIZ



No. 4 EL EMPERADOR



No. 5 EL SACERDOTE



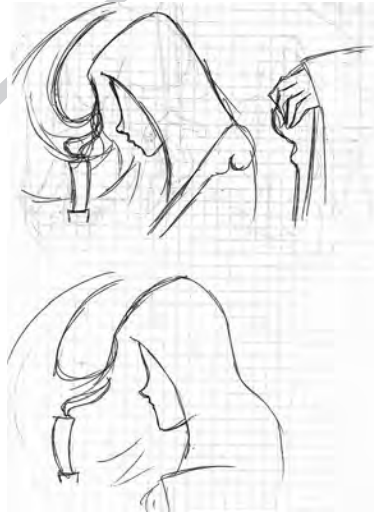
No. 6 LOS AMANTES



No. 7 LA CARROZA



No. 8 LA JUSTICIA



No. 9 EL ERMITAÑO



No. 10 LA FORTUNA



No. 11 LA FUERZA



No. 12 EL COLGADO



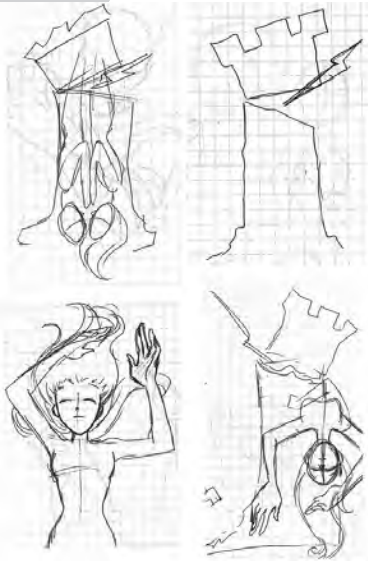
No. 13 LA MUERTE



No. 14 LA TEMPLANZA



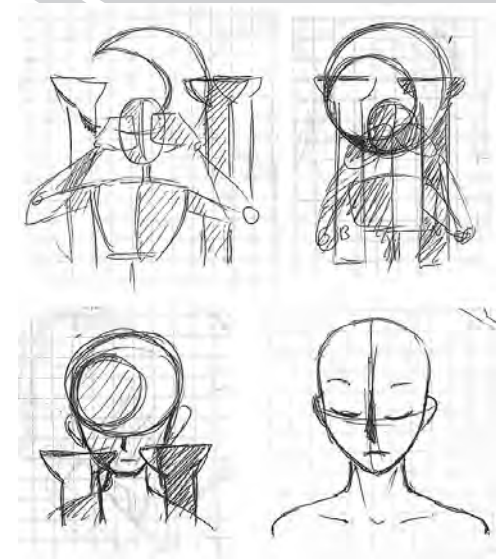
No. 15 EL DIABLO



No. 16 LA TORRE



No. 17 LA ESTRELLA



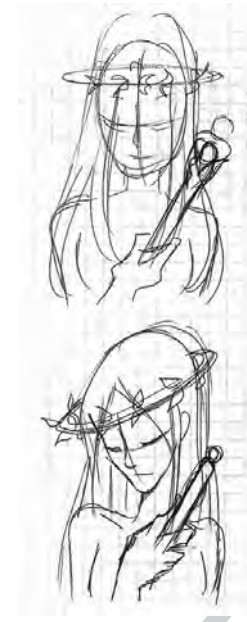
No. 18 LA LUNA



No. 19 EL SOL



No. 20 EL JUICIO



No. 21 EL MUNDO

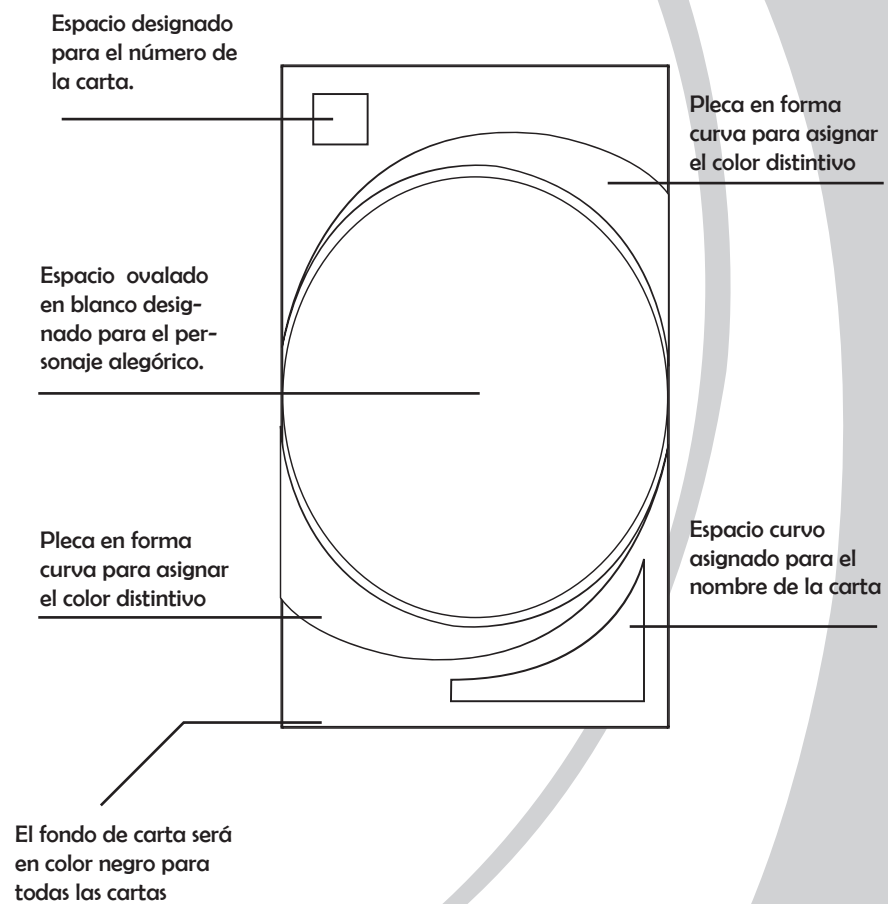
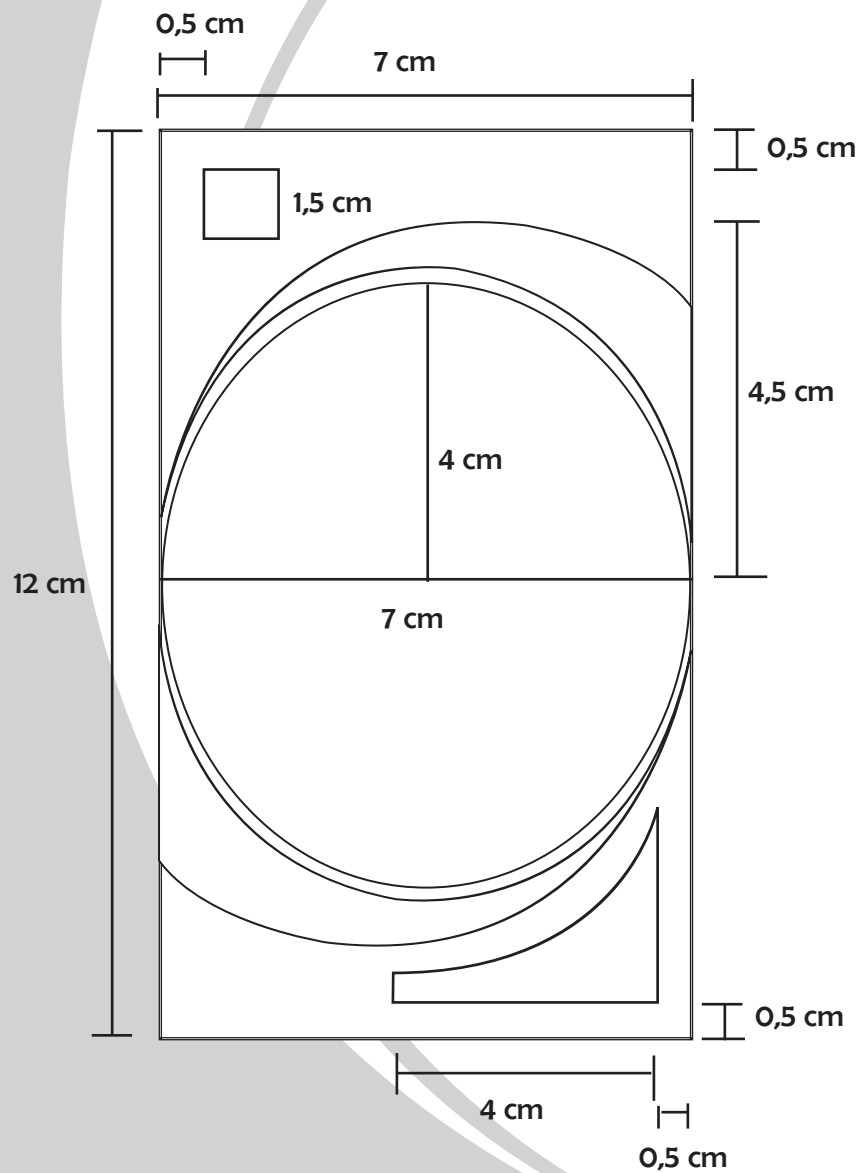


Una vez que se han elegido los bocetos que se usarán, se procede a vectorizar las imágenes para poder hacer pruebas de trazo y composición. En este espacio se muestran seis arcanos, uno de cada color para ejemplificar y tener una visión aproximada del resultado al que se quiere llegar, algunos de acuerdo al número de elementos y simbolismo tuvieron cambios menores y de otros, como el cuarto ejemplo, se hicieron varias propuestas. Cabe mencionar, que la última imagen de cada ejemplo es la que finalmente se mostrará como diseño final.

Apartir de estas seis imágenes, se partirá para hacer el diseño de los demás arcanos mayores.

5.2 Formato

Una vez que se han trazado los bocetos en líneas simples, se especificará el formato para todas las cartas para lograr una unidad. La medida de las cartas será de 7 X 12 cm, con un espacio ovalado para el personaje de 7 cm en el diámetro horizontal y 8 cm en el diámetro vertical.



5.3 Tipografía

La fuente tipográfica enfatiza la intención o sentido de la carta más que el simbolismo del personaje arquetípico. Las cartas, al ser diseñadas con base en el sintetismo, deben ser claras, limpias y que posean colores sólidos, sin ningún degradado del tono original. Para seguir con este énfasis, la tipografía debe ser lineal, legible y comprensible para el público.

BERLIN SANS FB DEMI (bold). Fuente para rotular el número romano y nombre de cada carta en mayúsculas; colocando el texto en forma lineal para el número y en arco para el nombre.

a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " # \$ % & / () = ? ¡ ¢ ' " + *
{ } [] _ - : ; . , @

**“Otra cosa no soy
que esas imágenes
que baraja el azar
y nombra el tedio”**

Muestra de la fuente tipográfica aplicada en un texto de Jorge Luis Borges.

5.4 Color

Hasta este punto se han bocetado las imágenes arquetípicas, se asignó un formato para todas las cartas y se les designó una fuente tipográfica legible y lineal. A continuación, se aplicará color a los personajes de los arcanos mayores y a los elementos estructurales de cada carta en base a la psicología del color para enfatizar el significado de cada arcano mayor y se distingan unas de otra.

A continuación, se dará una breve reseña de los colores que se usarán en esta baraja del Tarot, así como sus significados connotativos basados en asociaciones en la vida cotidiana.

Los siguiente ha sido retomado de los estudios de Harold Küppers sobre la percepción y fundamento de la teoría de los colores.

AZUL. Este color es asociado con el cielo y el agua, por lo cual se le han atribuido características divinas como la esperanza, constancia, fidelidad, serenidad, generosidad, inteligencia, verdad y libertad, entre otras. Se usará este color como símbolo de inteligencia y aspectos positivos.

AMARILLO. Es un color que le han atribuido significados divinos y de potencializador de la alegría y entusiasmo. El el color del Sol y de la vida. Sin embargo, lo han asociado con enfermedad, indecencia, engaño y traición; en las ciudades utilizan este color como señal de próximas desgracias. En las cartas de Tarot, se usará el color amarillo como advertencia.

ROJO. Este color tiende a simbolizar actos imperiosos casi acorto plazo; significa impulsos vitales que van agravándose y, en la mayoría de los casos, agresivos. Así como puede simbolizar agresividad, puede connotar amor y un espíritu libre. En este caso se utilizará el color rojo como un medio que va a comunicar peligro y emociones guiadas por el instinto.

VERDE. Desde épocas antiguas, este color se relaciona con el crecimiento y la reproducción de la naturaleza, ya que es la transición del rojo al azul, se considera que equilibra el sistema nervioso. Para el Tarot que se está diseñando, el verde simbolizará fertilidad en cualquier aspecto.

VIOLETA. El significado de este color es el juicio, la benevolencia y el misticismo; también está asociado a la muerte y al silencio. En las iglesias católicas simboliza sinceridad y transición. Se usará este color para las cartas que signifiquen cambios graduales y creatividad mental.

ANARANJADO. Es la combinación del rojo con el amarillo. Simboliza fuerza, energía, ambición, determinación, alegría y triunfo. Para las cartas, este color es símbolo de triunfo y fuerza.

NEGRO. El negro para muchos autores es un color poderoso que le debe su mala fama a los complejos humanos, por ejemplo, durante años a significado luto, terror, maldad, desesperanza, crimen y muerte. Por otra parte, connota inteligencia, misterio, resolución, profundidad y elegancia. Este color será utilizada como fondo para todas las cartas que se crearán.



El significado general de la carta de La Templanza es el equilibrio y la calma, por lo tanto, se aplicó el color azul puro en la pleca asignada para la distinción del arcano. Es una carta neutral. La tipografía es blanca para contrastar con el fondo negro.



El significado general de la carta de La Emperatriz es la fertilidad en cualquier aspecto; se aplicó el color verde en la pleca asignada para la distinción del arcano. Es una carta positiva. La tipografía es en blanco para que contraste con el fondo en negro.



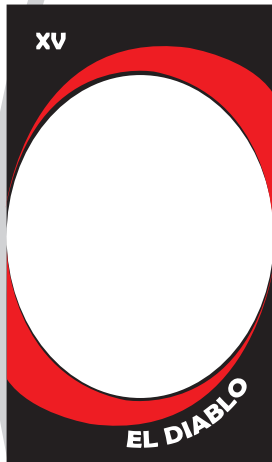
El significado general de la carta de Los Amantes es la alegría; se aplicó el color anaranjado en la pleca asignada para la distinción del arcano. Es una carta positiva. La tipografía es en blanco para que contraste con el fondo en negro.

El significado general de la carta de La Justicia es la precaución; se aplicó el color amarillo en la pleca asignada para la distinción del arcano. Es una carta de advertencia. La tipografía es en blanco para que contraste con el fondo en negro.



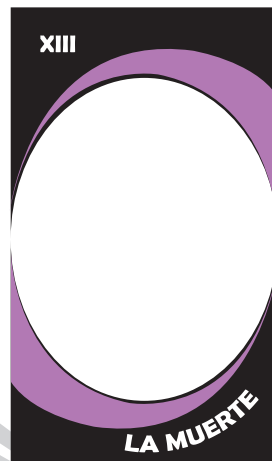
AMARILLO MEDIO. Es la combinación del amarillo con un porcentaje bajo del rojo, es más claro que el anaranjado. Simboliza con frecuencia a la riqueza, la gloria, el poder y el esplendor. Es la luz brillante y la santidad, usado en las aureolas de ángeles y santos adquiriendo un significado de gloria y poder divino. Para las cartas, este color representará objetos dorados.

GRIS. Se considera a este color como símbolo de vejez, de resignación, el saber, pasividad y la humildad. El color gris se aplicará en las cartas para connotar sabiduría de antaño.



El significado general de la carta de El Diablo es la tentación; se aplicó el color rojo en la pleca asignada para la distinción del arcano. Es una carta negativa. La tipografía es en blanco para que contraste con el fondo en negro.

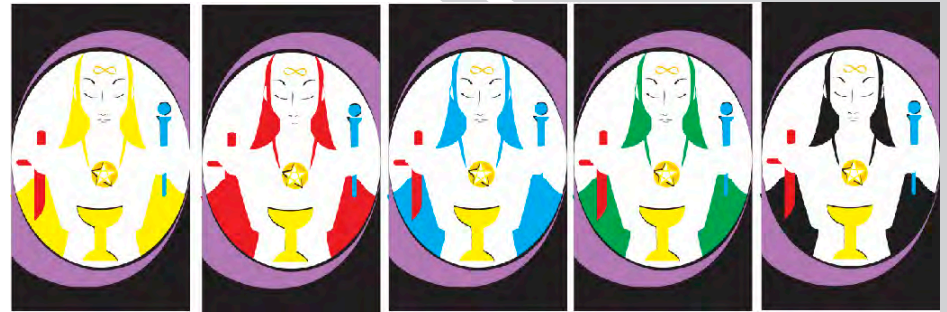
El significado general de la carta de La Muerte son los cambios graduales; se aplicó el color violeta en la pleca asignada para la distinción del arcano. Es una carta positiva. La tipografía es en blanco para que contraste con el fondo en negro.



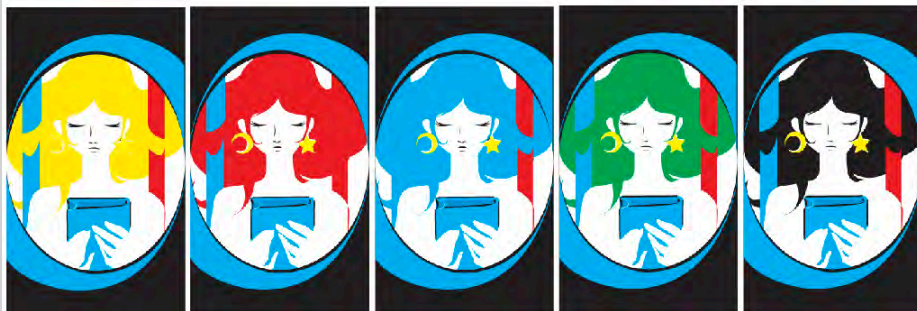
A continuación se aplicará color y formato a los bocetos de los personajes arquetípicos antes reseñados. La cantidad de pruebas de color depende de los colores distintivos de cada arcano.



Los colores que utiliza la carta de el LOCO son el azul, negro, rojo y amarillo.



Los colores del arcano del MAGO son el azul, el violeta y el amarillo, pero se han hecho pruebas con los colores verde y rojo.



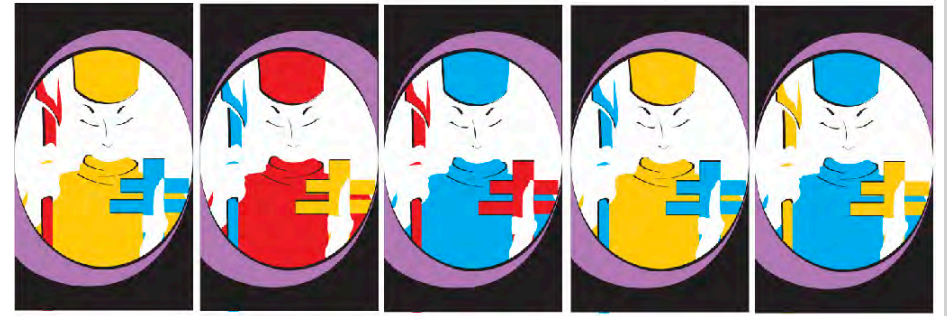
Los colores de la SACERDOTISA son el azul, el negro, verde y amarillo.



El color principal de la EMPERATRIZ es el verde, sin embargo, al ser una carta fuerte, también es posible aplicar el color rojo, naranja y negro.



La carta de el EMPERADOR utiliza el color rojo, amarillo, azul y negro.



El azul y el amarillo son los colores del SACERDOTE, pero se experimentó aplicando el rojo en la composición.



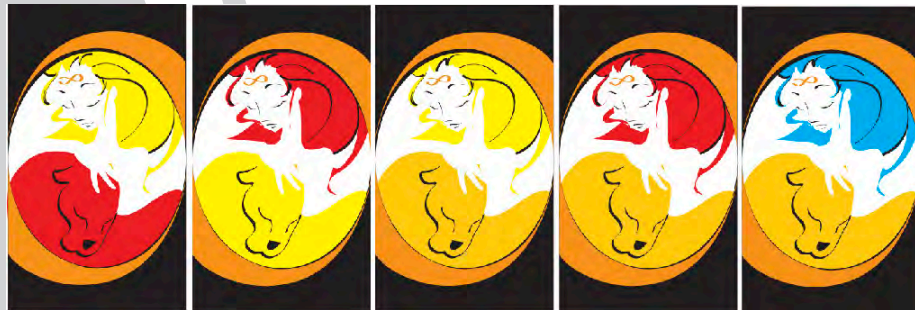
La carta de la CARROZA es versátil al tener la posibilidad de aplicar diferentes colores, como el azul, rojo, naranja, amarillo y negro.



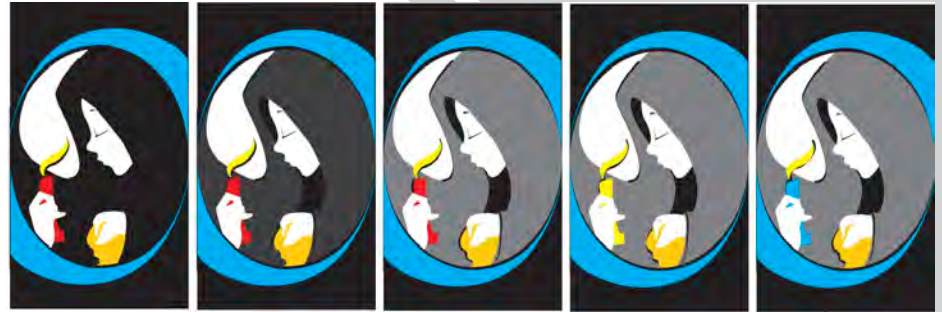
los AMANTES es un arcano que usa colores cálidos como el rojo, naranja y amarillo, pero para enfatizar el significado de la carta, se agregaron el azul y el negro.



La carta de la JUSTICIA es un arcano de advertencia, por lo que sus colores principales son el amarillo y el rojo, pero es posible agregar el naranja, el azul y negro.



Como su nombre lo indica, la FUERZA contiene colores cálidos, como el amarillo, rojo y naranja, pero por el significado también se aplicó el azul como complementario



Los colores del ERMITAÑO son muy específicos, así que se aplicó el gris en diferentes tonalidades. El rojo, amarillo, naranja y azul fueron usados como prueba.



La carta de la FORTUNA, es de contrastes y complementos, además de que nos permite usar diferentes colores. Se hicieron diferentes pruebas variando los contrastes de colores.



Se experimento con diferentes colores para la carta de el AHORCADO, ya que carece de un color principal.



La MUERTE usa el color negro y gris principalmente, pero por demostración, se hicieron pruebas con los demás colores.



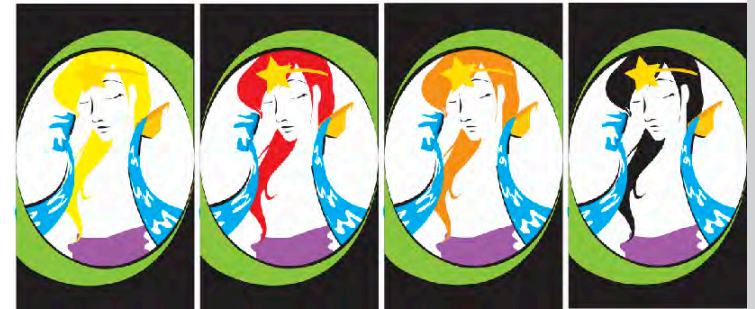
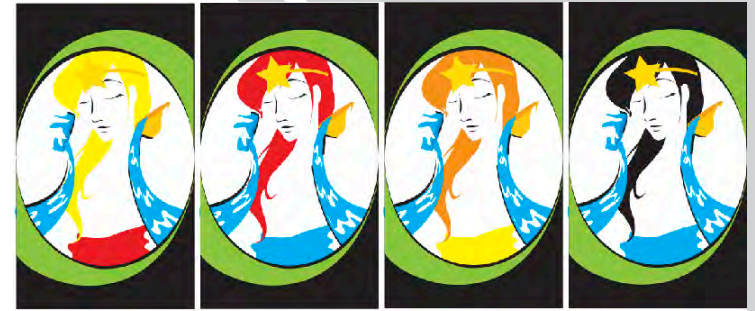
El color característico de la TEMPLANZA es el azul, por el agua. Pero es posible aplicar otros colores al personaje del ángel que puedan complementar con el azul.



El arcano del DIABLO utiliza principalmente el rojo por significar peligro. Se aplicó el verde por ser característico de los resptiles. El naranja, amarillo, negro y gris, fueron usados como prueba.



La TORRE es una carta agresiva, y para enfatizar su significado, se usó el rojo, amarillo y negro.



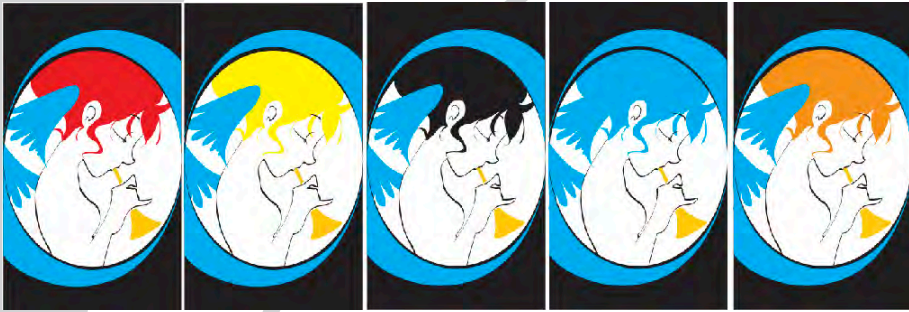
Los colores de la ESTRELLA son el azul, violeta, amarillo y, como complemento, el azul, negro y rojo.



Los colores de la LUNA usa colores contrarios y complementarios, como el negro que contrasta con el blanco y el rojo o naranja con el azul.



El SOL es un arcano de significado alegre, por tal motivo, se aplicaron colores cálidos: rojo, naranja y amarillo.



Para la carta de el JUIICIO es posible usar diferentes colores. Se respetó el amarillo medio para la trompeta, ya que debe ser dorada.



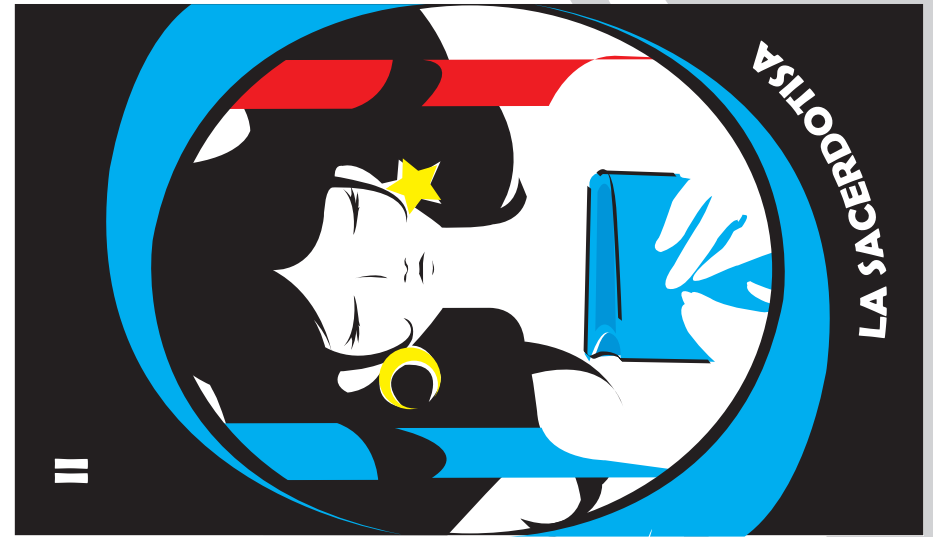
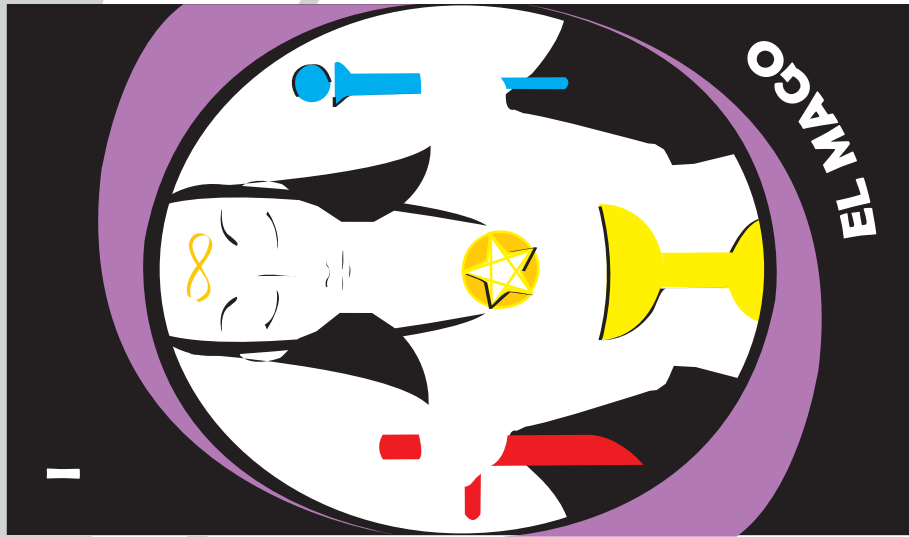
El MUNDO también es una carta en la que se pueden aplicar diferentes colores, pero siempre debe estar el verde presente en la composición.



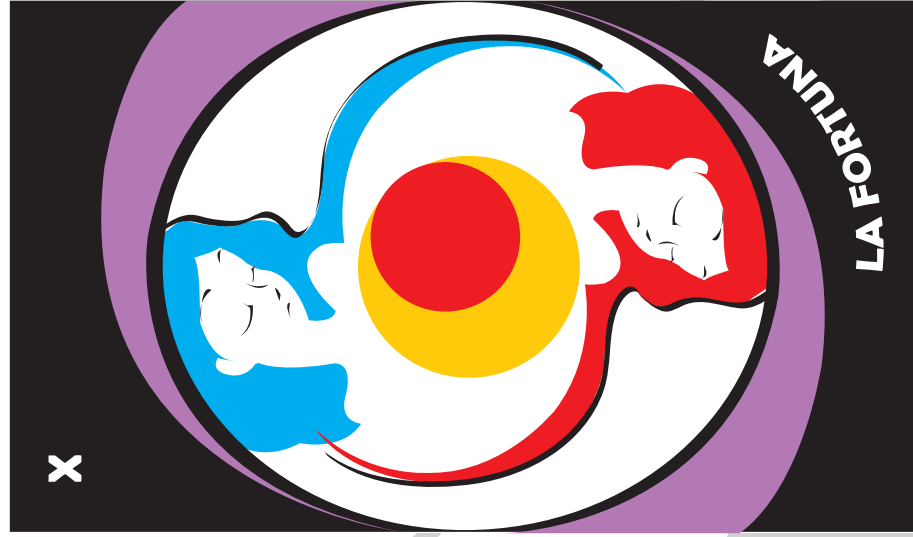
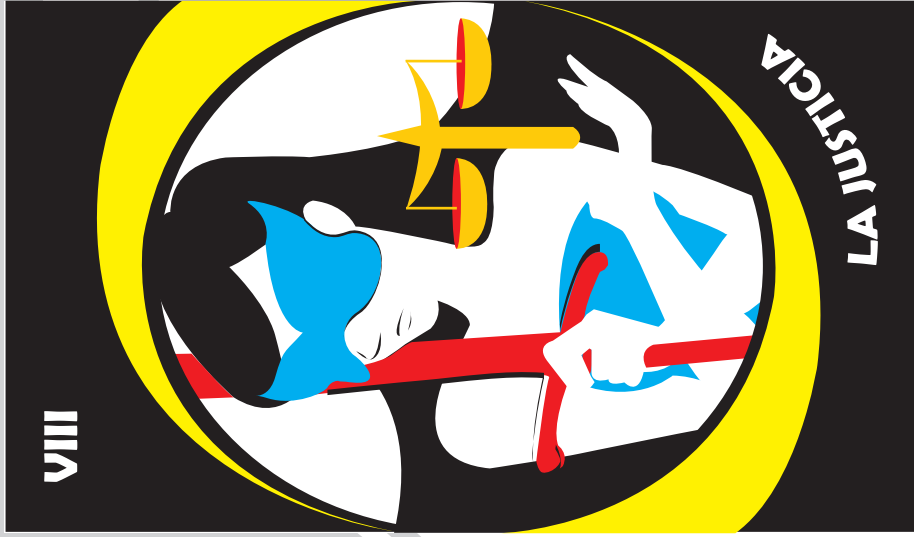
Esta es la parte posterior que se aplicará a todas las cartas del Tarot. Se optó por un diseño abstracto y limpio para contrastar con el diseño frontal.

5.5 Diseño Final

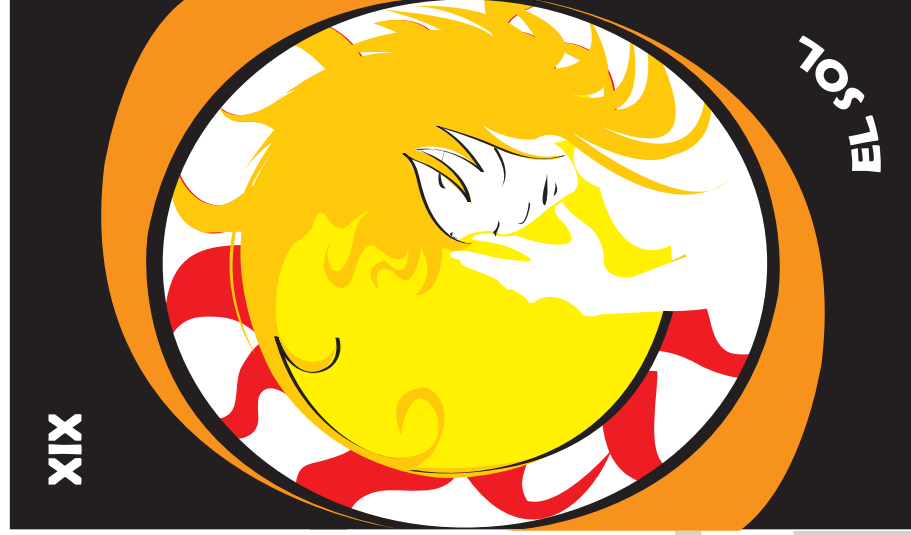
Para llegar a un diseño final, se analizó de forma estructural y simbólica cada arcano mayor del Tarot para establecer las bases que se emplearon para la elaboración de los bocetos de los nuevos arcanos mayores. Después se prosiguió a la aplicación del color de cada carta con sus diferentes variantes para así, llegar al resultado. Finalmente se montó el personaje dentro del formato. Se mostrará el diseño final de los 22 arcanos mayores antes reseñadas.

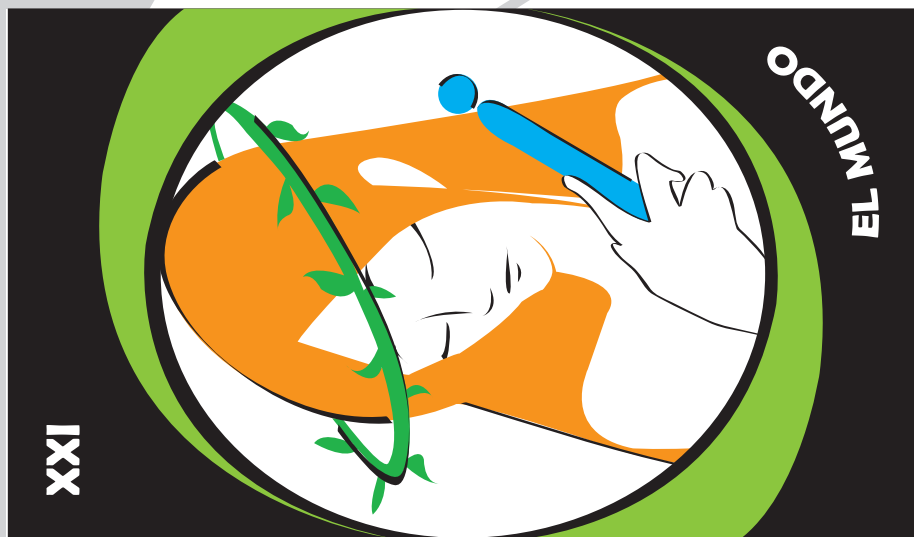












Como se pudo observar, partiendo de una análisis estructural y simbólico de una ilustración se descubrieron las bases de las cuales se partieron para diseñar 22 nuevos arcanos mayores, dichas bases es sólo lo sustancial y primordial de cada carta, por lo que se omitieron los degradados de color, las texturas; elementos poco prescindibles y detalles faciales en los personajes; esto para llegar a un resultado comprensible y justificable usando aspectos propios del Sintetismo. La figura retórica, *elipsis*, así como, la percepción fondo y figura fueron utilizados para las ilustraciones de los arcanos ya que ofrecían una comprensión inmediata de cada carta.

La ilustración de las imágenes arquetípicas fueron colocadas dentro de una envolvente circular para dirigir la mirada hacia el centro del diseño, donde se dió énfasis en el personaje principal junto con sus elementos. Se usaron seis categorías de cartas: positivas (pleca verde), negativas (pleca roja), advertencia (pleca amarilla), positivas/triunfo (pleca anaranjada), positivas/cambios graduales (pleca violeta) y neutrales (pleca azul). La designación de los colores se basó en la psicología del color establecida por diversos estudiosos de los fundamentos y teorías del color. La figura humana fue representada usando la interacción del blanco del fondo con el color de los diversos elementos que la rodean, ésto fue para obtener realce en los objetos simbólicos del arcano.

Imagen, color y estilo se conjuntaron en un formato para establecer el diseño final de las cartas Tarot Szel, para los 22 arcanos mayores usando los fundamentos del Sintetismo; donde se obtuvieron imágenes en colores puros y líneas simples en negro (cloisonismo) que enmarcan diferentes elementos de importancia simbólica dependiendo del arcano.



Conclusiones

La aplicación del sintetismo ayudó a la comprensión de la información que cada imagen arquetípica poseía; haciendo previamente un análisis simbólico de acuerdo a lo planteado en las figuras retóricas. Dichas imágenes, apesar de ser producto de una convención, es posible variar su simbolismo e incluso omitir algún elemento que es poco indispensable para sustraer el significado general de la ilustración. Los mismos fundadores del sintetismo han empleado esta premisa como justificación en sus obras, motivo por el cual, esta corriente artística también fue nombrada *Simbolismo* por la riqueza de connotaciones contenidas en una misma pintura; un vaso con una flor marchita, una telaraña hecha debajo de una mesa, un simple gato erizado pueden significar muchas cosas dependiendo del estado emocional o psicológico del espectador. Dar a conocer un sólo significado que sea entendible por el público en general es difícil si se toma en cuenta la ideología de cada persona pero, retomando los estudios realizados sobre la retórica y la psicología del color, fue factible llegar a una síntesis de elementos contenidos en un solo diseño, basándose previamente en un análisis y descomposición de una imagen para observar los símbolos compositivos fundamentales que hacen que una imagen se diferencie de la otra manteniendo la misma serie o formato.

Glosario

Achurado: Acabado artístico donde se trazan un sin número de líneas paralelas para expresar sombras o texturas.

Arquetipo: 1) Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad. 2) Imágenes o esquemas con valor simbólico que forma parte de una convención.

Cartomancia: Arte que pretende adivinar el futuro por medio de los naipes.

Connotativo: De la palabra: conllevar; además de su significado propio o específico, se le atribuye otro tipo de expresión o apelativo.

Denotativo: Es una palabra o expresión que tiene un significado objetivo y directo.

Escanear: Acción propia de un escáner (dispositivo que explora un espacio o imagen, y traducirlos en señales eléctricas para su procesamiento).

Esoterismo: Dicho de una disciplina que es impenetrable o de difícil acceso para la mente.

Filtro: Parámetro informático creado para simular un efecto visual o digital que se encuentra en la realidad.

Glicol: Componente químico aceitoso que se encuentra en las tintas especiales para impresión.

Glifo: Elemento decorativo hecho en relieve.

Gráfico: Dicho de una descripción, de una operación o de una demostración: que se representa por medio de figuras o signos.

Grafito: Mineral de color negro y lustre metálico, constituido por carbono cristalizado. Se puede

producir artificialmente, y se usa en la manufactura de lapiceros y en otras aplicaciones industriales.

Gubia: Aguja en forma de mediacaña que usan los carpinteros y otros artistas para labrar superficies curvas en relieve.

Hermético/a: Se dice de los escritos y partidarios que en distintas épocas han seguido libros de alquimia atribuidos a Hermes, filósofo egipcio que se supone vivió en el siglo XX a. C.

Iconico: Dicho de un signo: Que posee cualidades de icono.

Iconografía: Descripción de imágenes, retratos o cuadros.

Imprimir: Preparar con los ingredientes necesarios las cosas que se han de pintar o teñir.

Linóleo: Tela fuerte e impermeable, formada por un tejido de yute cubierto con una capa muy comprimida de corcho en polvo amasado con aceite de linaza oxidado. Usado para grabados.

Quiromancia: Supuesta adivinación de lo concerniente a una persona por las rayas de sus manos.

Plano espacial: Lugar designado para plasmar un objeto o idea.

Polímero: Compuesto químico, natural o sintético, formado por polimerización y que consiste en unidades estructurales repetidas.

Prototipo: Ejemplar original o primer acabado de una figura.

Semiótica/o: Teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y significados.

Simbolismo: 1) Sistema de símbolos con que se representan creencias, conceptos, o sucesos. 2) Movimiento artístico opuesto al neoimpresionismo; rechazaba la representación fiel del mundo, para expresar su significado o símbolo.

Simetría axial: Armonía de las partes unos respecto a otros con referencia en un eje.

Simetría radial: Disposición armónica de las partes de un objeto con referencia al radio de una circunferencia.

Software: Término genérico que se aplica a los componentes informáticos de un sistema operativo que le permite ejecutar ciertos programas.

Tópico: Lugar común que la retórica antigua convirtió en fórmulas o clichés fijos y admitidos en esquemas formales. Perteneciente o relativo a determinado lugar.

Trementina: Líquido pegajoso, odorífero que fluye de los pinos, abetos, alerces y terebintos. Se emplea principalmente como disolvente en la industria de pinturas y barnices.

Trisquelión giratorio: Signo solar. Se representa de diferentes formas, una de ellas es la de una estrella con tres puntas en forma de espiral.

Tropológico: Se refiere a la reforma o enmienda de las costumbres.

Bibliografía

BARONI, DANIELE. *Diseño Gráfico*. Barcelona; Ediciones Folio, 1981

BAYARD, JEAN-PIERRE. *La práctica del Tarot. Simbolismo e interpretación*. México; Ediciones Suromex, 1999

DALLEY, TERENCE. *Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales*. Reimpresión. España; Hermann Blume ediciones, 1981

DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*. Estado de México; Gustavo Gili 1998

FRUTIGER, ADRIAN. *Signos, Símbolos, Marcas y Señales*. 7a ed. Barcelona; Gustavo Gili, 2000

Grandes temas del esoterismo: el tarot. Libro 25. México; Muna editores, 2000.

ANTONINO, JOSÉ. *La composición en el dibujo y la pintura*. Barcelona; CEAC, 1969

KÜPERS, HARALD. *Fundamentos de la teoría de los colores*. 3a ed. México; Gustavo Gili, 1989

MANRIQUE, JORGE ALBERTO. *Arte y artistas mexicanos del siglo XX*. México; Dirección General de Publicaciones, 2000

MELDI, DIEGO. *Tarot la historia, simbolismo y el juego*. Colección saber más. México; Libsa, 1998

MUNARI, BRUNO. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona; Gustavo Gili, 1985

NICHOLS, SALLIE. *Jung y el Tarot. Un viaje arquetípico*. Barcelona; Kairós, 2006

ROJO, VICENTE. *Vicente Rojo. Recopilación de diseños*. México; CEAC, 2000

SADHU, MOUNI. *El tarot. Curso contemporáneo de la quinta esencia del ocultismo hermético*. 4ta ed. Argentina; Kier, 1982

SAUSMAREZ, MAURICE DE. *Diseño Básico, dinámica de la forma visual en las artes plásticas*. Barcelona; Gustavo Gili, 1995

WONG, WUCIUS. *Fundamentos del diseño*. 3a ed. Barcelona; Gustavo Gili, 2001

ZIMMERMANN, YVES. *D del Diseño*. Barcelona; Gustavo Gili, 2000

Otras fuentes

La percepción. Apuntes de la materia psicología para el Diseño. México, FES Acatlán. Diseño Gráfico, 2001

Significados denotativos y connotativos del color. Apuntes de la materia Taller de Diseño II. México, FES Acatlán. Diseño Gráfico, 2001

Análisis de imagen. Apuntes de la materia semiótica para el Diseño. México, FES Acatlán. Diseño Gráfico, 2001