

Fecha de elaboración: 09.11.2021 [del RAI]			
Tipo de documento	TID:	Obra creación:	Proyecto de Investigación:
Título: Reflexión del viaje heroico por medio de la ilustración			
Autor(es): Juan Sebastián Plazas Guzmán			
Tutor(es): Alex Francisco Martin			
Fecha de finalización: 02 de noviembre de 2021			
Temática: Comunicación e interacción gráfica			
Tipo de investigación: Obra creación			
<p>Resumen: Este proyecto tiene como principal motivación, desarrollar una gráfica y un lenguaje visual interactivo, por medio del uso de la ilustración plasmada en una baraja tipo tarot con 21 naipes. La interacción de esta baraja con el usuario será a través del juego, la cual pretende propiciar por medio de esta dinámica, que el sujeto pueda plantearse cuestiones existenciales de su propia vida, desarrollando un análisis introspectivo de la circunstancias problemáticas de su cotidianidad o en general de toda su existencia, es por eso que mediante el diseño gráfico y la ilustración se desarrollan 21 cartas con un alto sentido simbólico e interpretativo, inspiradas en el viaje del héroe planteado en “el héroe de las mil caras” por Joseph Campbell, este viaje heroico o monomito surge del análisis de muchas historias y relatos que poseen una estructura similar, además que estas narrativas tienen una alta influencia de las culturas y conductas humanas, conductas analizadas por Carl Gustav Jung desde el psicoanálisis y que retroalimenta la estructura planteada por Campbell, sirviendo para este proyecto y estableciendo más conexiones para la baraja desarrollada para que así el usuario pueda afrontar sus demonios internos y adquiera una condición de vida más rica.</p>			
<p>Palabras clave: Diseño Gráfico / Ilustración / Mitos / Monomito / Reflexión / Experimentación / Cartas / Tarot / Héroe / Villano / Arquetipos / Narrativa / Diseño interactivo / Psicoanálisis / Bondad y Maldad.</p>			
<p>Planteamiento del problema: El diseño gráfico es un campo en el que el diseñador actúa como un vínculo entre el símbolo y sus significados (sea a nivel de <i>color, forma, composición, etc.</i>), para así comunicar efectivamente un mensaje. La narrativa visual o gráfica está estrechamente relacionada con diversas acciones o actividades del diseño gráfico y la comunicación visual, es así como las narrativas visuales construyen de manera gráfica los contenidos verbales o textuales dando uso a recursos como imagen y texto, trabajando de manera conjunta, esto para expresar, retratar, contar o divulgar un mensaje más complejo. Es así que la mayoría de proyectos gráficos poseen un claro enfoque hacia esta parte visual o estética para introducirla en el desarrollo de sus propios trabajos y piezas, desarrollando propuestas graficas que pueden tener inspiraciones de otros elementos, como lo pueden ser la naturaleza, la música, los sueños, elementos culturales o apropiaciones de estas mismas culturas, elementos tomados de las grandes historias, entre otros signos contenedores de información válida para una propuesta obra-creación; estos a su vez por medio de dichos componentes tratan de evocar sensaciones, sentimientos o ideas extrapolándose</p>			

a la percepción visual y netamente contemplativa de la obra plasmada en el proyecto.

Pregunta: ¿los factores propios del diseño y la ilustración pueden modelar una secuencia de gráficos que representen o tengan una significancia que trascienda el pensamiento dando paso a la introspección del ser humano?

Objetivos:

Objetivo general:

Interpretar y analizar, la estructura del *viaje heroico de Joseph Campbell* y el *análisis psicoanalítico del tarot por Carl Gustav Jung*, con la finalidad de lograr una re-significación y reinterpretación literaria desde la bocetación, el dibujo, la ilustración digital, conceptos que en cuanto a imagen sean ricos en narrativas visuales y sentidos de expresiones estéticos, dando uso a recursos gráficos para el desarrollo de la obra creación.

Así concretar y plasmar un lenguaje plástico, que esté arraigado al contexto del *monomito*, extrapoladas en las ilustraciones plasmadas en un juego de naipes, que a su vez permitirán una introspección y análisis personal por medio del psicoanálisis, los arquetipos del subconsciente colectivo, los pasos del héroe y del villano.

Objetivos específicos:

- Analizar composiciones y elementos narrativos, que representen arquetipos o símbolos *heroicos o villanescos*.
- Interpretar la estructura narrativa del monomito establecida en la obra de Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*.
- Subvertir el camino del héroe.
- Generar la creación de piezas gráficas con un valor narrativo y de introspección desde el psicoanálisis.
- Divulgar mensajes que puedan generar auto-reflexión y/o auto-entendimiento por medio de símbolos e imágenes tomando de referencia el Tarot
- Desarrollar un sistema de juego para la interacción diseño observador.

Marco teórico: Se encuentran referencias válidas para el proyecto las cuales funcionan como las bases formales que dotaran de forma y significado al desarrollo de la baraja planteada en este proyecto.

Joseph Campbell

Desarrolla la estructura del viaje mitológico único, con 17 estadios o pasos que debe atravesar el héroe, este autor plantea esta construcción arquetípica y heroica con la función de que sirva para las personas como un modelo que ayude a entender los diferentes desafíos que nos pone en frete nuestra psique.

Sallie Nichols

Analizo desde el psicoanálisis junguiano la baraja del tarot, la cual es el lenguaje grafico interactivo más grande, ya que cuenta una historia por medio de los arquetipos de Jung, propiciando igualmente un análisis a profundidad del sujeto que interactúe con esta baraja. A su

vez sirvió de referente para desarrollar el sistema de juego para la baraja creada en este proyecto.

Orrin E. Klapp

El desarrolla un análisis del héroe y el villano norteamericano, los cuales determinan una alta influencia a nivel mundial, Klapp dictamina unos rasgos específicos para el héroe y el villano, información que ayuda a sintetizar ambos caminos y ambos procederes.

J.J. Rousseau

Plantea la teoría de que todas las personas tenemos una condición natural de bondad, pero factores externos como la sociedad y la propiedad privada corrompen a las personas convirtiéndolas en malvadas y sedientas de poder.

Método: El desarrollo del proyecto consiste en un proceso de investigación inicial, el cual determina los referentes y elementos a usar para la conceptualización de la obra creación, una vez establecidos los valores formales determinados por la investigación anterior, se da inicio a la conceptualización y síntesis del proceso de bocetación análogo, comenzando por establecer los significados, símbolos y estructuras que llevara la carta, posteriormente con ayuda de esa lluvia de ideas se representa en la bitácora los bocetos que dan uso a los elementos recopilados anteriormente.

Una vez realizados los bocetos análogos, se realiza una selección de los más apropiados y que comuniquen mejor el mensaje para su posterior digitalización. Hecha la selección se refina el boceto digitalmente prosiguiendo con el entintado de la ilustración y finalmente arte finalizando el acabado de las cartas mediante un marco que aporta unidad visual al conjunto.

Teniendo la baraja completa se desarrolla la metodología de juego e interacción de las cartas.

Resultados, hallazgos u obra realizada: Se desarrolla por medio del análisis y la reflexión del monomito y los arquetipos de Jung, una baraja de 21 cartas con su respectiva metodología de juego, la cual conto con un desarrollo milimétricamente pensado para facilitar la interpretación de las imágenes planteadas en los naipes, estableciendo una narrativa visual del viaje herido y villanesco desarrollando un lenguaje plástico especial y raro como el del tarot, con significados que ayudan al auto-entendimiento personal.

Conclusiones: El desarrollo de esta investigación, va de como conectar las diferentes situaciones de la vida cotidiana, encontrando algún símil, sea en las grandes historias o en la mitología, ya que en su momento valieron de guía o representación del actuar de las personas, revelando distintos momentos comunes por los cuales una gran mayoría podría pasar o no, ya que no es una ley o algo que pase sí o sí, son solo ejemplos, anécdotas.

El proyecto, determina mediante el análisis, la reinterpretación y la reflexión, una forma de analizar nuestras vidas, una forma de hacer preguntas mediante el diseño y la ilustración; pero para generar un alcance más profundo y propiciar una conexión más fuerte entre el símbolo y su significado, no basta con solo observar, se requiere que el individuo pueda tener una interacción directa y tangible con aquellas representaciones que le evocaran situaciones de su vida, por eso el juego es una de las mejores formas de alcanzar esto, jugando nos podemos dejar llevar por la imaginación las sensaciones, los colores las figuras y otros factores sensoriales, por esta razón las baraja tienen su propio sistema de juego.

Reflexión del Viaje Heroico por Medio de la Ilustración

Juan Sebastián Plazas Guzmán

Cod. 66162019

Corporación Universitaria Unitec

Escuela de artes y ciencias de la comunicación

Programa de diseño gráfico

Bogotá, Distrito Capital

02 de noviembre de 2021

Reflexión del Viaje Heroico por Medio de la Ilustración

Juan Sebastián Plazas Guzmán

Cod. 66162019

Martin Alarcón Alex Francisco

Director

Corporación Universitaria Unitec

Escuela de artes y ciencias de la comunicación

Programa de diseño gráfico

Bogotá, Distrito Capital

02 de noviembre de 2021

Dedicatoria

A mi familia.

Agradecimientos

Agradezco a mi familia y a mi tutor Alex Alarcón.

Tabla de contenido

Lista de Figuras	12
Introducción	23
Justificación	24
Pregunta	26
Objetivos.....	27
Objetivo general:	27
Objetivos específicos:	27
Marco teórico	28
Metodología	32
Capítulo 1.....	34
1- Verificación de los fundamentos.....	34
1.1 - El héroe.....	35
1.2 - El villano.....	38
1.3 – El monomito	41
1.3.1 – Mundo ordinario.....	45
1.3.2 – La llamada a la aventura	45
1.3.3 – Rechazo de la llamada	45
1.3.4 – Encuentro con un mentor o ayuda sobrenatural	45
1.3.5 – Primer umbral.....	46

1.3.6 – Pruebas o desafíos.....	46
1.3.7 – Acercamiento.....	46
1.3.8 – Prueba decisiva o apoteosis	46
1.3.9 – Recompensa o elixir.....	46
1.3.10 – Regreso	46
1.3.11 – Iluminación	46
1.3.12 – Expiación.....	47
1.4 – El Tarot.....	47
Capítulo 2.....	51
2- Procesos, reinterpretación y experimentación	51
2.1- El viaje del héroe y el villano	52
2.2 - Proceso de creación de las cartas	58
2.2.1- El Mundo	58
2.2.2- El llamado	63
2.2.3- La Negativa	68
2.2.4- El Mentor.....	73
2.2.4v - Corrupción	79
2.2.5- El Umbral	83
2.2.5v - El Vientre	88
2.2.6- La Iniciación	93

2.2.7- La Diosa	98
2.2.7v - La Tentación.....	104
2.2.8- Ira de Dios.....	109
2.2.9- La Apoteosis	114
2.2.9v - El Inferi.....	120
2.2.10- El Elixir	125
2.2.10v -El Veneno.....	131
2.2.11- El Regreso	136
2.2.11v- La Caída.....	141
2.2.11- Iluminación.....	146
2.2.11v- Venganza	151
2.2.12- La Expiación	156
2.2.12v- El Keres	162
3- Gama cromática y diagramación.....	167
3.1- Color	168
3.2- Diagramación.....	169
Capítulo 3.....	170
4 - ¿Cómo jugar con las cartas?.....	170
4.1- Método 1.....	172
4.2- Método 2, La mano del destino	172

Reflexión final	174
Referencias	175
Lista de tablas	11

Lista de tablas

Tabla 1: <i>Validación, camino del héroe y del villano. Grafico que comprueba el análisis y reinterpretación del monomito (imagen de autoría propia.)</i>	41
--	----

Lista de Figuras

- Figura 1: *Minotauromaquia*. Aquí Teseo mata al Minotauro con una espada corta; es la versión usual en las pinturas de vasos. (*Collection des vases grecs de M. le Comte de Lamberg, explicada y publicada por Alexandre de la Borde, París, 1813.*)..... 35
- Figura 2: *En el embarazo el cigoto se convierte en embrión y luego en feto.* (<https://concepto.de/reproduccion-humana/>) 36
- Figura 3: *Tradición de Paso a la Adulthood de los Sateré-Mawé: Iniciación de las Hormigas Bala* (<https://hablemosdeinsectos.com/hormigas-bala/>)..... 37
- Figura 4: *El forajido; Detalle de la segunda imagen tomada a Billy the Kid (1878)* (<https://www.theguardian.com/us-news/2015/oct/13/billy-the-kid-croquet-junk-shop-two-dollars>) 39
- Figura 5: *Ejemplo de la figura del rebelde; Fidel Castro. Comandante Fidel Castro y el cosmonauta soviético Yuri Gagarin reunión.* (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=25588543>.) 40
- Figura 6: *x: separación, y: iniciación, z: retorno, Campbell (1949), El héroe de las mil caras, México: Editorial fondo de cultura económica. (p. 25)* 41
- Figura 7: *ampliación de la figura 6 con el añadido de las subdivisiones de las etapas. Campbell (1949), El héroe de las mil caras, México: Editorial fondo de cultura económica. (p. 140).* 43
- Figura 8: *La imagen muestra los principales pasos o etapas del monomito, o "periplo del héroe", en español.* (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=28837101>) 45
- Figura 9: *Los 22 arcanos mayores o triunfos del tarot de Marsella.* (<https://somosfeblog.tumblr.com/post/173547195732/mini-curso-de-tarot-arcanos-mayores>) 48

Figura 10: <i>La papisa del tarot de Marsella</i> . (https://www.eltarotdesilma.com/la-sacerdotisa-en-el-tarot-de-marsella).....	49
Figura 11: <i>La emperatriz del tarot de Marsella</i> . (https://aroatarot.com/la-emperatriz-caracteristicas-y-significados/)	50
Figura 12: <i>La resurrección de Osiris; Isis lo protege con un ala. Horus alza el Ankh, signo de la vida, ante el rostro de su padre</i> . (E. A. Wallis Budge, <i>Osiris and the Egyptian Resurrection</i> , Londres, Philip Lee Warner; Nueva York, G.P. Putnam’s Sons, 1911, vol. II, p. 58.)	53
Figura 13: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	59
Figura 14: <i>propuesta 1, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	60
Figura 15: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	60
Figura 16: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	61
Figura 17: <i>Carta final “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	62
Figura 18: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El llamado”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	63
Figura 19: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	64
Figura 20: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	65
Figura 21: <i>Símbolos alquímicos, agua, fuego, tierra, aire</i> (https://supercurioso.com/simbolos-de-la-alquimia-significado/).....	66

Figura 22: <i>Una de las representaciones del demiurgo es la cara de león: una deidad con cabeza de león encontrada en una gema gnóstica</i> (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lion-faced_deity.jpg#/media/Archivo:Lion-faced_deity.jpg).	66
Figura 23: <i>Carta final “El llamado”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	67
Figura 24: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Negativa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	68
Figura 25: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Negativa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	70
Figura 26: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Negativa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	70
Figura 27: <i>Apolo persiguiendo a Dafne</i> (https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=75155138).	71
Figura 28: <i>Carta final “La Negativa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	72
Figura 29: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Mentor”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	73
Figura 30: <i>Dante y Beatriz, por Henry Holiday, que imagina el encuentro entre Dante y Beatriz en el Puente Santa Trinidad.</i> (https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=21878677).	74
Figura 31: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Mentor”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	75
Figura 32: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	75
Figura 33: <i>El ermita del tarot</i> (https://abrakadabratarot.wordpress.com/2016/09/09/carta-y-energia-del-dia-el-ermitano/).	76

Figura 34: <i>La espada maestra puesta en la piedra; del videojuego The Legend of Zelda</i> (https://www.wallpaperbetter.com/es/hd-wallpaper-avgj).	77
Figura 35: <i>Carta final “El Mentor”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	78
Figura 36: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “Corrupción”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	79
Figura 37: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “Corrupción”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	80
Figura 38: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “Corrupción”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	81
Figura 39: <i>Carta final “Corrupción”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	82
Figura 40: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Umbral”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	83
Figura 41: <i>Advertido por la diosa Circe de lo peligroso que era el canto de las Sirenas, Ulises</i> <i>ordenó tapar con cera los oídos de sus remeros y se hizo atar al mástil del navío.</i> (https://abcblogs.abc.es/alejandradeargos/otros-temas/que-le-cantan-las-sirenas-a-ulises.html).	84
Figura 42: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Umbral”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	85
Figura 43: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Umbral”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	86
Figura 44: <i>Carta final “El Umbral”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	87
Figura 45: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Vientre”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	88

Figura 46: <i>Saturno devorando a un hijo, por Francisco de Goya (1819–1823).</i> (https://es.wikipedia.org/wiki/Crono#/media/Archivo:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_(1819-1823).jpg).	89
Figura 47: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Vientre”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	90
Figura 48: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Vientre”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	91
Figura 49: <i>Carta final “El Mundo”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	92
Figura 50: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Iniciación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	93
Figura 51: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Iniciación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	95
Figura 52: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Iniciación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	95
Figura 53: <i>Antonio Pollaiuolo: Hércules y la Hidra, sobre 1475.</i> (https://es.wikipedia.org/wiki/Los_doce_trabajos_de_Heracles#/media/Archivo:Twelve_Labours_Altemps_Inv8642.jpg).	96
Figura 54: <i>Carta final “La Iniciación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	97
Figura 55: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Diosa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	98
Figura 56: <i>La Emperatriz y la Papisa; cartas del tarot, arquetipos maternos</i> (https://www.wikitarot.es/).	99
Figura 57: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Diosa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	100

Figura 58: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Diosa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	101
Figura 59: <i>Mani-dvipa, Deidad Hindú</i> (https://respuestas.me/q/diferencia-entre-bhuvaneswari-y-lalitha-devi-y-su-ubicacion-60305158521).	102
Figura 60: <i>Carta final “La Diosa”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	103
Figura 61: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Tentación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	104
Figura 62: <i>Talla de súcubo alado en el exterior de una antigua taberna inglesa, lo que sugiere que dentro pudiera haber un burdel</i> (De © Andrew Dunn - http://www.andrewdunnphoto.com/ , CC BY-SA 2.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=579088).	105
Figura 63: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Tentación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	106
Figura 64: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Tentación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	107
Figura 65: <i>Carta final “La Tentación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	108
Figura 66: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “Ira de Dios”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	109
Figura 67: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “Ira de Dios”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	111
Figura 68: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “Ira de Dios”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	111
Figura 69: <i>El Emperador; tarot marsellés</i> (https://casakali.wordpress.com/2020/03/25/tarot-marsella-vs-tarot-raider-waite/).	112
Figura 70: <i>Carta final “Ira de Dios”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	113

Figura 71: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Apoteosis”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	114
Figura 72: <i>Veve para el “Voodoo Loa” llamado Aizan (De chris - Dominio público, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2149077).</i>	115
Figura 73: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Apoteosis”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	116
Figura 74: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Apoteosis”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	117
Figura 75: <i>Carta final “La Apoteosis”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	119
Figura 76: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Inferi”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	120
Figura 77: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Inferi”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	122
Figura 78: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Inferi”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	122
Figura 79: <i>El inferí; en la saga de Harry Potter (https://aminoapps.com/c/harry-potter-espanol/page/item/inferi/moYp_X7Mf0lx5gjkEodeeJdM5NnlabLvMv1).</i>	123
Figura 80: <i>Carta final “El Inferi”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	124
Figura 81: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Elixir”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	125
Figura 82: <i>Jasón regresa con el vellocino de oro por Pintor Marie-Lan Nguyen (2006) (https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=530868).</i>	127
Figura 83: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Elixir”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	128

Figura 84: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Elixir”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	128
Figura 85: <i>El nudo infinito; hecho por Rickjpellg,</i> (https://es.wikipedia.org/wiki/Nudo_infinito#/media/Archivo:EndlessKnot03d.png).....	129
Figura 86: <i>Carta final “El elixir”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	130
Figura 87: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Veneno”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	131
Figura 88: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Veneno”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	133
Figura 89: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Veneno”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	133
Figura 90: <i>Trisquel; símbolos Celta</i> (https://es.wikipedia.org/wiki/Trisquel#/media/Archivo:Triskele-hollow-triangle.svg).	134
Figura 91: <i>Carta final “El Veneno”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	135
Figura 92: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Regreso”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	136
Figura 93: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Regreso”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	138
Figura 94: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Regreso”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	138
Figura 95: <i>Carta final “El Regreso”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	140
Figura 96: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Caída”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	141

Figura 97: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Caída”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	143
Figura 98: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Caída”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	143
Figura 99: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Caída”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	144
Figura 100: <i>Carta final “La Caída”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	145
Figura 101: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Iluminación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	146
Figura 102: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Iluminación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	148
Figura 103: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Iluminación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	148
Figura 104: <i>Metamorfosis de las mariposas</i> (https://www.mariposas.wiki/metamorfosis-de-las-mariposas).	149
Figura 105: <i>Carta final “La Iluminación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	150
Figura 106: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “Venganza”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	151
Figura 107: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “Venganza”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	153
Figura 108: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “Venganza”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	153
Figura 109: <i>el Veve de Hogou Ferraille símbolos vudú</i> (https://pin.it/DhPUVsS)	154
Figura 110: <i>Carta final “Venganza”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	155

Figura 111: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Expiación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	156
Figura 112: <i>El dragón y el árbol celeste</i> (https://www.arsgravis.com/discurso-visual-angeles-y-monstruos/).....	157
Figura 113: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Expiación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	159
Figura 114: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Expiación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	159
Figura 115: <i>Representación de un Serafín por Viktor Vasnetsov. (Dominio público, Enlace)</i>	160
Figura 116: <i>Carta final “La Expiación”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	161
Figura 117: <i>Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Keres”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	162
Figura 118: <i>propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Keres”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	164
Figura 119: <i>propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Keres”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	164
Figura 120: <i>Keres</i> (https://campamentomestizo.fandom.com/wiki/Keres).....	165
Figura 121: <i>Carta final “El Keres”</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	166
Figura 122: <i>Magnum Chaos. Taracea del coro de la basílica de Santa María la Mayor, por Capoferri y Lotto (1522-1532).</i> (<a >enlace<=""<="" a>).="" href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=18231071" td=""> <td>167</td> 	167
Figura 123: <i>Gama cromática heroica</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).....	168
Figura 124: <i>Gama cromática villanesca</i> (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).	168

Figura 125: *Diagramación del modelo de juego de la baraja del “viaje del héroe”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia). 171

Introducción

En las grandes historias siempre ha existido un motor que da impulso a espectaculares narraciones, El emisor de estas nos cuenta todo lo que lo rodea, el motor de los relatos épicos es el héroe, el cual es digno de asombrosas hazañas y logros, hace actos de extrema valentía, dando su vida a cambio.

El héroe realiza un viaje de ida y vuelta o como en el señor de los anillos Bilbo Bolson titula su libro *there and back again*. El héroe deja su mundo para embarcarse en lo desconocido para volver con una condición de existencia más rica y madura. Es por eso que en sí mismo todos somos héroes al nacer, ya que se tiene que pasar por toda esa metamorfosis que nos convierte de embriones a seres con pensamientos y voluntades propias, es así que la mera existencia es concebida como el acto heroico más importante y primario que nos sume en la realidad misma.

Por esto es que nos gusta escuchar estas historias, detenernos a analizar qué experiencias se dan en el camino. Joseph Campbell, en su libro “el héroe de las mil caras” (1949), nos habla de estas construcciones arquetípicas de las historias heroicas, *el mito del héroe* es en esencia el camino que lo lleva a alcanzar el propósito por el que parte hacia la aventura. Por lo tanto esto implica renunciar a su lugar de confort y asumir los riesgos con tal de hallar la recompensa esperada, bien sea el poder, un tesoro, una habilidad, la redención, el descubrimiento personal, la gloria, la fama, la destrucción del mal y demás anhelos, todo dependiendo de la historia que se esté contando.

En estas grandes épicas usualmente están protagonizadas por algún sujeto que vence sobre sus propias limitaciones y objetivos personales dejándolas atrás, buscando un bien general por encima de sí mismo, se le es llamado héroe. En el viaje de este protagonista podemos encontrar lo que C. G. Jung ha llamado *imágenes arquetípicas*, « Los arquetipos que han de ser descubiertos y asimilados son precisamente aquellos que han sido inspirados de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión » (Campbell 1949, p. 19), por lo tanto estas figuras son representaciones generalizadas de conceptos o ideas que habitan en nuestra realidad.

Justificación

El diseño gráfico es un campo en el que el diseñador actúa como un vínculo entre el símbolo y sus significados (sea a nivel de *color, forma, composición, etc.*), para así comunicar efectivamente un mensaje. La narrativa visual o gráfica está estrechamente relacionada con diversas acciones o actividades del diseño gráfico y la comunicación visual, es así como las narrativas visuales construyen de manera gráfica los contenidos verbales o textuales dando uso a recursos como imagen y texto, trabajando de manera conjunta, esto para expresar, retratar, contar o divulgar un mensaje más complejo.

Es así que la mayoría de proyectos gráficos poseen un claro enfoque hacia esta parte visual o estética para introducirla en el desarrollo de sus propios trabajos y piezas, desarrollando propuestas gráficas que pueden tener inspiraciones de otros elementos, como lo pueden ser la naturaleza, la música, los sueños, elementos culturales o apropiaciones de estas mismas culturas, elementos tomados de las grandes historias, entre otros signos contenedores de información válida para una propuesta obra-creación; estos a su vez por medio de dichos componentes tratan de evocar sensaciones, sentimientos o ideas extrapolándose a la percepción visual y netamente contemplativa de la obra plasmada en el proyecto.

Con respecto a lo anterior este proyecto obra-creación propone un desarrollo conceptual que va a tomar referencia de grandes narrativas y sus estructuras desde el punto de vista del monomito, los arquetipos Junguianos y el tarot, símbolos que facilitan el sentir empatía o sentirse identificado con grandes personajes reales o ficticios que comparten dificultades, sentires o situaciones similares a las nuestras, es un gran *parteaguas* (marca un antes y un después) para lograr un auto análisis que nos propicie respuestas a determinadas cosas de la vida o sencillamente construir más preguntas de las ya existentes; es entonces que al realizar una propuesta gráfica que no solo contenga ese valor contemplativo de la obra sino que al mismo tiempo estas imágenes puedan tener un alto factor de *interacción física y tangible por medio del juego*, para que logre trascender el solamente observar, propicie o induzca un estado de auto conciencia y reflexión que ayude al individuo, aunque sea para analizar sus propias situaciones actuales y personales.

Conociendo estas posturas se puede lograr por medio del diseño y la ilustración, establecer conceptos y símbolos evocativos que se extiendan para generar en las personas un

pensamiento crítico / constructivo con sus propias vidas, conociendo y dando uso al símbolo, que como diría Campbell « *Los símbolos son sólo los vehículos de la comunicación; no deben confundirse con el término final, el contenido, de su referencia. No importa lo atractivos o impresionantes que parezcan, no son más que los medios convenientes, acomodados al entendimiento humano.* » (Campbell, 1949, p. 135).

Pregunta

De la siguiente forma y entendiendo que dando uso a simbología analizada desde una perspectiva psicoanalítica y el mito, se puede formular la pregunta ¿los factores propios del diseño y la ilustración pueden modelar una secuencia de gráficos que representen o tengan una significancia que trascienda el pensamiento dando paso a la introspección del ser humano?; es evidente que dando el mensaje correcto, y el receptor entendiendo los símbolos e interactuando con ellos, podría llegar a alcanzar un estado de auto reflexión inducida por imágenes, como ocurre en el caso del *tarot*, que si bien es usado comúnmente para la adivinación, hecho que no nos interesa en esta investigación, también es usado con el fin de lograr un mayor auto-entendimiento por medio de los arquetipos del subconsciente colectivo, planteado por C.G. Jung.

Por consiguiente es menester decir que el camino de la investigación conlleva una esencia reflexiva, analítica y re-interpretativa, que dado el uso del monomito, también de símbolos culturales ya preestablecidos en mitología, cuentos fantásticos, ritos, leyendas, en el psicoanálisis y así establecer un lenguaje visual a partir de los recursos gráficos como símbolos, composiciones, colores, formas, estructuras, texturas, perspectivas, volumetrías, contrastes, enriqueciendo el mensaje con la experimentación de estos elementos mencionados desembocando en una narrativa visual interactiva, que propicie pensamientos introspectivos.

Objetivos

Objetivo general:

Interpretar y analizar, la estructura del *viaje heroico de Joseph Campbell* y el *análisis psicoanalítico del tarot por Carl Gustav Jung*, con la finalidad de lograr una re-significación y reinterpretación literaria desde la bocetación, el dibujo, la ilustración digital, conceptos que en cuanto a imagen sean ricos en narrativas visuales y sentidos de expresiones estéticos, dando uso a recursos gráficos para el desarrollo de la obra creación.

Así concretar y plasmar un lenguaje plástico, que esté arraigado al contexto del *monomito*, extrapoladas en las ilustraciones plasmadas en un juego de naipes, que a su vez permitirán una introspección y análisis personal por medio del psicoanálisis, los arquetipos del subconsciente colectivo, los pasos del héroe y del villano.

Objetivos específicos:

- Analizar composiciones y elementos narrativos, que representen arquetipos o símbolos *heroicos o villanescos*.
- Interpretar la estructura narrativa del monomito establecida en la obra de Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*.
- Subvertir el camino del héroe.
- Generar la creación de piezas gráficas con un valor narrativo y de introspección desde el psicoanálisis.
- Divulgar mensajes que puedan generar auto-reflexión y/o auto-entendimiento por medio de símbolos e imágenes tomando de referencia el Tarot
- Desarrollar un sistema de juego para la interacción diseño observador.

Marco teórico

Los arquetipos como patrones de conducta han tenido un largo bagaje en el diseño gráfico, utilizándolos para la construcción de determinados lenguajes plásticos al otorgar coherencia y significados a un diseño o marca, específicamente en esta última es donde más se aprecia, donde para facilitar la construcción del *branding* se puede llegar a utilizar este recurso y con algún arquetipo establecer una base desde la cual se pueda iniciar la estructuración del universo gráfico dotándolo de una personalidad arquetípica como lo puede ser el sabio, el explorador, el bufón, el héroe, entre otras; estas personalidades pueden ayudar a desarrollar el *look & feel* de la marca, su adecuado lenguaje visual y estético.

Con respecto a lo anterior y establecida la relación entre las posibilidades de significancia entre los símbolos arquetípicos y el diseño, se hace mención a una de las formas gráficas en las que se da uso a los arquetipos del sub-consciente, la cual es la baraja del tarot. Por lo tanto es necesario mencionar al confeccionista de esta teoría de los arquetipos y gran aportador en la etapa inicial del psicoanálisis, Carl Gustav Jung. De la misma forma cabe destacar los grandes autores que definen la concepción de esta investigación que toman a su vez referencia de este gran psicoanalista, los cuales son Joseph Campbell y Sallie Nichols; que valen y desarrollan sus obras con algunas de las ideas e investigaciones del doctor Jung para proporcionar significados a símbolos y estructuras, uno por medio del *héroe*, los ritos, las historias y los mitos, mientras que el otro por medio del tarot y su imágenes.

Conectando con lo anterior se requiere hablar de la mayor influencia de esta investigación, el autor que dio gran impulso e hincapié para el desarrollo de este proyecto obra creación, el ya mencionado Joseph Campbell, mitólogo y escritor, quien analizó una vasta cantidad de mitos, historias y religiones, con las cuales logra sacar diversas conclusiones y establecer paralelismos entre estos diversos relatos de las culturas establecidas alrededor del mundo, pudiendo conectar estas mismas con ayuda del método *junguiano* de la interpretación de los sueños, la cual requiere un gran valor analítico y de interpretación simbólica, para así establecer una estructura común que a su vez trata de abarcar muchos aspectos de la experiencia humana y que aplica a la gran mayoría de estas narraciones.

Por lo tanto el mito es concebido para Campbell como un método o una especie de guía personal o espiritual, para poder conseguir romper los muros que reprimen a la persona y hacerle

frente de una mejor manera, es entonces que el individuo puede lograr plantearse determinadas reflexiones « *¿Quiénes son y dónde están sus ogros? Ésas son las reflexiones de los enigmas no resueltos de su propia humanidad. ¿Cuáles son sus ideales? Tales son los síntomas de su aferrarse a la vida.* » (Campbell, 1949, p. 74).

Campbell establece que el héroe es alguien que ha logrado realizar una hazaña extraordinaria, es alguien que es capaz de entregarse completamente a algo que sea más grande que él, en otras palabras valora más la experiencia trascendental de buscar el bien común por encima de las necesidades restrictivas de su propio *Ego* en un acto de valentía, de fuerza extrema o del sacrificio de su propia existencia para llegar a salvar otras vidas, estos son los condicionantes del actuar heroico, pero también está el que por medio de una experiencia súper-sensorial o extra-natural adquiere una condición de vida más rica y madura, con la cual retorna con un mensaje que transmitir, o el simple hecho ritual donde mueres como niño y regresas en una índole adulta y responsable.

Teniendo en cuenta lo anterior, el monomito representa un viaje de ida y vuelta, un ciclo constante de separación-iniciación- regreso, donde el héroe, el protagonista de esta historia tiene que emprender su aventura hacia lo desconocido hacia el mundo de los sueños, el mundo especial, para poder abandonar su posición narcisista y ególatra consiguiendo llegar a una metamorfosis que lo logre trascender en el tiempo, esa sabiduría adquirida en su viaje, le permite vencer a la muerte, entonces retornando a su mundo, transmite todo aquello valioso que aprendió en su travesía, con sus semejantes, adquiriendo el estatus de símbolo imperecedero.

Por otra parte Sallie Nichols, complementa un poco la finalidad del monomito pero desde la perspectiva de la baraja del tarot, en donde expresa que las imágenes construidas para estas cartas, desarrollan un lenguaje por medio del pensamiento de individuación de Jung, propiciando las características de una narración muda hacia el camino de la autorrealización y el auto análisis, que trata al mismo tiempo de liberar aspectos psicológicos los cuales quieren ser descubiertos e interpretados psicoanalíticamente por el individuo , « *Simplemente nos ofrece una historia en dibujos, una canción sin palabras que nos ronda como un viejo estribillo, evocando recuerdos enterrados.* » (Sallie Nichols, Van der Post, 1980, p. 22).

Es así que los arquetipos *junguianos* establecen relaciones y proyecciones de cosas o acontecimiento dentro de los subconscientes de las personas alimentando el inconsciente

colectivo, por lo tanto con las cartas, más que un método que intente predecir los devenires del camino, se convierte en una fuerte herramienta para leer la propia vida, explorando los mensajes que esta misma nos confiere para su re-significación por medio del «*awareness*» (el darse cuenta) y el reconocimiento del «*daimon*» (que orienta el viaje de lo que somos).

Llegada esta instancia es menester hablar del contrapunto del viaje que por moralidad, rectitud, principios o ética deberíamos aspirar, para alcanzar dicha autorrealización. Los seres humanos nos movemos a través de una escala de grises, blancos y negros, por lo tanto la caída del héroe podría llegar a ilustrarnos la situaciones de las cuales deberíamos huir para no percibir una desviación del camino de la rectitud y de la aniquilación del *Ego*.

Es así que Orrin E. Klapp (1962) puede arrojar algo de luz a la interpretación cultural que se le otorga al villano como personaje en la sociedad, más específicamente en la sociedad norteamericana (cultura altamente influyente en la mayoría de culturas en el mundo), por consiguiente el villano representa aquellos de los valores negativos y absolutamente opuestos al héroe, la antítesis de este mismo y que en función de la sociedad muchas veces funge como chivo expiatorio para aquellos que descargan sus frustraciones y odios, derivando en agresiones, actuando de una forma en la que se libera presión, tal cual como una válvula de escape.

También se hace mención a que el villano por construcción social posee unas características específicas, físicas, estéticas y psicológicas que lo catalogan como tal, ya que si no posee estas, puede degenerar en un anti-héroe, un forajido o un alborotador. Por consiguiente en sus especificaciones el villano pierde en su totalidad cualquier capacidad o rasgo redentor y tiene la habilidad de generar cambios en el estatus *Quo* de los acontecimientos (usualmente cambios malignos), dando uso al poder adquirido de una forma errónea y a su conveniencia personal, amenazando al héroe y todo lo que esté relacionado con él. En otras palabras el villano es un factor externo que altera los acontecimientos usualmente para su propio beneficio y que como se diría en guion cinematográfico, es aquel que propiciaría los cambios o giros argumentales (plot twist) abruptos en la trama.

Continuando con el villano, J. J. Rousseau establece en su obra *el contrato social* (1762) que el hombre es bueno por naturaleza y es la sociedad la que corrompe esta bondad, este concepto es de gran importancia para el proyecto, debido a que esta teoría complementa las

motivaciones que puede tener el villano a la hora de ejecutar acciones que trastorquen la continuidad de los acontecimientos.

Rousseau planteo el contrapunto del ideario de Hobbes y John Locke. Este indica que el hombre suele buscar y establecer una relación armoniosa con los demás y señala claramente con el dedo a la principal causa de la ruptura de este equilibrio, extrapoliándose a la corrupción del hombre, la cual es la propiedad privada, ya que desde el origen de esta, los hombres suelen poseer una clara tendencia a la avaricia y a la sed de poder mediante los bienes materiales que posea el sujeto. Estas ideas anteriores también indican que “el poder” y sobretodo el poder que está por encima de otros, inevitablemente corrompe. Por lo tanto en su libro establece unas pautas o un contrato colectivo para amortiguar las repercusiones negativas del poder, sobre todo cuando se concentra en un solo individuo.

Los conceptos establecidos por estos grandes autores mencionados y sus obras, son los instauradores de la guía teórica, los encargados de dotar las características formales que envuelven las temáticas de la producción gráfica en este proyecto, por consiguiente los autores plantean la conceptualización gráfica de la obra-creación aportando referentes simbólicos con los cuales se arma un discurso gráfico y de la misma forma que el tarot se plasman en una baraja de naipes como soporte principal.

Metodología

En la presente temática se abarcará y se asentará el proceso creativo del proyecto con su correspondiente paso a paso, en el mismo orden de ideas y establecidos los referentes teóricos ya mencionados, se elige el monomito como base principal para el desarrollo creativo del proyecto el cual otorga luz verde al desarrollo de las piezas, mientras los demás textos teóricos aportan coherencia, significados, simbolismos, matices para una mejor construcción narrativa y de la línea visual en las imágenes.

De acuerdo con lo anterior, se analiza en profundidad los referentes teóricos para que con ayuda de éstos, estipular y desarrollar dos caminos con sus correspondientes gráficas, en primer lugar se define el número de ilustraciones correspondientes al viaje del héroe apoyándonos en lo argumentado por Campbell y de esta base establecer la antítesis y subversión de esta ruta heroica para de-construirla, planteando el viaje del villano (la caída del héroe) con sus correspondientes estadios, características estéticas y narrativas.

Posteriormente y ya determinados los dos caminos que se abarcarán desde la ilustración, se toma cada uno de los pasos a seguir por el héroe y el villano, para dar inicio a la recolección de datos teóricos, narrativos y gráficos que ayuden a la conceptualización de cada una de las ideas planteadas para cada uno de los estadios determinados (*de ambos protagonistas*), definiendo gamas cromáticas, tipos de composición, también realizando descripciones breves y anotaciones que definan los mensajes correctos para cada una de estas plazas, fijando los valores que por significado y simbolismo se desean evocar.

Una vez establecidos los símbolos y definiciones que ayuden a la construcción del mensaje ideal para cada uno de los pasos o estadios que atraviesa el héroe y el villano, se da inicio al proceso de bocetación análoga, la cual da uso a los conceptos y simbologías investigadas, aquellas se organizan y reorganizan para establecer diferentes composiciones que se adapten al formato ya indicado. Por consiguiente para desarrollar lo previamente establecido se da uso a la bitácora en donde estará plasmada toda la información importante recopilada, al mismo tiempo es llevado el registro del proceso donde se evidencia dichas exploraciones compositivas, simbólicas de forma y figura, seleccionando posteriormente las mejores.

En correlación con lo anterior, seleccionadas y definidas las ideas visuales más apropiadas o funcionales, se procede a realizar digitalmente la composición visual, donde se le

otorgara un mejor orden visual a la pieza, valiéndonos en primer lugar de una retícula guía que facilite la composición y organización de los elementos, para después emplear la edificación de bocetos digitales, componiendo la estructura final de la ilustración.

Los siguientes procesos corresponden al entintado de los bocetos digitales, donde se le otorgara gestualidad y expresión plástica por medio de las paletas de color y las tintas digitales, posteriormente se desarrollara la construcción de marcos para las cartas, los cuales generen una mayor unidad visual en toda la baraja, logrando que su *look and feel* sea más sólido y estético.

Por consiguiente y aplicando todos estos valores metodológicos, se desea conseguir una gráfica pulida y uniforme, que logre re-significar la narrativa del camino del héroe y plantee el camino del fracaso de este, al mismo tiempo que el conjunto logre una narrativa con la cual las personas logren identificarse e interactúen con las imágenes creadas, para que así consigan una forma de realizarse cuestiones auto-reflexivas que aclaren o no algunas situaciones personales de su vida o del existir mismo. Una vez realizada la baraja completa se desarrolla la metodología de juego e interacción específica con cartas.

Capítulo 1

1- Verificación de los fundamentos

Se hace imprescindible para la comprensión de este proyecto establecer con más detenimiento y claridad las temáticas que dotan de cuerpo a la obra. Por lo tanto este capítulo se enfocara en desglosar de una manera apropiada los contextos conceptuales que envuelven la investigación realizando una completa descripción de estas temáticas o conceptos teóricos.

La percepción de nuestra realidad nos invita a seguir distintos caminos, distintas eventualidades que si bien nos pueden forjar un buen carácter o por el contrario nos podrían destruir la conciencia, dichos eventos que si bien llegan a ser absolutamente distintos para cada persona tal vez en su contexto específico dos o más de estas situaciones para personas diferentes logren representar o significar la misma cosa, así como Joseph Campbell identifico una serie de circunstancias en la mitología que representan las mismas cosas en contextos distintos, sobre todo cuando se emprende un viaje de auto realización, cuando se emprende una odisea para obtener aquel elixir divino.

Son tan importantes las situaciones como los personajes que fluyen por este rio de cambio y metamorfosis de aquel hombre o mujer que logra superarse a sí mismo atravesando y sorteando las diferentes pruebas impuestas por el destino o por su inconsciente, cuando logra vencer aquellos desafíos, él o ella muta en héroe o heroína, pero que pasa ¿cuándo esas adversidades nos sobrepasan y caemos en el poso más profundo?, se desarrolla entonces la trágica historia del héroe caído, el cual si no corrige a tiempo su curso de auto destrucción y olvido eventualmente denigrara a villano.

Continuando con lo anterior, las entidades o seres que se encuentran por el camino pueden llegar a ser aquellos arquetipos mencionados por Jung; cuando el protagonista requiere ayuda y protección seguramente el mentor o la madre le ayuden, pero también están aquellas fuerzas destructoras que se deben vencer como el domino y control que ejerce el padre ogro sobreprotegiéndole, se necesitan romper esas cadenas y limitaciones para poder seguir avanzando y encontrar esa iluminación tan anhelada.

En correlación con lo anterior, lograr extrapolar estas sensaciones o situaciones del viaje del héroe o del villano es imprescindible en la constitución de este proyecto, el cual se puede convertir en un gran apoyo para lograr esa autorrealización y el camino para llegar a aportar a la sociedad la mejor versión de nosotros mismos.

1.1 - El héroe

Para esta investigación lo necesario es identificar y establecer con claridad, el que viene a adquirir el rol protagónico bueno o bondadoso de esta *gran travesía de ida y vuelta*, en la cual la gran mayoría de nosotros ya atravesamos o estamos atravesando; *el héroe* es aquel que obtiene este rol, el cual recibirá la invitación a iniciar un camino de aventura, una gran jornada con desafíos y amenazas complicadas, en las que le hará frente a sus propios demonios internos y así vencerlos, para no solo seguir avanzando en su propia historia sino que también lograr mejorarse a el mismo.

Figura 1: *Minotauromaquia. Aquí Teseo mata al Minotauro con una espada corta; es la versión usual en las pinturas de vasos. (Collection des vases grecs de M. le Comte de Lamberg, explicada y publicada por Alexandre de la Borde, París, 1813.)*



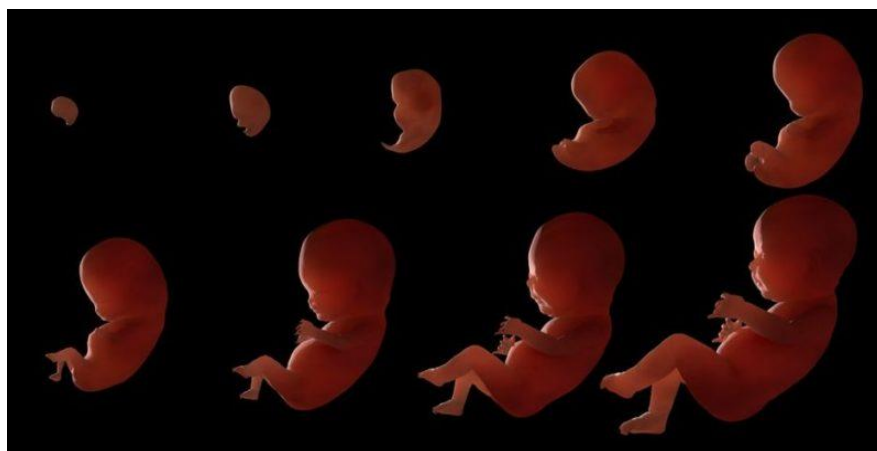
Siguiendo con lo anterior, se puede decir que el héroe es « *el hombre de la sumisión alcanzada por sí mismo. Pero sumisión ¿a qué? Ése es precisamente el enigma que tenemos que proponernos y que constituye en todas partes la virtud primaria y la hazaña histórica que el héroe realizó* » (Campbell, 1949, p. 17). Usualmente las grandes épicas mitológicas y en los

cuentos de hadas, suelen estar protagonizadas por algún sujeto que tiene la gran encomienda de vencer sobre sus propias limitaciones y objetivos personales dejándolas atrás, buscando un bien general por encima de sí mismo, se le es llamado *héroe*.

El héroe es aquel individuo capaz de realizar acciones de inmensa valentía, coraje, fuerza, entre otras, estas acciones están concebidas como actos sobrehumanos que se escapan a los límites naturales del hacer común de las personas, como lo puede ser el sacrificio personal por algo mayor o por otro ser, como lo puede ser el salvar una vida, «*el héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales*» (Campbell, 1949, p. 19).

Otto Rank (1909) nos dice que el simple hecho de la existencia y del propio nacimiento nos convierte en héroes, ya que la propia concepción y gestación de la vida es uno de los actos más extraordinarios que un ser humano puede llegar a atravesar, debido a que experimentamos un cambio inmenso mientras estamos en el vientre de nuestras madres y se empieza el desarrollo de un nuevo ser, desde que empezamos como un organismo microscópico el cual fecunda un ovulo en una carrera por la existencia, luego pasamos por una impresionante metamorfosis siendo embriones, pasamos a fetos y finalmente surge una nueva vida en la forma de un recién nacido.

Figura 2: *En el embarazo el cigoto se convierte en embrión y luego en feto.*
(<https://concepto.de/reproduccion-humana/>)



A su vez existe el héroe que adquiere o pasa por una experiencia sobre natural o extrasensorial que le permiten adquirir un estado de conciencia y madurez más rico; como ejemplo en las sociedades humanas y sobretodo más en una índole nativa de tribus indígenas, es en las cuales el individuo se ve forzado a atravesar por una serie de “*rituales de iniciación*” cuyo propósito principal es que una vez logradas y superadas estas pruebas rituales se adquiere la madures o una condición de vida distinta, es así que estos ritos de estas sociedades pueden existir en la forma de ceremoniales de nacimiento, nombre, pubertad, matrimonio, entierro entre otros, los cuales «*son ejercicios de separación formal y usualmente severa, donde la mente corta en forma radical con las actitudes y normas dejándose atrás.*» (Campbell, 1949, p. 17), puede entonces ser concebido como un proceso de cambio, como aquel transcurso donde se establece la delimitación y separación entre la niñez y la adultez, en los contextos más coloquiales esta es una de las fundamentales transformaciones por la que todos tenemos que pasar, abandonar nuestra psique infantil atravesar el umbral de los limites personales para regresar como un adulto maduro y responsable.

También se puede ver como el realizar un retiro más o menos prolongado, atravesar una serie de rituales para hallar en estos esas nuevas formas y sentimientos que lo hacen considerar un ser maduro, y así volver al mundo normal (un estado similar al de recién nacido); un estado de destrucción y renacimiento, ser extraído a la fuerza del seno de la madre, ser destruido por el padre y gracias a este trascender en el tiempo con dos nacimientos.

Figura 3: *Tradición de Paso a la Adultez de los Sateré-Mawé: Iniciación de las Hormigas Bala*
(<https://hablemosdeinsectos.com/hormigas-bala/>)



Campbell nos dice que el devenir del héroe en la actualidad también refiere a su actuar sus actos increíbles pero en nuestros días los actos de inmensa valentía son distintos a tiempos más arcaicos o antiguos, por lo tanto el menciona que «*la hazaña del héroe moderno debe ser la de pretender traer la luz de nuevo a la perdida Atlántida del alma coordinada.*» (Campbell, 1949, p. 112).

Para Klapp (1962) el héroe se relaciona con la sociedad, en la cual lo socialmente establecido y aprobado se considera como lo bueno y es digno de admiración, estas características son más representadas por estos sujetos como, los ganadores que obtiene lo que salen a buscar, los que realizan esplendidos actos, también aquellos héroes que son aceptados por la sociedad los cuales cumplen con determinados cánones estéticos y morales, los espíritus independientes los cuales marcan y siguen su propio camino, por último los sirvientes de la comunidad que ayudan al resto ejecutando un auto sacrificio y un alto actuar solidario. A grandes rasgos se puede decir que «*la sociedad moderna es un pluralismo complejo, y su sistema, o falta de sistema, contiene tipos de héroes contradictorios*» (Klapp, 1962, p. 28).

Continuando con lo anterior que los ganadores fungen con de terminadas facciones o características «*son competitivos, autoafirmados, odiosos y oligárquicos, y de alguna forma favorecen el principio del rey de la colina. Los ganadores incluyen hombres fuertes, top dogs, cerebros, operadores inteligentes e incluso grandes amantes.*» (Klapp, 1962, p. 28), mientras que los que realizan actuaciones extraordinarias muchas veces tienen solo el objetivo e cautivar en general; los héroes determinados por la sociedad se encuentra en determinada conformidad el mundo está interesado en ser querido y aceptado, tanto si brilla como si no, es fuerte y capaz; los espíritus independientes obran en soledad por lo tanto son sujetos con extrema libertad para ser quienes son realmente sin buscar pertenecer o en su defecto ser pretencioso; los servidores son la solidaridad encarnada, obran buscando el beneficio para los otros además de ser leales a determinadas causas.

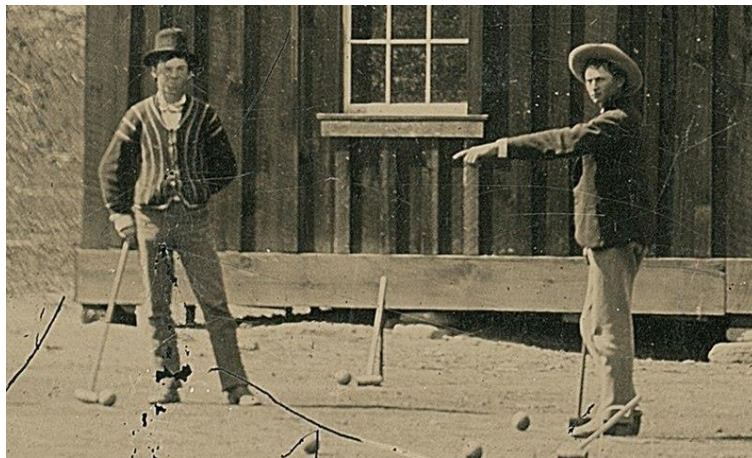
1.2 - El villano

Según Orrin E. Klapp (1962) por contrapunto el villano es aquella antítesis del héroe, es en muchas ocasiones su opuesto perfecto tanto como en ideales, en la moral, en la forma de vida, tanto cultural y simbólicamente. Por consiguiente y teniendo en cuenta los temas que abarcan el

proyecto, queriendo definir un camino donde el héroe degenera a villano es indispensable abarcar las características que un buen villano debe adquirir, dadas sus circunstancias sociales y culturales.

Determinado lo anterior hay que aclarar que el buen villano puede o debe tener ciertas características ambivalentes, esto se debe a que tanto el héroe y el villano poseen sus propias ambiciones o motivaciones que los hacen desarrollar sus agendas personales, las cuales al estar en directa oposición ante su correspondiente enemigo determina un choque de ideales que puede generar situaciones ambiguas en la comprensión de estos dos personajes, debido que distinguir el bien del mal dependería más del punto de vista que se nos desee mostrar, «*tenemos reglas de juego situacionales en el que el héroe de un juego puede ser el villano de otro*» (Klapp, 1962, p. 51).

Figura 4: *El forajido; Detalle de la segunda imagen tomada a Billy the Kid (1878)*
(<https://www.theguardian.com/us-news/2015/oct/13/billy-the-kid-croquet-junk-shop-two-dollars>)



Conociendo lo anterior, muchas veces se puede hacer erróneo el encasillar a alguien como un villano, ya que solamente puede representar lo opuesto de las propias convicciones y ambiciones, por consiguiente encajaría mejor el termino antagonista, el ser que rema en dirección opuesta al río de los pensamientos de su rival. Es por esto que a menudo los “villanos” se convierten fácilmente en símbolos de odio o repudio, se convierten en el foco de la agresión en un chivo expiatorio.

Al establecer que un villano o antagonista posee sus propios ideales, hecho el cual lo hacen enfrentarse a su contraparte, tenemos que identificar aquello que lo diferencia del héroe, es así Klapp dice; que aquellos llamados pistoleros, mafiosos, matones rebeldes, pícaros, alborotadores, vándalos, entre otros son sujetos que representan una amenaza directa para un sistema, en otras palabras son aquellas entidades o personas que vienen a alterar el orden establecido cambian, dañan, el estatus Quo que dictamina determinada normalidad en los acontecimientos, por lo tanto esa normalidad se destruye y se transforma en otra cosa, gracias a la influencia del villano.

Figura 5: *Ejemplo de la figura del rebelde; Fidel Castro. Comandante Fidel Castro y el cosmonauta soviético Yuri Gagarin reunión.*

(<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=25588543>.)



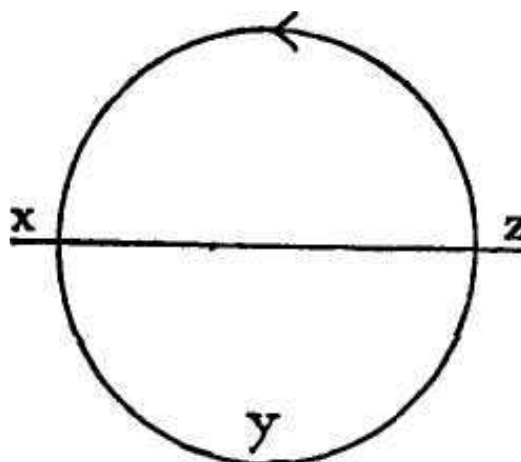
Por consiguiente y como ejemplo de como el villano altera el orden preestablecido, y como determina Klapp (1962) El rebelde deliberadamente ataca a la autoridad y pretende derrocarla, el alborotador genera problemas y dificulta la vida, los abusadores pueden estar firmemente establecidos en posiciones de autoridad, no generan una amenaza directa al orden, pero pueden usurpar o abusar del estatus y del sistema, el intruso es como un extraño no deseado que se abre paso en un sistema de estatus, es el indeseable del salón o de la fiesta, el pícaro es un personaje complejo el más ambiguo este disfruta de la distinción de ser al mismo tiempo héroe, villano y tonto.

La mayoría de estos tipos, poseen el factor común, que si estuvieran lejos todo estaría bien y siguiendo su curso, pero estos generan descontento y el conflicto, perturban el status, se valen del poder para seguir convicciones personales y egocéntricas sin impórtales nada, en cierta forma carecen de conciencia como si su *Ego* les nublara la razón.

1.3 – El monomito

Una vez conocidas las motivaciones y contextos culturales, sociales, rituales, históricos y mitológicos tanto del héroe como del villano, podemos ahora abarcar de una mejor manera el viaje que deben atravesar estos personajes. El monomito o mito único es la unificación y síntesis de los pasos atravesados por muchos personajes de las historias tanto mitológicas, fantásticas e históricas, es así que « *encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar algo más que lo que podrá ser nunca sabido o contado* » (Campbell, 1949, p. 10); todo esto representado en un ciclo, en un viaje de ida y vuelta.

Figura 6: *x: separación, y: iniciación, z: retorno, Campbell (1949), El héroe de las mil caras, México: Editorial fondo de cultura económica. (p. 25)*

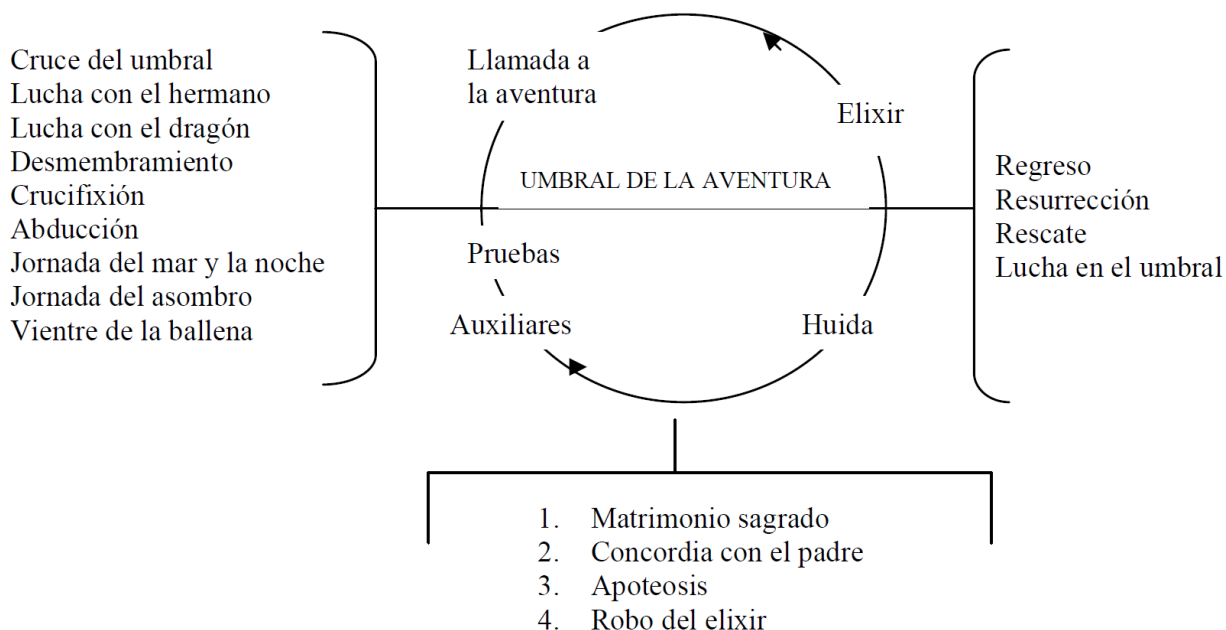


Como se hace mención anteriormente los mitos son la gran influencia para esta estructura, para Campbell « *el mito es la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas*» (Campbell, 1949, p. 10), en otras palabras los mitos están estrechamente relacionadas con las vidas, con las sociedades y con

las culturas que el ser humano ha desarrollado, por lo tanto éstas surgen y están conectadas a las actividades del cuerpo y la mente humana.

En relación con lo anterior es menester dejar en claro la estrecha relación que existe entre el monomito con la humanidad y sus costumbres, por eso Campbell analizo, construyo y sintetizo esta estructura, ya que desde su perspectiva y conociendo el desarrollo del viaje psicoanalítico de muchos personajes de las mitologías, las personas podrían lograr hacer varios planteamientos profundos acerca de sus propias existencias, ya que él consideraba que el *«inconsciente manda a la mente toda clase de brumas, seres extraños, terrores e imágenes engañosas, ya sea en sueños, a la luz del día o de la locura»* (Campbell, 1949, p. 10), estas informaciones brindadas por el inconsciente vendrían a representar mensajes de alto riesgo para las personas, ya que amenazan la seguridad del mundo que han creado como individuos, estas entonces pueden desembocar en el recorrido del descubrimiento del *Yo*.

Figura 7: ampliación de la figura 6 con el añadido de las subdivisiones de las etapas. Campbell (1949), *El héroe de las mil caras*, México: Editorial fondo de cultura económica. (p. 140).



La estructura del viaje heroico producida por Joseph Campbell en su libro “el héroe de las mil caras” (1949) tiene 17 pasos distribuidos en 3 etapas, *la partida, la iniciación y el regreso*, en *storytelling* y *guion* se sintetizan aún más y de gran forma esta estructura construyendo los mayormente conocidos 12 estadios del viaje del héroe, este molde de 12 acontecimientos funciona como guía para escritores o guionistas que desean crear sus propias historias para luego aplicarlas en un libro, una película, una serie, un comic etc.

La anterior síntesis de 12 pasos que atraviesa el héroe, funciona de gran forma al dotar coherencia a una historia, enriquece el arco de desarrollo de personaje con los pasos fundamentales que debe cruzar en una historia épica o una odisea. La versatilidad de esta narrativa y su relación con los ritos y actuares de las personas consigue que se pueda aplicar de diferentes formas y situaciones. Siguiendo con lo anterior, es fácil vernos reconocidos o reconocernos en alguna de estas 12 etapas las cuales son; el mundo ordinario, el llamado a la aventura, el rechazo al llamado, la ayuda sobrenatural, el primer umbral, las pruebas, el

acercamiento, la prueba decisiva, la recompensa, el camino de regreso, la iluminación, el regreso con la recompensa.

En el monomito el viaje es realmente lo importante, el camino del autodescubrimiento donde eventualmente ocurrirá una metamorfosis que convertirá al personaje o a nosotros mismos en la mejor versión que se pueda tener, sea la madurez, la redención o solo el obtener algo de inmenso valor para nosotros y que requiera un alto sacrificio personal para alcanzarlo puede ser la obtención de un título universitario, ganar un trofeo o torneo, conseguir el amor de aquella o aquel que amamos; es por eso que lo que realmente nos interesan es el contenido del sendero que recorreremos para mejorar como personas.

Por lo tanto «*El contenido del mito ubicuo del camino del héroe es el de que ha de servir como modelo general a los hombres y a las mujeres, en cualquier punto de la escala en que se encuentren*» (Campbell, 1949, p. 74) y así tener un congradulado cambio, donde se tenga que morir y renacer como algo mejor. Por consiguiente cobra mayor importancia el acto de nacer, debido a que este acontecimiento es considerado una de las mayores victorias «*Porque por medio de nuestras victorias, si no sufrimos una regeneración*» (Campbell, 1949, p. 17), esto nos indica que la fuerza renovadora del nacer o del renacer es una de las cosa que pueden llegar a superar la muerte. «*Dentro del alma, dentro del cuerpo social, si nuestro destino es experimentar una larga supervivencia, debe haber una continua recurrencia del “nacimiento” (palingenesia) para nulificar las inevitables recurrencias de la muerte.* » (Campbell, 1949, p. 17).

Figura 8: La imagen muestra los principales pasos o etapas del monomito, o "periplo del héroe", en español. (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=28837101>)



1.3.1 – Mundo ordinario

El mundo real antes de empezar la historia, la zona de confort del protagonista.

1.3.2 – La llamada a la aventura

Al protagonista se le presenta un problema, desafío o aventura, es el primer paso de la jornada del héroe donde recibe esa primera señal para emprender su viaje.

1.3.3 – Rechazo de la llamada

El miedo al cambio provoca reticencia a aceptar la llamada, una negación a salir de su zona de confort.

1.3.4 – Encuentro con un mentor o ayuda sobrenatural

El héroe se encuentra con apoyo que le aporta información y lo entrena para responder a los desafíos que encontrara en el mundo especial.

1.3.5 – Primer umbral

Se abandona el mundo ordinario y se cruza el umbral hacia el mundo especial o mágico, aquí el héroe se enfrenta a lo que se conoce como la travesía del desierto o a lo desconocido, al mundo de los sueños.

1.3.6 – Pruebas o desafíos

El héroe se encuentra todo tipo de pruebas, enemigos y aliados, lo que hace aprender las reglas de ese mundo especial.

1.3.7 – Acercamiento

El héroe va superando las pruebas en su camino obteniendo el éxito en sus pruebas.

1.3.8 – Prueba decisiva o apoteosis

Tiene lugar el momento más crítico, una prueba a vida o muerte. Cuando alguien sufre una muerte física, o muerte en sí mismo para vivir en el espíritu, él o ella se mueve más allá de los pares de opuestos. Trasladándose a un estado de conocimiento divino. El héroe sufre una muerte física, para vivir en el espíritu.

1.3.9 – Recompensa o elixir

El héroe se ha enfrentado a la muerte y se ha sobrepuesto de su miedo, entonces llega la recompensa. Obtiene el elixir con la fuerza vital de los dioses.

1.3.10 – Regreso

El protagonista tiene que volver al mundo ordinario para compartir el elixir con sus semejantes.

1.3.11 – Iluminación

En el camino de vuelta, tiene lugar otra prueba decisiva en su mundo de origen, el héroe se vuelve a enfrentar a la muerte usando todo lo aprendido. Se ha completado la transformación.

1.3.12 – Expiación

El héroe toma conciencia del conocimiento adquirido (poder) que usa para ayudar a otros en el mundo ordinario. Trasciende la muerte y se vuelve un símbolo imperecedero.

1.4 – El Tarot

Como ya veníamos anticipando en temas y reflexiones ya mencionados el Tarot se convirtió en un valor formal muy importante en esta obra-creación, con este se aprecian determinados parámetros de la vida y contextos humanos, además del uso impecable de simbologías han sido un gran referente conceptual y gráfica, del cual se ha bebido mucha información, brindando las herramientas necesarias para la creación de una baraja propia con estructuras, arquetipos y símbolos.

La importancia del tarot en este proyecto radica en el hecho fundamental de que ha sido uno de los pocos sistemas o lenguajes gráficos con los cuales puede existir una interacción directa, debido a la forma de relacionarse las cartas con el observador o receptor. Por lo tanto el tarot en este contexto alejado de la charlatanería de la adivinación, el predecir el futuro o el poder percibir el porvenir, se puede centrar y focalizar en el factor de esa búsqueda psicológica profunda, ya que el Tarot no habla del futuro habla del presente.

Figura 10: *La papisa del tarot de Marsella.* (<https://www.eltarotdesilma.com/la-sacerdotisa-en-el-tarot-de-marsella>)



Es muy común que el Tarot llame fuerte mente nuestra atención Sallie Nichols apunta a que *«generalmente que hay aspectos de nuestra personalidad que quieren ser reconocidos. Sin duda alguna, los personajes del Tarot irrumpen en nuestra vida (al igual que lo hacen los personajes de nuestros sueños) para traernos mensajes de gran importancia»* (Sallie Nichols, Van der Post, 1980, p. 18), lo que quiere decir que las personas siempre están buscando y emprendiendo ese camino que les permita liberarse de sus ataduras tanto físicas como mentales y muchas veces el mundo nos manda estas señales, imágenes que al hombre moderno le cuesta interpretar y sacarle provecho para su propia vida.

Las imágenes de esta enciclopedia visual nos presentan personajes y dibujos que tienen un claro carácter alegórico *«el dibujo aparece como ilustración de conceptos verbalizados más que como sentimientos sugerentes e interiorizaciones que están más allá de las palabras»* (Sallie Nichols, Van der Post, 1980, p. 22), hablando de las imágenes producidas en el tarot necesitamos conocer el símbolo y signo que para Jung el signo denota algún objeto específico que se puede extrapolar en palabras mientras que el símbolo *«su significado trasciende lo meramente dibujado; por ejemplo, la Esfinge, la Cruz. Los dibujos de las cartas del Tarot cuentan una historia simbólica.»* (Sallie Nichols, Van der Post, 1980, p. 18)

Figura 11: *La emperatriz del tarot de Marsella.* (<https://aroatarot.com/la-emperatriz-caracteristicas-y-significados/>)



Nichols (1980) nos plantea que las imágenes del Tarot emanan sus propias proyecciones por medio de un proceso subconsciente y de la imaginación, en ellas veremos proyectados aspectos de nuestra vida y los arquetipos los cuales hacen una función similar a los instintos en el cuerpo humano y su carácter es universal aquellos arquetipos como el del padre, la madre, el héroe, el amante, el mago, el diablo, el salvador o el loco, están implícitos en el Tarot; por ejemplo la papisa representa el arquetipo de la virgen representando su dedicación receptividad, la liberación de la mujer y la posible contenedora para un nuevo espíritu, como María, portadora en su interior del espíritu del salvador; mientras tanto la Emperatriz es el arquetipo de la madre la protección absoluta la bondad y misericordia.

Capítulo 2

2- Procesos, reinterpretación y experimentación

Una vez analizados los fundamentos teóricos y estableciendo el contexto necesario, se tiene en cuenta el desarrollo de la baraja. A continuación se procederá a observar y estructurar el viaje del héroe y el viaje del héroe caído que terminará adquiriendo el estatus de ser malévolo, en otras palabras el viaje del villano y de esta forma poder instaurar el número de naipes que se destinarán para cada uno de estos dos caminos.

Para el desarrollo de este proyecto, se establece e identifica los dos caminos que servirán para analizar y seleccionar los valores que por contenido y significancia ayuden a la conceptualización gráfica de cada una de las cartas que compondrán la baraja. Siguiendo con lo anterior, se instaurarán símbolos, signos y demás para establecer el mensaje general de toda la baraja y también funcionará para los mensajes específicos y únicos de cada carta para un análisis individual.

Prosiguiendo con lo anterior se hará revisión al proceso de experimentación por medio de la bitácora y sus correspondiente trabajo de bocetación, el cual es estrictamente relacionado con lo anteriormente mencionado.

2.1- El viaje del héroe y el villano

En este punto de la obra creación lo fundamental es la parte de observación y análisis, en este caso y como ya se ha mencionado, la obra de Joseph Campbell “*el héroe de las mil caras*” (1949) nos servirá de referente principal para el posterior desarrollo del viaje del villano y más tarde para la creación de la baraja. Se necesita mencionar que el monomito ya nos muestra el posible viaje que recorre el héroe y sus posibles adversidades, pero también se requiere proponer el viaje del villano, para esto es necesario analizar, reinterpretar y *subvertir* esta estructura para mostrar la otra ramificación en la cual el héroe o protagonista falla y se ve perturbado por aquellos factores que buscan su deceso moral.

Continuando con ese desarrollo del camino del héroe caído, nos servirá de referencia el súper-análisis realizado por Jordi Maquiavello a la historia de “*Breaking Bad*” en su canal de You Tube, Jordi, M (2019, 9 noviembre) BREAKING BAD: El VIAJE del VILLANO – Superanálisis [Video]. <https://youtu.be/ieDSyYhjbSg>, este análisis arroja algo de luz de como Jordi (2019) indica lo que considera es el viaje del villano, nos ofrece su perspectiva de esa muerte del héroe y el resurgir del villano.

Continuando con esta temática, el monomito plantea tres grandes partes y 17 sub-puntos que representan esos pasos del héroe; las tres grandes partes son la salida a la aventura, la iniciación y el retorno. En el inicio de la aventura o *La partida* consta de 5 pasos, el llamado a la aventura, la negativa al llamado, la ayuda sobrenatural, el cruce del primer umbral y el vientre de la ballena, en esta primera parte el protagonista se encuentra en la comodidad del mundo ordinario.

El comienzo de la aventura inicia en el mundo ordinario, donde reside su estado de confort máximo, el protagonista posteriormente recibe un estímulo que altera su estatus Quo, por lo cual emprende o da inicio a su extenuante jornada; en esta etapa el protagonista se puede topar con alguna ayuda mágica o sobrenatural, que de cierta manera lo preparará para afrontar los desafíos que yacen en el mundo extraordinario, mágico o de los sueños, pero antes de ello tiene que afrontar su primer contratiempo, en este desafío para cruzar el umbral a lo desconocido tiene

que hacerle frente a los guardianes que custodian las llaves de las puertas que conducen a este mundo mágico o especial.

Una vez atravesado el portal hacia lo desconocido el protagonista se ve engullido por las fauces violentas de la situación abrumadora causada por la incertidumbre y desconocimiento del nuevo mundo al cual se enfrenta; en este punto se abre el telón al segundo acto del monomito *La iniciación* que consta con 6 pasos que deben ser superados, los cuales son el camino de las pruebas, el encuentro con la diosa, la mujer como tentación, la reconciliación con el padre, la apoteosis y la gracia última.

Una vez en el vientre de lo incierto, el protagonista da inicio a su metamorfosis por medio de una serie de pruebas, donde se tendrá que enfrentar a las figuras o situaciones que ostentan el máximo poder sobre él y lo mantienen atado al estancamiento. Durante la apoteosis o prueba definitiva, se necesita lograr una transformación efectiva, en la que *Yo* y el *Ego* del protagonista tienen que ser destruidos para así resurgir en su condición purificada, prevaleciendo el *Yo* libre de sus ataduras y tentaciones físicas, viviendo así en el espíritu. Es así que obtiene aquello por lo que emprendió esta aventura, la obtención del conocimiento para trascender la muerte, por medio de la sustancia celestial que dota el poder de vida a los dioses.

Figura 12: *La resurrección de Osiris; Isis lo protege con un ala. Horus alza el Ankh, signo de la vida, ante el rostro de su padre.* (E. A. Wallis Budge, *Osiris and the Egyptian Resurrection*, Londres, Philip Lee Warner; Nueva York, G.P. Putnam's Sons, 1911, vol. II, p. 58.)



Una vez obtenida la gracia divina, el héroe puede verse atraído por el quedarse en el estado de gracia y paz absoluta, pero la necesidad de trascender la muerte y convertirse en la guía de sus semejantes prevalece. *El regreso* consta de 6 últimas etapas, la negativa al regreso, la huida mágica, el rescate del mundo exterior, el cruce del umbral de regreso. La posesión de los dos mundos y finalmente la libertad para vivir.

Una vez el héroe decide tomar la responsabilidad de compartir todo lo que ha aprendido durante su travesía emprende el camino peligrosos del regreso, este sendero puede llegar a ser aún más peligroso, todo depende de cómo obtuvo el elixir de los dioses. El protagonista en este punto recibe ayuda del exterior para lograr su cometido de volver a su mundo natal; se enfrenta al último umbral dando uso a aquella gracia que obtuvo, ratificando su estatus de *amo del mundo especial*; una vez regresa al mundo ordinario se convierte en la ley universal y comparte su conocimiento, brindando ayuda a los que emprenden sus propias aventuras, es entonces como ya convertido en héroe, dando su vida por una causa más grande vence la muerte adquiriendo la inmortalidad convirtiéndose en *el amo de los dos mundos* (el especial y el ordinario).

Teniendo en cuenta todo lo anterior y entendiendo el viaje del héroe, podemos realizar la antítesis de esta trayectoria para hablar del camino del villano. Como ya hemos mencionado, Klapp (1962) nos dice que el villano representa los valores e ideales opuestos al héroe, esto quiere decir que el camino del villano probablemente podría ser literalmente lo opuesto al monomito, una especie de *anti-monomito o monomito malvado*, pero en este proyecto no se habla al uso del villano; la historia que se abarcara ,se asemeja más a la de como un héroe se puede convertir en un villano, por lo tanto no se trataría tanto de una anti tesis sino una deformación o corrupción del monomito, donde se muestra la decadencia de alguien que en primera estancia se le consideraba bueno las circunstancias y factores externos destruyen esa bondad como lo dice J. J. Rousseau (1762) el hombre posee una naturaleza buena, pero es la sociedad con sus propiedades privadas y sistemas sociales que vuelven al hombre malo.

De acuerdo con lo anterior en este viaje hay un potencial de conversión heroica que se ve menguada por las constantes y decadentes situaciones que tiene que enfrentarse el protagonista, llegando a un estado de putrefacción moral tal, que la muerte y el olvido parecen ser los castigos consecuentes para el villano, como menciona Jordi Maquiavello en su video «ya

lo decía Harvey Dent y tenía mucha razón en el caballero oscuro, o mueres siendo un héroe o vives lo suficiente para verte convertido en un villano» (Jordi Maquiavello , 2019, min. 3:52).

El viaje del villano o en este caso, el héroe convertido a villano, tiene en común con el monomito que cuentan con 3 grandes capítulos *La partida*, *La iniciación* y en este caso como menciona Jordi (2019) la última etapa sería *La caída*. Se puede concluir que ambos poseen el mismo punto de partida, al igual que el héroe, el villano parte desde un mundo ordinario recibe una llamada a la aventura se encuentra con un mentor que en este caso lo instruye o lo guía por el mal camino, dando inicio a la corrupción de la bondad que este posea, prosigue su camino atravesando el primer umbral que se convierte en una transición a un más violenta hacia lo desconocido, trastocando su psique un poco más.

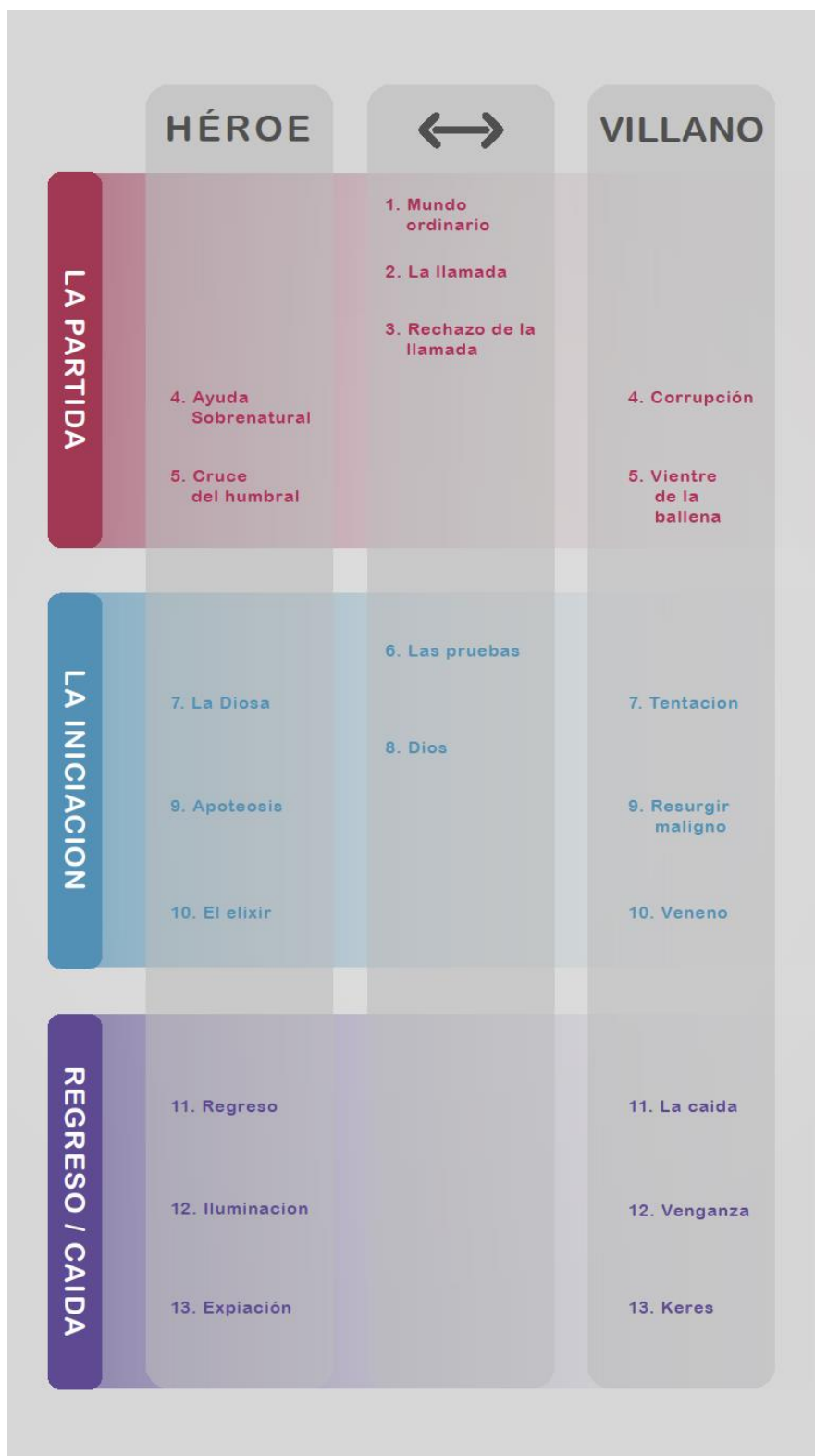
Entrado en el camino de las pruebas (*La iniciación*) recibe el rechazo de la diosa y sucumbe ante sus tentaciones, no logra superar la fuerza del padre, y sufre la muerte física del *Yo*, debido a sus fracasos y la muerte del *Yo* perdura el *Ego*. Termina de morir las cosas buenas que aún conservaba y renace lo putrefacto y maligno de su moral ya carcomida.

El personaje una vez resurgido como algo casi puramente maligno, en lugar de obtener un elixir divino, obtiene el veneno de los inframundos el cual lo dota del poder de la *acción*, convirtiéndose en un factor externo generador de problemas. Es así como se empieza a terminar de gestar la transformación a villano, como menciono Klapp (1962) los villanos alteran el orden y el estatus, la figura del villano es cada vez ms evidente.

Obtenido el poder del submundo, empieza a abusar de su poder, dando comienzo a *La caída*. Esta etapa es cuando el héroe decide retornar, pero el villano se ve incapacitado para ello ligado al veneno de sus pecados que le impiden avanzar, culpa a factores ajenos a él y en su frustración emprende un último acto maligno contra sus enemigos, se venga en busca de satisfacer sus ambiciones personales mientras el veneno cumple con su maldición, su efecto corroe el ser del villano, este muere en soledad habiendo perdido todo, Jordi Maquiavello (2019) comenta que el villano merece todo lo horrible que le ocurra hasta el final, ya que ser malo o un villano acarrea consecuencias, tal cual el final de *Breaking Bad* «*a Heisenberg no le mato ni el cáncer, ni una banda de criminales, sino que fue víctima de su propio ingenio* » (Jordi Maquiavello , 2019, min. 33:58).

Establecidos los parámetros de del héroe y el villano, en la *Tabla 1*, se evidencia gráficamente cómo es el paralelismo de ambos caminos, sus puntos comunes y los factores distintivos. Concluyendo estos parámetros ambos caminos contarán con 21 cartas o pasos, 8 específicas del héroe, 8 específicas del villano y 5 cartas convergentes en estas dos historias (pasos que comparten ambos protagonistas).

Tabla 1: *Validación, camino del héroe y del villano. Grafico que comprueba el análisis y reinterpretación del monomito (imagen de autoría propia.)*



2.2 - Proceso de creación de las cartas

Para poder aplicar correctamente los pasos del héroe y el villano, extrapolándolos de manera acertada a una baraja con sus respectivos naipes, se buscan referencias tanto graficas como conceptuales, las cuales puedan connota aquello que requiera el estadio específico ya planteado anteriormente.

Al realizar la re interpretación ya mencionada nos valdremos de la bitácora análoga para generar conceptos gráficos, valiéndonos de lo establecido en el monomito y en la construcción planteada del viaje del villano, para determinar aquellas referencias graficas (como lo pueden ser las cartas del tarot) y conceptuales sacadas de literatura, mitología u de los autores mencionados en el marco teórico.

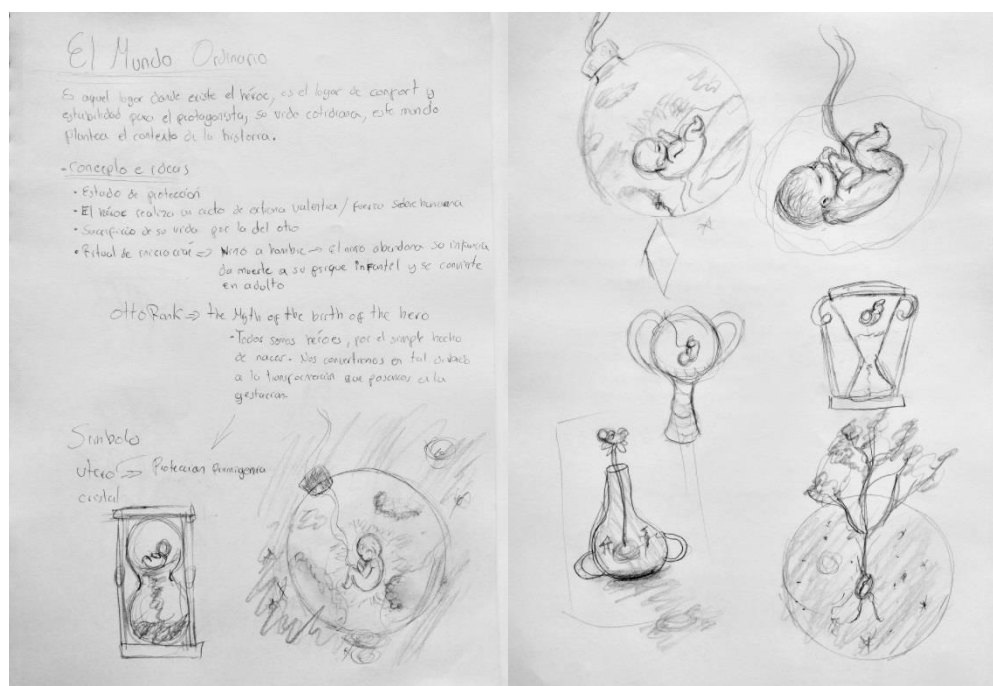
De acuerdo con lo anterior, la bitácora análoga tiene un desarrollo que comienza por el trabajo de investigación, donde se realiza una breve descripción del significado de la carta, luego se determinan y sintetizan conceptos que ayuden a tener una visión más generalizada y clara de lo que la carta quiere comunicar, en relación a lo anterior se investigan símbolos o representaciones graficas que manifiesten lo que se desea transmitir.

Por ultimo recopilando toda esa información se procede a sintetizar y abarcar las ideas de una forma visual, dando uso al lápiz y el papel se realiza la bocetación utilizando los recursos gráficos previamente investigados, continuando con la digitalización, se elige un concepto o boceto para la realizar la correspondiente diagramación y estructuración de la pieza por medio del boceto digital, procediendo con el proceso de entintado y finalización de la carta.

2.2.1- El Mundo

El mundo o mundo ordinario es aquel lugar donde existe primigeniamente el potencial de héroe o villano, la estadía en este lugar delimita una zona segura y de confort, también es una muestra de la cotidianidad, aquí se plantea el contexto y la procedencia del protagonista, equivaliendo para este una antesala del rumbo hacia la aventura, es el punto inicial antes que el proceder del camino lo alcance.

Figura 13: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Mundo” (Plazas, S., 2021, imagen de autoría propia).



Conceptos:

- Estado de protección
- El héroe realiza un acto de extrema valentía
- Estado inicial de confort y tranquilidad
- Punto de partida
- Ritual de iniciación, primer nacimiento, donde el niño tendrá que abandonar su psique infantil
- Otto Rank (1909) el nacimiento nos convierte en héroes, por atravesar una inmensa transformación por la que pasamos durante nuestra gestación.

Referencias visuales:

- El útero o vientre materno
- Trompas de Falopio
- Cristal
- Reloj de arena
- galaxias
- Semilla
- Bebe

Figura 14: propuesta 1, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

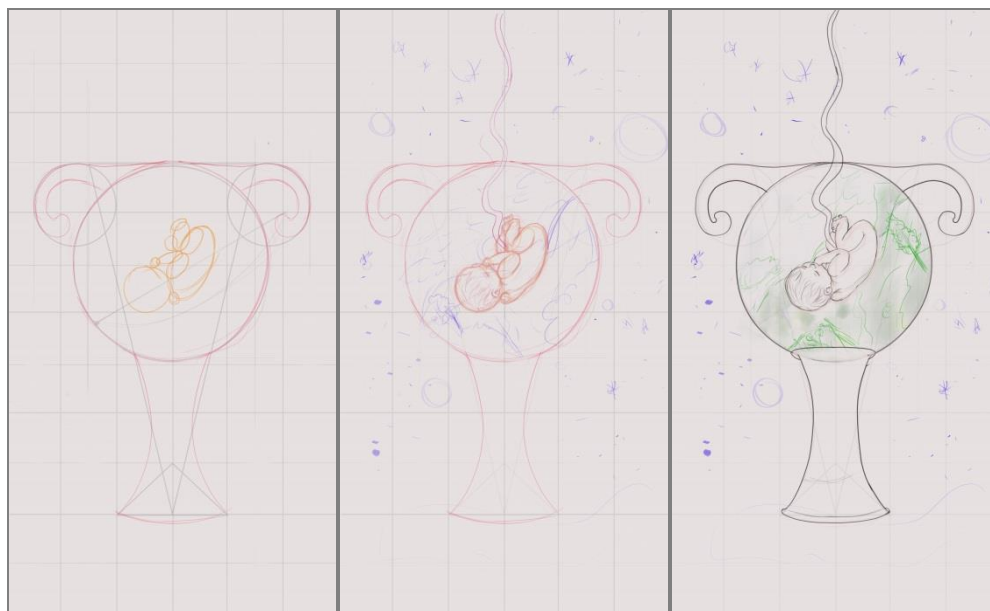


Figura 15: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

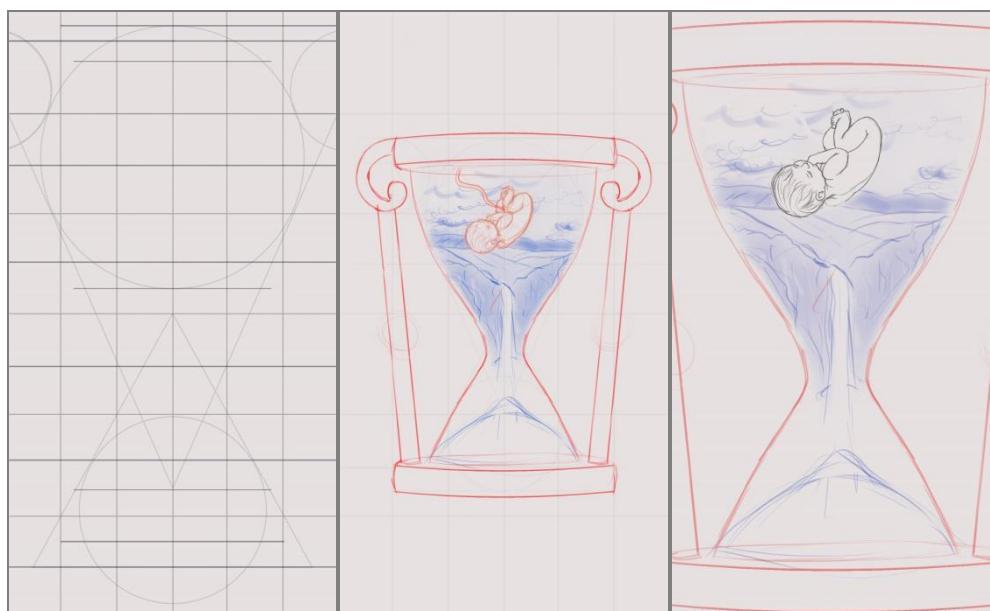
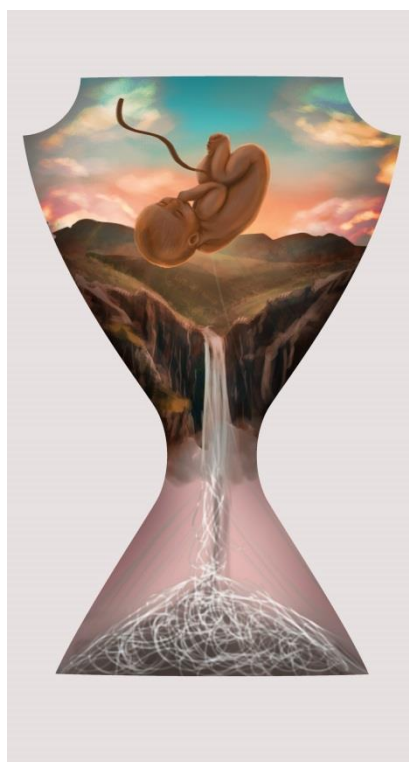


Figura 16: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

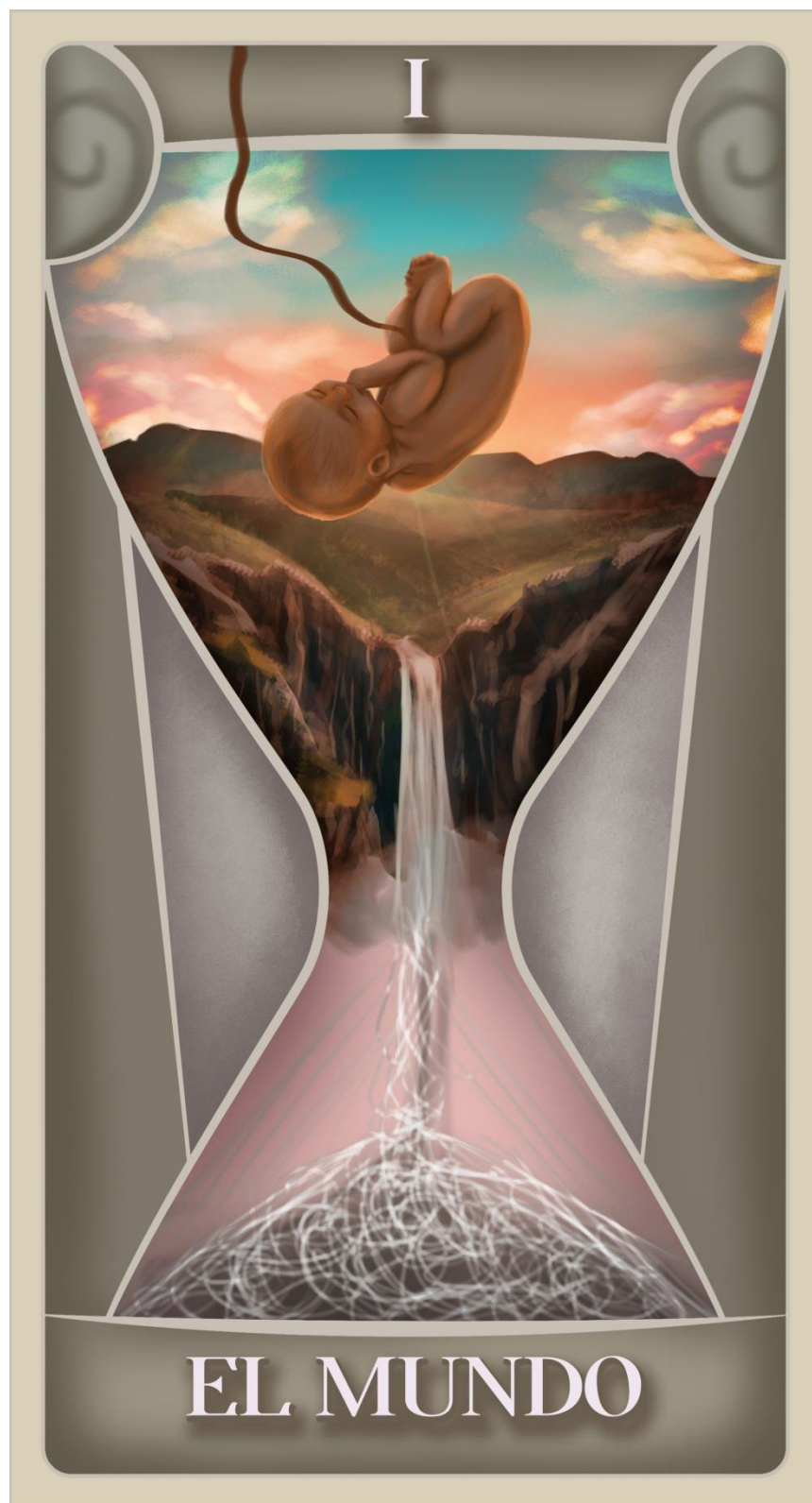


Análisis

Para esta carta se decide finalmente usar los elementos del reloj de arena, él bebe y una sugestión del útero materno mediante las trompas de Falopio aplicado al marco de la carta, como se ve en la *Figura 17*. El útero materno es la primera zona segura y de protección que tenemos las personas, después nos vemos forzados a emprender el camino, empezamos a vivir, de esta forma él bebe representa la promesa de vida, la semilla que iniciara un cambio, un cambio que se dará con el tiempo, una esperanza de movimiento y metamorfosis.

Apreciamos en la carta, *Figuras 16 y 17*, el reloj de arena, en su interior se encuentra él bebe protegido del exterior viviendo en su propio mundo de confort y tranquilidad; este mundo eventualmente se transformara y cambiara, por lo que vemos que este se diluye en hilos de plata, los cuales representan el cambio que se aproxima para él bebe y todo lo que él conoce. La parte más angosta del reloj representa ese primer umbral al que el protagonista se enfrentará.

Figura 17: Carta final “El Mundo” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

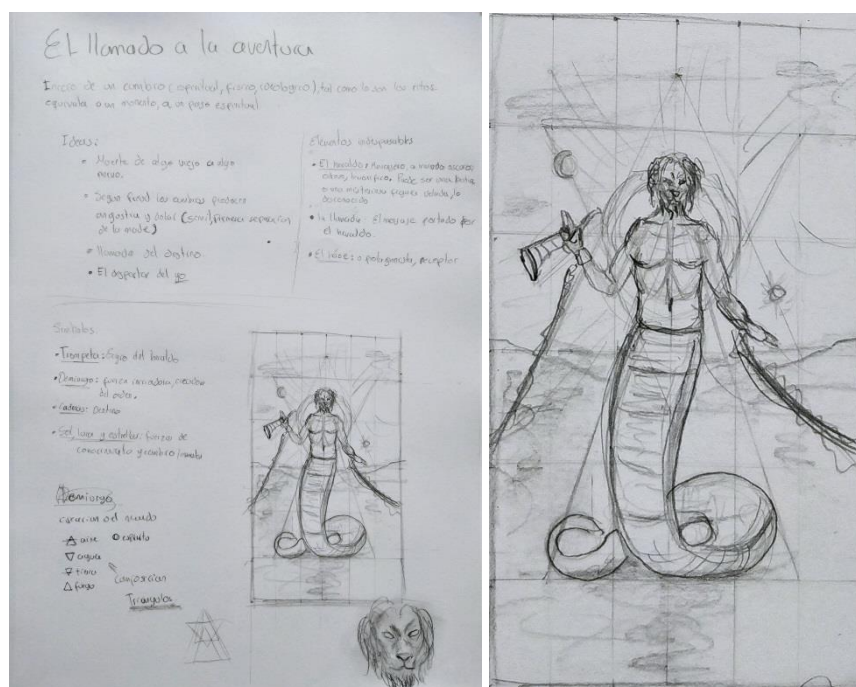


2.2.2- El llamado

Para Campbell, « *“la llamada de la aventura”*, significa que el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida» (Campbell, 1949, p. 40), lo que quiere decir que *El llamado* representa el inicio de un cambio (espiritual físico o ideológico), tal cual como son los ritos, los cuales representan un momento de transición o un paso espiritual. En estas instancias se recibe una invitación del destino para instaurar un proceso de cambio, que altera el orden de la cotidianidad, está llamada a la aventura es portada por un mensajero, un heraldo que invita al *despertar del Yo*.

Esta invitación al cambio equivale a un proceso de muerte y renacimiento, Campbell menciona, que según Freud, « *todos los momentos de angustia reproducen los dolorosos sentimientos de la primera separación de la madre, la respiración ahogada, la congestión sanguínea, etc., de la crisis del nacimiento*» (Campbell, 1994, p. 37), en otras palabras este estadio representa esa primera separación de la protección materna que da inicio a ese camino de destrucción y reconstrucción del ser.

Figura 18: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El llamado” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Conceptos:

- Muerte de algo viejo, paso a algo nuevo
- El héroe realiza un acto de extrema valentía
- Llamada del destino
- El despertar del *Yo*
- Freud (1917) los cambios producen naturalmente terror, angustia y dolor
- Este estadio consta de 3 elementos importantes el heraldo (El mensajero, a menudo oscuro, odioso, o terrorífico), la llamada (el mensaje), el héroe o el protagonista (el receptor del mensaje)

Referencias visuales:

- Trompeta
- El Demiurgo
- Cadenas
- Sol, luna y estrellas

Figura 19: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

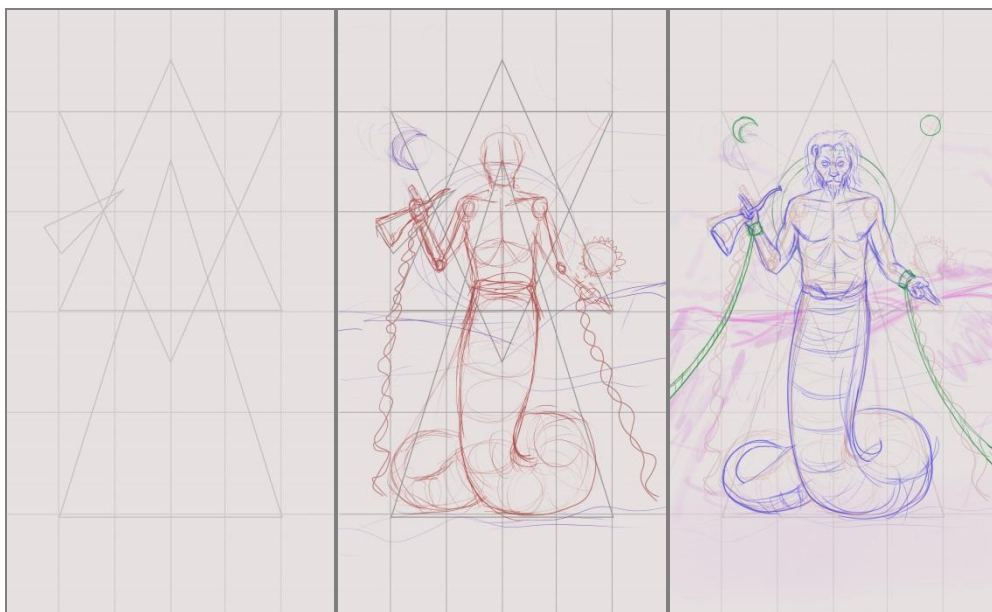
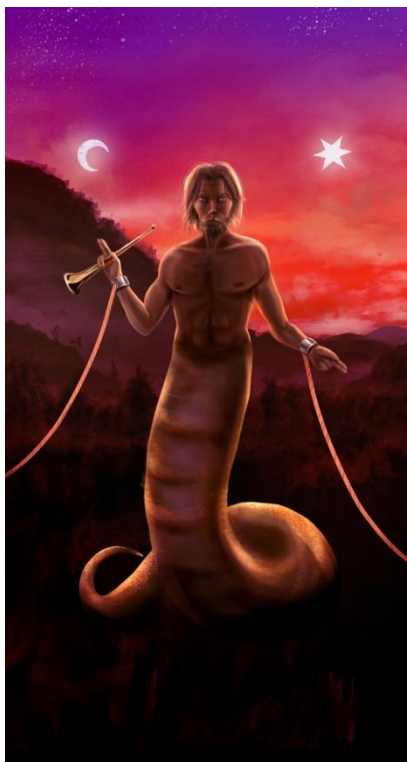


Figura 20: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo”
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

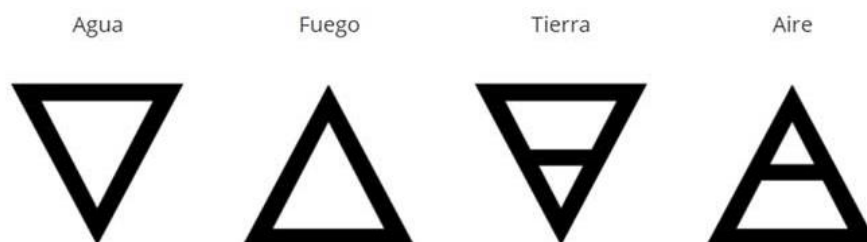


Análisis

Los elementos usados para esta pieza poseen unos simbolismos místicos y mitológicos, se tiene como personaje principal al *Demiurgo* el cual es una *divinidad gnóstica*, que tiene como propósito general partir del caos desarrollando a posteriori la organización y construcción del universo. Es el arquitecto de todo lo real y perceptible, el crea el mundo con los elementos esenciales fuego, tierra, agua y aire, elementos cuyos símbolos alquímicos son representados por triángulos como se aprecia en la *Figura 21*, los triángulos son usados para realizar la composición como se puede ver en la *Figura 19*.

La figura del *Demiurgo* es usada entonces en este contexto como esa fuerza creadora del inicio de la aventura que atravesará el protagonista, es el heraldo que transmitirá el llamado. Su figura consta de una cabeza de león, torso humano, y parte inferior de serpiente, esta forma transmite ese temor al cambio ya que el heraldo, como menciona Campbell (1949), puede ser una bestia que evoca los terrores a la *metamorfosis*.

Figura 21: Símbolos alquímicos, agua, fuego, tierra, aire (<https://supercurioso.com/simbolos-de-la-alquimia-significado/>).



Este singular personaje porta en sus mano derecha una trompeta, que usualmente está asociada a la heráldica y a los mensajeros, como ejemplo el arcángel Gabriel quien es el mensajero de Dios, también es quien por medio de una trompeta indica el regreso del señor a la tierra; las manos con cadenas simbolizan el destino, como esa llamada del destino, sus manos hacen un gesto de in principio hermético que significa *as above is below*, como arriba es abajo, establece una relación entre el macrocosmos y el microcosmos, que en este contexto representaría la equivalencia de los actos que están por suceder; el círculo a sus espaldas representa el sol y el ciclo que se debe cumplir durante el viaje y finalmente el sol y las estrellas evocan las fuerzas de conocimiento y cambio.

Figura 22: Una de las representaciones del demiurgo es la cara de león: una deidad con cabeza de león encontrada en una gema gnóstica (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lion-faced_deity.jpg#/media/Archivo:Lion-faced_deity.jpg).



Figura 23: Carta final “El llamado” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Conceptos:

- Miedo a lo desconocido
- Reticencia al cambio
- Incapacidad de prescindir del *Ego* infantil, límites establecidos por las paredes creadas por las figuras de máxima seguridad y confort.
- Introversión
- Estancamiento
- Quedarse en la zona de confort y no testear los límites.
- Potencial de cambio arruinado
- Estado de inmovilidad

Referencias visuales:

- Árbol de laurel
- Ovejas
- Serpiente
- Muros
- Manos
- Raíces
- Sillas
- Mito de Dafne y Apolo

Figura 25: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Negativa” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

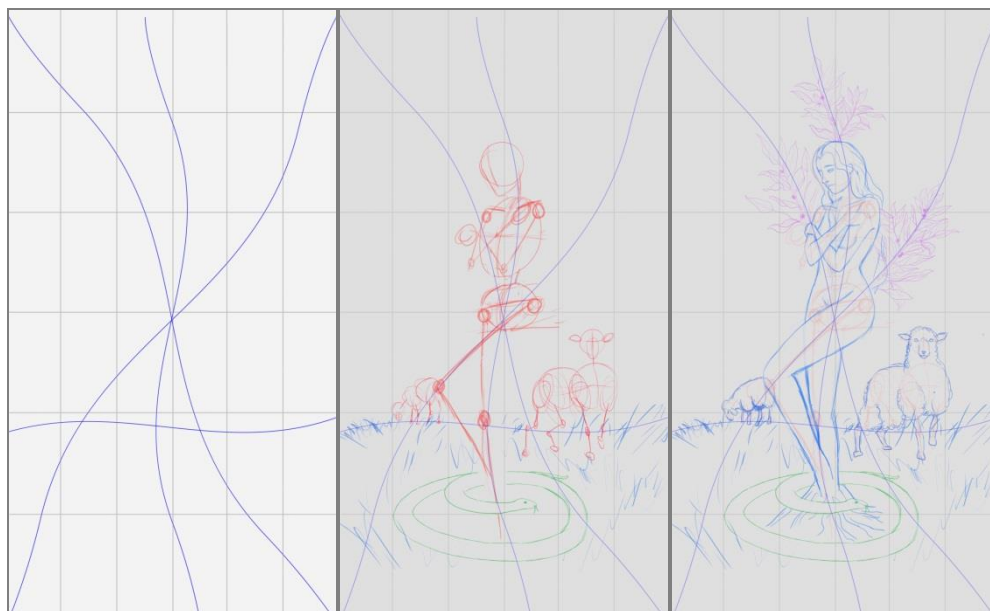


Figura 26: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Negativa” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

Para la construcción de la ilustración en esta carta, que correspondiente al estadio de la *reticencia al llamado a la aventura*, se utiliza la figura femenina del personaje que aparece retratada en la carta, derivada del *mito de Apolo y Dafne*, esta es una historia que retrata como Apolo insistía y hostigaba a Dafne pidiéndole su amor (esto gracias al dios eros), ella solo se fugaba constantemente de sus proposiciones, Dafne hija del río Peneo, recibió su ayuda para conseguir escapar de las garras de Apolo, este convirtió a su hija en un árbol de Laurel.

Figura 27: *Apolo persiguiendo a Dafne*

(<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=75155138>).



De acuerdo con el mito y con lo anterior mencionado, Peneo le negó el llamado a la aventura a su hija, este le proporciono su protección paternal, estancándola literalmente en la tierra, evitando el avance de Dafne. Este mito es un gran ejemplo del rechazo a la llamada, otro gran ejemplo como nos muestra Campbell (1949), está relacionado con Jung, el cual habla de un sueño que tuvo un joven semejante al mito de Dafne, en el sueño el joven estaba en el mundo de las ovejas, otra forma de verlo, es que se encontraba en el reino o la tierra de la *dependencia*, luego una vos le daba la indicación de que se alejara del padre, es cuando una serpiente aparece y genera un círculo alrededor de él dejándolo inmóvil como un árbol atado a la tierra, «*ésta es una imagen del círculo mágico dibujado alrededor de la personalidad por la fuerza del padre que sustenta la fijación, que equivale al dragón.*» (Campbell, 1949, p. 43), lo que pretende indicar es que nuevamente la persona o cosa que ostenta el mayor poder sobre el individuo, le genera límites, le impide avanzar, lo mantiene cautivo.

Figura 28: Carta final “La Negativa” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

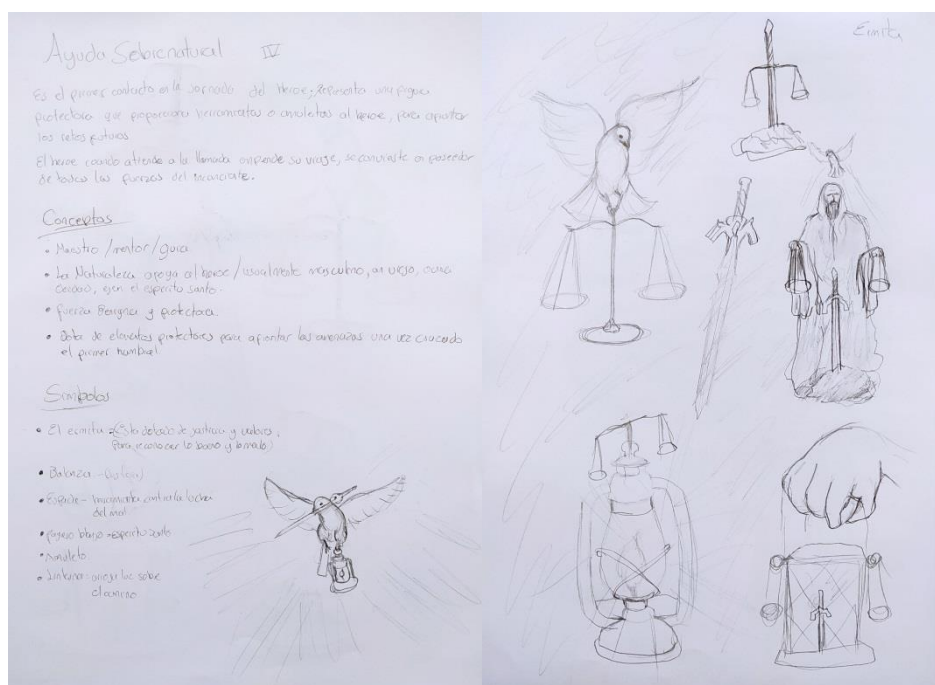


De los relatos anteriores surgen los elementos simbólicos como la serpiente, la cual traza una barrera alrededor de la chica, representa la fuerza del padre ogro opresor, esta protección del padre la restringe del mundo exterior, la mujer anclada a la tierra de la cual surgen ramas de laurel, insinúan la transformación en un árbol de este mismo tipo, situación que le impide avanzar o moverse, las ovejas precisamente se refieren a la tierra de la dependencia, elemento que recalca más la estadía de comodidad en la que decide quedarse, la mujer tiene los brazos cruzados intentando proteger sus atributos, una representación del rechazo a cualquier factor externo que la busque sacar de su estabilidad.

2.2.4- El Mentor

Este personaje en el viaje del héroe representa la primera figura protectora para el héroe (usualmente una vieja o un viejo), es aquel o aquello que le ofrecerá una guía para afrontar lo desconocido detrás del umbral, este de una manera simbólica o tangible le otorga herramientas o amuletos al héroe, estos objetos o enseñanzas le permiten avanzar en las pruebas venideras, también le permiten distinguir entre lo bueno y lo malo.

Figura 29: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Mentor” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Este sujeto, ser o entidad muchas veces algo sobrenatural, «*lo que representa esa figura es la fuerza protectora y benigna del destino* » (Campbell, 1949, p. 40), lo que Campbell quiere decir es que cuando el héroe decide emprender valientemente su camino hacia lo desconocido, las fuerzas de la naturaleza lo apoyan para lograr este cometido, como consecuencia el héroe obtienen todas las fuerzas del inconsciente. Algunas de estas fuerzas protectoras como ejemplo en la literatura pueden verse reflejadas en la figura de Beatriz en la obra de Dante Alighieri (1472), o en un contexto más sobrenatural *el espíritu santo* para los cristianos.

Figura 30: *Dante y Beatriz, por Henry Holiday, que imagina el encuentro entre Dante y Beatriz en el Puente Santa Trinidad.*

(<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=21878677>).



Conceptos:

- Maestro, mentor o guía
- La naturaleza apoya los intereses del héroe
- Usualmente se representa como una figura masculina, un viejo, un sabio
- Fuerza benigna y proyectora
- Distinción de lo bueno y lo malo
- Figura que dota de elementos protectores para afrontar las amenazas que se encuentran cruzando el primer umbral

Referencias visuales:

- El sabio, el ermitaño, un viejo
- La balanza
- La espada
- Paloma blanca
- Amuleto
- Linterna

Figura 30:

Figura 31: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Mentor” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

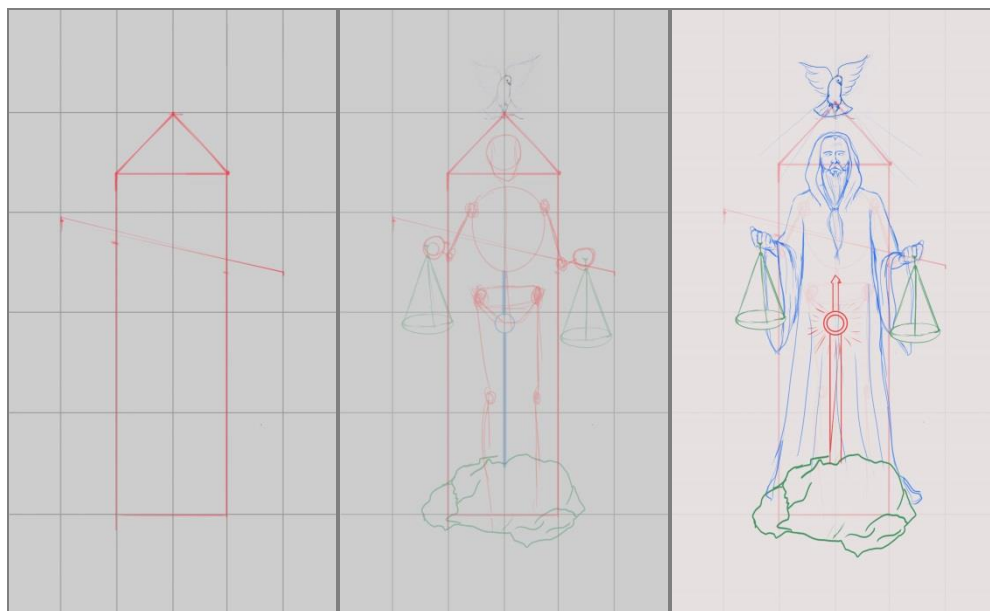


Figura 32: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Mundo” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

Como se puede apreciar el personaje estampado en la ilustración es un viejo, su construcción bebe del arquetipo del maestro y más concretamente del tarot *el Ermita o Ermitaño* el cual es portador de una linterna «*si el héroe o protagonista no encuentra la luz que necesita en una religión establecida este fraile puede ayudarle a encontrar una luz más individual*» (Sallie Nichols, 1980, p. 37).

Como bien explica Nichols esta novena carta del tarot representa el arquetipo del viejo que proporciona luz y guía por el camino, es una figura que es muy humana e ilumina sus pasos con la luz que distingue a su vez la justicia, «*no nos trae sermones, se ofrece a sí mismo. Por su simple presencia ilumina la búsqueda temerosa del alma humana y calienta los corazones vacíos de esperanza y de sentido* » (Nichols, 1980, p. 233).

Figura 33: *El ermita del tarot* (<https://abrakadabratarot.wordpress.com/2016/09/09/carta-y-energia-del-dia-el-ermitano/>).



Este viejo sabio portador de la luz guía en la ilustración como se puede ver en las *Figuras 31 y 34*, El mentor porta una balanza que se la ofrece al héroe para que pueda distinguir la justicia correctamente, que pueda distinguir el bien del mal, también lo vemos con una espada resplandeciente, que le brindara al héroe el poder de la luz para hacerle frente al dragón, la espada es usada como símbolo y herramienta para luchar contra el mal, como lo podemos ver en

distintas historias, como la espada legendaria del Rey Arturo *Excálibur* o también algo más contemporáneo como la *Master Sword* en el videojuego de Nintendo “The Legend of Zelda”, esta es la espada sagrada bendecida con el poder de las tres diosas de Hyrule, se le atribuye el poder de repeler el mal y su luz es capaz de destruir la oscuridad.

Figura 34: *La espada maestra puesta en la piedra; del videojuego The Legend of Zelda*
(<https://www.wallpaperbetter.com/es/hd-wallpaper-avlgj>).



En lo alto del cielo se aprecia una paloma blanca, la cual esta resplandeciendo, iluminando y bendiciendo el camino, es como comúnmente se representa el espíritu santo, que simboliza la mayor fuerza benigna, el camino a seguir, la bendición y protección divina.

Figura 35: Carta final “El Mentor” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

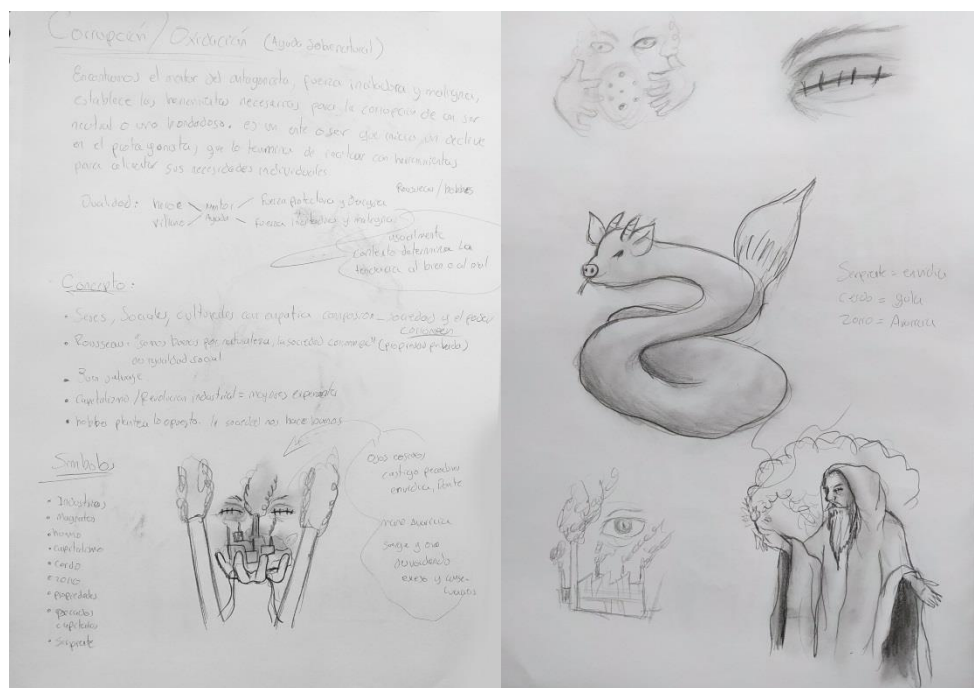


2.2.4v - Corrupción

En esta primera etapa encontramos el mentor del posible futuro villano, a diferencia de *El Mentor* que representa una fuerza protectora benigna, la corrupción representa una fuerza incitadora y maligna, donde en cierta forma se le ofrece al protagonista las herramientas necesarias para la corrupción de lo que en principio es un ser neutral o bondadoso.

Esta entidad o ser, actúa como iniciador del declive moral del protagonista, la cual le proporciona herramientas que le permiten alimentar sus necesidades personales y su propio *Ego*. Otra forma de ver este estadio, es cuando él protagonista tienen contacto con la primera fuerza maligna que le otorga poder, fuerza y ambiciones ególatras que contaminan su propia luz, dando inicio a su corrupción. Esta fuerza le incita a anteponer sus beneficios personales por encima del resto de situaciones colectivas que atribuyan positivamente a todos.

Figura 36: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “Corrupción” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).*



Conceptos:

- Los seres sociales cuentan con empatía y compasión,

- Rousseau (1762) somos buenos por naturaleza la sociedad corrompe al igual que el poder, esto genera desigualdad social
- Capitalismo, industrialización, máximos exponentes de corrupción, la sociedad y el poder corrompe, el hombre solo ambiciona el poder y riquezas según Rousseau
- Visión nublada
- Daño al potencial bondadoso

Referencias visuales:

- Industrias
- Magnates
- Humo
- Capitalismo
- Corrosión, oxido
- Cerdo, zorro, serpiente
- Pecados capitales

Figura 37: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “Corrupción”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

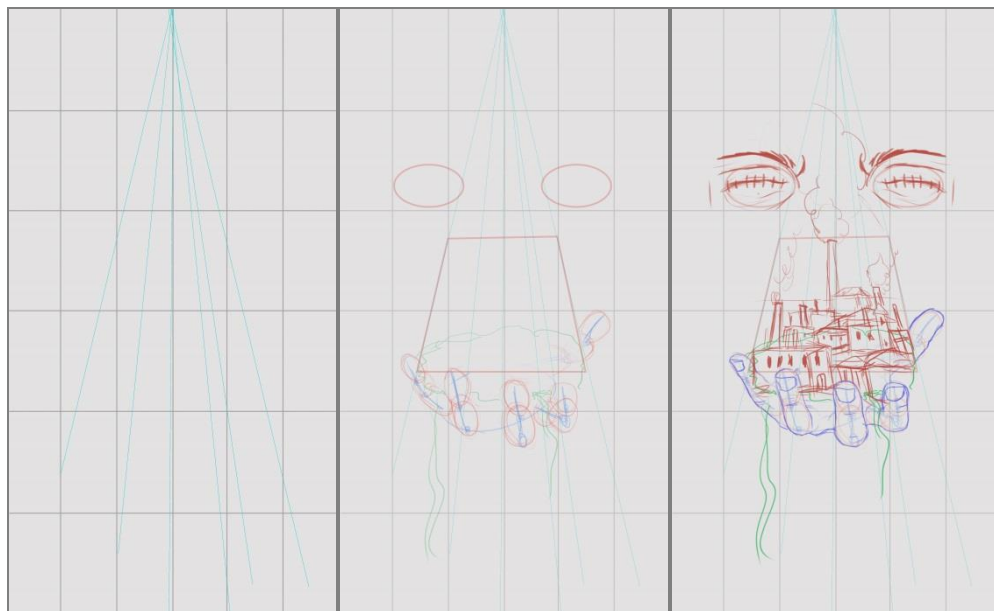
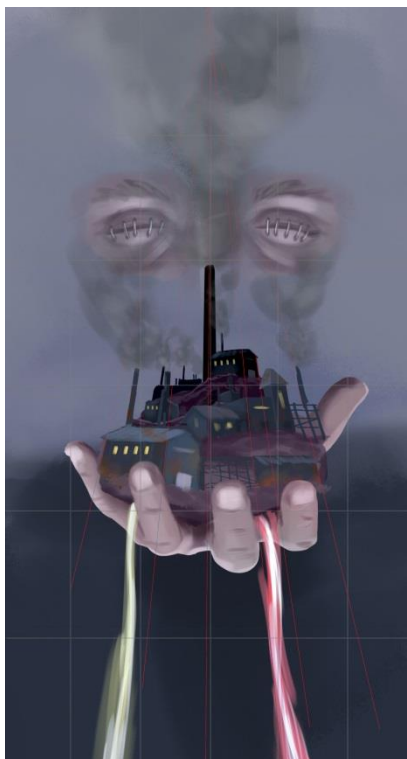


Figura 38: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “Corrupción”*
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

Habiendo tratado varias veces lo mencionado por Rousseau es necesario mencionar a Hobbes, este decía que el hombre es malo por naturaleza por lo tanto es la sociedad con las leyes y el orden social quien corrige al hombre haciéndolo bueno. En este estadio en particular se puede establecer una neutralidad en el sujeto, donde su contexto social íntimo es el que puede determinar la bondad o maldad de una persona.

Siguiendo con lo anterior, en esta primera bifurcación donde se aprecia el primer paso del protagonista para convertirse en villano, la carta quiere representar este mentor maligno como una entidad o un ser sobre natural, en este caso representado en la sociedad, la propiedad privada y el capitalismo, se aprecian fábricas o industrias contaminando el entorno con sus gases malignos que nublán la visión con esperanzas de poder y riqueza a costa de todo, precisamente lo anterior es lo que representa la sustancia amarilla y la roja, la riqueza y la sangre, el poder a costa de lo que sea o de quien sea.

Figura 39: Carta final “Corrupción” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

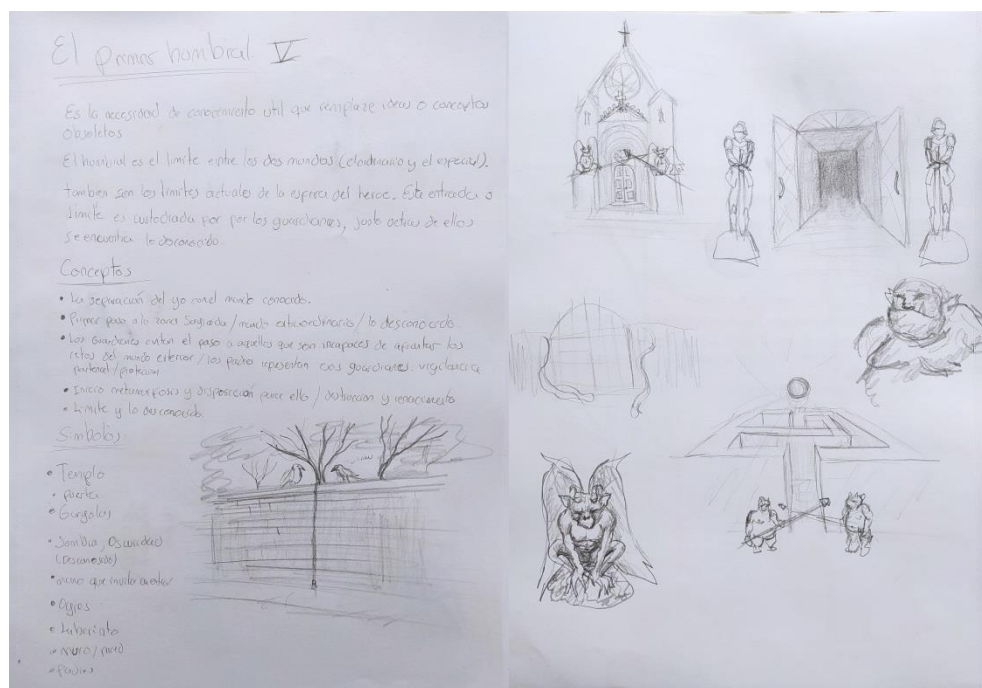


La mano sosteniendo las industrias, nos habla de la avaricia, de una ambición desmedida y sin control, los ojos cosidos por alambres de hierro, representan el castigo a los envidiosos en el infierno de Dante, la envidia que es uno de los sentimientos negativos que genera la propiedad privada según Rousseau.

2.2.5- El Umbral

La puerta al mundo de los sueños, al mundo extraordinario, representa la necesidad de adquirir un nuevo conocimiento útil que reemplace ideas o conceptos obsoletos; *El Umbral* es el límite entre los dos mundos (el ordinario y el especial), al mismo representa las limitaciones actuales de la esfera o círculo de comprensión del protagonista, el cual deberá enfrentarse a las profundidades de la obscuridad para propiciar su iluminación. Esta puerta es considerada como el primer paso o la predisposición de afrontar un proceso de cambio, una metamorfosis.

Figura 40: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Umbral” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

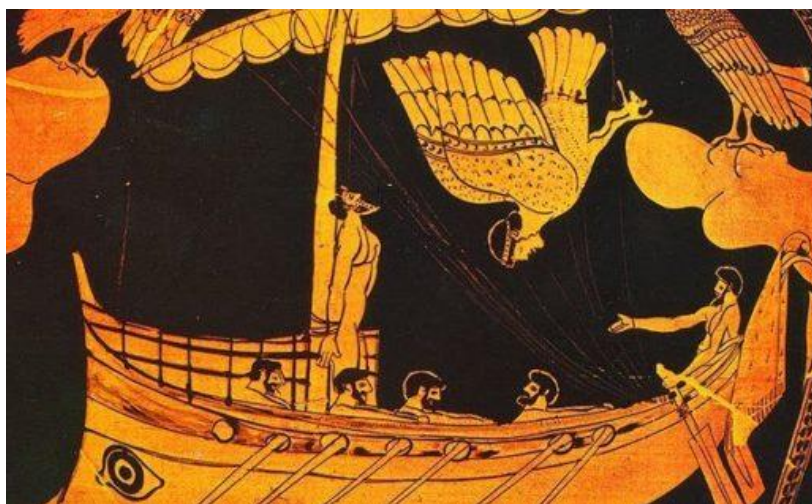


Esta entrada hacia lo desconocido o el límite de lo conocido, es custodiada por los guardianes del umbral, justo detrás de ellos se encuentra el mundo especial, donde se llevará a cabo las pruebas que deberá afrontar el héroe, estos custodios se encargan de permitirle el paso solo aquellos aptos para afrontar los retos que encierra aquel lugar, es así como el héroe «*escoge*

para sí la peligrosa jornada a la oscuridad y descende, intencionalmente o no, a las torcidas curvas de su propio laberinto espiritual, pronto se encuentra en un paisaje de figuras simbólicas (cualquiera de ellas puede tragarlo) » (Campbell, 1949, p. 62).

Figura 41: Advertido por la diosa Circe de lo peligroso que era el canto de las Sirenas, Ulises ordenó tapar con cera los oídos de sus remeros y se hizo atar al mástil del navío.

(<https://abcblogs.abc.es/alejandradeargos/otros-temas/que-le-cantan-las-sirenas-a-ulises.html>).



El mundo inexplorado, es un potencial lugar para la manifestación de los terrores o ataques de la psique, Como menciona “El Héroe de las mil caras” este lugar puede funcionar « para la proyección de los contenidos inconscientes. La libido incestuosa y la destruido parricida, son reflejadas en contra del individuo y de su sociedad en forma que sugieren tratamientos de violencia y peligrosos y complicados placeres » (Campbell, 1949, p. 51).

Conceptos:

- Puerta a una nueva zona de experiencia, límite de lo conocido
- Separación del Yo con el mundo conocido
- Primer paso a la zona sagrada, mundo extraordinario o desconocido, «*La aventura es siempre y en todas partes un pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido; las fuerzas que cuidan la frontera son peligrosas*» (Campbell, 1949, p. 53).

- Guardián que cumple función de protector que permite solamente cruzar a los más valerosos, capaces de afrontar los retos del mundo exterior
- Vigilancia paternal; los padres representan los primeros guardianes del umbral para las personas
- Disposición para afrontar la metamorfosis

Referencias visuales:

- Templo
- Puerta
- Gárgolas, Ogros, Sirenas
- Oscuridad
- Mano que invita a entrar
- Laberinto interior
- Muro, Pared
- Padres

Figura 42: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Umbral” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).*

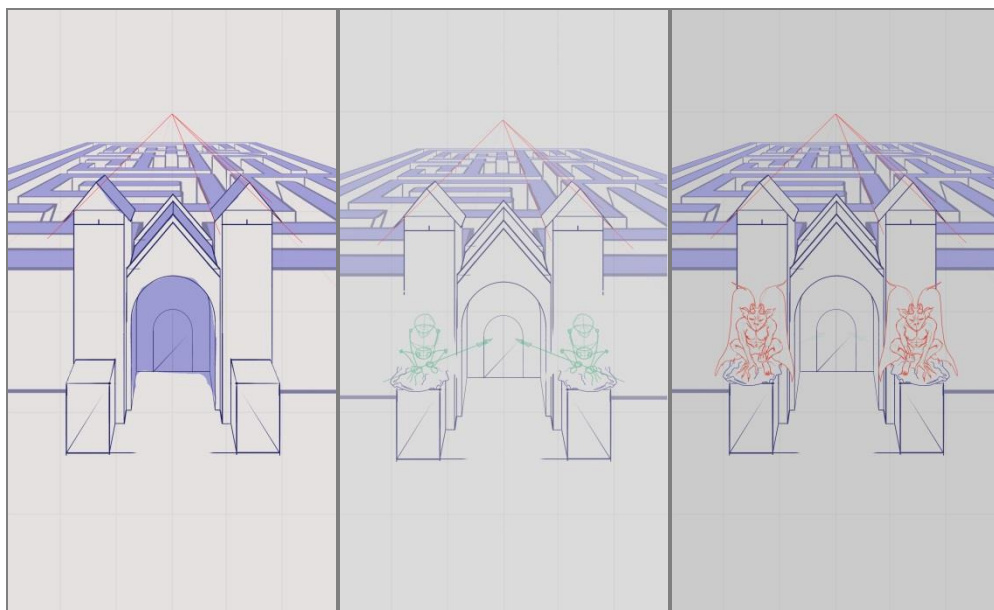


Figura 43: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Umbral”*
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia)



Análisis

Para Campbell (1949), el adentrarse en el territorio de lo desconocido y cruzando el primer umbral del viaje heroico, representa adentrarse profundamente en sí mismo pudiendo visualizar las trampas que la mente pone ante nosotros, en otras palabras es el primer paso al viaje laberintico del subconsciente, el viaje del autoconocimiento personal.

Partiendo de lo anterior se toma el laberinto como representación del caos y el desconocimiento, adentro de este laberinto no sabemos que horrores nos encontraremos, es una preparación para conocernos mejor a nosotros mismos; la entrada al laberinto está custodiada por dos gárgolas representando los guardianes de la zona sagrada. En la fantasía los guardianes del umbral, son custodios que suelen ser seres mitológicos o monstruos como Ogros, Sirenas, Faunos, perros de tres cabezas, minotauros, que representan ese temor a lo desconocido, en este caso las gárgolas tienen este propósito, ya que comúnmente se colocan en grandes iglesias y catedrales góticas, para atemorizar y evitar la entrada de los pecadores al templo produciendo un inmenso terror en ellos.

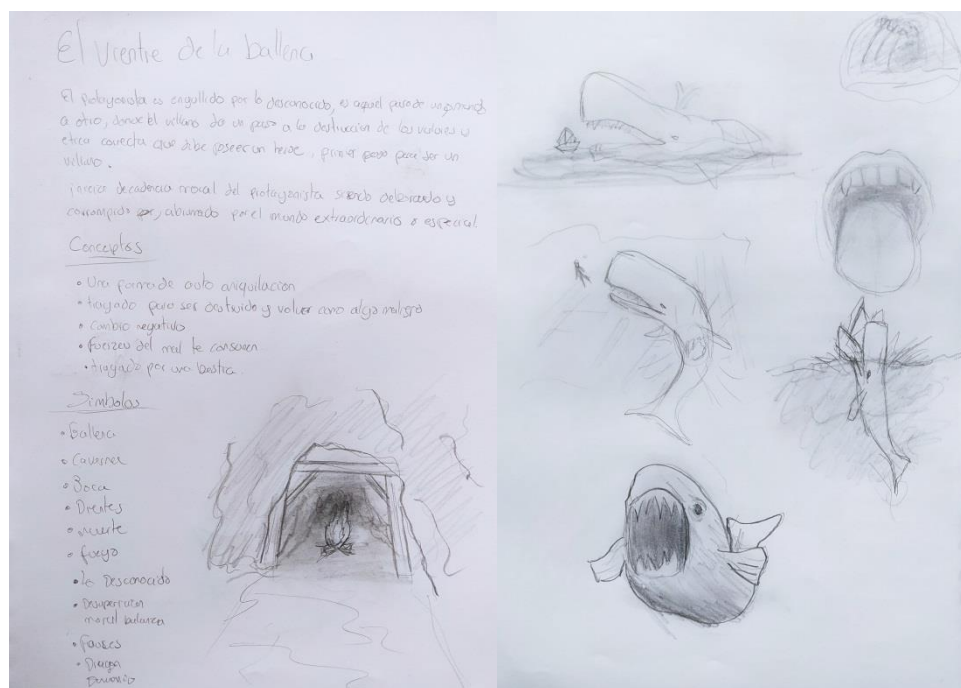
Figura 44: Carta final “El Umbral” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.5v - El Vientre

El protagonista es engullido por lo desconocido, es aquel paso de un mundo a otro, dónde se inicia el cambio de la corrosión, el villano da un paso a la destrucción de los valores y ética correcta que debería poseer un héroe o un ser bondadoso, por consecuencia se adentra más en el camino de la perdición del héroe.

Figura 45: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Vientre”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Aquí continúa la decadencia moral del protagonista siendo abrumado, devorado y corrompido por el nuevo mundo al que se enfrenta. Para aquel que avanza por los pasos del villano la transición de los dos mundos resulta más violenta, diferente a aquel que afronta su camino con la convicción del desapego a sus intereses, por lo tanto el sujeto que no acepte este cambio, en el que deberá eliminar sus propias ambiciones se verá condenado a sufrir un desgaste físico y psicológico en la transición por del mundo conocido y el mundo del subconsciente.

Por consecuencia de la debilidad o debilitamiento sufrido generado por los guardianes del umbral y el cambio de mundos no tendrá la fortaleza necesaria para afrontar los retos, este

camino, terminara derivando en un sendereo de la auto destrucción del *Yo*, prevaleciendo su condición ególatra y egoísta.

Figura 46: *Saturno devorando a un hijo*, por Francisco de Goya (1819–1823).

([https://es.wikipedia.org/wiki/Crono#/media/Archivo:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_\(1819-1823\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Crono#/media/Archivo:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_(1819-1823).jpg)).



Conceptos:

- Una forma de auto aniquilación
- Ser tragado y destruido dando paso a algo maligno
- Debilitamiento del ser
- Inconciencia del rumbo tomado, rumbo a un camino a la degeneración
- Tajado por una bestia
- Fuerza maligna comienzan a consumir

Referencias visuales:

- Ballena
- Caverna, túnel
- Boca
- Dientes

- Muerte
- Fuego
- Destrucción moral la balanza
- Fauces
- Dragón, demonio

Figura 47: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Vientre” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

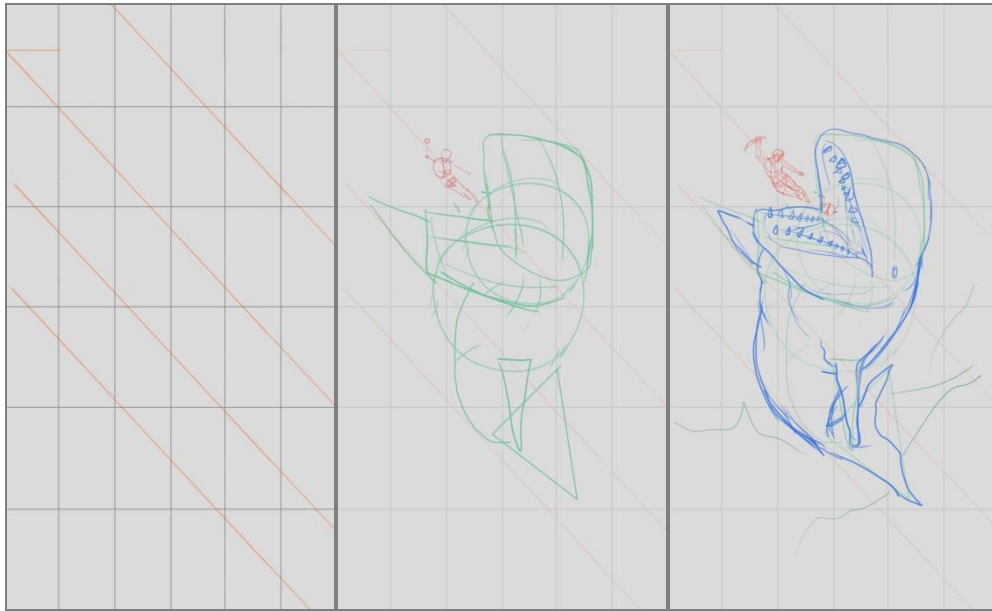


Figura 48: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Vientre”*
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

La carta usa el recurso de la ballena usada en muchas historias para representar el paso violento, el ser tragado, el sujeto será inminentemente tragado huye de lo desconocido mientras la balanza que portaba el sujeto se ve engullida por las fauces del animal repletas de dientes dispuestos a destruir la carne; del vientre de este surgen las llamas que consumirán la brújula moral del protagonista, destruyendo la balanza que le permite distinguir entre el bien y el mal, delimitando su proceso de decadencia.

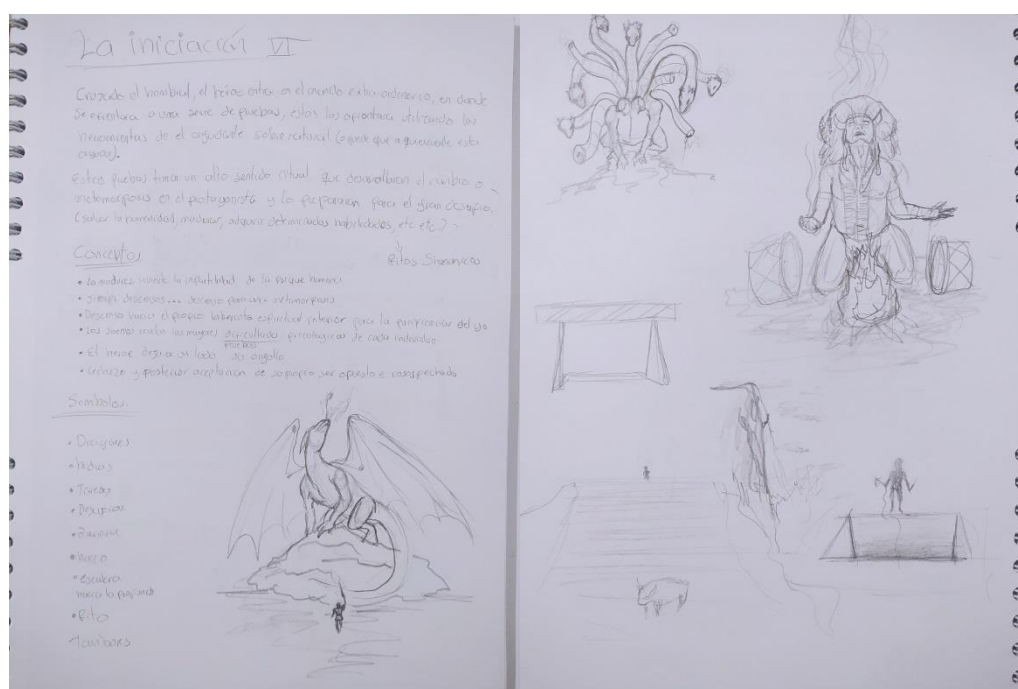
Figura 49: Carta final “El Mundo” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.6- La Iniciación

Una vez cruzado el umbral el héroe entra al mundo extraordinario o especial, se describe como un camino largo, el descenso profundo al inconsciente, al mundo de los sueños, este es realmente el primer paso para el inicio de la metamorfosis donde el héroe enfrentara una serie de pruebas impuestas por las necesidades o desbalances psicológicos, «*En el vocabulario de los místicos, ésta es la segunda etapa del Camino, la de “purificación del Yo”*» (Campbell, 1949, p. 63), en esta etapa el héroe afronta los desafíos de este nuevo mundo utilizando las herramientas proporcionadas por la ayuda sobrenatural (O puede que aquí en este punto reciba la ayuda del *Mentor*).

Figura 50: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Iniciación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Estas pruebas tienen un alto sentido ritual que va a desarrollar paulatinamente el cambio en el protagonista limpiando sus sentidos enfocándolo en las cosas trascendentales, acciones que lo preparara para el gran desafío (salvar la humanidad, mejorar como persona, madurez, adquirir determinadas habilidades, etc. El paso de la transmutación la renovación del ser por medio de la muerte), como explica Campbell (1949), en los rituales shamanicos siberianos que por medio del ritual caen en trance, descienden al inframundo superando pruebas

extremadamente arriesgadas, esta situación es usada para identificar y recuperar almas que están perdidas o desviadas en el otro mundo por culpa de enfermedades u otras condiciones, allí en el otro mundo debe de superar cierto número de obstáculos para lograr dicho propósito.

Joseph Campbell (1949), también afirma que la madurez invierte la situación de la infantilidad de la psique humana, pero esos resquemores siguen viviendo de una u otra forma en la libido.

Conceptos:

- Los sueños revelan las mayores dificultades o pruebas psicológicas específicas de cada individuo
- Siempre es necesario realizar un descenso para alcanzar una metamorfosis.
- el héroe debe hacer a un lado su orgullo para poder superar sus pruebas.
- El héroe, *«la figura en el mito o la persona que sueña, descubre y asimila su opuesto (su propio ser insospechado) ya sea tragándose o siendo tragado por él.»* (Campbell, 1949, p. 67) en otras palabras el héroe rechaza su opuesto su propio ser insospechado, se lo traga, pero finalmente descubre que su opuesto interior no es algo distinto a él, pertenece a él y lo asimila.

Referencias visuales:

- Dragones
- Hidras
- Tareas o trabajos
- Desafíos
- Barreras
- Escalera hacia las profundidades
- Trance ritual
- Tambores

Figura 51: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Iniciación”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

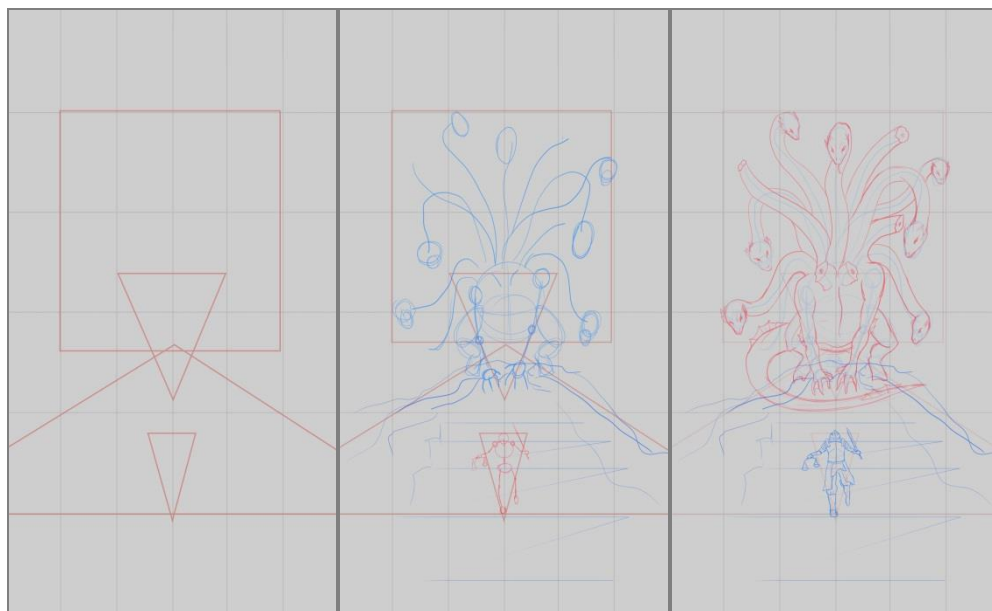


Figura 52: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Iniciación”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

En mitología tal vez uno de los desafíos o tareas más conocidas, son los 12 trabajos impuestos por el Rey Euristeo a Heracles, quien buscaba redención tras haber asesinado a su familia, termina acudiendo al oráculo de Delfos que le indica seguir las órdenes del Rey de Argólida por doce años. De sus trabajos más famosos, el segundo, fue matar a la hidra de Lerna.

Figura 53: Antonio Pollaiuolo: *Hércules y la Hidra*, sobre 1475.
(https://es.wikipedia.org/wiki/Los_doce_trabajos_de_Heracles#/media/Archivo:Twelve_Labours_Atemps_Inv8642.jpg).



De acuerdo con lo ya mencionado, es así como esta criatura mitológica (La hidra) es retratada en la ilustración *Figura 51* y *53*; esta es usada para simbolizar las duras pruebas que el héroe debe enfrentar con 12 cuellos representando las 12 tareas de Heracles, un guerrero le hace frente a la hidra con una espada y una balanza que representan las herramientas otorgadas por el mentor anteriormente, la espada para combatir el mal y la balanza para tener un juicio correcto de las cosas, también porta una armadura como indicativo que está dispuesto a afrontar los retos y su correspondiente transmutación.

La hidra custodia un tesoro, la representación física del elixir, del premio a obtener tras superar las pruebas, en el caso de Heracles la redención y la inmortalidad, pero también puede ser un elixir, una poción mágica, una piedra preciosa, una lección moral o una transformación que le permita alcanzar la iluminación divina.

Figura 54: Carta final “La Iniciación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

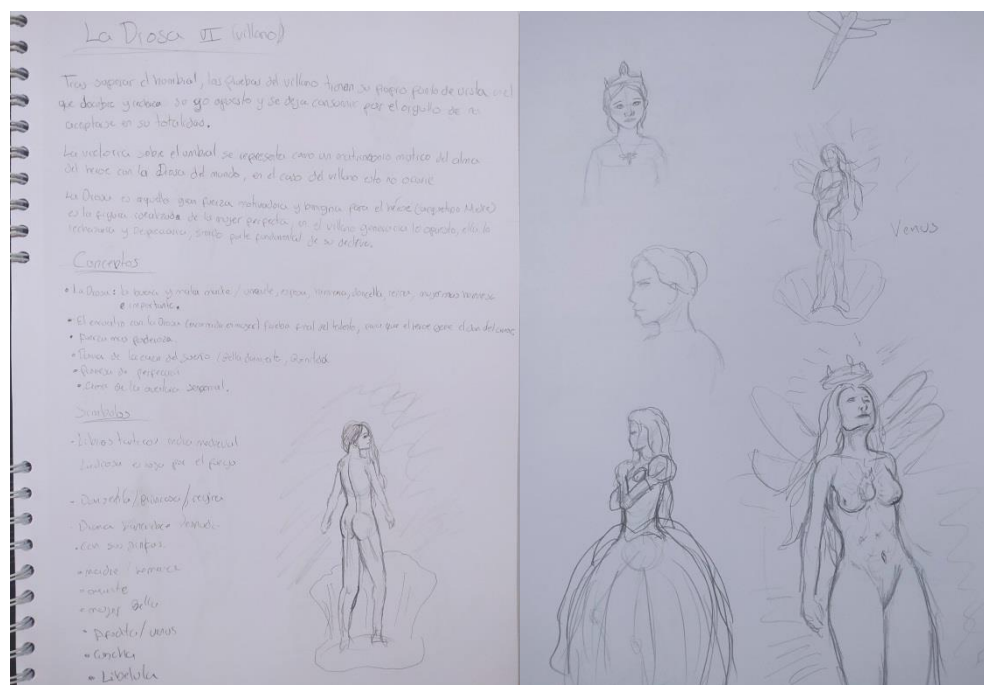


2.2.7- La Diosa

La Diosa es aquella gran fuerza motivadora, protectora y benigna para el héroe representada en el arquetipo de la madre buena, joven y bella, la reina del mundo de lo desconocido, es aquella figura idealizada de la mujer perfecta, «*La Dama de la Casa del Sueño es una figura familiar en el cuento de hadas y en el mito.*» (Campbell, 1949, p. 68). En el caso de aquel que siga el camino oxidado y corrupto generaría lo contrario, esta diosa le daría la espalda a la promesa de villano, lo rechaza y desprecia, siendo así parte fundamental de su caída y declive.

Figura 54:

Figura 55: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Diosa”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



El protagonista, en su camino a través del mundo especial o mágico se encuentra con la diosa; según Campbell (1949), para el héroe «*el encuentro con la diosa (encarnada en cada mujer) es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor (caridad: amor fati), que es la vida en sí misma*» (Campbell, 1949, p. 72). Esta figura femenina equivaldría al amor protector de la madre, simboliza el máximo poder femenino para el protagonista (como dictamina *el monomito*), tiene clara su representación y función «*Es el modelo de todos los modelos de belleza, la réplica de todo*

deseo, la meta que otorga la dicha a la búsqueda terrena y no terrena de todos los héroes. Es madre, hermana, amante, esposa » (Campbell, 1949, p. 68)

Figura 56: *La Emperatriz y la Papisa; cartas del tarot, arquetipos maternos*
(<https://www.wikitarot.es/>).



Conceptos:

- La mujer es la guía a la cima sublime de la aventura sensorial.
- Para Nichols (1980) el arquetipo de la madre representa una fuerza unificadora y regeneradora
- Descanso para el héroe
- Fuerza más poderosa
- Promesa de perfección
- Dama de la casa de los sueños

Referencias visuales:

- Diosa roja; fuego de la vida la Tierra. En los libros tántricos de la india medieval.
- Doncella, Princesa, Reina
- Diana o Artemisa desnuda con sus ninfas
- La venus como representación hermosura y perfección femenina
- Libélula

- Alas
- Emperatriz y papisa del tarot, figuras arquetípicas maternas
- Águila real

Figura 57: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Diosa” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

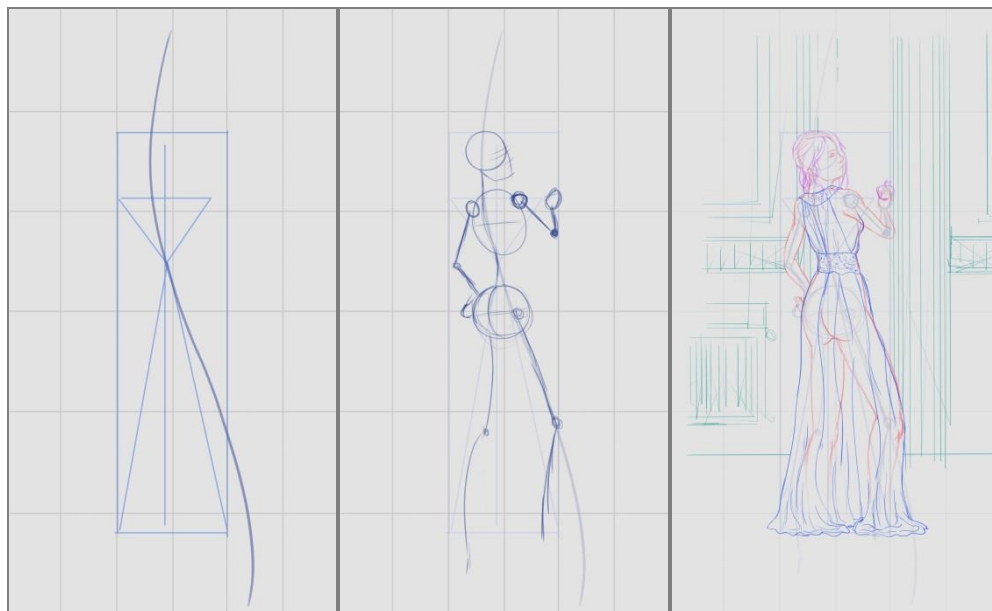


Figura 58: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Diosa”
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

El personaje establecido en esta carta es una hermosa doncella adentro de sus aposentos donde le brindara una zona de descanso al héroe, esta posee dos alas de águila compuestas de energía, traslucidas, que protegen, y al igual como se establece con la emperatriz en el análisis de Sallie Nichols, las alas poseen la capacidad de «conectar el cielo con la tierra, el espíritu con la materia» (Nichols, 1980, p. 129), y al evocar las extremidades de esta ave real (el águila) que según Nichols, representa el principio femenino, a la vez que la conexión con el espíritu.

Campbell (1949), nos cuenta que en los libros tántricos de india, existe una Diosa roja llamada Mani-dvipa, Posee el poder del fuego de la vida en su interior, « las galaxias de los espacios mayores, están dentro de su vientre. Porque ella es la creadora del mundo, siempre madre y siempre virgen» (Campbell, 1949, p. 70), ella es esa fuerza creadora que renueva la vida de todo lo existente. La damisela de la carta posee al igual que Mani-dvipa el fuego de la vida al igual que un micro cosmos en sus adentros, manifestando esa fuerza revitalizadora.

Figura 59: *Mani-dvipa, Deidad Hindú* (<https://respuestas.me/q/diferencia-entre-bhuvaneswari-y-lalitha-devi-y-su-ubicacion-60305158521>).



La Diosa porta una tiara que reafirma su condición divina, de mujer esplendida dueña del mundo de la ensoñación, mientras que en su mano derecha porta un cetro, símbolo de poder soberanía y mando, reafirmando su estatus de autoridad para con el héroe y con el mundo en el que habita, usa un vestido que protege su cuerpo escondiendo sus atributos igual que lo hace al darnos la espalda.

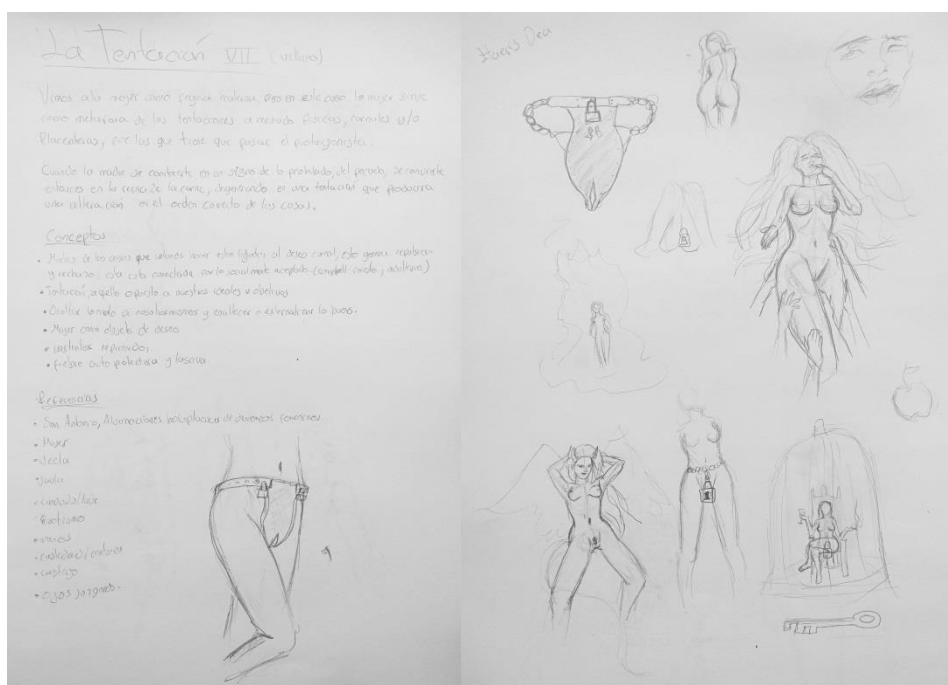
Figura 60: Carta final “La Diosa” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.7v - La Tentación

La mujer como metáfora de las tentaciones a menudo físicas carnales y/o placenteras. Es uno de los desafíos más grandes por los que tiene que pasar el protagonista, mientras que en el camino del héroe este superaría y vencería sus propias tentaciones físicas, ya que por el contrario en el camino tenebroso del aspirante a villano se ve tentado y atraído, cayendo ante sus deseos obscenos y terrenales.

Figura 61: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Tentación”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Según Campbell (1949), las pruebas que sufre el héroe, los desafíos preliminares a sus últimas experiencias y hechos, las cuales amplifican su conciencia, le capacitan para resistir la posesión de la madre controladora, la madre mala, lo que indica que el villano sufriría el rechazo protector de la madre, que no renovarían las energías al protagonista, un paso más hacia el declive por un factor externo de su círculo más cercano que lo impulsa a la oscuridad.

Mientras el encuentro con la diosa le permite descansar, a no ser que se convierta en algún signo de lo prohibido, si esto ocurre esta se convertirá en la reina de la carne, degenerando en una tentación que producirá una alteración del orden correcto de las cosas.

Para Campbell (1949), Cuando se nos revela que muchas cosas de las que solemos hacer o pensar están muy ligados al deseo y olor de la carne, al percatarnos de esto es común sentir a veces un momento de repulsión, « *nos rehusamos a admitir dentro de nosotros mismos o dentro de nuestros amigos la plenitud de esa fiebre incitante, protegida en sí misma, maloliente, carnívora y lasciva que es la verdadera naturaleza de la célula orgánica*» (Campbell, 1949, p. 74) al darnos cuenta de estos impulsos tendemos a ocultar lo malo de nosotros mismos y externalizamos o enaltecemos lo que consideramos bueno o lo socialmente aceptado y correcto. (Campbell lo relaciona al incesto, complejo de Edipo, y al adulterio).

Figura 62: Talla de súcubo alado en el exterior de una antigua taberna inglesa, lo que sugiere que dentro pudiera haber un burdel (De © Andrew Dunn - <http://www.andrewdunnphoto.com/>,

CC BY-SA 2.0,

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=579088>).



Conceptos:

- La tentación aquello opuesto a tus objetivos o ideales que quieres alcanzar.
- Ocultamos lo malo de nosotros mismos y externalizamos o enaltecemos lo bueno.
- El pecado
- Mujer como objeto de deseo carnal, representación de las tentaciones físicas y mundanas
- Instintos reprimidos
- Lo socialmente rechazado o aceptado

- Fiebre enérgica, auto protectora y lasciva
- San Antonio, cuando practicaba sus austeridades en la Tebaida Egiptcia, *«era perturbado por alucinaciones voluptuosas perpetradas por demonios femeninos atraídos por su soledad magnética»* (Campbell, 1949, p. 76)

.Referencias visuales:

- Erotismo
- Mujer con grandes atributos físicos
- Jaula, candado, llave
- Manos
- castigo castidad/ cinturón
- Ojos juzgando
- Súcubo
- Veela
- Demonios femeninos
- Vino / Alcohol
- Manzana

Figura 63: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Tentación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).*

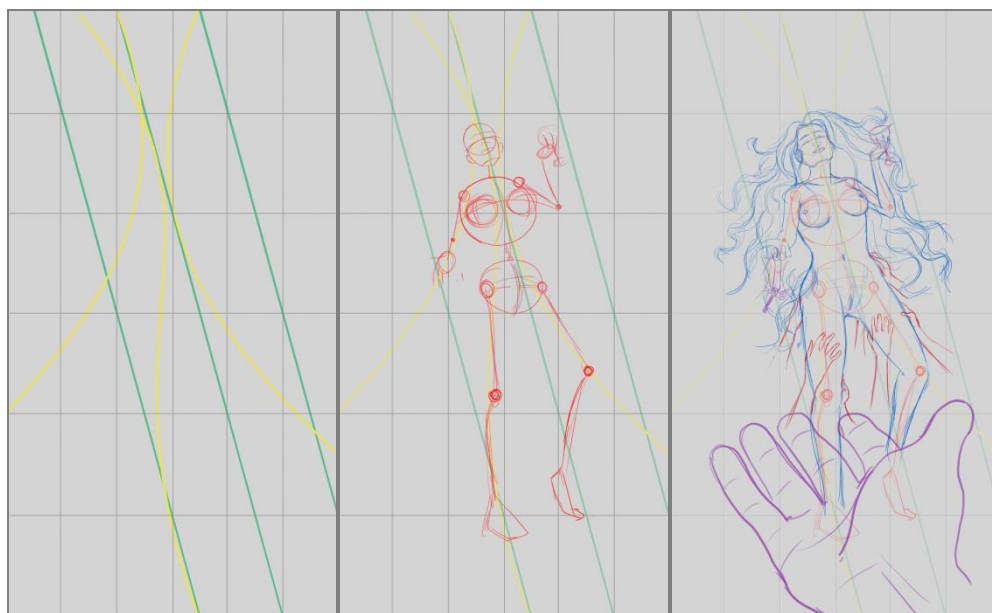


Figura 64: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Tentación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

La Tentación nos habla simbólicamente de la mujer como objeto de deseo y siendo uno de los seres que se aprovecha de esta apariencia son las Súcubos, son demonios con la apariencia de una hermosa y sensual fémina, la cual se introduce en los sueños de los jóvenes y de los monjes para seducirlos con fantasías carnales y conducirlos al pecado. En la construcción de la carta se plasma un súcubo, una mujer de buenos atributos, líneas curvas y seductoras, también tiene cuernos y una cola demoniaca, en su mano izquierda sostiene una copa de vino, que representa los excesos, mientras que en la derecha posee el fruto prohibido del pecado, una manzana que representa la lujuria y lo prohibido, el pecado original.

En la *Figura 63 y 64*, la súcubo ofrece la manzana al protagonista para que caiga en sus deseos carnívoros y lascivos, la mano de este pretende aceptar el regalo del pecado, el placer terrenal, igualmente se aprecian unas manos que han caído en la avaricia de la tentación y lujuria, ansían alcanzar el sexo de la súcubo pero está protegido por un candado, un cerrojo, seguramente impuesto por la sociedad que dictamina lo perverso, lo pervertido, lo inmoral.

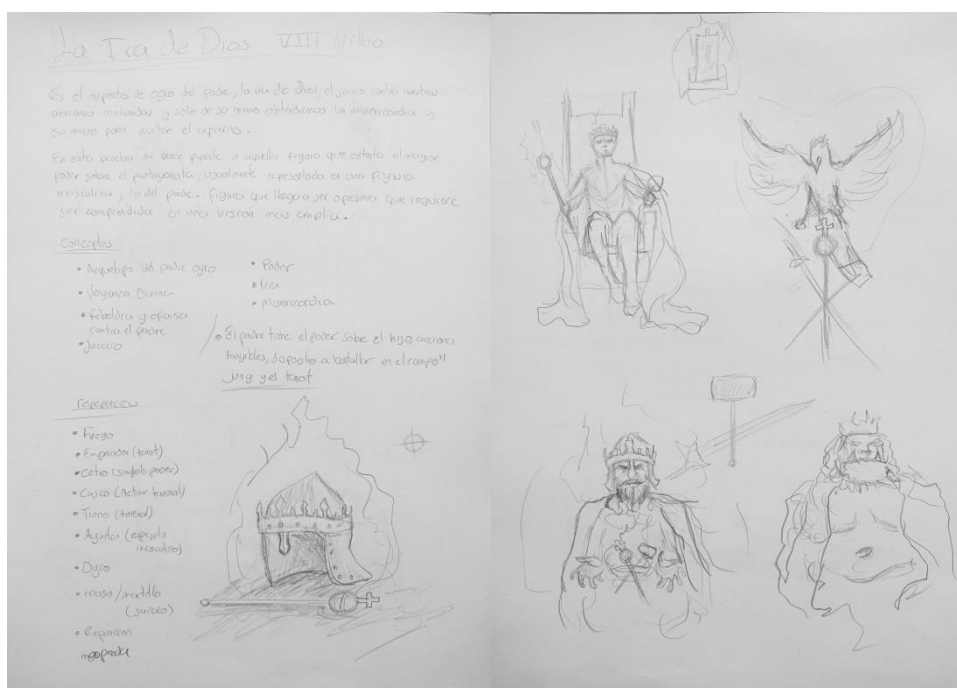
Figura 65: *Carta final “La Tentación”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.8- Ira de Dios

«El Arco de la Ira de Dios está tenso, y la Flecha preparada en la Cuerda. Y la Justicia apunta la Flecha hacia tu Corazón y tira de la Cuerda; y eso no es más que un puro Placer divino » (Campbell, 1949, p. 76). En este estadio el aspecto de ogro del padre, la ira de dios, representa el juicio contra nuestras acciones malvadas, donde existe la rebeldía y ofensa contra el padre, solo de su mano obtendremos la misericordia y con su guía evitaremos caer al infierno. Dios es un ser misericordioso que puede ofrecer tanto castigo y apoyo en igual proporción, porque al final de todo el padre pretende propiciar un cambio positivo a sus hijos.

Figura 66: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “Ira de Dios” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



En esta prueba se tiene que hacer frente a aquella figura que ostenta el mayor poder sobre el protagonista usualmente representado con la figura del arquetipo Paterno (o el emperador en el caso del tarot). Esta figura que llega a ser opresora y controladora, «*el aspecto de ogro del padre es un reflejo del propio Ego de la víctima, derivado de la sensacional escena infantil que se ha dejado atrás, pero que ha sido proyectada para el futuro* » (Campbell, 1949, p. 40), esa misma escena propicia en el sujeto un estancamiento en el pecado, distorsionando su realidad, para superar esta instancia se tiene que lograr comprender en su totalidad el actuar de

Dios, elevarse a la altura de la conciencia del padre adquiriendo una visión más general y amplia, para llegar a la reconciliación, el perdón mutuo, Campbell indica (1949), que la reconciliación es propiciada por el abandono del *súper-ego* y el *id reprimido* (arrogancia y el pecado).

De acuerdo con lo anterior mencionado, para el héroe desahuciado del camino de la rectitud, en su arrogancia y resentimiento por los factores que osaron lastimarlo, no logra liberarse del pecado y se niega a entender y aceptar el poder del padre ogro, lo rechaza y odia de por vida, no acepta su juicio ni sus castigos, destruye ese vínculo.

Conceptos:

- Abandono del súper-ego y la identidad reprimida
- Arquetipo del padre ogro
- Venganza de dios
- Rebeldía y ofensa contra el padre
- Juicio de acciones
- Reconciliación
- Ira
- Desobediencia y misericordia
- Poder máximo, el rey de lo desconocido, el opresor
- La fuerza de máximo poder que controla al protagonista
- Nichols (1980) El padre tiene el poder de acción sobre el hijo acciones tangibles (físicas) dispuestas a batallar en el campo de batalla “Jung y el tarot”

Referencias visuales:

- | | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| • Fuego | • Casco o Yelmo |
| • Espada | • Trono terrenal |
| • Emperador | • Águila espíritu masculino |
| • Cetro símbolo de poder | • Maso o Martillo (poder de juzgar) |

Figura 67: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “Ira de Dios”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

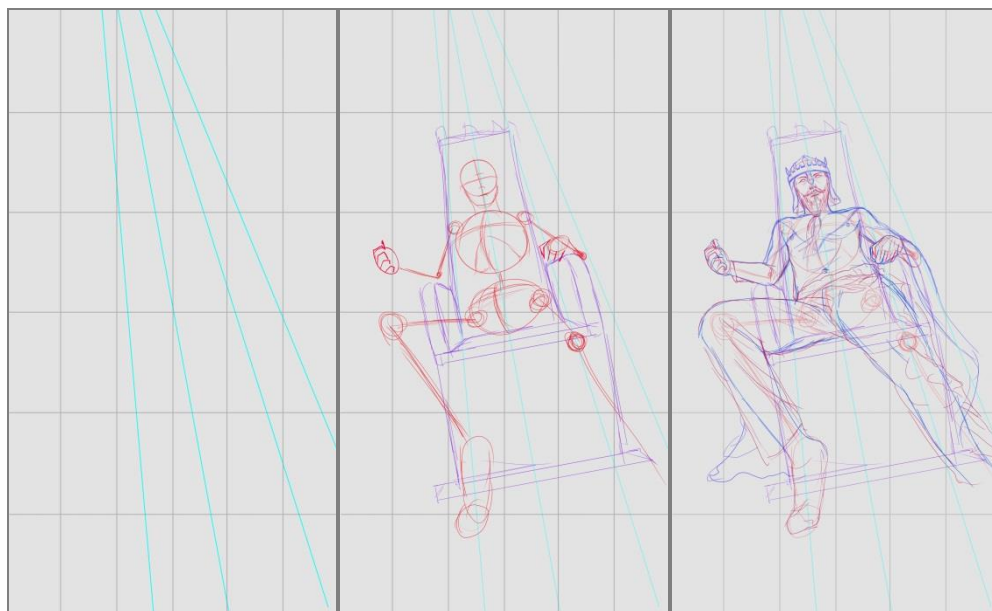


Figura 68: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “Ira de Dios”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

El emperador en el tarot es la representación de la « ley masculina del espíritu sobre la naturaleza. Esta ley es la encarnación del principio racional, lo cual es un aspecto del arquetipo del Padre. Éste ordena nuestros pensamientos y energías conectándolos con la realidad de manera práctica » (Nichols, Van der Post, 1980, p. 22). En este caso ilustrativo el padre ogro o el emperador dictador, se presenta en esta carta, ubicado reposando en su trono asentado en la tierra, lo que indicaría el poder de acción que tiene para con el protagonista, un reflejo de su estatus de poder, mientras que en su cabeza porta otra reafirmación de poder, su corona y el yelmo, objetos que definen el actuar terrenal del padre y su predisposición a entrar en una batalla, guerra o para efectuar algún castigo sin temor alguno.

Portando en la mano izquierda otra reafirmación de su estatus de mandatario, el cetro, el cual está cubierto por unas llamas violáceas, que indican omnipotencia y el fulgor ardiente de la *Ira de Dios*, en su mano derecha porta una espada, no la empuña en forma de combate, solo reposa su mano sobre ella, pero no hay duda que en dado caso de tener que darle uso lo hará, esto indica también su naturaleza misericordiosa y benévola, pero que no dudara usar la espada del castigo si lo ve necesario.

Figura 69: *El Emperador; tarot marsellés* (<https://casakali.wordpress.com/2020/03/25/tarot-marsella-vs-tarot-raider-waite/>).



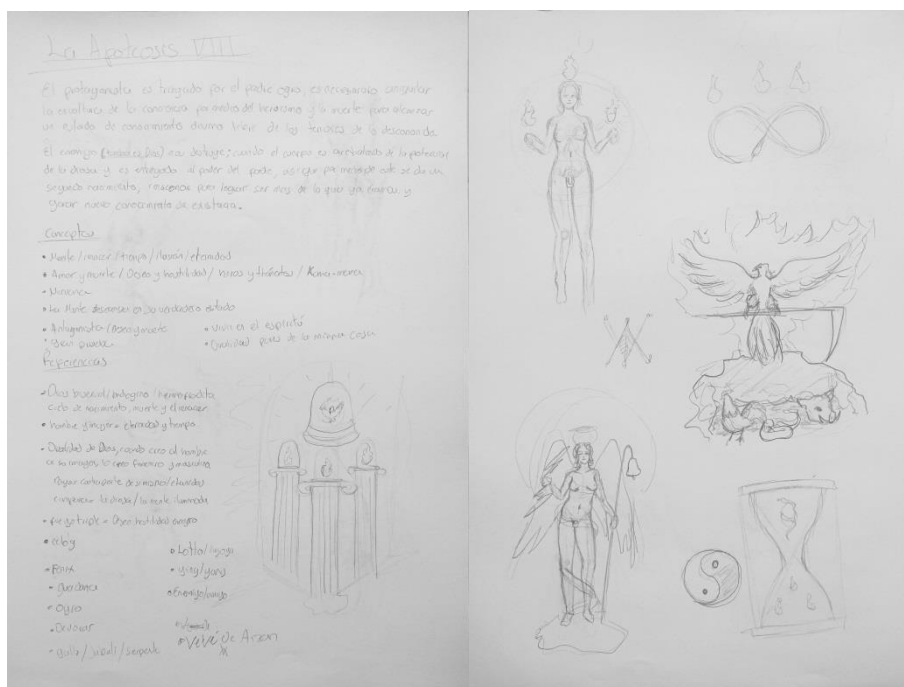
Figura 70: Carta final “Ira de Dios” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.9- La Apoteosis

En esta instancia, el héroe es tragado por el padre Ogro, iniciando *La Apoteosis*, que es la prueba definitiva de purificación que debe encarar el protagonista, es el estadio que llevará acabo el gran cambio, la limpieza del alma, una liberación espiritual y física. Para lograr ese objetivo, es necesario aniquilar la envoltura de la conciencia, destruir el *Ego*, las pasiones y las ilusiones terrenales propias, por medio del heroísmo, la muerte y la destrucción, elementos que le permitirán alcanzar un estado de conocimiento divino, libre de los terrores de lo desconocido, por medio del amor, la compasión, la felicidad y el renacer, situación que implica estar completamente limpio de las impurezas del *Ego*.

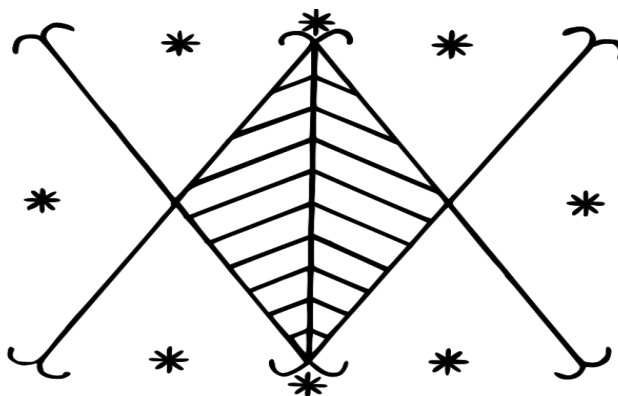
Figura 71: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Apoteosis”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



El sujeto que se vea « *desprovisto de deseos, compasivo y sabio, “con el corazón concentrado por el yoga, que considera todas las cosas de la misma manera, se ve a sí mismo en todos los seres y a todos los seres en sí mismo”* » (Campbell, 1949, p. 98), desechar los intereses personales, nos permite eliminar al mismo tiempo el miedo al cambio, pudiendo alcanzar nuestro máximo potencial como seres que han alcanzado una revelación divina, obteniendo el elixir que es la sustancia por la que emprendimos hacia la aventura en primera instancia

El enemigo (ese también es Dios) nos destruye, por lo que en este paso del camino heroico Campbell asegura (1949), que el cuerpo ha de ser arrebatado de la protección de la diosa, para posteriormente ser entregado al poder del padre, es así que por parte de este último tiene la tarea de destruir el ser y el espíritu del hijo, produciendo un segundo nacimiento y de esta forma purifique a el sujeto, viviendo en él solo lo bueno; así renacemos para lograr ser más de lo que ya éramos y ganar el nuevo conocimiento de la existencia. Este conocimiento de perfección divina y de renacimiento se sintetiza en la unión del poder de la madre y del padre, que construyen el poder divino perfecto y trascendental. «*La agonía de romper las limitaciones personales, es la agonía del crecimiento espiritual. El arte, la literatura, el mito y el culto, la filosofía y las disciplinas ascéticas son instrumentos que ayudan al individuo a pasar de sus horizontes limitados*» (Campbell, 1949, p. 111).

Figura 72: *Veve para el “Voodoo Loa” llamado Aizan (De chris - Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2149077>).*



Conceptos:

- Muerte, renacer, tiempo, ilusión, eternidad.
- Hermafroditismo como símbolo de perfección unión masculino y femenino
- Amor y Muerte, Deseo y Hostilidad (Eros y Thánatos / Kama-Mara) fuerzas que mueven al individuo y el mundo que lo rodea –
- El Nirvana (erradicación del engaño, deseo y hostilidad “fuego triple”) -
- La mente descansa en su verdadero estado
- Antagonista (Deseo y muerte)
- Muerte física o muerte en sí mismo para vivir en el espíritu

- apartarnos de la protección maternas, se nos destruye (muerte física, moral, espiritual o muerte en sí mismo para vivir en el espíritu) nos asimila el cuerpo universal y alquiler del padre (ogro), y así renacemos para ser más de lo que ya éramos.

Referencias visuales:

- Hombre y Mujer, Dios bisexual andrógino hermafrodita “ciclo de nacimiento muerte y renacer”; mujer = tiempo; hombre = eternidad; Dios / Diosa
- Dualidad de Dios quien, cuando creó el hombre a su imagen, lo creó a la vez femenino y masculino. Rayo (empuñada mano derecha) = contraparte de sí mismo/eternidad Campana (en la izquierda) = La diosa/ la mente iluminada.
- Fuego triple= Deseo, hostilidad y engaño = gallo, serpiente y jabalí
- Muerte / Nacimiento; fénix
- Eternidad y tiempo
- Loto / la joya, Ying / Yang, Enemigo / amigo
- Vevé de Aizan

Figura 73: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Apoteosis” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).*

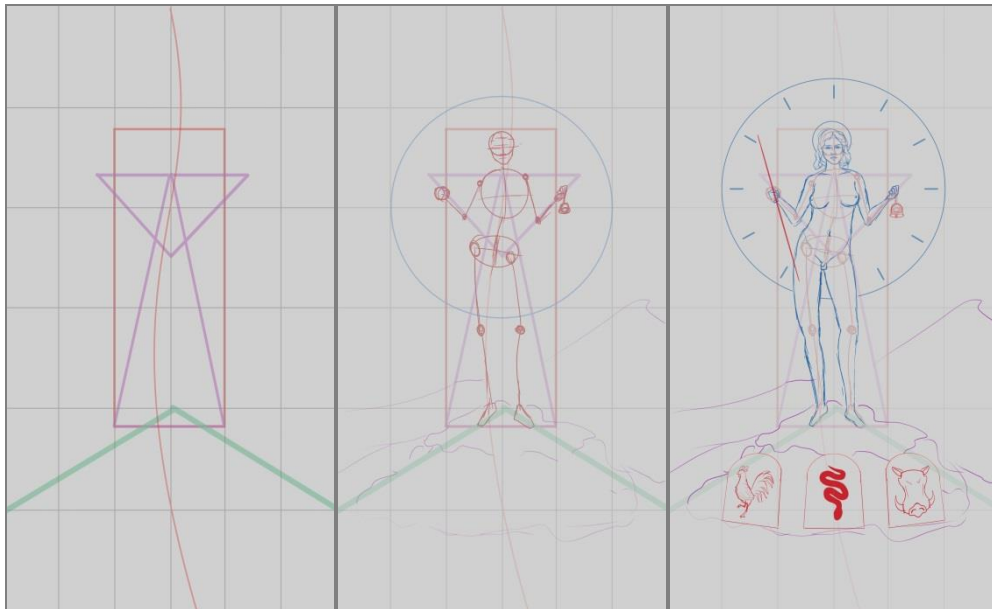


Figura 74: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “*La Apoteosis*” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

La metamorfosis que inicia en el camino de las pruebas y tiene su gran culmen durante *La Apoteosis*, representa un cambio que genera una especie de ser perfecto, eso indicaría que el protagonista adquiere esta condición de vida más rica gracias a superar este desafío de la muerte y la resurrección. En la mitología el ser perfecto se muestra como la suma de lo masculino y femenino, evidenciando a los seres andróginos, bisexuales o hermafroditas, como la representación de los mejores atributos del macho y la hembra, esta dualidad del bien y el mal, femenino y masculino está estructurado como la «*unión de los contrarios, por medio de la cual el Hombre (ahora hombre y mujer) se ha separado no sólo de la visión sino del recuerdo de la imagen de Dios.* » (Campbell, 1949, p. 91)

Este personaje andrógino representado en la ilustración *Figura 72 y 73*, tiene en su pecho una marca un símbolo llamado el Vevé de Aizan, este es un simbolismo Vudú en el cual se aprecian las dos “V” cruzadas, las cuales representan el andrógino primitivo, también

representa la unificación y relación del hombre con la naturaleza, a sus espaldas se aprecia un círculo asemejado a un reloj, que representa el domino y la superación de la muerte mediante la metamorfosis.

Campbell (1949), nos narra una historia de creación, la cual dotara de significado a la ilustración y la representación simbólica de los elementos que porta el ser andrógino en sus manos (*Figuras 72 y 73*), “el rayo y la campana”; «*Dios quien, cuando creó el hombre a su imagen, lo creó a la vez femenino y masculino. La mano derecha del varón sostiene un rayo, que es la contraparte de sí mismo, mientras que en la izquierda sostiene una campana* » (Campbell, 1949, p. 40), Campbell menciona, que el rayo es un símbolo de eternidad y método al mismo tiempo, mientras la campana representa a la diosa y la mente iluminada.

A los pies del personaje se encuentran tres lapidas, cada una con una imagen, el gallo, la serpiente y el jabalí, estas son las representaciones animales del fuego triple del budismo, según ellos estos tres elementos son los orígenes del mal, según esta cultura se debe erradicar del cuerpo estos sentimientos para así poder alcanzar satisfactoriamente el *Nirvana*; la serpiente representa, la hostilidad, el odio, la agresión, el gallo representa el deseo, la avaricia, el aferramiento y por último el jabalí que manifestaría el engaño, la ilusión, la ignorancia. En la carta *Figura 72 y 73*, estas tres corrupciones se encuentran en lapidas, están destruidas ya que el ser a alcanzado su estado de purificación erradicando estas fuerzas malignas gracias al renacimiento.

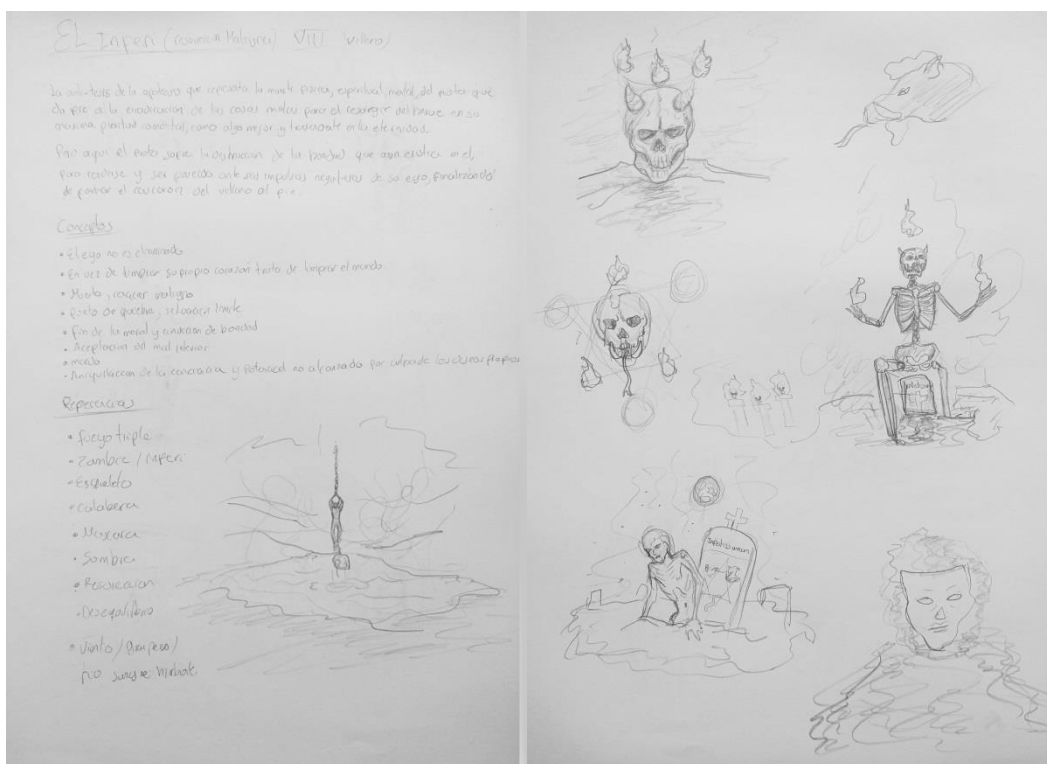
Figura 75: Carta final “La Apoteosis” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.9v - El Inferi

Tal cual como al héroe corrupto, aquellos que no logren la reconciliación con el padre les es imposible generar un cambio de renovación, una transformación proporcionada « *por voluntad de la Poderosa Fuerza del Espíritu de Dios sobre sus almas, todos los que no han nacido de nuevo, convirtiéndose en Criaturas nuevas, y no se han levantado de la muerte en el Pecado* » (Campbell, 1949, p. 40) El inferí que representa la muerte física, espiritual, mental y moral de nuestro protagonista, el cual no se encuentra preparado para afrontar un cambio existencial que le proporcione la luz divina, por consiguiente le es imposible aniquilar la contaminación que lleva arrastrando por su ser durante ya bastante tiempo, se queda estancado en las convicciones ególatras que terminaran destruyendo el *Yo* permaneciendo su identidad reprimida todos sus deseos sucios, putrefactos y egoístas quedan en un cascaron oxidado de maldad pura.

Figura 76: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Inferi” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Al contrario que el monomito, en la subversión de *La Apoteosis*, el protagonista en esta instancia sufre la muerte, la cual no desecha lo malo y negativo de sí mismo, en vez de eso termina de desechando lo bueno (sus buenos valores y moral) para rendirse y ser poseído ante sus impulsos malignos ya formándose por fin el cascaron del héroe caído, villano o antagonista.

En relación con lo anterior si «*en vez de pensar en sí mismo, el individuo se dedica al todo de su sociedad. El resto del mundo mientras tanto queda fuera de la esfera de su simpatía y protección*» (Campbell, 1949, p. 92), lo que vendría a significar que el individuo en vez de limpiar su propio corazón trata de limpiar el mundo, debido a que lo cree causante de todas sus problemáticas, situación que no es aceptable, es una excusa para no pensar en el bien común y sí en los principios egoístas y tentadores de sus propios deseos y ambiciones individuales.

Conceptos:

- Muerte, renacer maligno.
- Punto de quiebre, situación limite
- Fin de la moralidad y de la condición de bondad
- Aceptación de la condición más vil y negativa de nosotros mismos
- Miedo, putrefacción
- Aniquilación de la conciencia y potencial no alcanzado por culpa del *Ego* e intereses propios.
- Muerte del yo
- En vez de limpiar su propio corazón trata de limpiar el mundo
- Caída moral

Referencias visuales:

- | | |
|----------------|---------------------------|
| • Fuego triple | • Desequilibrio |
| • Zombie | • Victoria de la maldad |
| • Inferí | • Asesinato / destrucción |
| • Esqueleto | • Miedo |
| • Renacer | |
| • | |

Figura 77: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Inferi” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

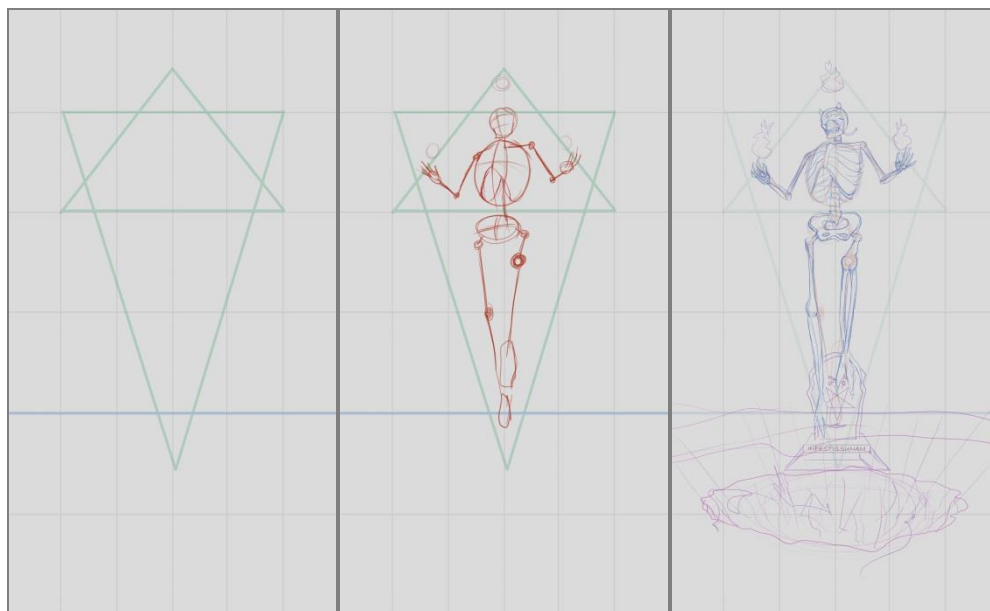
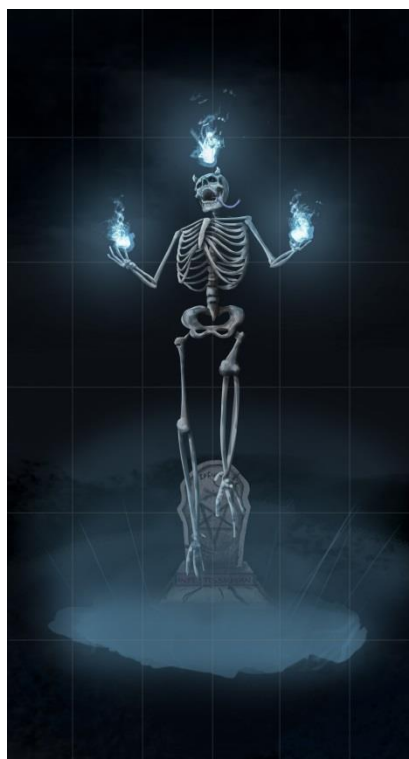


Figura 78: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Inferi” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

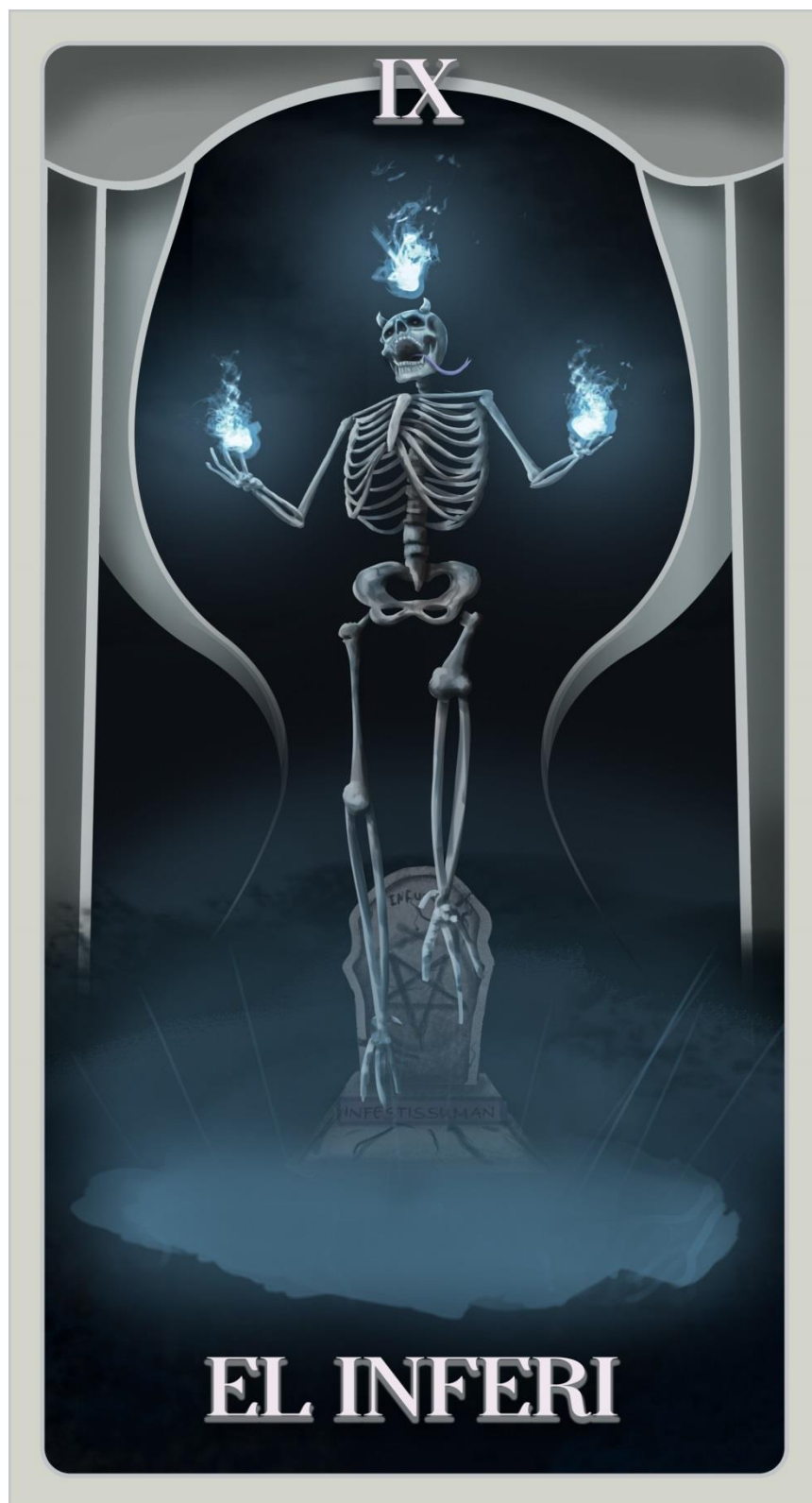
En el bestiario de la saga de “Harry Potter”, se puede encontrar unas criaturas retorcidas, los inferí, estos seres son cadáveres humanos que fueron poseídos por magia tenebrosa, para ser manipulados como títeres por un sujeto con grandes poderes oscuros. En correspondencia con lo anterior, en la carta (*Figura 77 y 78*), se puede apreciar un esqueleto del inframundo, un cadáver poseído por las fuerzas malignas, este esqueleto no posee rastros de carne, elemento que le connotaría algo de humanidad, es la representación de la muerte del *Yo*, la prevalencia de los pecados y las impurezas del *Ego*.

El protagonista ha caído en el poso más profundo, ha fallado su prueba de transformación, se ha estancado mientras se pudren sus buenos valores y su potencial heroico, siendo esclavizado por sus más bajas tentaciones y convicciones, cae ante el deseo, el engaño y la hostilidad, por lo que en su lápida está inscrita la palabra *Infestissuman* que en latín significa el más hostil, eso sumado al pentagrama refieren al mismo anticristo como símbolo de la más pura maldad.

Figura 79: *El inferí; en la saga de Harry Potter (https://aminoapps.com/c/harry-potter-espanol/page/item/inferi/moYp_X7Mf0Ix5gjkEodeeJdM5NnlabLvMv1).*



Figura 80: *Carta final “El Inferi”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

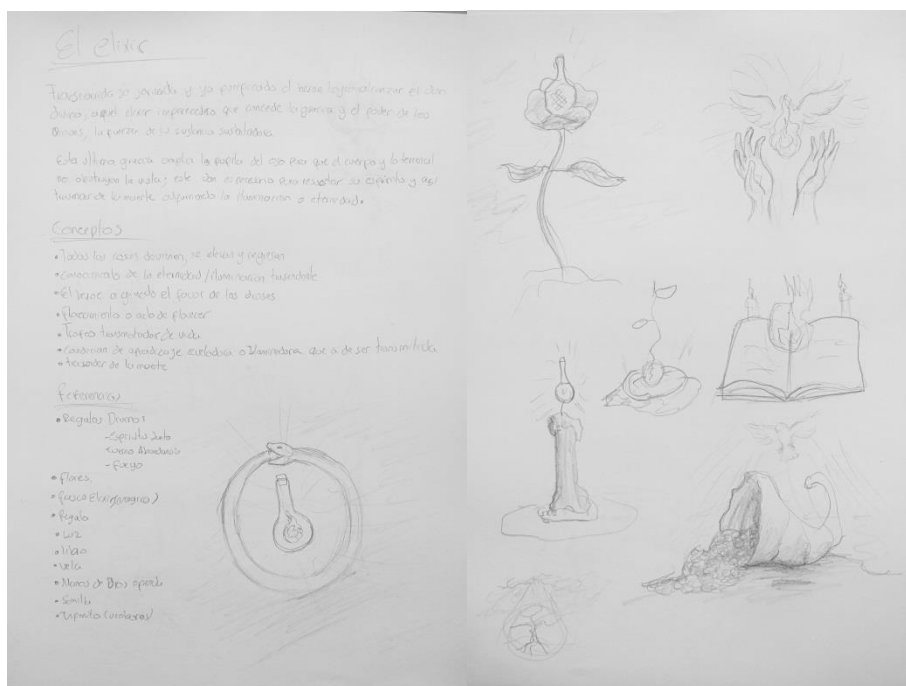


En concordancia con el análisis de *La Apoteosis*, este paso determinaría un resurgir maligno, por eso el esqueleto es expulsado de las profundidades renaciendo como ese ser demoniaco que ahora es portador del fuego triple, los pecados corruptores, los venenos que consumen el alma y la moralidad, el héroe caído asimila estos conceptos preparándolos para darles uso en el proseguir de su camino de declive.

2.2.10- El Elixir

Una vez transcurridos todos los acontecimientos y preparaciones, desde que el héroe inicia dura jornada, una vez cumplida la purificación por medio de la muerte y el renacimiento, el héroe logra alcanzar el don divino aquello por lo que emprendió el rumbo de la transmutación, aquel elixir imperecedero que concede la gracia y el poder de los dioses, la fuerza de su sustancia elemental del poder celestial.

Figura 81: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Elixir”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



En “el héroe de las mil caras” (1949), el propósito de esta sustancia es ampliar la pupila del ojo para que el cuerpo y lo terrenal no obstruyan la vista, este don es necesario para resucitar

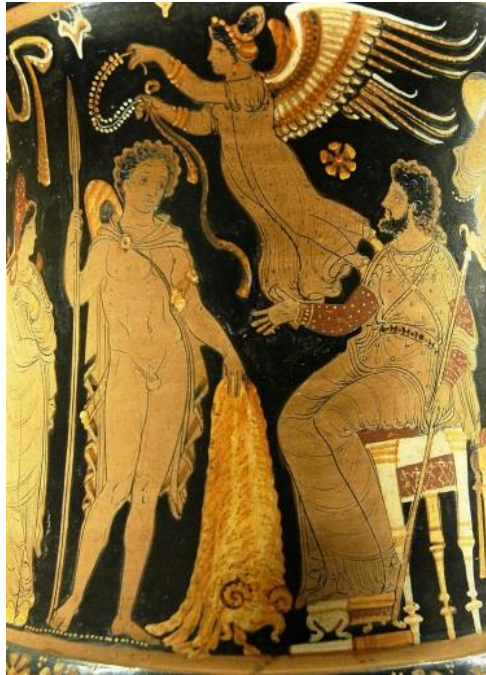
su espíritu y así trascender la muerte adquiriendo la iluminación o eternidad; en otras palabras eso implica que en el contexto del mito único establece que la gracia obtenida, es representada como un enaltecimiento de la sabiduría, la madures, el abrirse a los conocimientos de la vida y aceptarlos, Campbell (1949), pone el ejemplo de cuando el infante se desarraiga del seno de la madre, este se enfrasca en una explosión de euforia y fantasía, « *acompaña a dicha explosión lo arranca todo del cuerpo de la madre. Entonces el niño teme que se le castigue por dichos impulsos, esto es, que todo se extraerá de su propio interior* » (Campbell, 1949, p. 40), ahí es cuando se establecen las practicas del hombre adulto y su necesidad de dejar su mentalidad infantil para lograr ser algo en el mundo.

La Apoteosis marca esa gran prueba para el cambio o la obtención del propósito del inicio de la aventura, es el tesoro custodiado por el dragón, el vellocino de oro, la fuente de la juventud, la inmortalidad, la ascensión a los cielos después de haber descendido a los infiernos, es la cornucopia de la abundancia provista por los dioses, la esencia infinita de las deidades, «*La gracia suprema deseada para el Cuerpo Indestructible es la ininterrumpida residencia en el Paraíso de la Leche que Nunca se Agota. “Regocíjate, Jerusalén. Vosotros, los que la amáis, sea ella vuestra gloria* » (Campbell, 1949, p. 40)

Conceptos:

- Todas las cosas devienen, se elevan y regresan (Las plantas florecen, pero sólo para volver a la raíz. El volver a la raíz es como la búsqueda de la tranquilidad=destino.)
- Conocimiento de la eternidad
- El héroe ha ganado el favor de los dioses
- Florecimiento o acto de florecer
- Trofeo transmutador de vida
- Condición de aprendizaje reveladora o condición de iluminación que tiene que ser transmitida
- Trascender la muerte

Figura 82: *Jasón regresa con el vellocino de oro* por Pintor Marie-Lan Nguyen (2006)
 (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=530868>).



Referencias visuales:

- Regalos divinos Espiritu santo Cuerno de la abundancia, Fuego, espíritu santo, etc.
- Flores
- Frasco elixir
- Fuente de la juventud
- Regalo
- Luz , libro, vela
- Manos de dios ofrenda
- Semilla
- Infinito, uroboros, nudo infinito

Figura 83: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Elixir” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

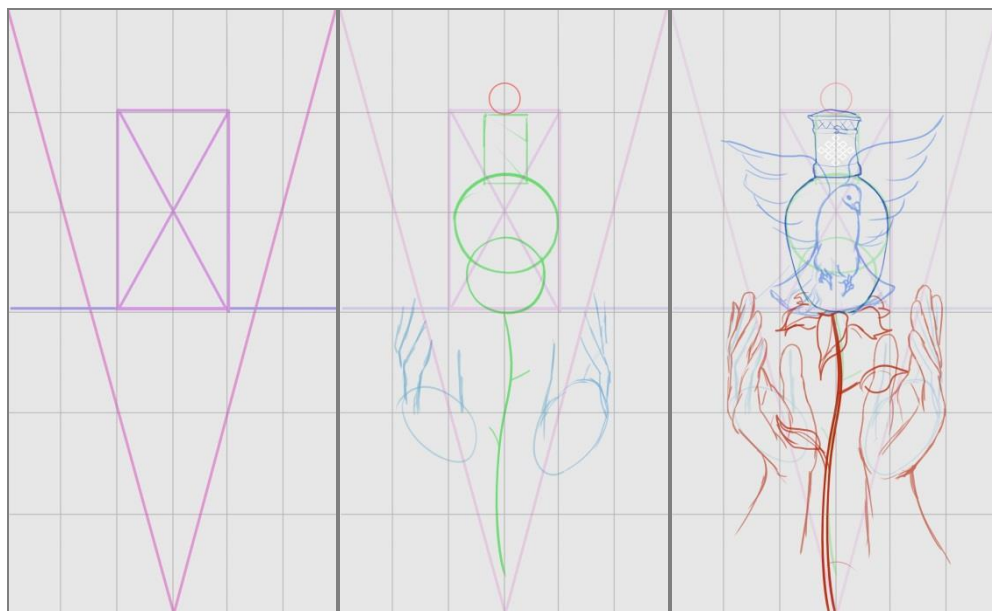


Figura 84: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Elixir” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

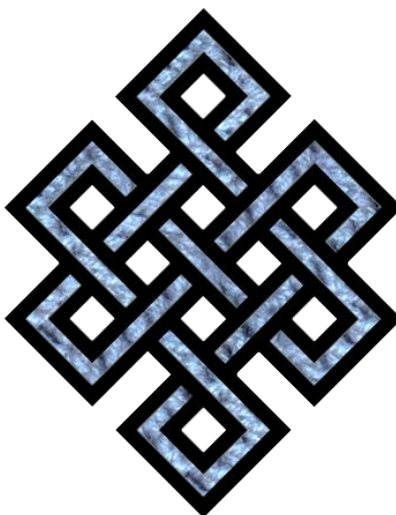


Análisis

El elixir se nos presenta como la gracia divina en forma de fuego y paloma resplandeciente *Figuras 82 y 84*, elementos que aluden a la representación del *espíritu santo*, que es una de las gracias y bendiciones divinas más conocidas, dicha sustancia brota del tallo de una flor como alegoría de la pureza y al ofrecimiento realizado por una fuerza natural y divina que otorga el crecimiento y desarrollo del individuo por medio de un nuevo nacimiento. Igualmente se aprecian las manos del héroe que reciben con gran anhelo el regalo extraído de dios.

Figura 85: *El nudo infinito; hecho por Rickjpellg,*

(https://es.wikipedia.org/wiki/Nudo_infinito#/media/Archivo:EndlessKnot03d.png)



Enfocando la vista hacia el contenedor de la gracia suprema, se presenta en los relieves de la tapa una serpiente mordeándose la cola, este símbolo es conocido como el *uroboros* que representa el ciclo infinito de las cosas, la infinidad; más abajo se aprecia la textura plasmada en la tapa del símbolo del budismo tibetano, el *Nudo infinito Figura83*, que representa la correlación del movimiento del tiempo, al igual que el sendero espiritual, justo la transición hacia lo que es eterno, libre de ataduras, del caos y la confusión.

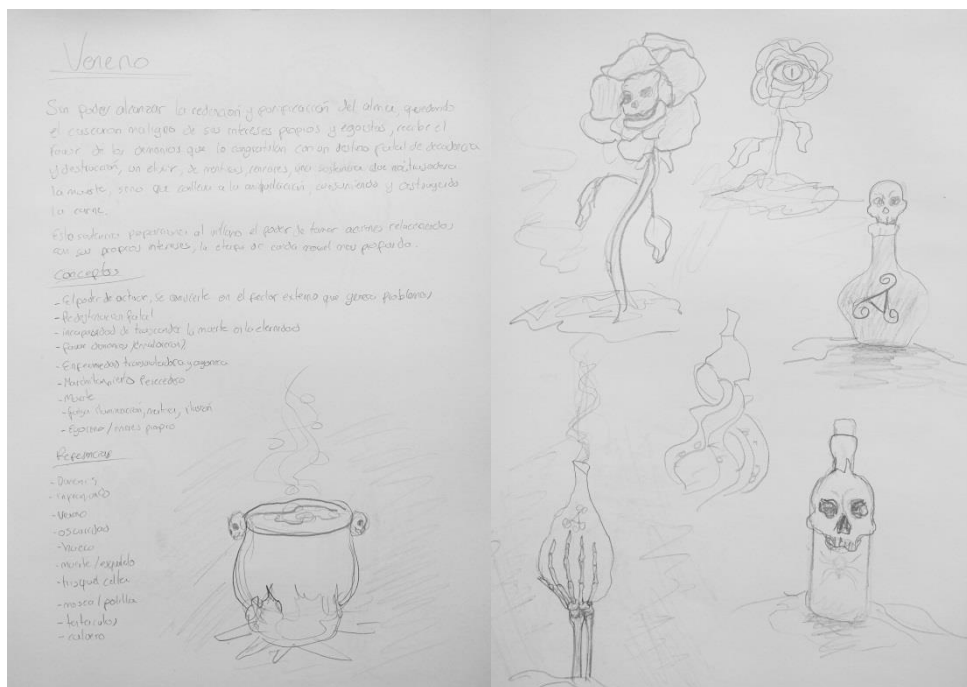
Figura 86: Carta final “El elixir” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.10v -El Veneno

Sin poder alcanzar la redención y purificación del alma; del protagonista solamente queda como restante el cascarrón maligno de sus intereses propios y egoístas, recibe el favor de los demonios que lo congratulan con un destino fatal de decadencia y destrucción, a cambio del poder caprichoso absoluto; un elixir, un brebaje, una mentira, rencores, falsa autocomplacencia, una sustancia que no lo trascenderá en la muerte sino que lo llevará a la aniquilación total liderada por el mal, consumiendo, marchitando su carne y su espíritu.

Figura 87: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Veneno”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Esta sustancia le proporciona al villano y como establece Klapp (1962), el don de alterar el orden establecido, el poder de tomar acciones en el mundo relacionados estrictamente con sus propios intereses, convirtiéndose en un factor o un agente creador de problemas caóticos para los demás, no importándole el bienestar del colectivo, colocándose a una altura mayor que la de ellos, sin importarle pasar por encima de los demás mientras obtenga sus deseos retorcidos.

Nos encontramos en la etapa de la caída moral más profunda hasta el momento, esta le concibe un don o en este caso una maldición la protagonista, la cual en principio parece algo bueno (que no lo es realmente) y que en su sed de poder, su juicio se ve nublado evitando que

pueda apreciar la realidad tal cual es, de cómo el veneno se apodera de su cuerpo para solo dejar el espacio de la inexistencia.

Esta recompensa maligna no fue el premio que salió a buscar el protagonista, que aunque parezca algo de gran valor que sustituiría el don final agraciado con el poder de los cielos, pero realmente este don demoniaco tramposos que finalmente obtuvo, no lo necesita bajo ningún concepto, solo es una falsa esperanza de poder ilimitado, poder que corrompe y mucho menos no fue lo que esperaba encontrar cuando emprendió su viaje pero le genera conformismo.

Conceptos:

- El poder de actuar, se convierte en el factor externo que genera los problemas - destino fatal
- Incapacidad de trascender en la eternidad
- Favor de los demonios/ Una maldición
- Enfermedad transmutadora y agónica
- Marchitamiento, perecedero –muerte
- Falsa iluminación, mentira, una ilusión
- Egoísmo e intereses propios

Referencias visuales:

- Demonios
- Veneno
- Oscuridad Hueco
- Muerte / esqueleto
- Trisquel celta (nacimiento vida y muerte) subvertido a la caída moral
- Mosca polilla
- Tentáculos
- Caldero

Figura 88: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Veneno”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

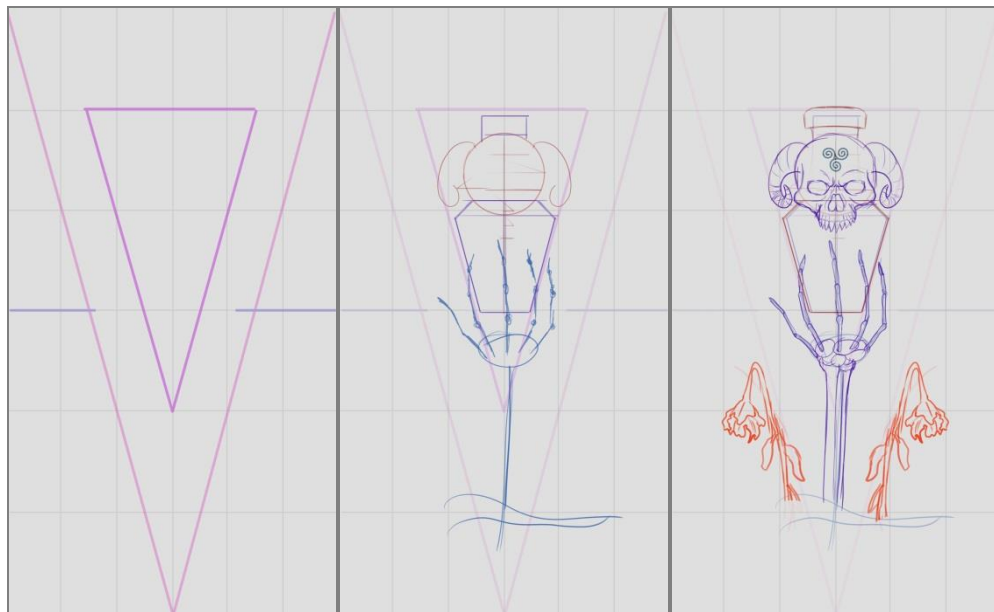
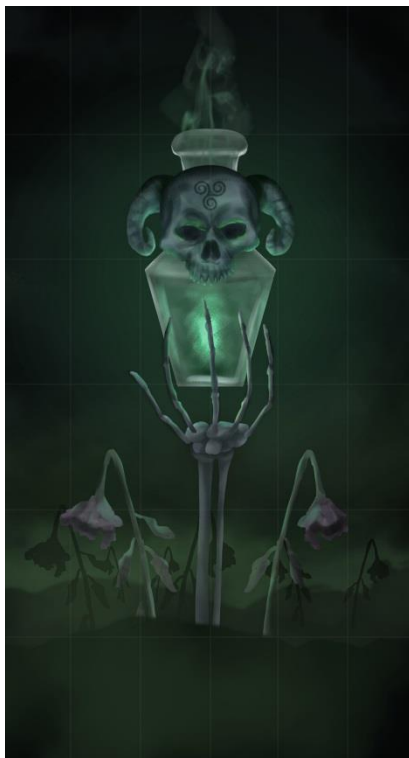


Figura 89: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Veneno”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

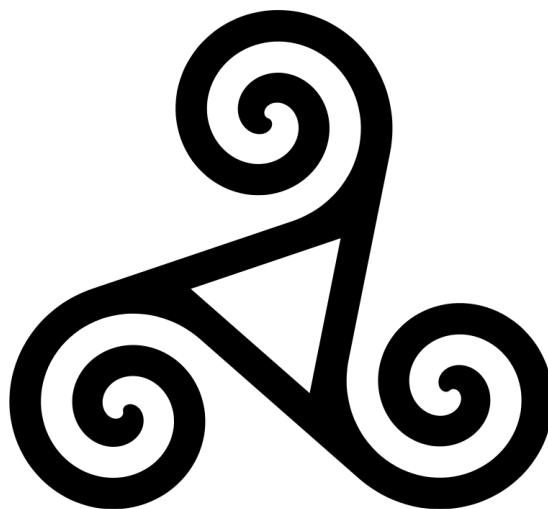


Análisis

La ilustración es construida con la misma diagramación que la de el elixir *figuras 86y 87*, planteando una antítesis visual, una contraparte maligna, por consiguiente contamos con elementos similares que se contraponen al elixir *Figura 81*, en esta representación gráfica en vez de tener las manos del héroe recibiendo la sustancia bendita, aquí tenemos la mano del *Infestissuman* surgiendo del inframundo, con la cual intenta alcanzar este falso poder, *El Veneno*. El tallo que en *El Elixir* representaba la vitalidad del renacimiento, en el veneno se aprecia flores marchitas, las cuales auguran el deceso del héroe caído, la putrefacción que está por venir.

Figura 90: *Trisquel; símbolos Celta*

(<https://es.wikipedia.org/wiki/Trisquel#/media/Archivo:Triskele-hollow-triangle.svg>).



La calavera, augurio de muerte, decora el recipiente de lo que sería la combinación de los tres fuegos de los budismo, aglomerados en ese cristal amenazante, el Trisquel invertido tallado en la frente de la calavera demoniaca, según los celtas el Trisquel (*Figura 88*) en su posición natural representaría la evolución y crecimiento, invirtiendo la imagen le podemos connotar lo opuesto, un símbolo de involución, el desequilibrio de la mente y el espíritu.

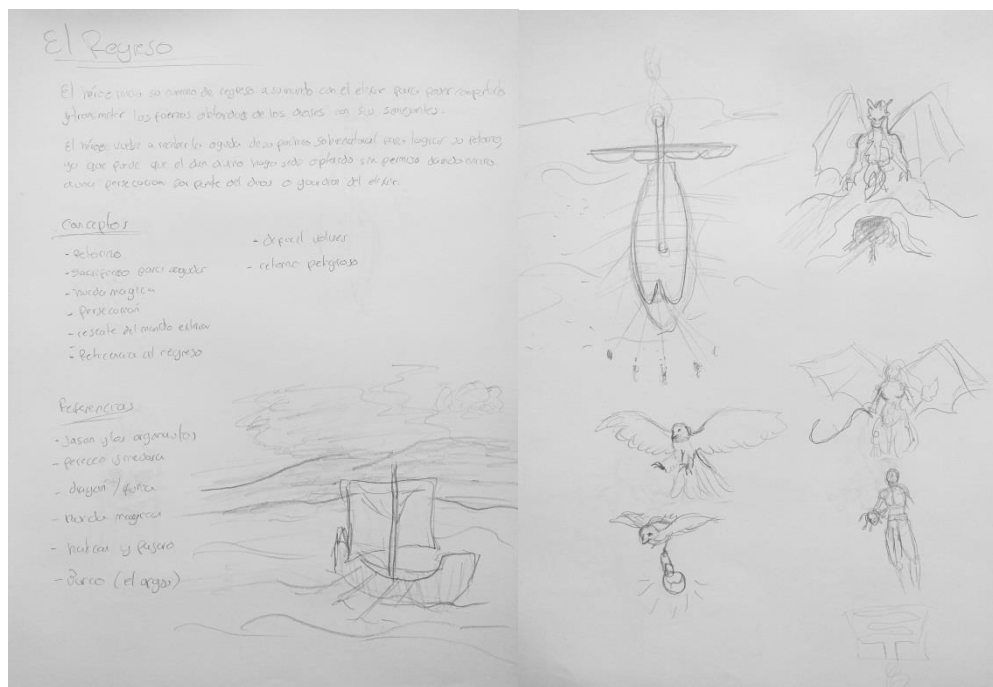
Figura 91: Carta final “El Veneno” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.11- El Regreso

Una vez obtenida la fuerza divina, el héroe se dispone a emprender el camino de regreso a su mundo con el elixir, para poder compartirlo y transmitir las fuerzas iluminadoras obtenidas de los dioses con sus semejantes. Para completar el círculo del sendero, este viaje de ida y vuelta como lo es el monomito, se precisa que « *el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vellocoino de Oro, o su princesa dormida al reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad*» (Campbell, 1949, p. 113).

Figura 92: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Regreso” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



En este estadio, el héroe vuelve a recibir la ayuda de su padrino sobrenatural, para lograr su retorno ya que dependiendo de la forma de obtención de él don divino; si el elixir es obtenido sin consentimiento de la divinidad o el guardián, iniciara una persecución de este ser para obtener de vuelta ese trofeo, el regreso entonces se tornara incluso más peligroso y aventurero como lo fue el viaje inicial. « *En muchos mitos del héroe en el vientre de la ballena, éste es rescatado por pájaros que abren un lado de su prisión.* » (Campbell, 1949, p. 121)

Es entonces que el héroe tiene que tomar la difícil decisión de salir de su estado de alegría máxima, de su estado de congratulación e iluminación divino, para retornar y ayudar a su

mundo, Campbell (1949), menciona que el protagonista en este largo viaje « *se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada* » (Campbell, 1949, p. 40), regresa portando un mensaje de vida para compartir con su comunidad.

Conceptos:

- Retorno
- Sacrificio para ayudar
- Huida mágica
- Persecución
- Rescate del mundo exterior
- Reticencia al regreso

Referencias visuales:

- Vellocino de oro
- Dragón / una furia
- Huida mágica
- Halcón y pájaro
- Salida de la cueva
- Barco (el Argo) volviendo a puerto / siendo arrastrado por el desierto

Figura 93: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Regreso” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

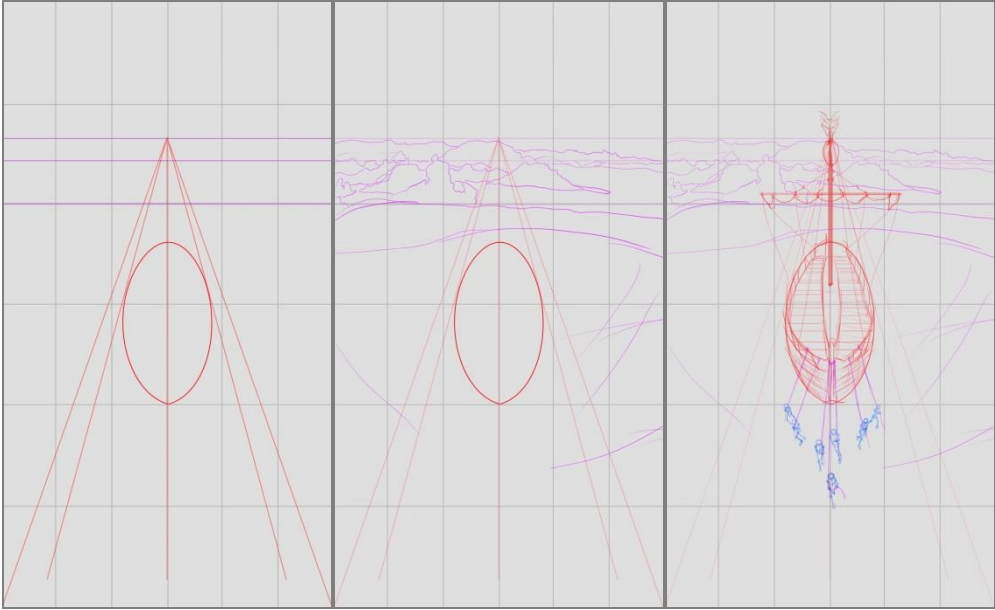


Figura 94: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Regreso” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

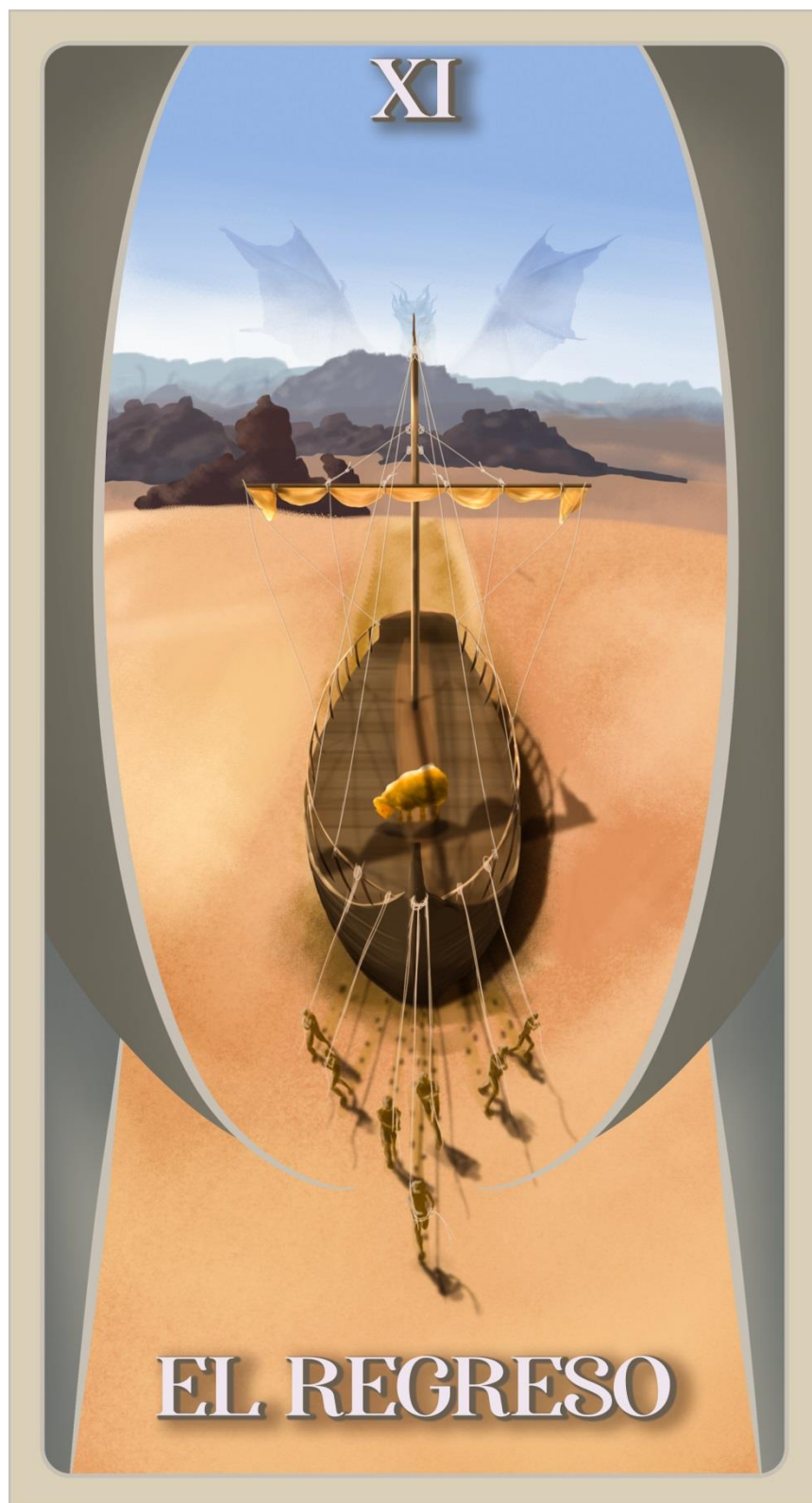


Análisis

La carta *El Regreso*, es una representación gráfica de uno de los desafíos por los que paso Jasón y los argonautas, en su vuelta con el vellocino de oro, donde fueron perseguidos por el dragón que custodiaba el premio dorado y más adelante, la tripulación del Argo remontaron la nave sobre un árido desierto para lograr su retorno.

Este pasaje evoca perfectamente la dureza del camino de regreso, con persecuciones y desafíos para volver con el premio supremo.

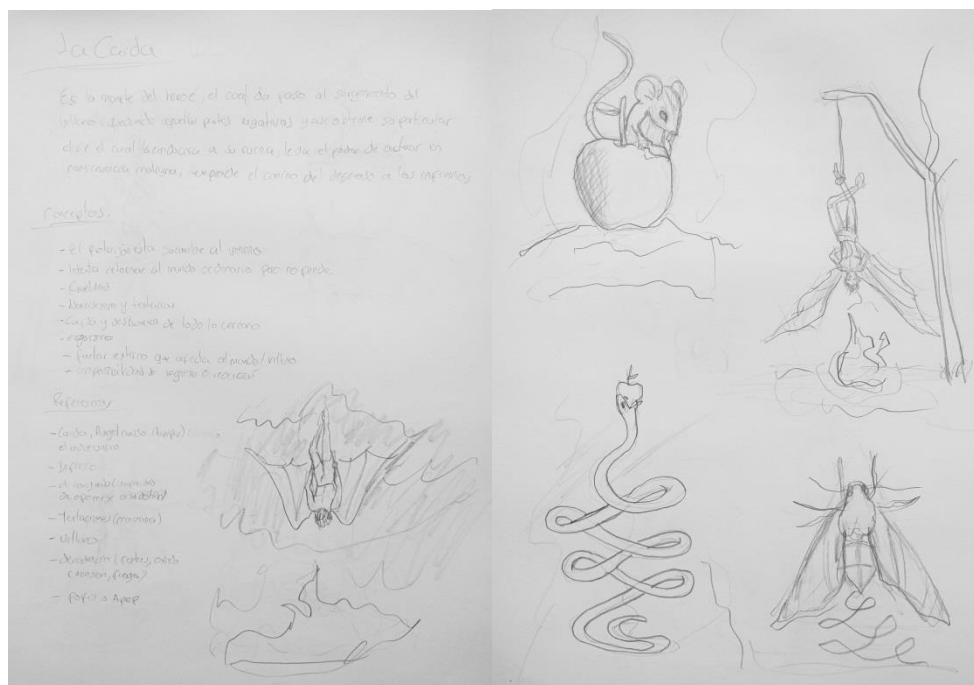
Figura 95: Carta final “El Regreso” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.11v- La Caída

La muerte del héroe dando paso al surgimiento del villano, la muerte de lo bueno quedando lo putrefacto, lo banal, lo carnal, lo egoísta y posteriormente obteniendo su particular elixir que lo conducirá a la ruina, el cual le otorga el poder de actuar en consecuencia de su ya deteriorada psique, pero con un gran precio a pagar; esta situación conduce al héroe caído a emprender el camino de descenso y está en los infiernos, lo cual reconduce el rumbo de su camino directamente a la figura total del villano, del antihéroe, del anticristo.

Figura 96: *Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Caída”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



En el proceso de caída total que sufre el protagonista malvado, lo encamina a intentar retornar al mundo ordinario pero no puede, se ve incapacitado por las decisiones tomadas que lo han estancado en la lujuriosa embriaguez de poder, ya ha marcado su destino de decadencia y sufrimiento, donde lo perderá todo, es posible que haya un intento de redención tardío, el cual no logrará revertir o cambiar nada de su situación actual, ya que ha sido erosionada casi en su totalidad la bondad que vivía en él.

Aquí mientras el auténtico héroe del monomito que desea retornar para generar cambios positivos en su mundo, por el contrario el villano sucumbiendo a los efectos del veneno, se

convierte en el factor externo provocador de problemas, en lugar de querer salvar su mundo este solo desea destruirlo junto a las cosas que lo han lastimado, es así cuando empieza a hacer actos detestables y amorales, resultado de la conveniencia caprichosa de sus ambiciones, sin pensar en lo absoluto en sus semejantes, ignora o le da igual sucumbir a este destino fatal que le predestina el veneno. Todos son daños colaterales en su ofuscación por tratar de salvarse a él mismo, con la clara intención de herir a los demás, esto lo conlleva a la decadencia moral más absoluta, a rendirse ante sus tentaciones, destrozando su potencial bondadoso y defraudando al mundo entero.

Conceptos:

- Crueldad
- Narcicismo y tentación
- Caída y destrucción de todo lo cercano
- Egoísmo
- Factor externo que afecta al mundo / villano -imposibilidad al regreso / o redención

Referencias visuales:

- Caída, ángel caído (lucifer) el adversario
- Infierno
- El colgado del tarot (incapacidad de oponerse a su destino)
- Tentaciones (manzana comida o mordisqueada)
- Villano
- Decadencia (ratas, demacrado, oxido, corrosión, fuego)
- Pofis, o Apep, representaba en la mitología egipcia a las fuerzas maléficas que habitan el Duat y a las tinieblas. Apofis era la encarnación del caos así como de la insurrección armada

Figura 97: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Caída” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

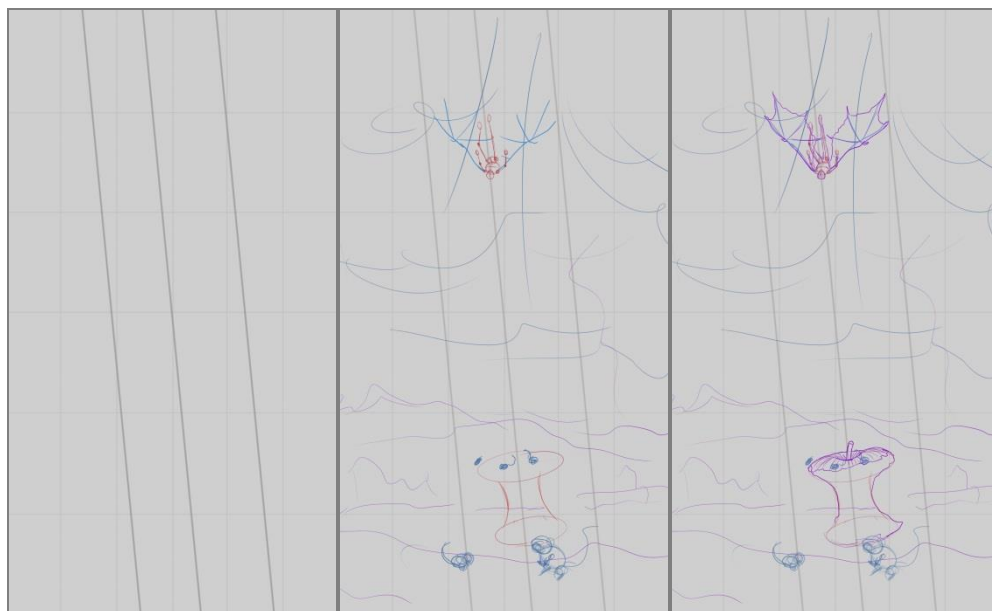
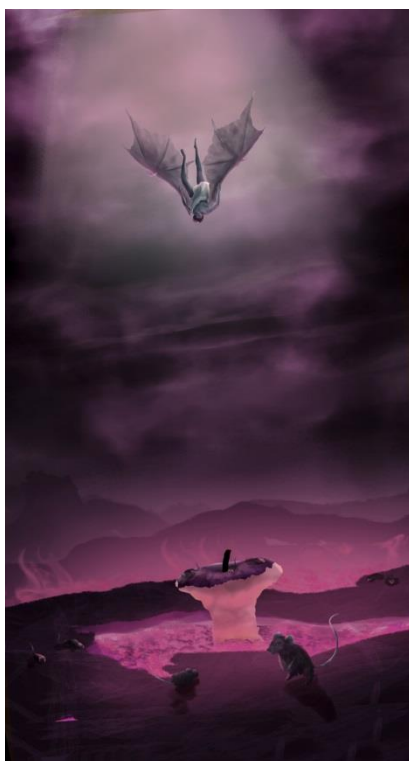


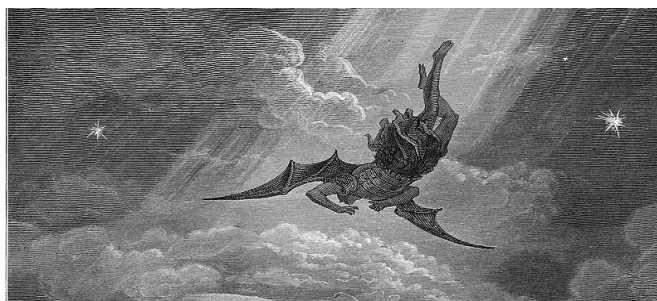
Figura 98: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Caída” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

La historia por excelencia que representa la caída de un potencial mayor, es la de *Lucifer*, este personaje de la mitología cristiana es descrito en su momento como el ángel más bello y perfecto de la creación de Dios, El portador de luz que por su soberbia y codicia incito una rebelión en los cielos para alzarse en contra del padre creador de todo lo conocido y desconocido, estos actos que alteraron el orden de la creación divina le costó su lugar en los cielos, siendo desterrado a los infiernos junto con los ángeles que osaron seguirlo, finalmente degenerando en una bestia, un monstruo, convirtiéndose en el rey del inframundo *Satanás*, el demonio Rey, el adversario. La postura de este héroe caído recuerda a la del *el colgado* del tarot lo cual representa según Nichols (1980), la incapacidad de oponerse a su destino, en este caso marcado por la corrupción del elixir diabólico.

Figura 99: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Caída”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Prosiguiendo con lo anterior, el ángel caído alegóricamente evoca perfectamente ese descenso a la perdición inducida por la rebelión y el rechazo al padre, Lucifer, el lucero, el portador de luz, vería menguada dicho resplandor divino por sus actos, desvaneciéndose por completo, marcando el final de su potencial magnifico; en la ilustración *figura 97 y 99*, apreciamos el ángel caído, que se precipita del cielo al subterráneo ardiente, en este inframundo podemos apreciar ratas habitando este sulfúrico lugar, estos animales están relacionados con las pestes y los estados más deplorables de una sociedad, connotan la decadencia moral del sujeto.

Continuando con la descripción, se percibe un foso con magma, adentro de la fosa se puede apreciar la figura de una manzana, manzana que ya ha sido consumida prácticamente en su totalidad, esta es la representación de la fruta prohibida, representación de que el protagonista ya ha caído en el pecado y en sus más perversas tentaciones.

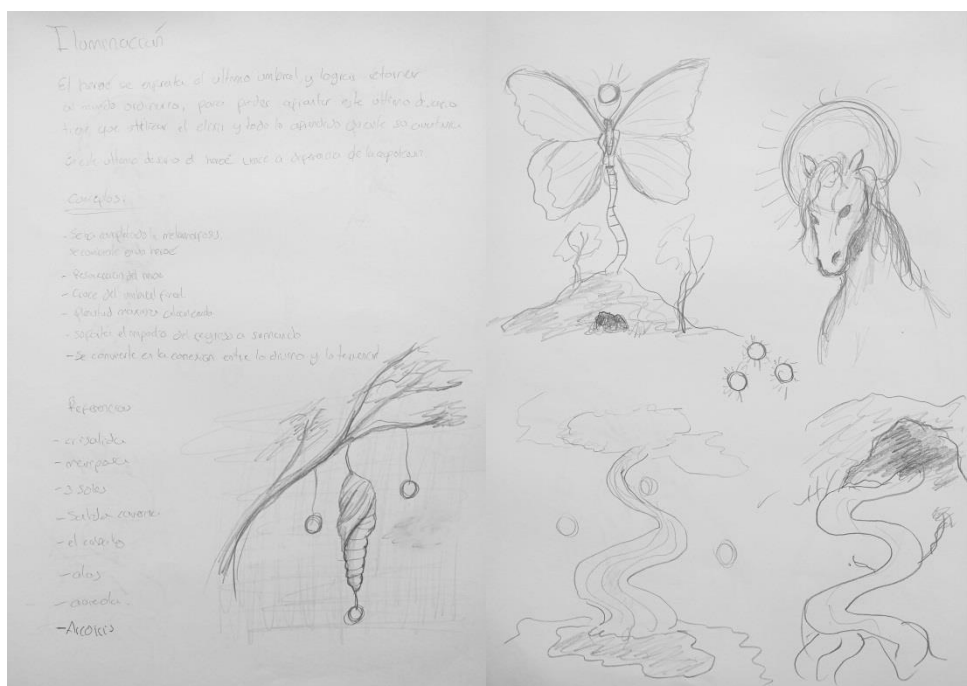
Figura 100: Carta final “La Caída” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.11- Iluminación

Final mente, el protagonista afronta su ultimo desafío para retornar al mundo de donde proviene y compartir su conocimiento con el resto personas que habitan este lugar, es así que se enfrenta al último umbral, el del regreso, el último y definitivo desafío que le permitirá volver, donde tiene que dar uso de todo lo aprendido, conservando toda esa sabiduría adquirida y ya convertido en héroe triunfar ante este estadio y retornar. La representación y parte fundamental de monomito son los actuares y proceder del héroe, que *«debe enfrentarse a la sociedad con su elíxir que destroza el Ego y redime la vida y soportar el golpe de respuesta de las dudas razonables de los duros resentimientos y de la incapacidad de las buenas gentes para comprender »* (Campbell, 1949, p. 126).

Figura 101: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Iluminación”
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



El héroe regresa para completar su ciclo, para ello debe sobrevivir al impacto del mundo. El héroe se vuelve a enfrentar a la muerte usando y asimilando todo lo aprendido durante su trayecto. Requiere darle uso al elixir (el don último), para que sea efectivo el cruce del último umbral y vencer. Se ha completado la transformación (la metamorfosis que comenzó en la Iniciación) se ha convertido plenamente en un héroe y *amo del mundo especial*.

El sujeto que ha alcanzado la iluminación divina por medio del control de la zona desconocida y superando sus propios demonios, ya que este mundo extraordinario viven nuestros terrores psicológicos mas profundos, es por esto que este mundo es parte fundamental, es *«el reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe »* (Campbell, 1949, p. 126), por consiguiente al héroe solo le hace falta el dominio del mundo que abandono al inicio de su laboriosa jornada heroica.

Conceptos:

- Resurrección del héroe
- Final de la metamorfosis
- Cruce del umbral final la unión entre los dos mundos, el ordinario y el especial
- Plenitud máxima
- El héroe utiliza el elixir y lo asimila para soportar el impacto del regreso a su mundo
- La conexión de lo divino con lo terrenal

Referencias visuales:

- Crisálida
- Mariposa
- 3 soles o frutos o gemas (3 días en los que Jesús resucitó)
- Salida de la cueva/caverna
- El caballo aislador
- Alas
- Aureola
- Arcoíris

Figura 102: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Iluminación”*
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

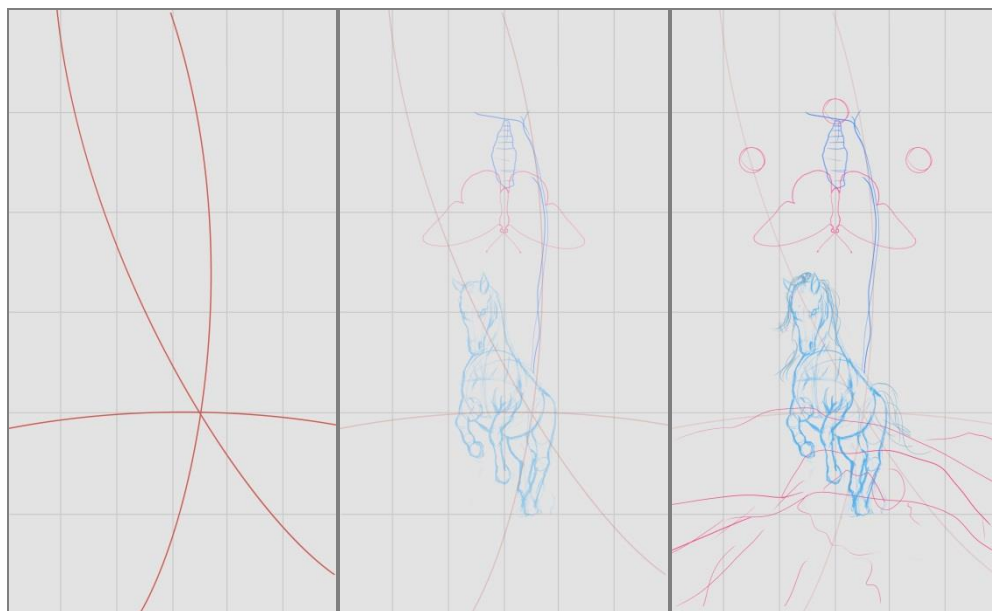


Figura 103: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “La Iluminación”*
(Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

Este es el estadio más resplandeciente hasta el momento del viaje heroico, el héroe ha aprobado todas sus pruebas y ha ascendido hacia el conocimiento divino, ahora solo le falta retornar. La representación perfecta de lo anterior, es la historia de Jesús, quien hizo el sacrificio de su propia existencia (Pruebas y apoteosis) durante su estancia en el mundo terrenal, para limpiar todos los pecados del mundo (el elixir obtenido), luego de esto desciende a los infiernos y al tercer día resucita (la iluminación) pero en su condición de divinidad etérea e inmortal. Partiendo de esto se modifica una de las constantes en las cartas heroicas, el astro rey está representado tres veces *Figura 102 y 104*, evocando esos tres días que necesito cristo para renacer de su condición de mortalidad.

Figura 104: *Metamorfosis de las mariposas* (<https://www.mariposas.wiki/metamorfosis-de-las-mariposas>).



La crisálida de la cual brota una preciosa mariposa *Figura 102*, representa el fin de la metamorfosis, el cambio está hecho el héroe es héroe, se ha alcanzado una condición de vida superior comparada con el estatus del cual se partió a la aventura; el caballo representa el vínculo de los dos mundos que evita que el ser iluminado con la gracia divina pierda esta condición, como explica Campbell (1949), el caballo « *evita el contacto inmediato del héroe con la tierra y sin embargo le permite pasearse entre los pueblos del mundo, es un ejemplo vívido de la precaución básica que generalmente toman los portadores de la fuerza supernormal* » (Campbell, 1949, p. 40).

Figura 105: Carta final “La Iluminación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



corrosiva, impulsando e impartiendo su propia justicia amorala. El héroe caído actúa desesperado, exigiendo una redención motivada por sus pensamientos sesgados y desequilibrados, siendo el títere de una fuerza sobre natural maligna, escudándose en todo lo malo que le pasa, para así obrar de la misma forma. «*El individuo puede inventar una falsa y finalmente injustificada imagen de sí mismo como un fenómeno excepcional en el mundo, no culpable como los otros, sino justificado de sus inevitables pecados porque representa el bien.* » (Campbell, 1949, p. 40)

Conceptos:

- Maldad
- Villano
- *Ego* herido
- Venganza canalizada por medio del rencor y la hostilidad
- El pozo más profundo
- Lo consumen las tentaciones y el odio
- Vivir su vida por sí mismo
- Tomar represalias por la imposibilidad de redención
- Entrada sin salida al infierno
- Percepción propia del mundo
- Justicia por mano propia
- Egoatría que le concede una falsa superioridad

Referencias visuales:

- El ojo por ojo diente por diente
- Muñeco vudú
- Muerte y/o asesinato
- Sombra o mascara del *Ego*
- Demonio Arioeh
- Anuncio de muerte; el eclipse; Mal agüero pájaros de muerte lechuzas cuervos
- ku klux klan símbolo de maldad pura
- La venganza: La diosa Némesis
- Vevé de Hogou Ferraille

Figura 107: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “Venganza” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

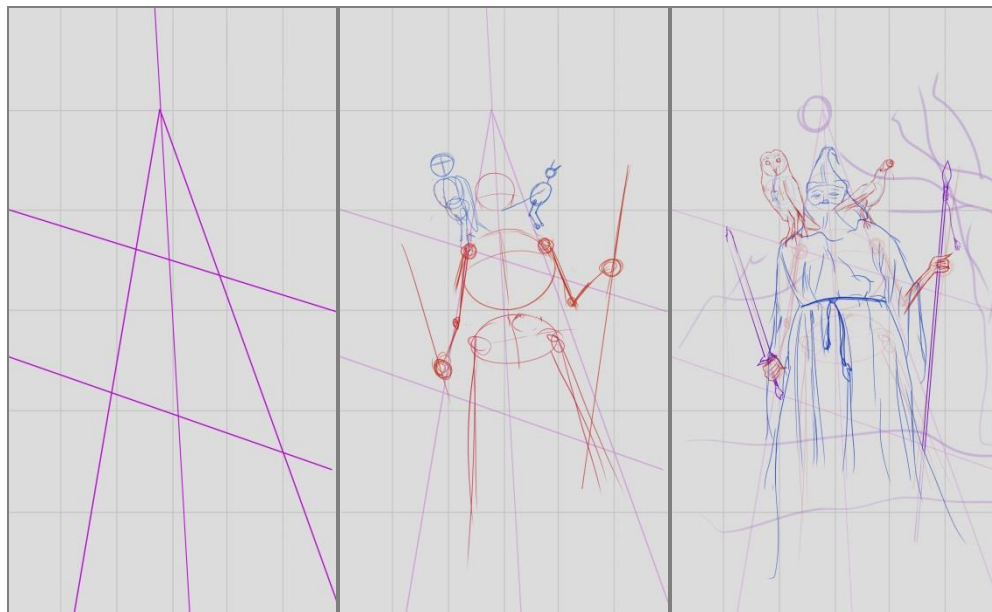


Figura 108: propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “Venganza” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

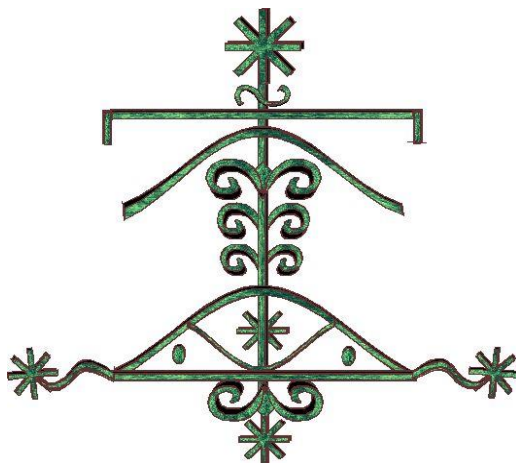


Análisis

Uno de los reflejos más claros en la sociedad actual, funcionando como figuras representativas del odio, rechazo y fobia máximo, pueden ser el *ku klux klan*, esta gente promueve actos violentos impulsados por su propia vara de medir, literalmente cegados por la máscara de sus propios egos; las figuras de la máscara y su icónica indumentaria, nos sirven para connotar todo esto, el odio máximo, la maldad pura y despiadada. En la representación de la carta el personaje porta dos elementos, una espada, la cual representa la justicia y el castigo, pero en este caso una justicia contaminada y sesgada ejercida por mano propia, en la otra mano una lanza dispuesta a hacer todo el daño posible.

Continuando con la indumentaria esta tiene un estampado un símbolo Vudú el Hogou Ferraille *Figura 108*, el cual es la representación del equivalente haitiano del dios *Marte* el dios de la guerra, este símbolo está invertido, ya que en su posición natural se le atribuyen valores positivos como el conocimiento y el amor, el bien y el mal, el equilibrio, el ancla del retorno a un mundo mejor, también representa el hombre que posee el control de su destino.

Figura 109: *el Veve de Hogou Ferraille símbolos vudú* (<https://pin.it/DhPUVsS>)



Este estadio es la antesala a la muerte definitiva del villano, que eventualmente morirá a manos de las toxinas del pecado, por ende el eclipse en muchas culturas indígenas era un augurio de muerte y destrucción, existen también animales que auguran la muerte como lo son las lechuzas y los cuervos, en la ilustración *Figura 107 y 109*, estas aves de la muerte venidera llevan en sus picos un diente y un ojo respectivamente, esta imagen evoca al dicho *ojo por ojo, diente por diente* que es un dicho que verbaliza el acto de la venganza.

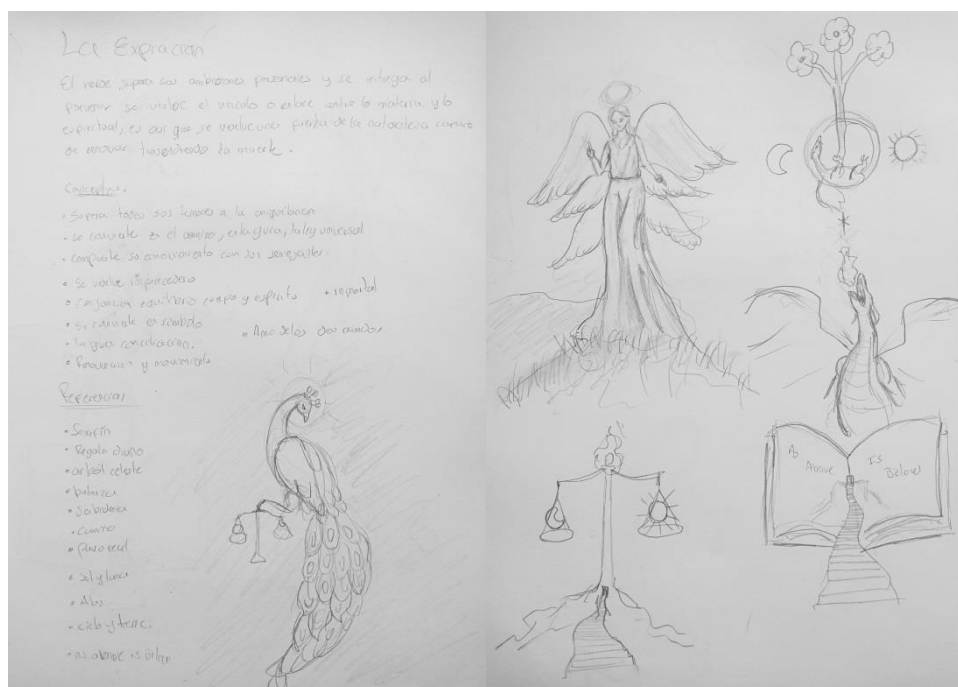
Figura 110: *Carta final “Venganza”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.12- La Expiación

El héroe que logra « *disolver totalmente todas sus ambiciones personales, ya no trata de vivir, sino que se entrega voluntariamente a lo que haya de pasarle; o sea que se convierte en anónimo. La Ley vive en él con su consentimiento sin reservas* » (Campbell, 1949, p. 40), retirando las cadenas que lo atan al mundo carnal y banal, es como obtiene el poder de la libertad de transicionar entre los dos mundos, encuentra el equilibrio entre lo material y lo espiritual, esta condición se le suele denominar *el amo de los dos mundos* ya que ha obtenido la sustancia que dota de energía a los dioses, utiliza esta para lograr trascender en el mundo de donde proviene y otorgar estas energías a sus compatriotas universales, dejando de esta forma un legado que superara las barreras del tiempo. El héroe se convierte entonces en una fuerza renovadora de la naturaleza, la fuerza de lo imperecedero de la trascendencia de la muerte, se vuelve la guía del buen ejemplo para sus semejantes.

Figura 111: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “La Expiación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

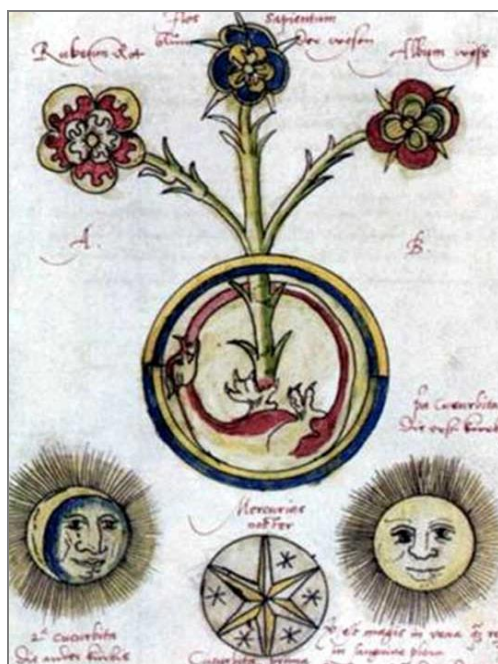


Como muestra “El héroe de las mil caras” (1949), el héroe al dejar de lado todo su apego, sus limitaciones personales, esperanzas, idiosincrasias y los temores a la aniquilación y el renacimiento, ya no se resiste a esta destrucción y la acepta como parte del camino, es libre del

mundo de la congoja y el olvido para así obtener la unificación, la gran reconciliación o *La Expiación*, porque interioriza que el movimiento interpersonal del *Yo* consiste en eso, en una constante transformación y cambio, « *Nada retiene su propia forma; pero la Naturaleza, la gran renovadora, sigue haciendo formas de las formas. Por eso nada perece en el universo, sino que varía y renueva su forma* » (Campbell, 1949, p. 40), tras entender esto se convierte en la guía, el camino, la ley universal.

El amo de los dos mundos, comparte los saberes de vida con sus semejantes, para que ellos puedan lograr ese desarrollo igual que él lo hizo y logren su propia metamorfosis individual y única a través del camino que el destino les ha puesto. El héroe aquí deja su legado imperecedero, eterno, que lo transformara en un símbolo del bien, la esperanza, el conocimiento, el amor, la felicidad, los buenos ideales, la ley, el orden, etc. El héroe trascendiendo en símbolo pierde su identidad se vuelve un ser anónimo para así vivir en la eternidad, vive a través del símbolo que se crea, vive por medio del legado de sus enseñanzas.

Figura 112: *El dragón y el árbol celeste* (<https://www.arsgravis.com/discurso-visual-angeles-y-monstruos/>).



Conceptos:

- Renovación / Movimiento
- La gran conciliación
- Lo imperecedero
- Convertirse en símbolo
- Al héroe en este punto las armas no lo hieren el fuego no lo quema el agua no lo moja el viento no lo marchita
- El yo seguirá siendo el mismo para siempre
- Libertad de la congoja, la nostalgia, el egoísmo
- Ley, camino y guía
- Se convierte en anónimo
- El hombre, mujer, árbol, caballo, águila, etc, cósmicos
- Posibilidad de pasar de varios estados sintiéndose bien en los dos mundos.
- Conjunción o equilibrio cuerpo y espíritu, material y espiritual.

Referencias visuales:

- Serafín
- Regalo divino
- Dragón
- Árbol celeste
- Unión de los dos mundos (dos mundos equilibrados en una balanza)
- Balanza
- Enseñanza
- Libertad
 - El pavo real. En el arte cristiano representa la inmortalidad. En la cultura budista, la cola de cien ojos del pavo real es símbolo de vigilancia compasiva.

Figura 113: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Expiación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

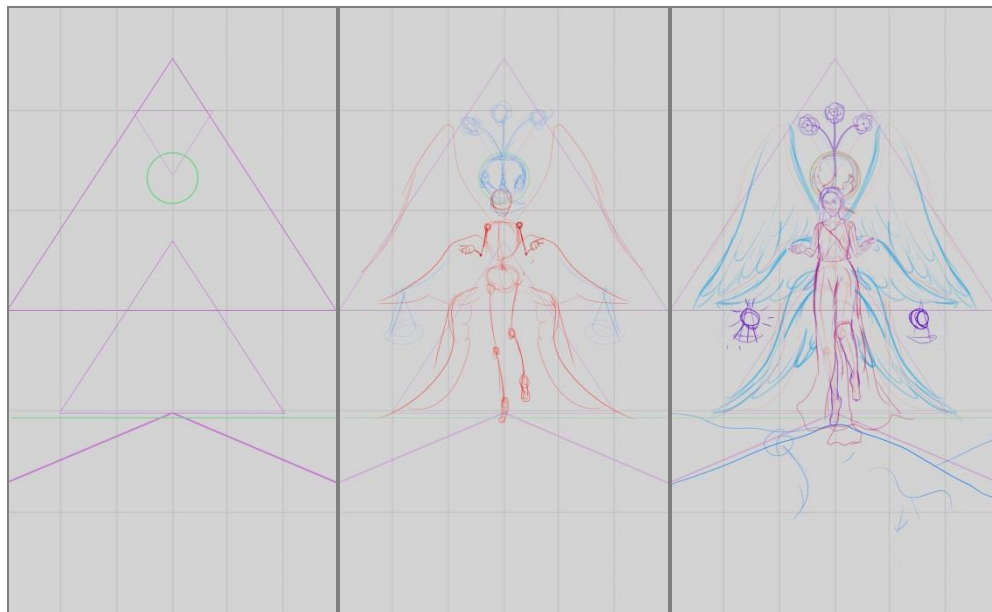


Figura 114: propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “La Expiación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

El estadio de la expiación nos presenta un personaje andrógino, un *serafín*, no es un ángel normal, es un ser luminoso, un ángel ardiente que cuenta con seis alas, que normal mente se le asocia la tarea de transmitir el fuego del cielo a los profetas y a las personas. Esta descripción encaja con lo que desea transmitir este estadio, el regresar al mundo terrenal y compartir sabiduría divina.

El serafín retratado en la ilustración *Figura 113 y 115*, porta en sus manos el fuego divino dispuesto a compartirlo, el elixir supremo; con su cuerpo y alas forma una balanza orgánica, dictaminando la ley universal, el equilibrio total con lo terrenal y lo espiritual, tiene un pie tocando la tierra de los mortales, representa ese vínculo entre el cielo y la tierra.

Figura 115: *Representación de un Serafín por Víktor Vasnetsov.* (Dominio público, Enlace).



Sobre su cabeza se encuentra la figura del árbol celeste *Figura 111*, como explica la página web “arsgravis.com” en su Discurso visual: Ángeles y monstruos (<https://www.arsgravis.com/discurso-visual-angeles-y-monstruos/>) el cual muestra la figura de un dragón adoptando la forma del uroboros, el ciclo eterno, esta bestia significa y representa la conjunción imperfecta del cuerpo y el espíritu, de él brota el árbol de la vida que cultiva frutos perfectos, representando la perfección y purificación del alma, estas tienen el nombre de las luminarias terrestres.

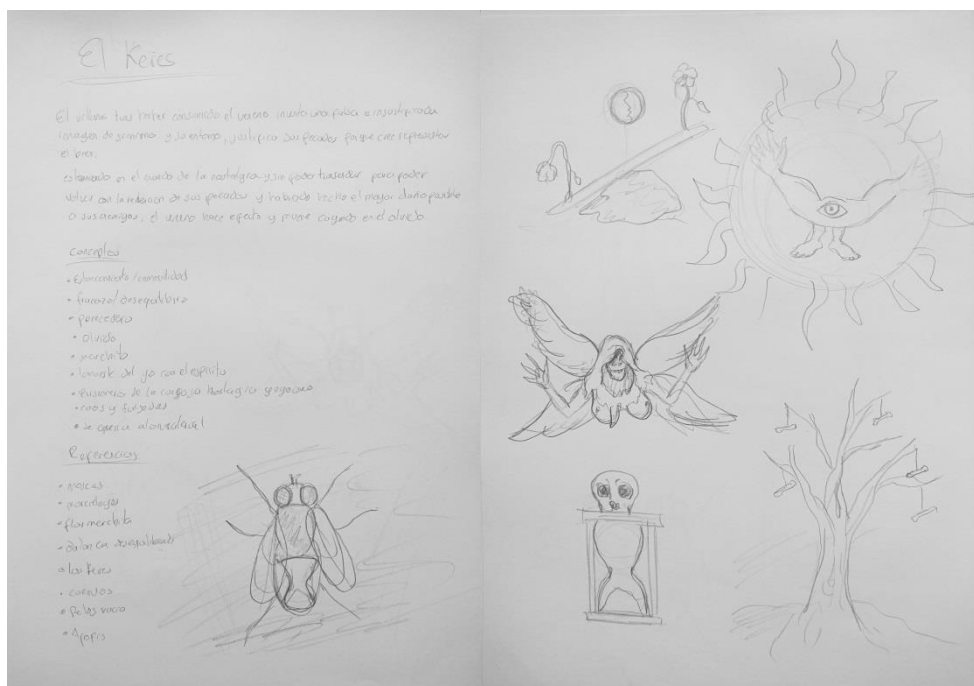
Figura 116: Carta final “La Expiación” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



2.2.12v- El Keres

Campbell (1949), menciona que los sujetos que se resistieron al cambio mediante la destrucción de sus demonios mentales, tienden a inventar una falsa e injustificada imagen de sí mismos, lo que conlleva a que su entorno se extrapole a un fenómeno excepcional en el mundo. No se considera culpable como los otros, esto pretende indicar que en este caso, el villano justifica sus inevitables pecados, porque cree representar el bien, dando la excusa de que la sociedad o aquel ente sobre natural corrompedor, le trajo desgracias, por eso ahora solo pretende equilibrar la balanza a su favor.

Figura 117: Bitácora análoga con el proceso de bocetación de la carta “El Keres” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Estancado en sus acciones, imposibilitado en el despoje de las cadenas opresoras del egoísmo, la nostalgia, el resentimiento, su *Yo* no puede cambiar se ha quedado estático en las sombras de la destrucción, corroído por la sustancia putrefacta de los infiernos, no se pudo renovar, esto conduce finalmente a que se marchite el *Ego* que prevalecía ante el *Yo* dando fin al ser con una muerte, trágica solitaria y dolorosa.

Esta pócima maligna (*El Veneno*) ya lo sentenciado, encerrado en el mundo de la nostalgia y sin poder trascender para volver con la redención de sus pecados y habiendo

cometido el mayor daño posible a sus enemigos, la justicia divina actúa, condenado a un destino fatal, el veneno termina de hacer efecto a el villano, su inmenso poder de acción se desvanece, sus ideales y convicciones quedan en nada, finalmente parece habiéndolo perdido todo. Solo y en la oscuridad, muere en la mentira de sus ideales egocéntricos fallidos, cayendo en el olvido.

Conceptos:

- Estancamiento / inmovilidad / fracaso / desequilibrio
- Lo perecedero
- Se marchita en el olvido
- El *Yo* muere junto con su espíritu
- Prisionero de la congoja, la nostalgia, el egoísmo; el mundo de las tinieblas
- Falsedad, caos, confusión y estancamiento
- Se convierte en algo irreconocible
- Se aferra a lo material y carnal.
- No hay redención
- Ya no puede vivir ni por el mismo ni por nadie
- Sometimiento, esclavitud

Referencias visuales:

- Moscas = putrefacción y muerte Ratas decadencia
- Murciélago araña esqueleto calavera
- Flor marchita
- Balanza desequilibrada
- Las Keres (Su nombre significa condena), contraparte de Thánatos, muerte violenta Las Keres eran Kakoi (males), Nosoi (enfermedades y plagas) y Lugar (banes). - Sometimiento esclavitud dependencia = grilletes cadenas jaulas prisión
- Ratas decadencia
- Reloj de arena vacío o acabado
- Árbol muerto con huesos símbolo de lo que pudo ser y no fue, también la muerte
- Pofis, o Apep

Figura 118: *propuesta final, proceso de bocetación digital de la carta “El Keres”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).

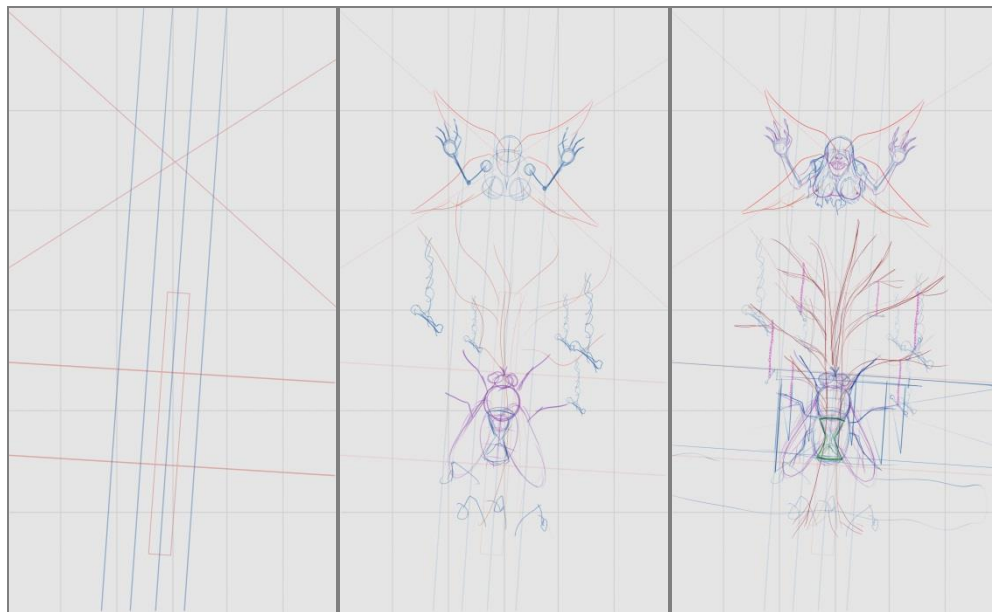
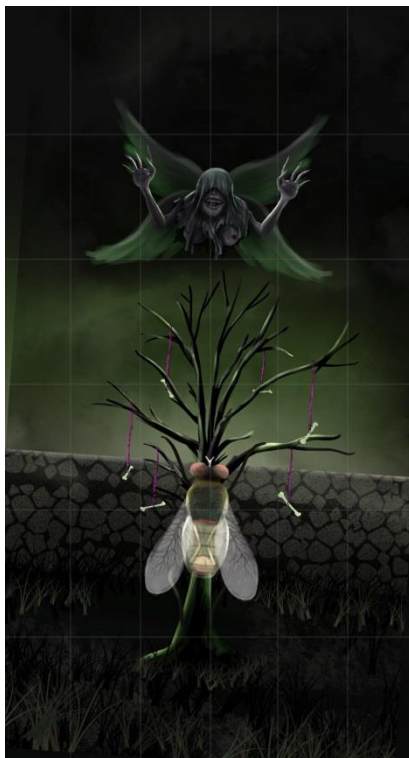


Figura 119: *propuesta final, entintado, proceso de bocetación digital de la carta “El Keres”* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Análisis

Los elementos usados para la construcción de esta carta, son derivados de la mitología de igual manera que otras cartas, se utiliza las *keres* *Figura 119*, que son la contraparte de *Thánatos* el cual es la personificación de la *muerte no violenta*, las *keres* que son la personificaciones de la *muerte violenta*, son tres seres abominables, *Kakoi* representa los males, *Nosoi* las enfermedades y las plagas, Lugar el banes. En este caso en particular, la imagen de “Nosoi” que representa las enfermedades y plagas, encaja bien con la idea del destino fatal que sufre el villano, como una enfermedad que fue consumiendo su alma poco a poco; estas tres figuras se les suele representar como mujeres grotescas y terroríficas, en la sintonía de la representación para la muerte brutal, la posición de su figura esta inspirad en la representación del *Magnum Chaos* *Figura 121*, para denotar el destrozo causado por el villano alterando el estatus Quo de su entorno.

Figura 120: *Keres* (<https://campamentomestizo.fandom.com/wiki/Keres>).



Se nos presenta la mosca *Figura 118 y 120*, como representación de lo putrefacto y la decadencia, dentro de su vientre lleva un reloj de arena agotado, indicando que el tiempo del villano ha concluido finalmente por culpa de su decadencia espiritual y física, el árbol con los hueso representa la victoria del mal por medio del veneno, del cual surge un árbol consumido, brotando de él huesos como si fueran frutos, esto alude a la muerte y el estancamiento del *Yo* de nuestro héroe caído en la desgracia.

Figura 121: Carta final “El Keres” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Estos elementos ya mencionados se encuentran cercados por un muro, el cual cumple la función de indicar que el villano se encuentra atrapado y sin salida en el mundo de la desolación y la nostalgia, no pudo romper con sus limitaciones, las cuales lo encerraron, lo encarcelaron, le impidieron continuar más allá en su camino, se queda en la penumbra del olvido.

Figura 122: *Magnum Chaos. Taracea del coro de la basílica de Santa María la Mayor, por Capoferri y Lotto (1522-1532).*

([href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=18231071">Enlace](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=18231071)).



3- Gama cromática y diagramación

Es necesario en este punto hacer una breve explicación, sobre algunas generalidades acerca del uso del color y composición de las cartas.

3.1- Color

En la construcción de la gama cromática de la baraja diseñada en esta obra creación, se plantean dos gamas de color, una con connotaciones positivas y esperanzadoras, mientras que la segunda pensada para significar momentos oscuros y decadentes.

Figura 123: *Gama cromática heroica* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Los colores determinados para los pasos del héroe están contruidos sobre una base de amarillos y colores cálidos saturados, como los rojos y unos morados que denotan cierto misticismo en el conjunto de la obra.

Figura 124: *Gama cromática villanesca* (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



Para la cromática del viaje del villano se recurren a colores más desaturados y fríos, recurriendo al verde comúnmente usado para simbolizar villanía y maldad, mientras que los demás colores violáceos denotan deseo tentación y pecado.

El look final de las cartas muestra contraste y armonía al mismo tiempo, las cartas heroicas resplandecen y brillan con los amarillos, simbolizando la esperanza el conocimiento la iluminación, el aprendizaje, el amanecer, la bondad, mientras que las del héroe en declive, se presentan oscuras y lúgubres que a medida que se va acercando el final se tornan más oscuras con más uso de negro, representando el miedo, la desesperanza, el egoísmo los pecados la soledad, el anochecer, la maldad.

3.2- Diagramación

En concordancia con lo anterior donde se establecen elementos distintos para ambos caminos, esta no es la excepción, como pudimos apreciar en el proceso de bocetación de las cartas, existe un claro patrón en ambos caminos.

Mientras que por el lado del héroe se presentan composiciones muy centralizadas y equilibradas valiéndonos de la retícula para ubicar elementos de manera ordenada, que nos expresa el bien y las buenas formas, el buen actuar del héroe y su cambio, además la representaciones heroicas y divinas se suelen representar muchas veces con composiciones simétricas y medidas, por otra parte en el camino villanesco se presentan composiciones más desequilibradas, valiéndonos de líneas diagonales como las de la composición holandesa, para significar ese desequilibrio que genera el villano, o el mismo desbalance psicológico que acarrea este, si la composición no cuenta con líneas cruzadas en la composición, se usa el recurso que usaba *Peter Jackson* en *el señor de los anillos* donde los contrapicados denotan el mal.

Capítulo 3

4 - ¿Cómo jugar con las cartas?

Para el método de interacción con esta baraja se tomara inspiración de como Sallie Nichols plantea el echar las cartas con el tarot. Es menester decir que este planteamiento de como interactuar con las cartas puede llegar a ser variable y se podrían encontrar muchas formas de tirar las cartas, sea usando una sola carta, tres cartas o nueve, aquí en este capítulo se plantean unas metodologías, establecidas por el autor de cómo se podría llevar a cabo un análisis personal con las cartas sin descartar otras formas de jugar.

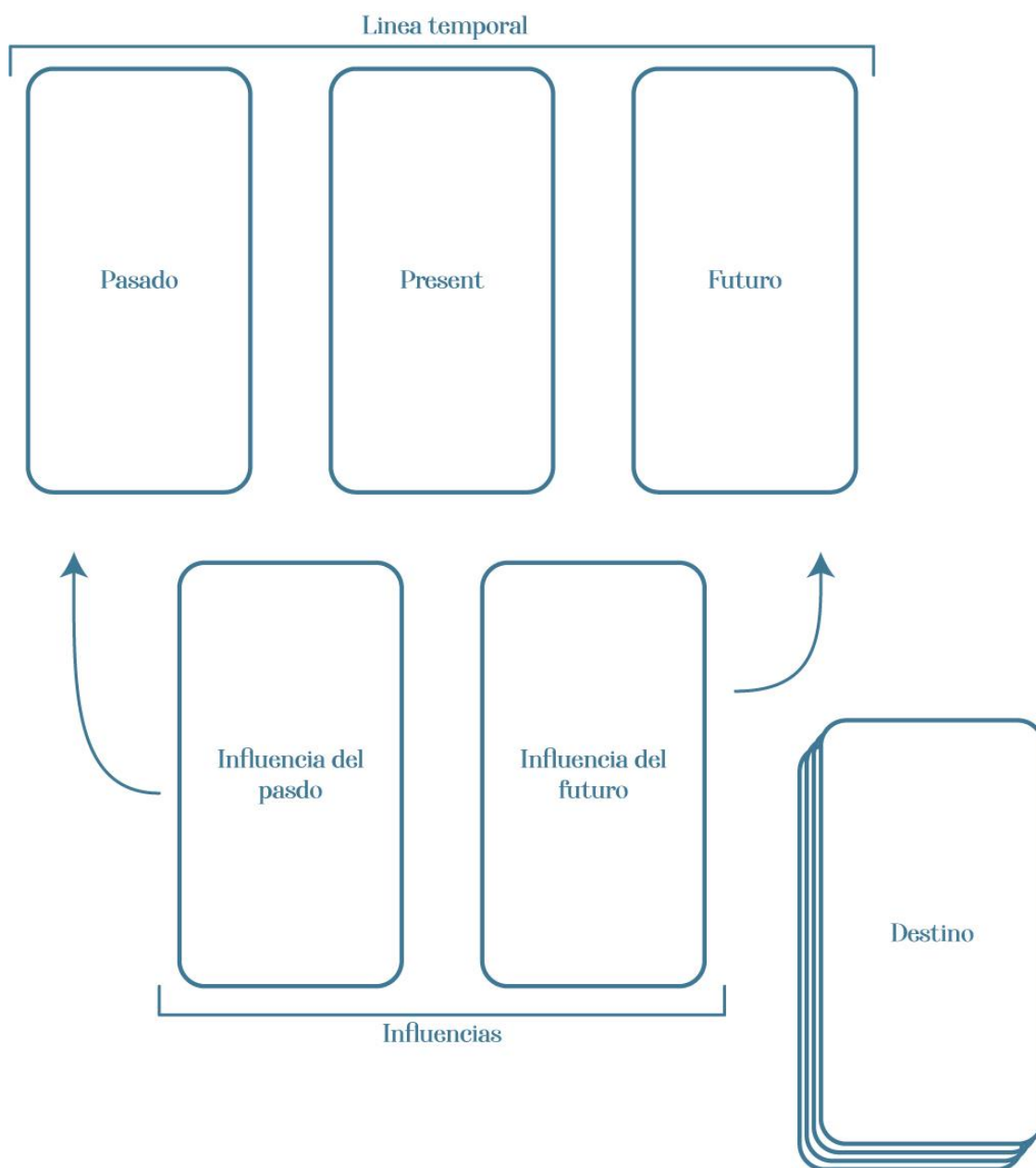
Nichols (1980) plantea dos metodologías de como tirar las carta y su interpretación en el tarot, plantea una metodología para aquellos que no han estudiado o analizado a profundidad los arcanos mayores y menores de las cartas del tarot; la segunda metodología es para aquellos que conocen a profundidad la simbología de cada una de las cartas.

Para esta baraja del viaje heroico, se propone jugar con dos posibles metodologías igual que lo planteado por Nichols uno para el que desconozcan el significado de las cartas aquí planteadas, el cual se deberá mover por sensaciones evocativas de las mismas, mientras que la otra metodología será para aquellos que conozcan los símbolos de las cartas.

Estas 2 metodologías parten de la selección de 5 cartas principales, tres de ellas establecerán una línea temporal mientras las dos restantes implicaran influencias directas a la línea temporal; la línea temporal está establecida por 3 cartas principales, pasado presente y futuro. El pasado representaría una fuerza que domino en el pasado relacionada a la carta del presente, esto implica que la carta seleccionada representa una posible correlación eh incidencia en la carta del presente. El presente, esta es la carta del eje central de los acontecimientos, una fuerza que puede actuar en el ahora, o en un lapso de tiempo que será determinado por la asociación de sujeto que interactúa con la baraja, sea pasado, presente o futuro, esta carta establece la posible actualidad del sujeto que desea interactuar con las cartas y es una incidencia directa en la carta del futuro. El futuro no implica la adivinación, pero como nos lo indica Campbell (1949) la estructura del monomito es maravillosamente constante a lo largo de las historias, por lo que es posible que un estadio del monomito represente una singularidad en el futuro de la persona que desea plantearse situaciones venideras.

Las influencias en el pasado y futuro son cartas pueden indicar respuestas o soluciones directamente relacionadas con estos dos pasos, aquí se plantean preguntas e incógnitas, se analiza la vida propia.

Figura 125: Diagramación del modelo de juego de la baraja del “viaje del héroe” (Plazas, S, 2021, imagen de autoría propia).



4.1- Método 1

Este método es para aquellos que no conocen el análisis de las cartas; lo primero que se debe hacer es buscar una superficie plana para poder colocar las cartas, luego observe carta por carta y elija las tres cartas que más le llamaron la atención, procederá a colocar las cartas en fila de tal forma que queden organizadas en el orden correcto por su nomenclatura, de izquierda a derecha de menor a mayor número, si escoge dos cartas distintas con el mismo número de carta se colocaría en el orden en el que fueron escogidas, luego de establecerse la línea temporal se continua seleccionando dos cartas más, la primera se coloca como influencia del pasado y la siguiente como influencia en el futuro, como muestra la *Figura 124*.

Ya ubicadas las cartas en el tablero de juego, la persona que este interactuando con las cartas procederá a hacerse las siguientes preguntas acerca de las cartas, ¿Por qué escogió estas cartas?, ¿Qué le intriga de la imagen?, ¿Qué le transmite la carta?, ¿qué es lo que primero le atrajo de esta carta?, ¿de qué manera le pertenece?, ¿le recuerda algún suceso de mi vida, alguna persona o situación?

La idea de esta interpretación es que sea más del lado emocional e irracional que desde el lado intelectual o racional, después de hacer una interpretación general y personal de las cartas, el sujeto puede buscar primariamente si la carta del presente la puede asociar a algo que le esté ocurriendo actualmente, si lo relaciona con una cosa o persona, o por el contrario si la asocia con algo ocurrido en el pasado, posteriormente se tratara de encontrar una relación de cómo interactúan las influencias con sus correspondientes cartas de incidencia, aquí surgirán otras preguntas, ¿Cómo se relacionan estas cartas?, ¿se ven como cartas acuestas?, ¿esta relación de cartas, como afecta al presente?, ¿evoca una situación buena o mala?, ¿Cómo estas imágenes afectarían a su vida?

Recordar que este juego no da respuestas directas, pero si puede insinuar cosas acerca de su vida de su camino recorrido o por recorrer.

4.2- Método 2, La mano del destino

En esta forma de jugar con las cartas y ya conociendo los símbolos de la baraja, el desarrollo es similar a la ya explicada solo que en este caso entraría a jugar el factor aleatorio, ¿el destino? En esta metodología la situación que cambiaría es que no se escogerían las cartas, entrando en situación la mano del azar.

Puestos en desarrollar esta tirada de las cartas, se barajaría el destino, se escogerían las tres primeras cartas del tope del mazo, formando la línea temporal, la organización de la línea temporal es la misma que la *metodología 1*, posteriormente se extraerían las “influencias”, colocándolas en el orden en el que fueron removidas del mazo pero se colocan boca abajo hasta que sea el momento de destaparlas.

Al igual que la anterior metodología, se procede a ver la interpretación general de las cartas destapadas, se identifica la relación de la línea temporal y sus tres cartas con “*la partida*”, “*la iniciación*” y “*el regreso o caída*” *Tabla 1*, para proceder a analizar los significados de la carta eje del presente, relacionando esta con algún elemento ubicado en el pasado presente o futuro de la persona que juega con las cartas con una cosa, lugar, persona o una situación.

Después de analizar las cartas y ver su correlación entre sí y con la estructura del monomito, se procede a destapar las cartas de “las influencias”, pero antes de hacerlo y ver el contenido de la carta oculta, el usuario piensa y decide si retirar alguna carta y cambiarla por otra, si es así se re integra la carta al destino se vuelve barajar el mazo y se extrae otra carta del tope y se coloca nuevamente boca abajo; preparados con la elección de cartas ocultas, se destapa la influencia al pasado y se realizan las mismas preguntas de la *metodología*, una vez analizado este conjunto se destapa la última carta y se realiza un nuevo análisis global de preguntas y planteamientos.

La idea de estos métodos es que se puedan repetir varias veces descubriendo y liberando nuevas posibilidades de interpretación de la vida misma.

Reflexión final

Existen diversas y variadas formas de apreciar las distintas situaciones de la vida, que se tienen que atravesar y afrontar como las pruebas del monomito, una a la vez y deteniéndonos a analizar cada una de ellas, con esto lograremos tener un mejor conocimiento de nuestro entorno, de las personas que nos rodean y de nosotros mismos, de esta forma seguiremos avanzando como personas, ya que el humano es un ser que está en constante cambio, diariamente se enfrenta a lo desconocido, al futuro incierto, a las problemáticas sociales, a los problemas familiares e íntimos, pero de una u otra forma las personas se reinventan, mutan a algo mejor para dar lo máximo de sí mismos y enfrentar las adversidades de una mejor forma.

El desarrollo de esta investigación, va de como conectar las diferentes situaciones de la vida cotidiana, encontrando algún símil, sea en las grandes historias o en la mitología, ya que en su momento valieron de guía o representación del actuar de las personas, revelando distintos momentos comunes por los cuales una gran mayoría podría pasar o no, ya que no es una ley o algo que pase sí o sí, son solo ejemplos, anécdotas.

El proyecto, determina mediante el análisis, la reinterpretación y la reflexión, una forma de analizar nuestras vidas, una forma de hacer preguntas mediante el diseño y la ilustración; pero para generar un alcance más profundo y propiciar una conexión más fuerte entre el símbolo y su significado, no basta con solo observar, se requiere que el individuo pueda tener una interacción directa y tangible con aquellas representaciones que le evocaran situaciones de su vida, por eso el juego es una de las mejores formas de alcanzar esto, jugando nos podemos dejar llevar por la imaginación las sensaciones, los colores las figuras y otros factores sensoriales, por esta razón las baraja tienen su propio sistema de juego.

Los humanos somos buscadores natos de conexiones e interpretaciones, buscamos darle sentido a todo lo que nos rodea, construimos nuestro propio mundo y buscamos significados constantemente, a veces en el posicionamiento de los astros, en el significado de los colores, otras veces en las líneas de las manos, también en la estructura del átomo o también en ecuaciones como la de la relatividad, pero eso es lo que permite que cada uno pueda interpretar y analizar sus propias experiencias y convertirlas en conocimiento, que puede o no transmitirse, por eso el desarrollo de las baraja utiliza elementos simbólicos que se han usado a lo largo de la

historia, los cuales nos permiten descubrir nuevos mundos y posibilidades facilitando a las personas hacer sus propias conexiones, todo lo anteriormente mencionado es realmente el motor del proyecto.

Referencias

- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. México: 1959 FONDO DE CULTURA ECONÓMICA
- Nichols, S. (1980). *JUNG Y EL TAROT, Un viaje arquetípico*, España: Editorial Kairós, S.A.
- Klapp, O. (1962) *HEROES, VILLAINS, AND FOOLS, THE CHANGING AMERICAN CHARACTE*. Prentice-hall, Inc, Englewood Cliffs, N.J.
- Jordi, M (2019, 9 noviembre) BREAKING BAD: EL VIAJE del VILLANO – Superanálisis [Video]. <https://youtu.be/ieDSyYhjbSg>
- Rank, O. (1909). *The Myth of the Birth of the Hero*. USA: THE JOURNAL OF NERVOUS AND MENTAL DISEASE PUBLISHING COMPANY, NEW YORK
- Rousseau, J.J. (1762). *El contrato social*. México: Partido de la Revolución Democrática Benjamin Franklin núm. 84 Col. Escandón, Del. Miguel Hidalgo

Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada **reflexión del viaje heroico por medio de la ilustración**, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador o titular de la obra objeto del presente documento.

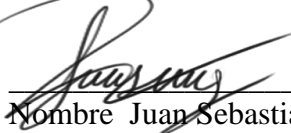
La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmo, como aparece a continuación.

Firma



Nombre Juan Sebastián Plazas Guzmán

CC. 1014 287 049