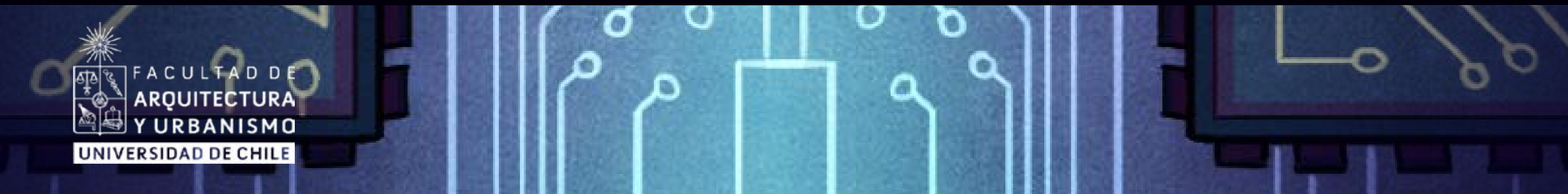
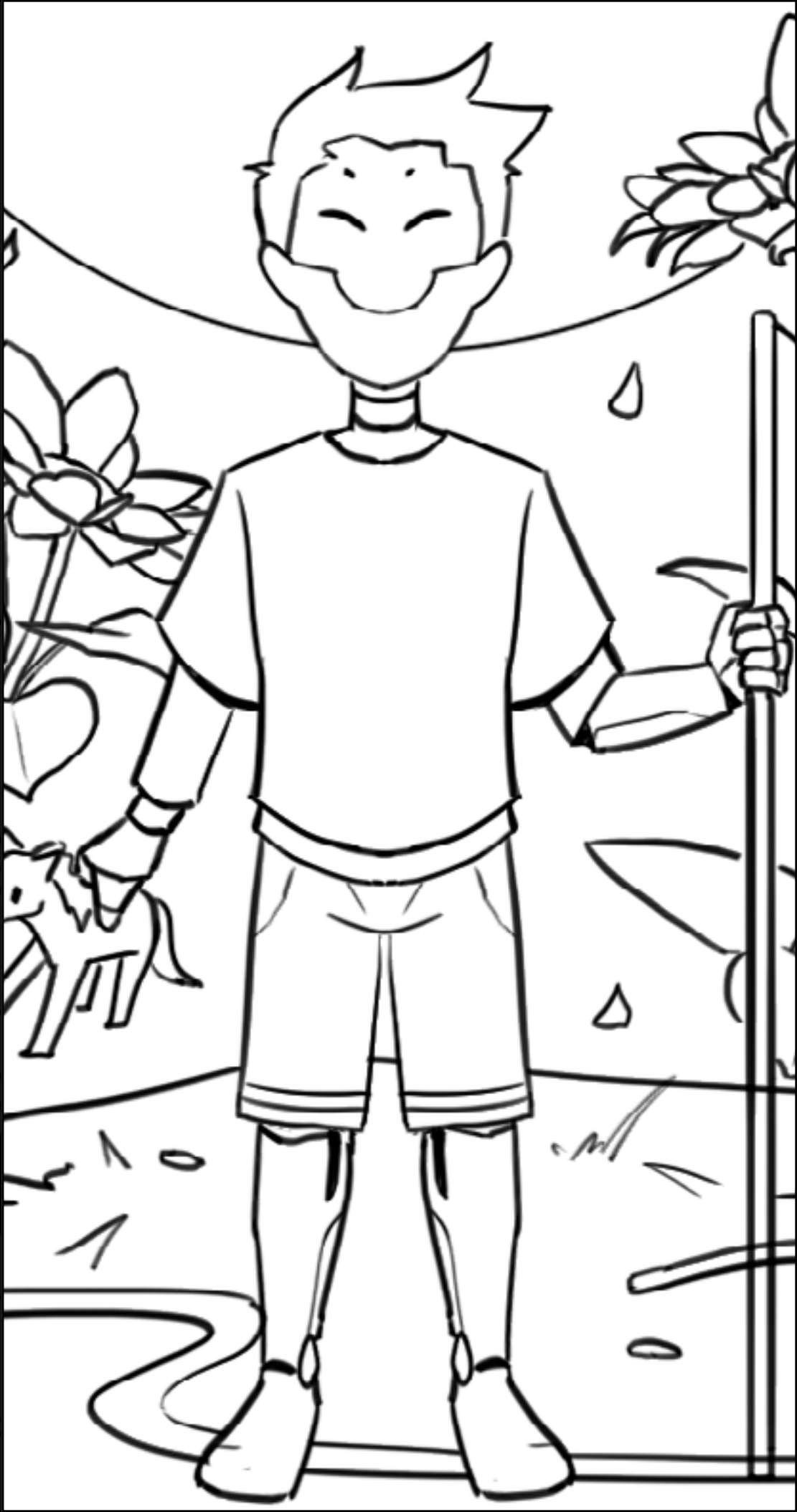
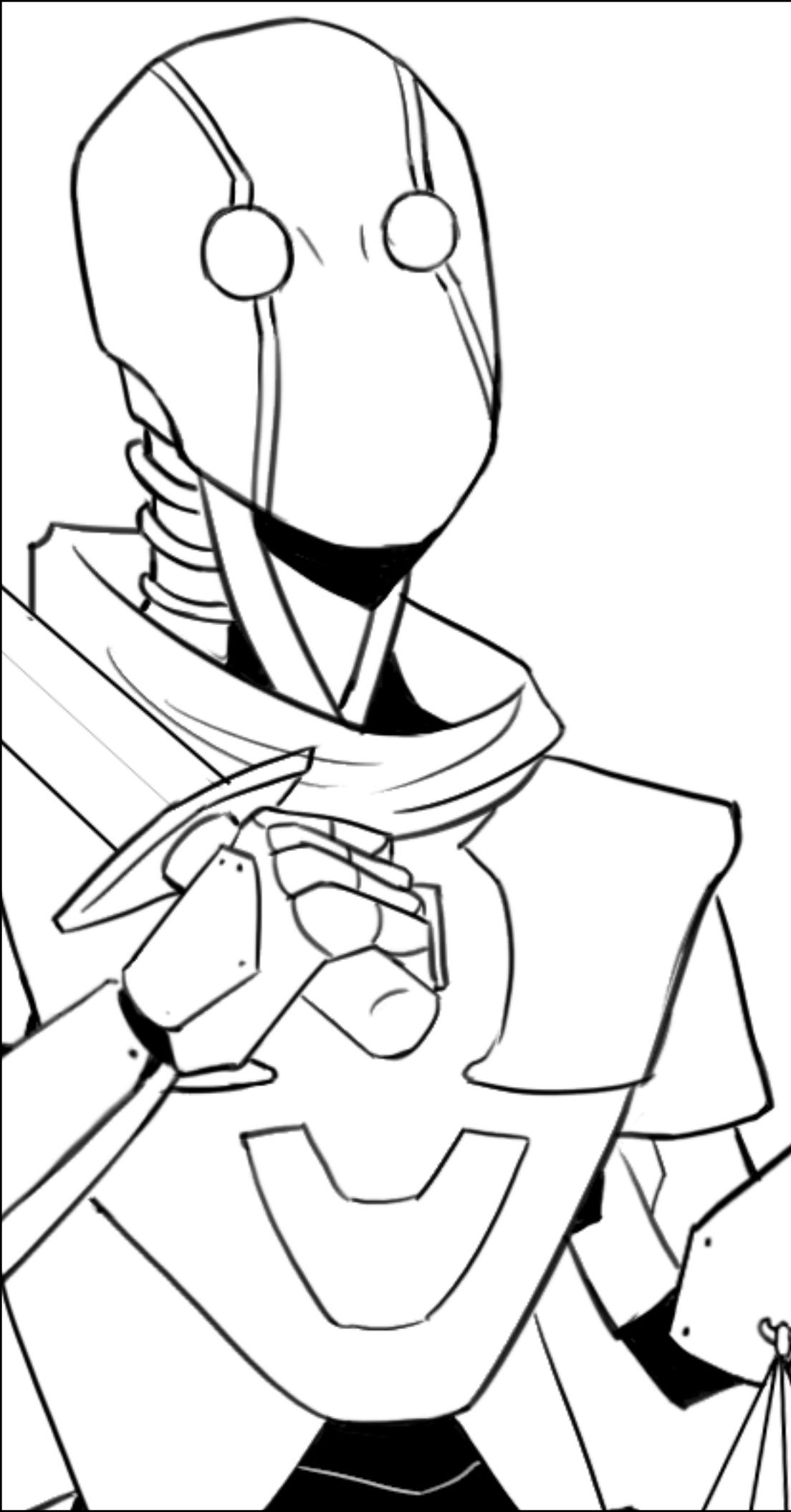


# PROYECTO: ALMA

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
DISEÑADORA GRÁFICA

ROCÍO CAMILA PAZ ORTIZ CARVAJAL  
PROFESOR GUÍA: SEBASTIÁN PAGUEGUY





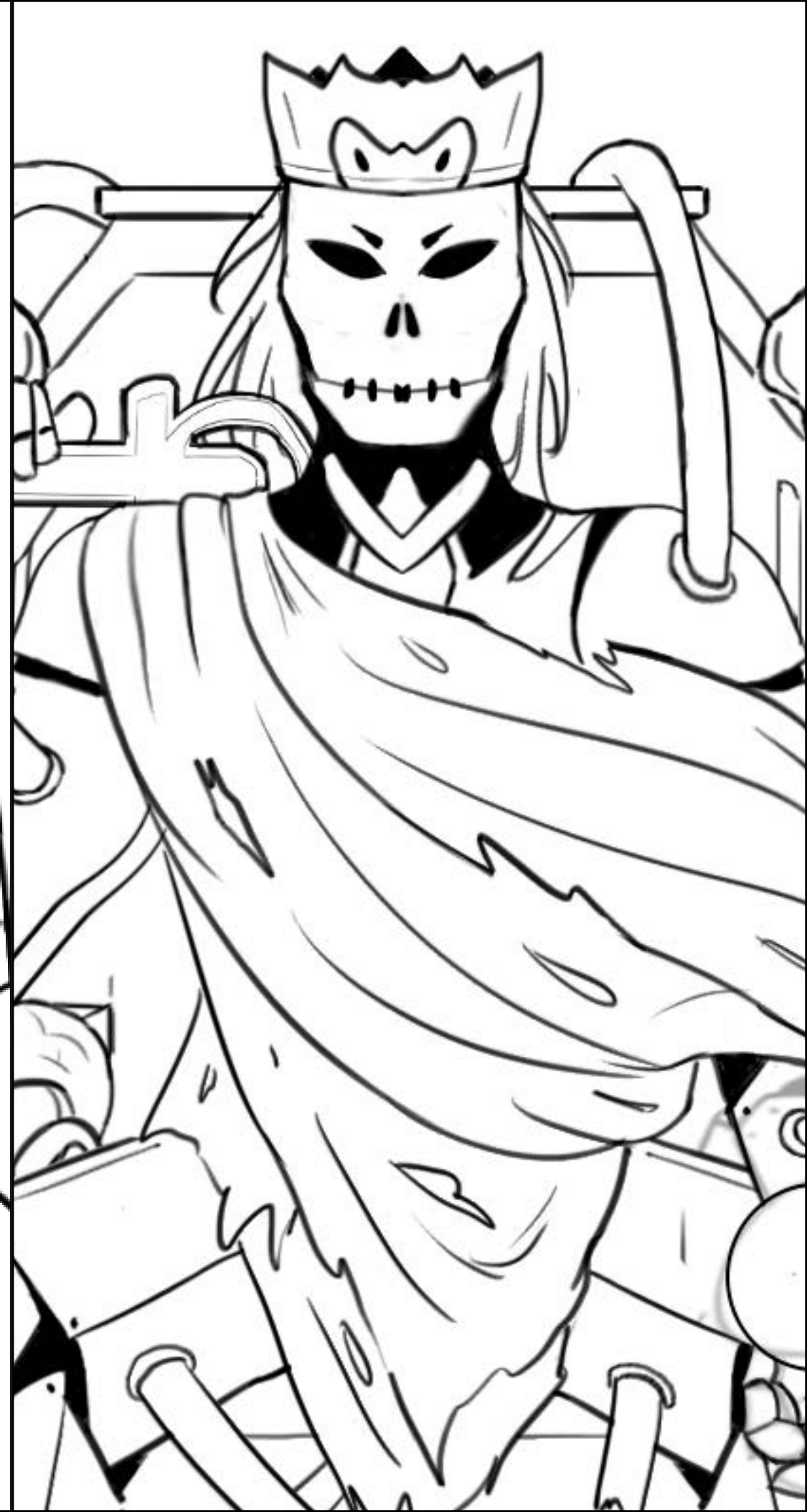
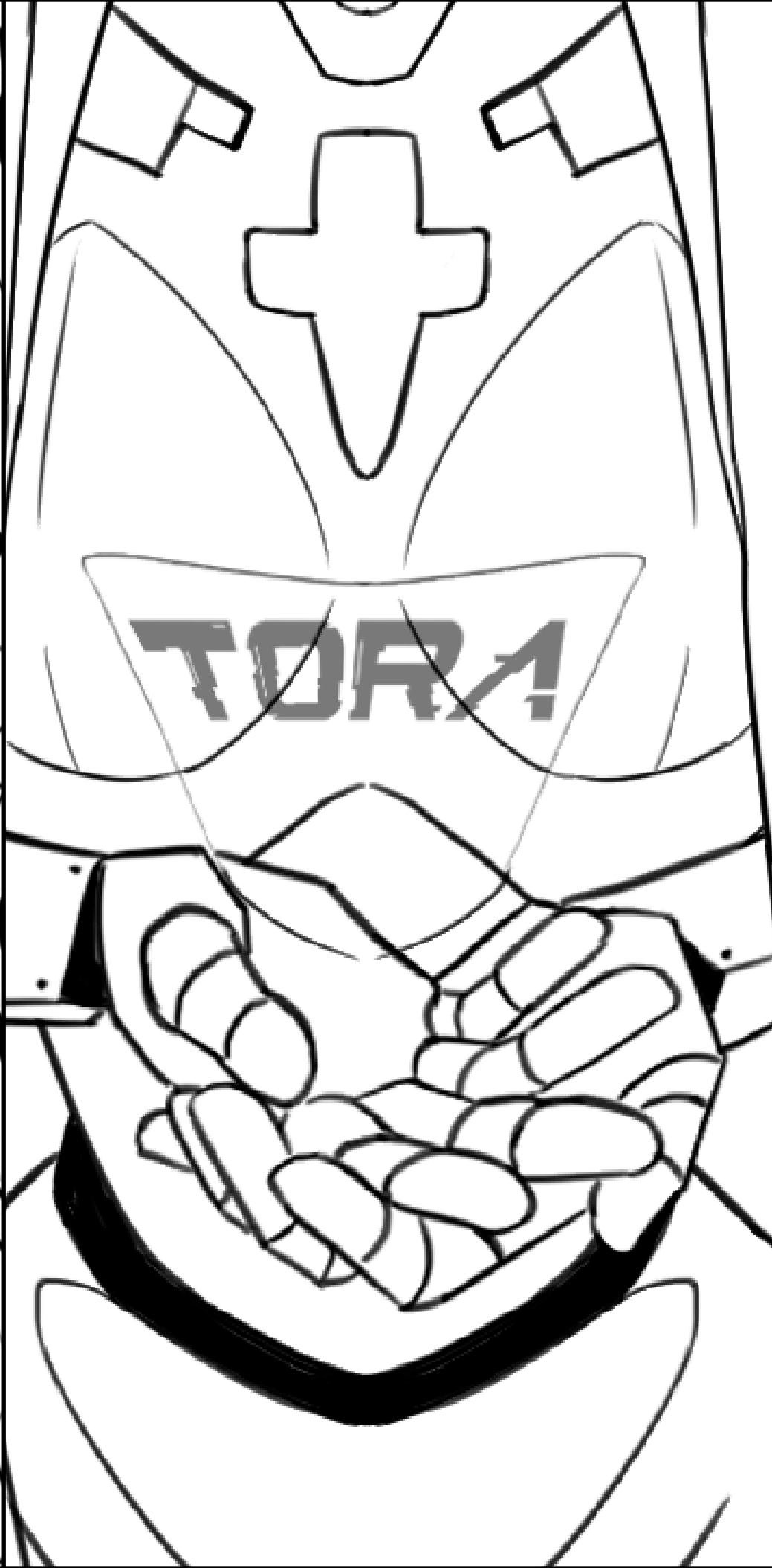
# ARCANOS MAYORES Y CIBER CHAMANISMO, REINTERPRETACIÓN ILUSTRADA DE LAS CARTAS DEL TAROT

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
DISEÑADORA GRÁFICA

ROCÍO CAMILA PAZ ORTIZ CARVAJAL

PROFESOR GUÍA: SEBASTIÁN PAGUEGUY





---

# > AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por siempre apoyarme en este sendero, por impulsarme a seguir mis sueños, por proporcionarme cada cosa que necesitara, por ayudarme incondicionalmente cada vez que me sentía abatida, por enseñarme a ser perseverante con lo que uno quiere y a luchar por nuestros sueños con confianza.

A mis hermanos, por apoyarme siempre de forma incondicional, por mostrarme que existen muchas formas de expresar el cariño, y por demostrar que pase lo que pase estarán a mi lado.

A mis amigas y amigos, por acompañarme a lo largo de esta travesía, por siempre ayudarme y apoyarme cada vez que acudía a ellos.

A Diego, por siempre darme ánimos, por apoyarme incondicionalmente durante este proceso, y por escucharme, aconsejarme y llenarme de su sabiduría en cada momento que lo necesite.

A Florencia, por impulsarme en el mundo de la ilustración, por ayudarme, motivarme, aconsejarme, y por dotarme de todo su conocimiento como tarotista.

A Eduardo, por convertirse en un pilar fundamental en mi vida, por mostrarme su apoyo incondicional, por estar siempre presente en cada momento y animarme a seguir siempre adelante con lo que me apasiona.

A Sebastian Pagueguy, por su motivación, y por confiar en mí, en mis habilidades como diseñadora e impulsar este proyecto en cada momento.

---

---

# > INDICE

## INTRODUCCIÓN

AGRADECIMIENTOS.....	5
INDICE.....	6
RESUMEN.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
MOTIVACIONES PERSONALES.....	12
FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO.....	15
OBJETIVOS.....	16
METODOLOGÍA.....	17
<b>INVESTIGACIÓN BASE.....</b>	<b>19</b>
<b>CONTEXTO TAROT.....</b>	<b>20</b>
ORIGEN DEL TAROT.....	20
LAS CARTAS DE TRIUNFO.....	21

VARIANTES DEL TAROT.....	21
--------------------------	----

INFLUENCIA DEL LENGUAJE EN EL TAROT.....	24
---	----

<b>EL ARQUETIPO Y EL SIMBOLISMO EN LOS ARCANOS MAYORES.....</b>	<b>27</b>
---	-----------

LOS ARQUETIPOS Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO.....	28
--	----

LA SIMBOLOGÍA PSICOLÓGICA DE LOS ARCANOS MAYORES.....	32
--	----

LOS ARCANOS MAYORES EN EL TAROT.....	34
--------------------------------------	----

<b>LA NARRACIÓN: LA HISTORIA DETRÁS DE CADA HISTORIA.....</b>	<b>36</b>
---	-----------

STORYTELLING.....	36
-------------------	----

RELATOS VISUALES.....	38
-----------------------	----

VIAJE DEL HÉROE.....	39
----------------------	----

---

---

VIAJE DEL HÉROE Y EL TAROT.....	44
LOS ARQUETIPOS DEL HÉROE.....	50
<b>CIBER CHAMANISMO.....</b>	<b>52</b>
CIBER.....	52
CHAMANISMO.....	53
CIBERANTROPOLOGÍA.....	56
ANTROPOLOGÍA TRADICIONAL V/S CIBER.....	58
TODOS SOMOS CIBORGS.....	59
UNA NUEVA FORMA DE “CONEXIÓN HUMANA”.....	62
EL SER DIGITAL Y EL SER FÍSICO.....	63
<b>LA PSICOMAGIA Y EL PSICOCAMANISMO.....</b>	<b>65</b>
LA CATARSIS.....	68

---

<b>MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>71</b>
<b>PUBLICO OBJETIVO.....</b>	<b>75</b>
<b>INDUSTRIA NARANJA.....</b>	<b>76</b>
<b>ESTADO DEL ARTE.....</b>	<b>79</b>
<b>ETAPA PROYECTUAL.....</b>	<b>87</b>
<b>PLANIFICACIÓN.....</b>	<b>88</b>
<b>DESARROLLO DEL PROYECTO.....</b>	<b>92</b>
PROPUESTA CONCEPTUAL.....	92
IMAGINARIO GRÁFICO.....	94
ANÁLISIS CARTAS.....	101
PRIMERAS IDEAS Y BOCETOS.....	102
PRIMER ACERCAMIENTO.....	103
LINEART.....	104
PALETA DE COLORES.....	105
PINTADO Y RENDERIZADO.....	107

---

TIPOGRAFÍA CARTAS.....	112
MARCO Y DORSO.....	113
PACKAGING.....	114
<b>RESULTADO Y TESTEO.....</b>	<b>116</b>
TESTEO USUARIO.....	117
RESULTADO FINAL CARTAS.....	123
CARTAS EXTRAS.....	177
MOCKUP CARTAS.....	178
<b>FINANCIAMIENTO.....</b>	<b>182</b>
<b>COTIZACIÓN.....</b>	<b>184</b>
<b>PROYECCIONES.....</b>	<b>185</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>189</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>192</b>





# > RESUMEN

Las cartas del tarot han sido parte de nuestra historia desde hace tiempos inmemoriales , tanto que ha sido difícil lograr definir su verdadero origen, debido a esto resulta interesante analizar cómo las cartas del tarot seguirán siendo parte de nuestra historia en el futuro, y cómo estas serían según el contexto en el que la humanidad estaría presente. Por otra parte, durante siglos, el ser humano ha tenido la necesidad de resolver los misterios de la vida de una manera tangible, y ahí es cuando las cartas del tarot gracias a su condición arquetípica propuesta por Carl Gustav Jung comienzan a tomar importancia.

Teniendo esto en cuenta, las barajas de tarot se han popularizado cada vez más en el último tiempo, y no solo por su con-

dición de poder predecir e indagar en ciertos eventos, sino que también por sus gran variedad de diseños y sus interesantes propuestas artísticas.

Considerando lo anterior el proyecto “ALMA” es un proyecto profesional de diseño, conceptualización e ilustración fantástica donde se busca indagar en cómo sería el diseño de los arcanos mayores de las cartas del tarot en una fantasía post-apocalíptica, donde la humanidad está extinta y como remanente de ella solo perduran máquinas androides, condenadas a la vida eterna, sin un destino ni creadores a quien servir. Teniendo esto en cuenta se busca indagar en la temática del ciber chamanismo, para así crear una propuesta tecnológica-espiritual y de esta forma unir ambos elementos.

## PALABRAS

### CLAVE

Tarot, ciber chamanismo, el viaje del héroe, arquetipos, cartas.

---

# > INTRODUCCIÓN

Proviene de los naipes, el tarot ha sido parte nuestra historia hace más de un siglo, durante el cual se le han asociado diferentes conceptos y significados, tales como: el gitanismo, la brujería, la adivinación, entre otros. Actualmente se conocen dos variantes de este, el tarot de Marsella y el tarot de Rider, ambos compuestos por la misma cantidad de cartas donde se presentan 22 arcanos mayores y 56 arcanos menores.

Si bien el tarot basa gran parte de sus cartas en lo que sería el naipe español y sus cuatro palos, los cuales son simbolizados por “oros”, “copas”, “espadas” y “bastos”, que se ven presentes principalmente en los arcanos menores, es en los arcanos mayores y su condición arquetípica donde el tarot logra poder diferenciarse de los distintos tipos de barajas.

Esta condición arquetípica fue impulsada por Carl Gustav Jung, reconocido psicólogo y precursor del

psicoanálisis, quien describe esta condición como patrones repetidos de imágenes y símbolos, implantados en nuestro inconsciente. Estos patrones aparecen de distintas formas en todas las culturas y tienen la capacidad de transmitirse de generación en generación.

Tomando en cuenta lo anterior, cada arcano mayor se ve representado por un arquetipo distinto, de esta forma cada uno representa diferentes etapas de la vida. Teniendo presente esto, cada arcano se ve representado por arquetipos propuestos por Jung, tales como: “el viejo sabio”, “la madre”, el padre”, el guerrero” y muchos otros, debido a las distintas etapas y arquetipos que representan las cartas de tarot, se considera que este cuenta la historia de la vida, habla sobre el desarrollo humano y cómo tomamos diferentes caminos y desafíos.

Basándonos en que el tarot cuenta la historia de

nuestras vida a través de diferentes arquetipos, podemos llegar a relacionar esto con las diferentes etapas del “viaje del héroe”, el cual representa la historia detrás de cada historia, es un patrón que siempre se repite y no solo en las historias, películas o cuentos de hadas, sino que también en distintas etapas de nuestras vidas. Debido a esta relación, es interesante lograr juntar ambos temas y poder contar una historia por medio de estos, a través de una nueva propuesta de diseño, la cual pretende lograr hacer un re-interpretación gráfica de los arcanos mayores.

Por otra parte, durante este informe se hablará sobre el concepto de “Ciber Chamanismo”, el cual se busca relacionar con el tarot, el ser humano y su espiritualidad; para luego vincular esta temática con la reinterpretación de las cartas. Además, se ahondará en cómo el fenómeno ciber afecta las relaciones humanas y por otra parte, cómo se puede lograr a llevar una conexión espiritual a través de la tecnología.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la finalidad de este proyecto es generar una propuesta de diseño y

creación de personajes, donde se logran relacionar el ciber chamanismo, el tarot y el viaje del héroe, a través de los 22 arcanos mayores, en el cual se busca relatar a través de las cartas el proyecto “ALMA” una historia fantástica de renacimiento espiritual de parte de un grupo de androides, que buscan interpretar e imitar lo que alguna vez fue la humanidad.

Sin duda la propuesta espiritual del ciber chamanismo, el tarot y el viaje del héroe es un interesante punto que se desarrollará en el siguiente informe.

---

# > MOTIVACIONES PERSONALES

Siempre me he considerado una persona curiosa, con ganas de saber sobre el origen de la vida, sobre qué pasará con nuestras almas una vez que morimos, siempre he tenido curiosidad por la vida y cómo nosotros, como personas, nos desarrollamos en esta. Por otro lado, el misticismo siempre me ha llamado la atención, cómo el cosmos y el universo se relacionan con nosotros, y cómo nosotros mismos llegamos a conectar de forma espiritual con estos.

Continuamente me llena de curiosidad el tarot como método para dar una posible explicación al funcionamiento del mundo natural y/o espiritual y de cómo este puede llegar a servirte de guía con sus predicciones. Además de llamarme la atención desde muy pequeña su diseño, cada una de sus ilustraciones y personajes, siempre me ha dado curiosidad de entender cómo fun-

---



ciona y cómo cada personaje tiene un historia que contar.

En un comienzo la idea principal de este proyecto era rediseñar las cartas del tarot, con ilustraciones relacionadas con el pueblo mapuche, ya que consideraba interesante darle un toque chileno y de sus orígenes a las cartas del tarot. Durante mi primera investigación entrevisté a varias personas de la comunidad, para saber su opinión sobre la realización de este proyecto, si bien recibí respuestas positivas sobre la idea, la respuesta de las personas más pertenecientes a la comunidad fue negativa, diciendo que podría ser incorrecto y una falta de respeto, y de que el proyecto podría llegar a ser ofensivo; además de mencionar que al no ser parte yo de la comunidad, esto podría ser aún más problemático.

Teniendo en cuenta lo anterior, descarté el tema del pueblo mapuche y comencé a buscar otro tema que podría desarrollar, donde luego de considerar diferentes temas y una exhaustiva búsqueda, logré encontrar una temática que me motivara aún más de

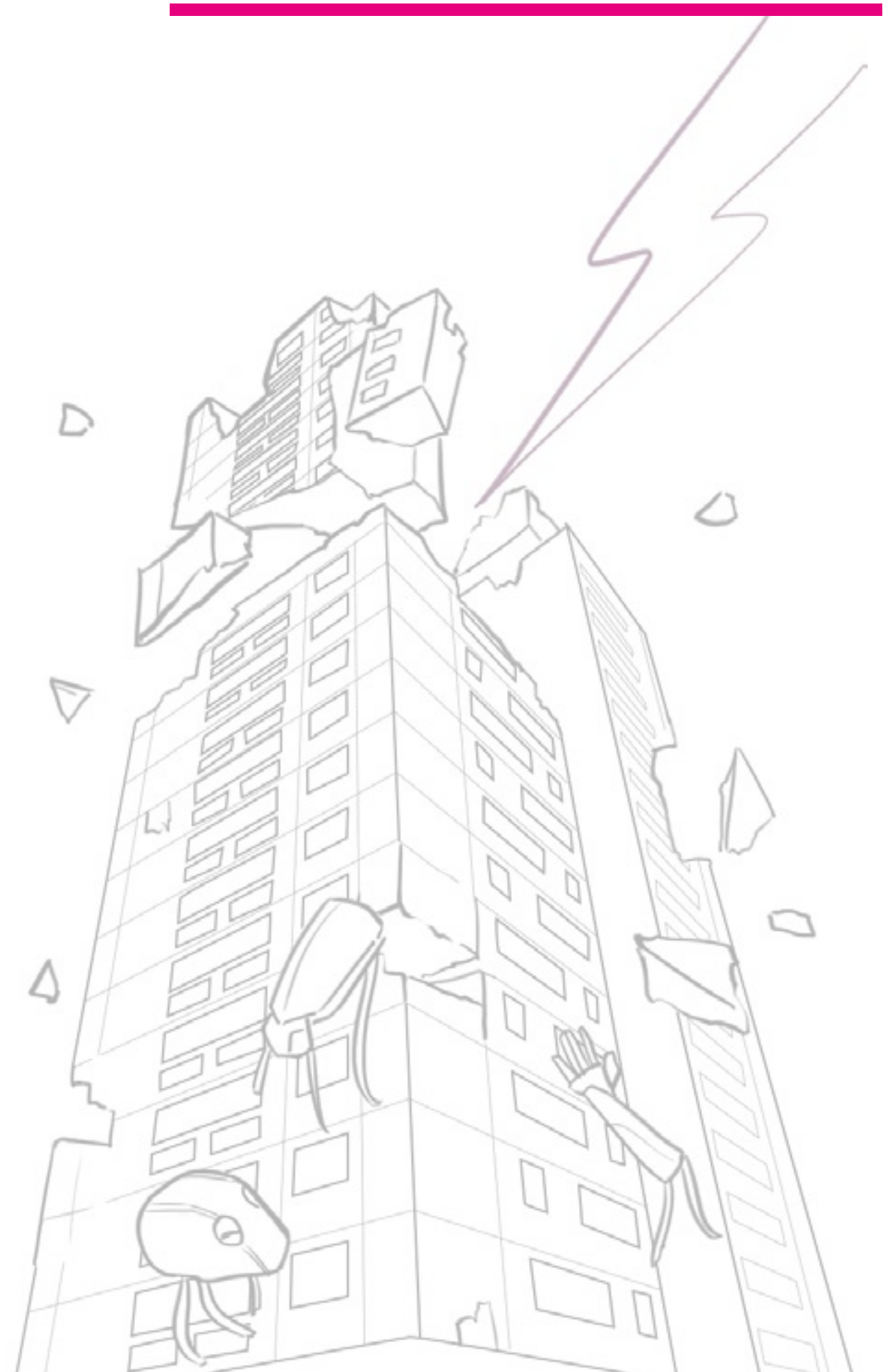
la que había elegido en un principio.

La ilustración y el diseño de personajes siempre ha sido algo que me ha motivado, desde pequeña comencé a dibujar y cada vez tomé más en serio el dibujo como algo de lo cual me gustaría vivir. Con esto en cuenta, nació la idea de crear mi propia historia, de tomar el tarot, analizarlo, ver su relación con el viaje del héroe y, luego de relacionarlo con un tema, crear mis propios personajes arquetípicos para las cartas, y de esta forma crear una nueva propuesta de diseño.

Dentro de la búsqueda elegí el tema del Ciber Chamanismo, ya que me pareció interesante cómo se podrían relacionar el tarot, la espiritualidad y la tecnología. Por otra parte, me gustó la idea de crear una historia en un mundo postapocalíptico; donde ya no existen los humanos y solo existen androides que quieren poder lograr generar una conexión espiritual, al igual que alguna vez lo hizo la humanidad; esto como trama para unir las temáticas a través de un nuevo diseño de las cartas.

Proyecto: ALMA es un proyecto profesional de diseño, conceptualización e ilustración fantástica donde el principal objetivo es lograr desarrollar un producto de diseño basado en la reconstrucción visual del tarot, introduciendo elementos narrativos nuevos para crear un producto original basado en el concepto de ciber chamanismo, con el fin de reimaginar el tarot bajo un imaginario nuevo y original.

El desarrollo de este proyecto me permitirá explorar y crecer como diseñadora e ilustradora, generando un portafolio que me ayudará abrirme paso en la industria de la creación y diseño de personajes.



---

# > FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto busca relacionar el Tarot y Ciber chamanismo para lograr generar una nueva propuesta de creación y diseño para los arcanos mayores del Tarot, conceptos que se desarrollarán a lo largo de la investigación, donde se busca responder la siguiente pregunta de investigación:

*¿De qué manera el concepto de ciber chamanismo podría llegar a influir en la representación visual de los arcanos mayores del tarot?*

Se espera que la influencia del ciber chamanismo en los arcanos mayores, se genere en una primera instancia, a través de una historia fantástica, donde el concepto de ciber chamanismo influirá en la temática y desarrollo de la historia, como subgénero de la

ciencia ficción, además, este se vería representado visualmente en la reinterpretación de las cartas.

Esta memoria consistirá en la creación, diseño y elaboración de una nueva interpretación de los arcanos mayores, donde se va a indagar en el desarrollo de cada uno de sus arcanos y como estos se verían interpretados visualmente bajo un nuevo diseño de personajes, en un mazo funcional.

## OBJETIVO GENERAL

Diseñar una nueva propuesta gráfica de los arcanos mayores bajo el nombre de “Proyecto: ALMA”, según la influencia gráfica / visual del ciber chamanismo.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar bajo qué concepto las cartas del tarot lo- gran narrar una historia fantástica.
2. Determinar cómo los símbolos y arquetipos influ- yen en los arcanos mayores
3. Investigar sobre el “Ciber chamanismo”, sus carac- terísticas y su posible influencia visual en las cartas.
4. Desarrollar una historia ciencia ficción inspirada en el concepto de cyber chamanismo y aplicarla a los arcanos mayores del Tarot
5. Diseñar cada uno de los personajes de los arcanos mayores bajo la influencia del ciber chamanismo.



## METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta, que esta investigación toma conceptos de áreas distintas, es que se determinó el uso de más de una metodología para la elaboración del proyecto.

Por un lado, tenemos todo lo que conlleva el tarot, para esto, se consideró oportuno trabajar en base a una **metodología descriptiva**, donde el objetivo principal de esta parte de la investigación, es determinar de qué forma está compuesta el tarot. De esta forma se espera poder medir todas sus características, observar cómo se configura y analizar los procesos que forman parte del tarot.

Por otro lado, tenemos al ciber chamanismo, para esta parte del proyecto se consideró oportuno trabajar con una **investigación experimental**, esto debido a que el ciber chamanismo es un concepto que se comenzó a utilizar no hace mucho, por esto mismo la información que se tiene del tema como tal, es muy poca. Teniendo esto en cuenta es que esta par-

te de la investigación se basará en la manipulación de diferentes conceptos y variables, para así llegar a determinar de la mejor forma posible lo que sería el fenómeno del ciber chamanismo.

Tanto por el lado del tarot como el del ciber chamanismo, necesitaremos recopilar información a través de fuentes primarias y secundarias. Es decir que la bibliografía será de fuentes escritas: artículos que hablen de las temáticas, tanto de cómo se compone el tarot, como artículos que nos mencionen que podría ser el ciber chamanismo; papers que nos detallen en el caso del tarot, como sus componentes pueden relacionarse con temáticas como el viaje del héroe, y en el caso del ciber chamanismo, el cómo la tecnología y la espiritualidad podría llegar a conectar. Además de libros que nos hablen de los respectivos temas.

Además se realizará una **investigación conceptual**, para la creación de una narrativa fantástica de tipo

ciencia ficción, con la cuál se justificará de manera creativa la re-interpretación visual de cada arcano mayor para traerlos a un contexto nuevo y experimental



Д О Р Е М И П С У М Д О Л О Р А И Т А М Е Т Н  
О Я У И Д Е Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С  
С Е Ф И Д **I N V E S T I G A C I O N A** Ц Т О И Л  
И С Ц О П И О С А Е Ц У М Е У Е И Е Х О Р Н А  
Т У С Д Е Л Е Н И Т П Е Р Ф Е Ц Т О **V A S E** И П  
Т О Р Е М П Т И О Н Л А О Р Е Е Т С И Т У Т Е А  
М В **M A R S O** П П Е Л Л А Н Т У Р Ц О Н Т У Р  
Я У Е И Д Р И У Т В И Р Т У Т Е М Е Н Т И Т У М  
Ц У Л И Б Е Р С А П Т Е **O R I S O** Е Р Е Т М О Л  
Е С Т И Е С Е Д М Н И С Ц О Н Ц Л У С И О Н Е  
М Я У Е С И Т Н Е А С А Н У Н У М М У Н Е Р Е Т

---

# > CONTEXTO DEL TAROT

## ORIGEN DEL TAROT

La historia del tarot es casi tan compleja como las mismas cartas, y al igual que los naipes, a lo largo de los años ha costado determinar su origen histórico, el cual está lleno de controversias, siendo su origen todo un misterio. La mayoría de los historiadores de las cartas del Tarot, coinciden en que las cartas del tarot se inventaron en algún momento entre mediados y finales del 1400.

Algo claro que sí se ha podido determinar del tarot, es que desde sus orígenes se ha identificado como un elemento artístico, reconociendo al mazo del Tarot como un fenómeno de creación gráfica.

Durante el siglo XIV las cartas de Tarot hicieron su primera aparición. Donde se rumoreaba que las cartas habían llegado desde China o India, otros que sus orígenes vienen de España o de los árabes. Por

otra parte había gente que relacionaba las cartas del Tarot con los gitanos, y por el contrario, había gente que creía que las cartas habían llegado gracias a las cruzadas, desde Tierra Santa. Mientras que también se creía que su origen venía de Marruecos o Egipto.

Aun así, según su tradición histórica, su verdadero origen se le adjudica al renacimiento en Italia, precisamente en el norte de Italia, por los sectores de Milán, Ferrara y Boloña. Fue desde este sector de Europa, ya en el siglo XV, del cual se presume que realmente se comenzó a difundir el primer mazo de tarot, el cual se presume que es la baraja “Visconti-Sforza”, de la cual existen once versiones. En ese entonces, al tarot se le conocía bajo el nombre de “triumfos”.

## LAS CARTAS DEL TRIUNFO

En Europa, durante el siglo XV, a los naipes se les incorporó un quinto palo: Los triunfos, los cuales eran cartas con ilustraciones de flores o escenas variadas que resultaban superiores a las de los palos ordinarios. Sus figuras eran casi las mismas que en la actualidad conocemos como los 22 arcanos mayores del Tarot.

Con la incorporación de los triunfos nació un nuevo juego llamado “Tarocco” o “Tarocchien” en Italia, “Tarock” en Alemania y “Tarot” en Francia. El primer mazo completo del que se tiene registro es el bellísimo y lujoso Tarot de Visconti-Sforza, hecho a mano alrededor de 1440 por encargo del Duque de Milán, donde ya aparecían figuras emblemáticas como La Emperatriz, El Colgado o El Mago y casi todas las demás que componen hoy los arcanos mayores, con una salvedad: La Torre y El Diablo. Para finales de este siglo, el mazo ya estaba organizado en 78 cartas: 22 triunfos.

## VARIANTES DEL TAROT

Dentro del tarot podemos encontrar dos grandes variantes, donde cada una posee su forma de interpretar a los Arcanos mayores y los Arcanos menores. A pesar de tener una gran cantidad de similitudes, sus diferencias pueden afectar de gran manera una lectura, sobre todo por que la gráfica de estas es donde principalmente se diferencian.

Como se dijo anteriormente, la gráfica es donde principalmente se diferencian y para ser más específico, en los arcanos menores. Esto debido a que en el tarot de Marsella los arcanos menores son interpretados en cuatro palos: Bastos, Espadas, Copas y Oro. Rider quiso darle otra forma de interpretar estas cartas y es por eso que su baraja está interpretada con diferentes ilustraciones en cada arcano menor. Por esto mismo la baraja de Rider se considera mucho más expresiva que la de Marsella.

Debido a que rider es mucho más expresivo, para esta investigación y proyecto se tomará en cuenta su versión del tarot.



Carta de "La muerte"



Carta de "Los enamorados"



Carta de "El colgado"



8 De oro de Marsella



8 De oro de Rider

## INFLUENCIA DEL LENGUAJE EN EL TAROT

Si analizamos a las personas por separado, se puede observar cómo cada una de ellas tiene una visualización y comprensión de su entorno única y distinta a las demás, por lo tanto, es necesario tener un acuerdo en común para poder vivir en sociedad, este proceso da paso a la creación de la cultura. La cultura es netamente propia de las personas, ya que el mundo natural podría seguir existiendo sin ellas, por ende, no habría cultura. (Altieri Megale, 2001) Así pues, cultura significa el conjunto de maneras de pensar y de formas de vivir que dan paso a la civilización con sus propias características.

El tarot no tiene un origen claro pero debe ser entendido por todos a la hora de ser interpretado, va recolectando elementos de todas las culturas para crear un lenguaje común y así generar una interpretación lo más representativa posible, no es relevante de donde provengan, es más sustancial el simbolismo de sus imágenes. Actualmente, existen muchos

mazos de tarot creados por distintos diseñadores o ilustradores con sus propias temáticas, pero siempre toman algún tipo de simbología o elementos culturales para darle misticismo a sus cartas.

Para entender estas simbologías se debe tener en cuenta cómo funciona nuestro lenguaje que es el representante por excelencia del mundo simbólico. Los sociólogos y lingüistas, tanto los clásicos como los contemporáneos, han estudiado y observado cómo el lenguaje ha sido el cimiento para la cultura (Rodríguez Sala-Gómezgi, 1983) Incluso, el lenguaje es la única forma de acceder al plano del conocimiento y que la comunidad esté en un común acuerdo, coincidiendo fundamentalmente ideas y valores que solidifican su historia (Grigoriadou, 2014).

El lenguaje no es solamente textos escritos o el idioma, también son imágenes, metáforas corpóreas y representaciones neuronales (Pallasmaa, 2014). Las



personas son capaces de entender el lenguaje a través de la capacidad de la interpretación.

*“La interpretación es una forma esencial de estar en el mundo, la única forma humana racional, de vivir. Porque cada individualidad es un punto en el que confluye la historia afilada en cada presente” (Lledó, 1998).*

El ejercicio de interpretar el lenguaje permite que las personas puedan entender y posicionarse en el mundo, éste se produce de manera inmediata al recibir una serie de estímulos significativos, por lo que es fundamental que el canal interpretativo sea lo suficientemente claro para que la persona que reciba el mensaje pueda comprenderlo, aunque como el lenguaje se puede manifestar de muchas maneras debido a su abanico de posibilidades lingüísticas, uno puede jugar con este para que la interpretación no sea única ni irrefutable. En el Tarot sucede este fenómeno, ya que la simbología utilizada en las cartas derivan a una metáfora sobre la guía predictiva o terapéutica para que la interpretación se adecúe a

las distintas situaciones que pueda preguntar el consultante.

*“La metáfora es el vínculo que utiliza el cerebro humano para poder conectar elementos exteriores en su intento de entender y clasificar los fenómenos -físicos, emocionales, metafísicos-.” (Lizcano, 2006)*

Lakoff y Johnson (1986) dicen que el uso que le damos a las metáforas es muy amplio, son frecuentemente utilizadas hasta el punto en que inconscientemente metaforizamos nuestro lenguaje. En palabras simples, la metáfora es una manera de entender una noción o concepto en términos de otro (Núñez Torres, 2014) por lo que sería una “manera de no pensar literal” (Soriano, 2011). Lakoff y Johnson (1986) y Kövecses (2010) hablan sobre la lingüística cognitiva que plantea, en resumen, cinco puntos sobre la metáfora conceptual:

- *La metáfora no es una propiedad de las palabras, sino que de los conceptos.*

- *La metáfora tiene como función comprender conceptos y no únicamente un fin estético.*
- *En ciertas ocasiones la metáfora no se basa en la similitud.*
- *La metáfora se utiliza de manera espontánea en la vida cotidiana de las personas.*
- *La metáfora es un proceso ineludible del pensamiento y razonamiento humano. (Molina & Olave, 2016)*

El tarot, en especial los arcanos mayores, cuentan la historia más antigua del mundo que relata cómo una persona se pone en marcha para dar cumplimiento a la gran tarea (Banzhaf, 2001)



---

# > EL ARQUETIPO Y SIMBOLISMO EN LOS ARCANOS MAYORES

Cada arcano mayor está compuesto de un arquetipo y de uno o varios símbolos, los cuales se ven representados a través de una propuesta visual asociada a su trasfondo, la cual ayuda al tarotista a interpretar y leer las cartas del tarot. Debido a esto es de suma importancia entender a qué nos referimos con “arquetipos” y “símbolos”, cómo estos se componen y de qué forma afectan en la representación visual de los arcanos mayores.

Para indagar en esto, se profundizará en lo que nos propone Carl Gustav Jung, y todo su psicoanálisis sobre el tarot y los arquetipos.

Las cartas de los arcanos mayores son las cartas más inspiradoras y poderosas de todo el mazo. Cada uno

de los arcanos tiene una representación visual única y con características específicas, por lo mismo es de gran importancia entender cómo los símbolos y arquetipos impulsan a cada arcano.

## LOS ARQUETIPOS Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO

Según C. G Jung, los arquetipos son la forma que se le da a distintas experiencias y recuerdos de nuestros antepasados. Esto implica que nuestro desarrollo no se genera de forma aislada al resto de la sociedad, sino que nuestra cultura y sociedad influyen en nosotros desde lo más íntimo de cada uno, transmitiéndonos esquemas de pensamiento y de experimentación de la realidad que nos han heredado nuestros ancestros, los cuales forman parte de nuestro inconsciente colectivo.

*“(...) los hombres compartimos una serie de experiencias, en el curso de nuestra evolución, que han quedado, por su naturaleza colectiva, incorporadas en la memoria de la humanidad como patrones de comprensión de la realidad. Estos esquemas son pura energía inconsciente que busca realizarse y lo hace, por ejemplo, por medio de los símbolos. Expresan un orden de saber que la conciencia del hombre desconoce, pero que existe como verdad en las profundida-*

*des de su alma transpersonal.” (Grecco, 1996, p.25)*

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, los arquetipos son considerados elementos universales, eternos y heredados, los cuales se manifiestan a través de símbolos, los cuales representan los sucesos que dieron forma a la humanidad desde tiempos inmemoriales.

Como se mencionó anteriormente, los arquetipos se expresan a través de imágenes universales que se pueden detectar desde cualquier cultura o sociedad, expresándose a través del habla, los sueños, el comportamiento o las relaciones emocionales.

Si bien una persona puede poseer un número ilimitado de arquetipos, Jung, en sus obras “Psicología y alquimia” (2005) y “Sobre el simbolismo del sí mismo” (2005), nos propone que existen cinco tipos de arquetipos en el inconsciente colectivo.

## 1. EL YO (PERSONA)

*“Constituye en cierto modo el centro del campo de conciencia, y, en la medida en que éste abarca la personalidad empírica, el yo es el sujeto de todos los actos de conciencia personales. La relación entre un contenido psíquico y el yo constituye el criterio de lo consciente, pues no es consciente ningún contenido que no sea una representación para el sujeto.”*  
(Jung, 1986, p.17)

El yo arquetípico es el núcleo de la conciencia y comprende cómo uno se define a sí mismo. Esto quiere decir que toda experiencia, vital o psicológica, determina cómo el sujeto se da a conocer. El yo nos permite actuar de forma consciente.

## 2. LA SOMBRA

JJung, hace referencia a la sombra de dos formas. En la primera, determina a la sombra como la totalidad de la inconsciencia. Y en segundo lugar, define a la sombra como un aspecto inconsciente de la

personalidad, donde el yo consciente no reconoce rasgos y actitudes como propios.

Debido a esto el arquetipo de sombra llega a ser sumamente importante en lo que sería el inconsciente colectivo, ya que propone que hay ciertos rasgos y actitudes que logran ser incompatibles con nuestra personalidad, por lo tanto estos son rechazados por el yo consciente, pero no son eliminados, más bien, sin saberlo, desarrollan un opuesto del yo en el inconsciente.

## 3. ÁNIMA

Es lo femenino en lo masculino. El anima es el arquetipo hacia la figura femenina que se encuentra presente en el inconsciente de los hombres, se vincula con el eros y refleja las relaciones de los hombres, especialmente con mujeres. Jung lo describe como el arquetipo de la vida. Si el ánima se proyecta con más fuerza en el hombre, puede llegar a feminizar su carácter. Cabe señalar que el arquetipo del ánima no representa a una mujer en particular, sino a una

imagen cubierta con las necesidades y vivencias de carácter emocional.

Los personajes más representativos de este arquetipo son diosas, mujeres famosas, figuras maternas, vírgenes, brujas y criaturas femeninas.

#### 4. ANIMUS

Es lo masculino en lo femenino. Se podría decir que el animus es el arquetipo contrario al ánima, ya que es el arquetipo de la figura masculina en el inconsciente femenino. El animus refleja la conexión del mundo de las ideas y el del espiritual. Jung lo describe como el arquetipo del significado. Al igual que con el ánima, cabe destacar que el arquetipo del animus no representa a ningún hombre en particular, sino a una imagen cubierta con las necesidades y vivencias de carácter emocional.

Los personajes más representativos son la figura del padre, hombres famosos, jóvenes y hombres moralmente sospechosos.

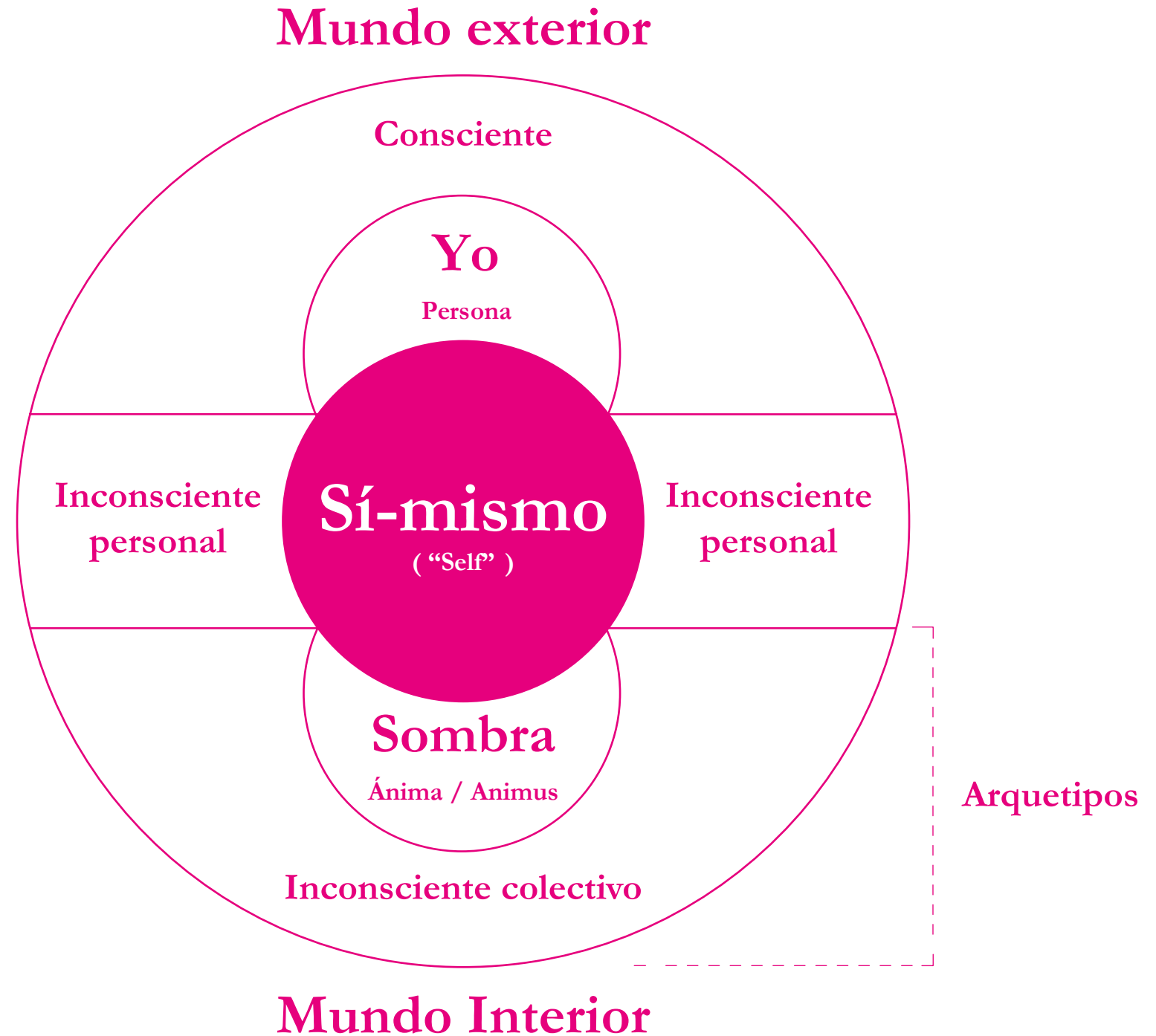
#### 5. SÍ - MISMO

El último arquetipo definido por Jung es el de “self” o “sí-mismo”, el cual sería el arquetipo central del inconsciente colectivo. Así como el “yo” es el centro de la conciencia, el “sí-mismo” no es solo el centro del inconsciente, sino que en él comprende de manera simultánea, lo consciente e inconsciente. Representa el arquetipo de la totalidad.



Según la teoría del inconsciente colectivo y todo lo anteriormente mencionado, existen números ilimitados de arquetipos, por lo que estos no solo se limitan a los mencionados anteriormente, sino que también existen múltiples más. Según Jung, estos arquetipos son mucho menos relevantes que los cinco mencionados anteriormente.

En este aspecto, Jung clasifica estos arquetipos de una forma muy distinta. Dentro de esta clasificación, existen los “eventos arquetípicos”: el nacimiento, la muerte, el matrimonio, la unión de opuestos; “figuras arquetípicas”: la madre, el padre, el niño, el diablo, el anciano sabio, el héroe; y “motivos arquetípicos”: el apocalipsis, el diluvio, la creación. Según Jung hay ciertos arquetipos que son los más populares o los que más se repiten “el anciano sabio, el niño, la madre, la sombra”, podemos concluir que estos son los más populares ya que son los que formarán parte de nuestra vida sí o sí en algún momento y que de alguna manera representan nuestro viaje.



## LA SIMBOLOGÍA PSICOLÓGICA DE LOS ARCANOS MAYORES

La palabra “símbolo” proviene del latín *symbolum*. Es una forma de expresar ideas y pensamientos de forma abstracta. Su origen se encuentra en la semejanza, real o imaginada, con el significado. Debido a esto mismo, el símbolo ha sido empleado por el hombre desde hace varios siglos, el hombre ha ocupado los símbolos para sintetizar el sentido de las cosas que suceden a su alrededor, y gracias a los símbolos el ser humano ha encontrado nuevas formas de transmitir y expresar sus ideas.

Si bien el símbolo es una entidad de la semiótica, la cual es una doctrina que estudia diferentes aspectos del lenguaje, el significado y la representación, desde este punto de la investigación, se abordará y definirá el símbolo desde una perspectiva psicológica, puntualmente desde la perspectiva de C. G. Jung. Teniendo esto en cuenta, se indaga en cómo desde un aspecto psicológico el símbolo se relaciona con el tarot.

*“El hombre emplea la palabra hablada o escrita para expresar el significado de lo que desea transmitir. Su lenguaje está lleno de símbolos pero también emplea con frecuencia signos o imágenes que no son estrictamente descriptivos. (...) Así que una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. (...)”*  
(Jung, 1995, p. 21)

Teniendo en cuenta lo que nos dice Jung, el símbolo desde hace varios siglos, ha cumplido con el objetivo de otorgar significado a lo significante, todo esto gracias a la necesidad del hombre de expresarse. Diversos grupos sociales, culturas y religiones, han basado sus creencias en los símbolos abstractos, y debido a esto el símbolo ha tenido un rol sumamente importante e indispensable dentro de la humanidad y su comunicación.

Si bien vivimos en una época donde cada vez son



más los avances tecnológicos, hay miles de cosas que aún no están al alcance del entendimiento humano, y en consecuencia, constantemente se usan los símbolos para representar conceptos que el ser humano no ha logrado definir o comprender en su totalidad. Algunos de estos, podemos verlos representados en diversas culturas y religiones, ya que todas emplean el lenguaje simbólico para representar sus creencias.

*“Lo que llamamos símbolo es un término, un nombre o aún una pintura que puede ser conocido en la vida diaria aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio. Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros.” (Jung, 1995, p. 20)*

Teniendo en cuenta lo anterior, los símbolos pueden llegar a ser muy abstractos y es necesaria la elaboración de un pensamiento, el cual se encuentre enmarcado dentro de una determinada sociedad o grupo social para su comprensión. Por ejemplo, la cruz para los cristianos es un símbolo que represen-

ta la muerte de Jesús, sin embargo esta cruz podría representar otra cosa para personas nacidas antes de su muerte.

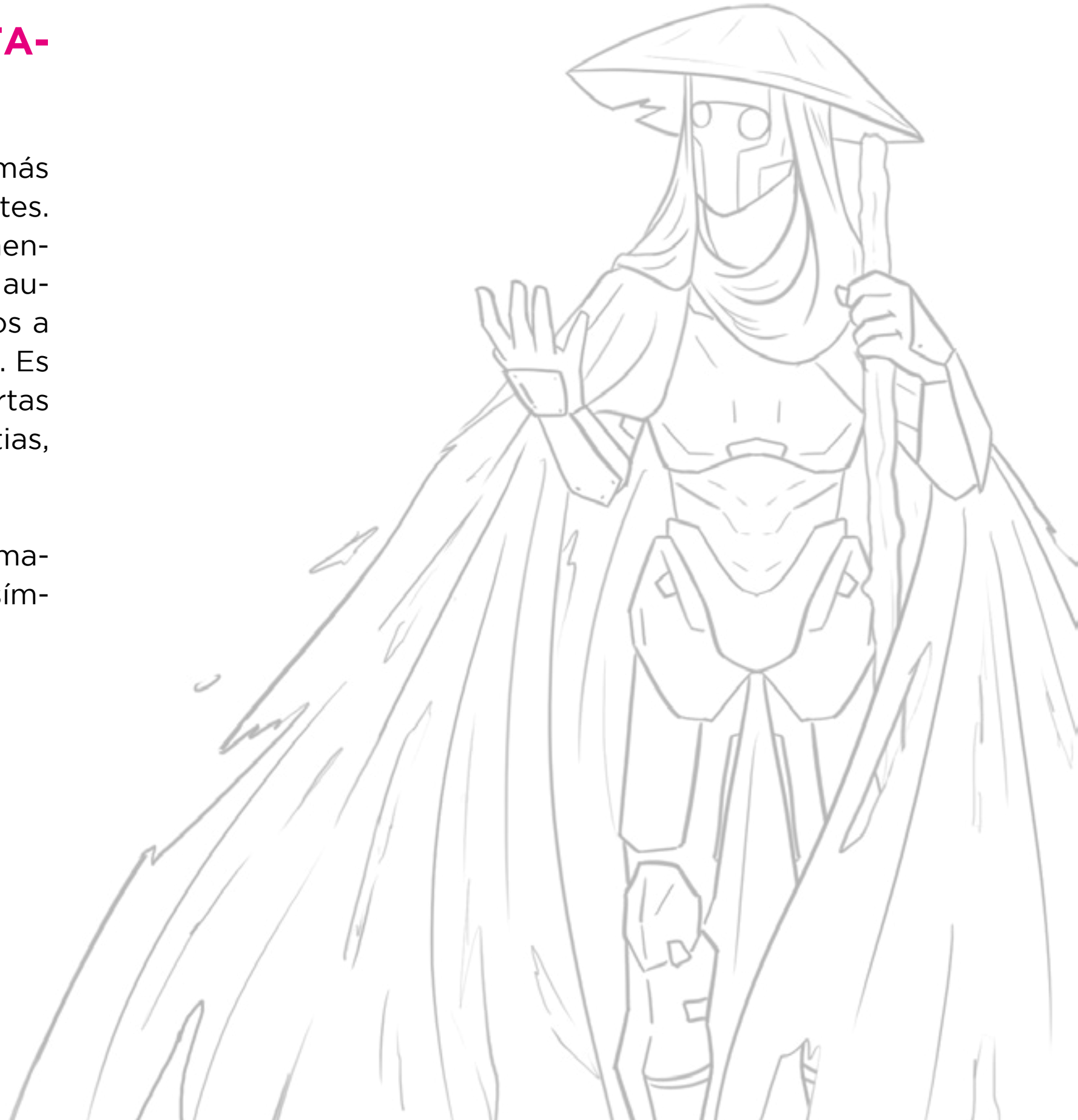
*“(...) esta utilización consciente de los símbolos es sólo un aspecto de un hecho psicológico de gran importancia: el hombre produce símbolos inconsciente y espontáneamente en forma de sueños.” (Jung, 1995, p. 21)*

Tomando en cuenta la cita anterior, es importante destacar que el ser humano constantemente está produciendo símbolos, sobre todo de forma espontánea e inconsciente, considerando esto se puede llegar concluir que al igual que en los arquetipos, los símbolos son parte de un inconsciente colectivo.

## LOS ARCANOS MAYORES EN EL TAROT

Cada arcano mayor se ve compuesto por uno o más símbolos y arquetipos universales e inconscientes. Por esta razón, y según lo mencionado anteriormente, es que en cada tirada del tarot se recurre al autoanálisis. Según Jung, una forma de conocernos a nosotros mismos es a través de distintas tiradas. Es gracias a este viaje de introspección que las cartas logran identificar ciertas preocupaciones, angustias, etc.

A continuación se darán a conocer los arcanos mayores, el o los arquetipos que representan y sus símbolos, todo esto según lo que nos plantea Jung.



Arcanos Mayores	Arquetipo	Simbolismo
La Fuerza	Resistencia	Determinación
El Colgado	Sacrificio	El sacrificio necesario
La Muerte	Renacimiento	El cambio, transición
La Templanza	La unión de los opuestos	Moderación
El Diablo	El Burlador, energía sexual	El ser atrapado
La Torre	El Caos	El caos, el cambio no deseado
La Estrella	La Estrella	La esperanza y el espíritu
La Luna	La Luna - vínculo con los sueños	Emociones
El Sol	El Sol	Alegria
El Juicio	Evaluación y recompensa	Sentencia y finalización
El Mundo	La satisfacción, la plenitud	El cumplimiento

Arcanos Mayores	Arquetipo	Simbolismo
El Loco	El Niño	La inocencia y el asombro
El Mago	El Burlador	La magia y el poder
La Sacerdotiza	El Ánima	Intuición
La Emperatriz	La Madre	La naturaleza y la fertilidad
La Emperador	El Padre	La autoridad y el poder masculino
El Sumo sacerdote	El Santo	Orientación o un maestro
Los amantes	Ánima y Anemus	El amor y la unión de los opuestos
El Carro	El Guerrero	El trabajo duro y la victoria
La Justicia	Justicia	El equilibrio y la justicia
El Ermitaño	El Viejo Sabio	La sabiduría
La Rueda de la Fortuna	La Suerte y el destino	El cambio, se mueve en círculos

---

# > LA NARRACIÓN: LA HISTORIA DETRÁS DE CADA HISTORIA

## STORYTELLING

El storytelling es mucho más que una simple narrativa, el arte de poder transmitir o contar una historia, usando técnicas inspiradas en guionistas y escritores, para así de esta forma transmitir un mensaje de manera inolvidable. El poder del storytelling va en sus elementos, los cuales son los que llegan a transmitir una historia, estos son el mensaje, los personajes, el ambiente y un conflicto, estos elementos se desarrollan desde el inicio hasta el final de la historia, lo que permite mantener al lector o espectador pendiente de la evolución de dichos elementos. La finalidad del storytelling es llegar a crear un relato mágico, con la finalidad de poder cautivar y conectar de una manera íntima con el usuario.

Hoy en día, el storytelling no solo se remonta a libros o el cine, sino que también ha llegado a ser utilizado como un nuevo formato de comunicación, marketing y publicidad creativa, lo que ha permitido que grandes marcas y empresas a conectar de una manera única con el usuario, todo esto con el objetivo de generar un vínculo con sus emociones y de esta forma incrementar las ventas. De hecho, gracias al storytelling las marcas más innovadoras han aprendido a poder hacer un relato y que este se mantenga en el tiempo

Teniendo en cuenta lo anterior, su objetivo principal es bastante claro, poder conectar emocionalmente

con el usuario a través de una historia. Conectar con las emociones es la forma más ideal, ya que logra que el usuario se identifique con lo que está sucediendo y así empatizar mucho mejor con la historia. Se podría decir que el storytelling funciona de dos maneras, la primera de forma racional, donde apunta a los procesos lógicos del usuario, y la segunda de forma instintiva, ya que abarca el lado emocional del ser humano.

*“Un buen relato es lúdico, sensorial y emocional, está cargado de sentido, es didáctico, nemotécnico y favorece la cohesión, participación e interactividad de sus destinatarios” (Nuñez, 2007, p.24)*

Como se mencionó anteriormente, y como nos dice Antonio Nuñez, es muy importante crear un buen relato para contar una historia, ya que como seres vivos, andamos en la constante búsqueda de nosotros mismos, y día a día construimos nuestra propia identidad. Somos relatos que se alimentan de relatos. (Nuñez, 2007, p.28) Ahora, un relato es una herramienta de comunicación, el cual consiste en una

secuencia de eventos que apelan a nuestros sentidos y emociones. Aun así, para generar un relato aún más persuasivo y que llegue con más ganas al usuario, se pueden ocupar los mitos, ritos, arquetipos y metáforas, para complementar el relato.

Los arquetipos llegan a ser un muy buen recurso a la hora de contar una historia, como se mencionó en los puntos anteriores, los arquetipos de Carl G. Jung, son perfectos para contar una historia, ya que como sabemos, los arquetipos cuentan la historia de nuestra vida y antepasados.

## RELATOS VISUALES

Miren Lasa y Fernando de Pablo, comunicadores visuales, en su libro ¡Dibújalo! (2016) nos comunican cómo a través del dibujo y la ilustración se puede llegar a comunicar mucho mejor una idea, y de esta forma lograr mejores resultados. Las ilustraciones nos ayudan a crear y compartir de forma eficiente información. Por esto mismo dibujar es una herramienta potente a la hora de contar una historia, ya que potencia el relato para generar una mejor conexión.

Las imágenes nos ayudan a visualizar mucho mejor las cosas, gracias a ellas podemos entender de una mejor manera lo que está pasando en nuestro entorno, y de igual forma se aplica en los relatos, por eso es tan importante el uso de ilustraciones al momento de contar una historia.

El dibujo y la ilustración no solo se ocupa para contar historias infantiles, sino también en libros modernos, películas, cortometrajes, entre otros, y como nos di-

cen Miren Lasa y Fernando de Pablo en su libro, el dibujo es “un arma de comunicación masiva”, y esto llega a generar un impacto en los usuario mediante la innovación y la creatividad.



## VIAJE DEL HÉROE

Como pudimos ver anteriormente, los arquetipos pueden llegar a representar no solamente “personajes” sino también aspectos y etapas de nuestras vidas, debido a esto llegan a representar el viaje que hacemos durante nuestra estadía en la tierra. Este recorrido se puede asociar con distintas estructuras que representan nuestro ciclo en la tierra, y una de las estructuras más básicas con la que más se le llega asociar es la del “Viaje del héroe”, concepto creado por el autor Joseph Campbell, en su libro “el héroe de las mil caras”

Esta estructura nos relata cómo una persona se pone en marcha para cumplir su gran tarea/propósito. Es la misma historia detrás de cada historia, venimos apreciando este relato en mitos, leyendas, cuentos, películas y muchas más cosas. El viaje del héroe simbólicamente, es nuestra propia historia ya que es una alegoría de los caminos que tomamos.

*“La necesidad de emprender el viaje es innata*

*a nuestra especie. Si nos arriesgamos, si actuamos roles socialmente prescritos en lugar de emprender nuestros viajes, nos sentimos entumecidos; experimentamos una sensación de alienación, vacuidad, un vaciamiento interior.” (Pearson, 1995, p. 27)*

Basándonos un poco en lo que nos dice Carol S Pearson, en su libro “El héroe interior”, podemos resaltar la necesidad del ser humano por emprender un viaje y de esta forma arriesgarnos a vivir como queremos, ya que si ese camino no se sigue, la persona puede terminar sintiendo se vacío.

Esto se manifiesta en cada una de nuestras vidas, es la historia del alma, y su propósito final es recordar el por qué estamos aquí y lo que logramos hacer, es decir que siempre volveremos a pasar por los mismos lugares pero con otros aprendizajes incorporados y nuevas enseñanzas en el camino. Por esto mismo el viaje del héroe ayuda a darle sentido a nuestra vida, nos ayuda al indicarnos el porqué estamos en

la tierra y qué fue lo que vinimos a hacer.

*“En nuestra cultura el ideal heroico del guerrero ha sido reservado para los hombres - y en particular para el hombre blanco. Las mujeres en este tipo de argumentos tiene reservado el rol de damiselas en problemas a ser rescatadas, o brujas a ser destruidas, o princesa que, con medio reino incluido, serán la recompensa del héroe” (Pearson, 1995, p. 28)*

Si bien hablamos de un héroe o un guerrero y de sus actos heroicos, es importante redefinir ese heroísmo, ya que cada ser humano es dueño de su propia historia, y es importante destacar que el “Viaje del héroe” no está regido por ningún estereotipo, por esto mismo los personajes que sean parte de nuestra historia, podran ser tanto hombres como mujeres, y podrian tener un tono de piel tanto blanco, como negro o moreno, y sus características dependerán de la personalidad de este.

Ahora, si tenemos en cuenta todo lo mencionado sobre el “Viaje del héroe” y los arquetipos de Jung,

podremos tener una visión clara de nuestra historia ya que nuestro viaje se conectaría a cada uno de nosotros, a cada alma. Esto nos demostraría que a pesar de ciertas diferencias físicas que podemos tener como especie humana, todos nos conectamos de una forma espiritual. Como ya vimos anteriormente, según lo que nos comenta Jung, este universo interior se denominaría como “inconsciente colectivo”.

Teniendo en cuenta lo que nos dice Jung, sobre los arquetipos y el inconsciente colectivo, Joseph Campbell, en su libro “el héroe de mil caras” (1949) presenta un modelo de varias etapas, donde nuestro héroe comienza su aventura, pasando por varias pruebas, hasta llegar a su recompensa final, Christopher Vogler toma lo propuesto por Campbell, y en su libro “el viaje del escritor” (1992), nos indica 12 pasos que se repiten siempre en el mismo modelo, los cuales veremos a continuación:



## I. EL MUNDO ORDINARIO

Se presenta a nuestro protagonista (héroe), dando a conocer su personalidad, sus deseos, necesidades, dando a conocer todas sus características, tanto internas como externas, dando a entender cómo es su mundo y cómo se desarrolla en este. Se nos presenta el mundo real, antes del comienzo de nuestra aventura.

## II. LA LLAMADA A LA AVENTURA

Algo fuera de lo cotidiano sucede en el camino del protagonista, lo cual por lo general saca a nuestro héroe de su zona de confort. Puede ser desde algo pequeño como el recibimiento de una carta, o la caída de un meteorito. Cualquiera sea el caso, este suceso cambia por completo la vida del protagonista, impidiendo que las cosas vuelvan a ser como antes.

## III. RECHAZO DE LA LLAMADA

El protagonista duda y no sabe si aceptar o cómo

enfrentar este desafío que sale de su zona de confort, por esto mismo por lo general el héroe rechaza el llamado. Este punto es clave ya que es esencial que el héroe se enfrente a sus dudas para cambiar de opinión.

## IV. ENCUENTRO CON EL MENTOR

El héroe se encuentra con un apoyo ya sea de una persona/mentor o una ayuda “sobrenatural”. Por lo general esta ayuda suele provenir de un viejo sabio, ya que el arquetipo de alguien con edad es de impartir sabiduría. Este mentor guía a nuestro protagonista, aportando información y entrenándolo para los desafíos que se le presentarán.

## V. CRUZANDO EL PRIMER UMBRAL

En este punto el héroe abandona su mundo ordinario de forma voluntaria y cruza el umbral hacia lo desconocido. El héroe se enfrenta a lo que se conoce como la travesía del desierto. En este punto se terminará el primer acto de nuestra historia. Ya no

hay vuelta atrás.

## **VI. PRUEBAS, ALIADOS, Y ENEMIGOS**

El héroe debe superar diferentes obstáculos que se le irán presentando en su camino, donde encontrará diferentes aliados y enemigos a los cuales tendrán que ir enfrentándose. Lo que lo ayuda a comprender cómo funciona este mundo especial y todas las reglas que hay en este.

## **VII. SE ACERCA LA CUEVA MÁS PROFUNDA**

La dificultad de los obstáculos que se le presentan al protagonista va en aumento. El héroe se prepara para enfrentar su obstáculo más difícil de la historia, acercándose mucho más a su objetivo final.

## **VIII. EL CALVARIO**

En esta etapa el héroe de la historia enfrenta su mayor miedo o su prueba más difícil, una prueba de vida o muerte, el momento donde una relación se

acaba o todo se ve perdido.

*“Aquel punto de una historia o drama en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión”. (Vogler, 2007)*

## **IX. RECOMPENSA**

El héroe luego de haber pasado la peor crisis de la historia, luego de haber sobrevivido a la muerte, obtiene su recompensa. El protagonista ya no es el mismo, se ve cambiado, se ve más humano, más completo, enriquecido por la experiencia que vivió. La recompensa puede ser material o inmaterial. Dando fin al segundo acto.

## **X. EL CAMINO DE VUELTA**

Una vez obtenida la recompensa, el héroe vuelve a la normalidad, creyendo que todo está listo y solucionado, vuelve a su mundo ordinario. Sin saber que aún quedan pruebas y que de un momento a otro tiene que superar nuevas etapas y llevar a cabo su

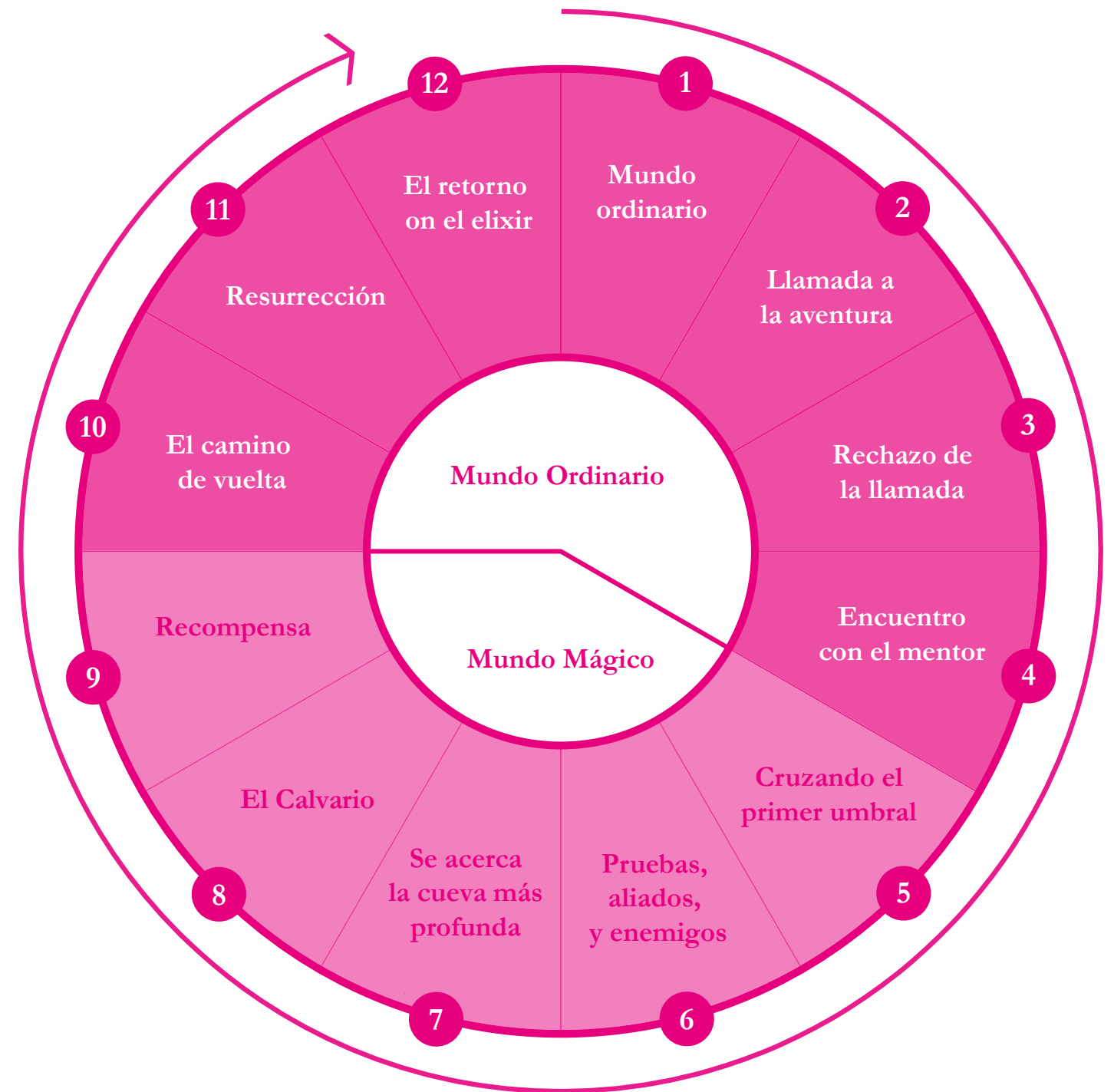
última lucha.

## XI. RESURRECCIÓN

Este es el clímax de la historia. En este punto ha llegado la hora de la prueba final, donde se pone a prueba todo lo que el protagonista ha aprendido en su aventura, donde se enfrenta una vez más a su mayor miedo o a la muerte. Es además un momento de catarsis para el público, ya que experimenta cómo el héroe vence definitivamente sus defectos y sus miedos y sufre una transformación definitiva.

## XII. EL RETORNO CON EL ELIXIR

En esta etapa, la historia va llegando a su fin, el héroe finalmente vuelve al mundo ordinario al cual pertenecía, regresa siendo otra persona, lleno de conocimientos, demostrando un crecimiento personal, gracias a la experiencia de la aventura vivida.



## VIAJE DEL HÉROE Y EL TAROT

Hajo Banzhaf (2001) nos presenta su libro “ El tarot y el viaje del héroe: el tarot como camino iniciático” donde se indaga en la representación alegórica, de los 22 arcanos mayores en cada etapa del viaje del héroe, y cómo cada persona ha de recorrer este camino en el transcurso de su vida. Por otra parte en su libro H. Banzhaf, nos indica que la relación que hay entre las cartas y el viaje del héroe, proviene de los movimientos de las grandes luces en el cielo: el Sol y la Luna, principales puntos de referencia del ser humano.

Debido a esto, la historia del viaje del héroe se puede contar con los arcanos mayores, ya que las cartas, del I al X, cuentan la historia del Sol a través del cielo diurno, donde se representa la vida, la energía y todo lo que implica el mundo natural y la aventura, mientras que las partes del X al XVIII, describen el descenso al inframundo y el posterior regreso a la luz, donde se representa el mundo espiritual, la muerte y la regeneración.

A continuación se indicarán los 22 arcanos mayores y cómo estos se ven representados en el viaje del héroe, según lo que nos propone en su libro Hajo Banzhaf.

### 0. EL LOCO

Este representaría el héroe de la historia, puede parecer extraño, ya que en los historias suele mostrarse al héroe como alguien ganadero, fuerte inteligente, etc. pero según lo que nos propone H. Banzhaf, nuestro héroe, es perfectamente simbolizado por el Loco y su viaje. En este caso el héroe no es particularmente valiente, ni fuerte (al menos al comienzo de la historia), suele ser joven, inocente, despistado o un loco, y a pesar de esto no deja de ser curioso que lleve a cabo con éxito la gran aventura que le espera.

## 1. EL MAGO

Según H. Banzhaf, este sería el “padre celestial” representa el inicio y la creación. El mago irrumpe en el mundo del héroe, cambiando su realidad de un momento a otro, por otra parte el mago ayuda a aceptarla tarea que se nos ha impuesto en la vida. Por esto mismo el mago marca el inicio, es la fuerza impulsora, representan todos los potenciales que nos ofrecen los inicios.

## 2. LA SUMA SACERDOTISA

Por otra parte la suma sacerdotisa se nos presenta como “la madre celestial” representa el polo opuesto del mago. Esta carta representa el seguir nuestra vida y nuestra intuición, indicándonos cómo actuar, dónde y cuándo hacerlo. Teniendo esto en cuenta, la sacerdotisa representa la sabiduría interna que apelamos cuando comenzamos algo, nos regala la intuición necesaria y los sentimientos que nuestro héroe requiere para concretar sus inicios.

## 3. LA EMPERATRIZ

Es presentada como la madre de la naturaleza y en el caso del viaje del héroe representaría según H. Banzhaf a la “madre terrenal”, representando fertilidad y vida. Esta representa la creatividad, la realización en el mundo, la abundancia, la fuerza vital y la generosidad.

## 4. EL EMPERADOR

Por su contraparte, el emperador estaría representando al “padre terrenal” que en este caso simboliza el orden, la claridad y la realidad. Como patriarca que garantiza la seguridad y el orden, pone orden y le da estructura a la fuerza creativa de la Emperatriz, enseñando la disciplina y el rigor.

## 5. EL SUMO SACERDOTE

Este sería según H. Banzhaf el “educador del héroe” representa la búsqueda del conocimiento y su meta es encontrar el camino indicado. El sumo sacerdo-

te, representa la educación, la formación y la guía que necesita el héroe, transmitiendo conocimientos concretos y que inspiran.

## 6. LOS ENAMORADOS

Estos representan “la decisión”, donde el héroe tendrá que tomar una decisión libremente y de corazón. Esta carta nos invita a crecer, a buscar nuestro propio destino, a buscar nuestra propia verdad.

## 7. EL CARRO

Según H. Banzhaf este representaría “la partida del héroe” el héroe se ha subido al carro, según lo decidido anteriormente y se adentra en el mundo, a vivir sus propias experiencias. Es la consecuencia de la decisión tomada en Los enamorados, es la fuerza que nos lanza a la aventura y arriesgarnos a algo nuevo.

## 8. LA JUSTICIA

Simboliza la “madurez” del héroe, representa las primeras aventuras vividas luego de lanzarse a la aventura, representa las primeras acciones vividas luego de abandonar el mundo ordinario. La carta de la justicia, nos lleva a comprender las reglas del mundo, tener una actitud valiente y permanecer equilibrado. En concreto, la justicia pone orden a este nuevo mundo, nos enseña que nuestros actos tienen consecuencias y que nuestro éxito dependerá de nuestro esfuerzo.

## 9. EL ERMITAÑO

Según H. Banzhaf simboliza “nuestro verdadero nombre” representa todo lo que hemos aprendido hasta ahora. Es quien le entrega al héroe las herramientas mágicas. Nos enseña el camino hacia las profundidades, nos llena de nuevo conocimiento y parece indicarnos que el camino recién comienza.

## 10. LA RUEDA DE LA FORTUNA

Se vería representada por “la llamada” el héroe ya tiene plena conciencia de su verdadera identidad. En esta etapa, el héroe pasa de la etapa del sol, a la de la luna. Es cuando se acepta la tarea que continuará durante la aventura. En este punto el héroe tiene la libertad de elegir si continúa su camino adentrándose en el mundo o si regresa.

## 11. LA FUERZA

Esta representa “ el orgullo desmesurado o el animal que nos ofrece ayuda”. La fuerza marcaría un nuevo inicio, el comenzar el apasionante viaje al encuentro de nuestra esencia, el reconocimiento de nuestras capacidades y emociones más profundas. representa el coraje y compromiso con la causa.

## 12. EL COLGADO

Representa “la gran crisis”, en el viaje del héroe esto se vería representado por la primera gran prueba

que pasaría el héroe de la historia. Es tiempo de reflexionar y detenerse para mirar las cosas desde otras perspectivas y así poder superar este momento.

## 13. LA MUERTE

H. Banzhaf define la muerte como “el descenso al inframundo”. La muerte, contrariamente a lo que muchos pueden creer de esta carta, representa la resurrección, para poder comenzar un nuevo camino y abrirnos a nuevas posibilidades necesitamos dejar atrás el pasado y abrirnos a nacer a algo nuevo.

## 14. LA TEMPLANZA

Representada por un ángel, esta se define como la “Guía de almas”. Esta carta representa la sabiduría que se ha obtenido luego del camino realizado. El camino ha sido complicado y difícil, pero el ángel acompaña al héroe, demostrando que no está solo y que puede salir adelante.

## 15. EL DIABLO

Esta carta es definida como “En el reino de las sombras” según H. Banzhaf. El héroe ha descendido hasta alcanzar el punto más oscuro de su viaje. Este representaría la gran batalla, la cual puede ser literal o representar el mayor enfrentamiento a nuestros miedos, es el mayor desafío en el viaje del héroe.

## 16. LA TORRE

Luego de pasar el gran desafío en la carta del diablo, viene la llamada “dramática liberación”, donde el héroe tiene que luchar por su recompensa. La torre representa la victoria de la prueba realizada.

## 17. LA ESTRELLA

Simboliza “la fuente de la juventud” la cual representa el descanso del guerrero, quien agotado y ya sin más fuerzas cae de rodillas, dándose tiempo para sanar sus heridas. También representa toda la sabiduría que ha adquirido el héroe a lo largo de su

viaje.

## 18. LA LUNA

H. Banzhaf, denomina la carta de la luna como “el peligroso retorno” esto debido a que cuando todo parece haber pasado y el héroe parece ya haber terminado su travesía, un último desafío pone a prueba al héroe y todo lo que ha aprendido, este desafío una vez superado lleva a el héroe a su meta merecida. Es el retorno hacia la luz.

## 19. EL SOL

Una vez superado el último desafío viene “el retorno a la luz o la reconciliación”. En esta etapa el héroe finalmente ha conseguido su victoria, cruzando el cielo y el infierno para conseguirlo. Se muestra al héroe completamente rejuvenecido, es el renacimiento, el héroe se muestra lleno de sabiduría luego de su gran aventura.

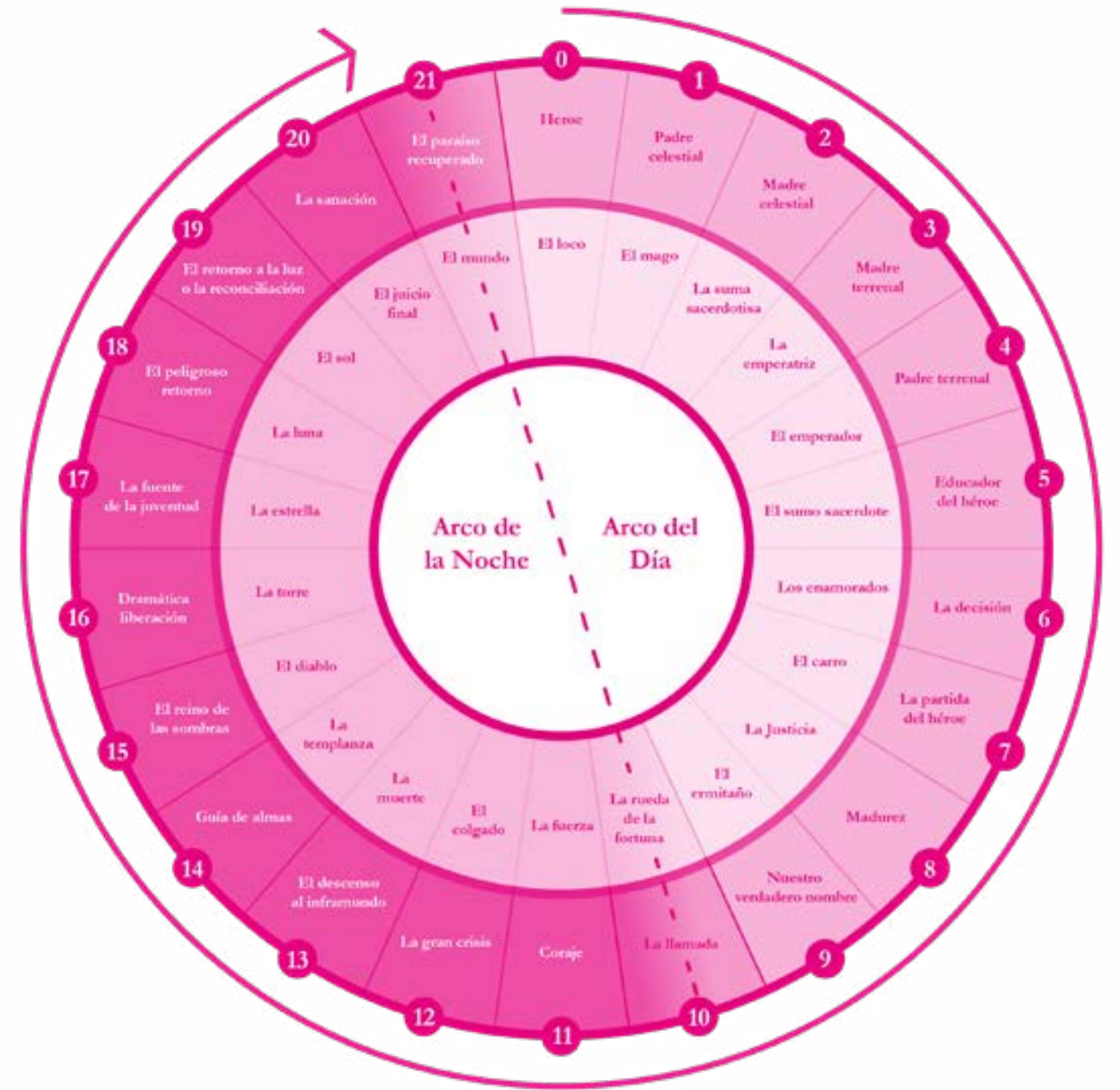


## 20. EL JUICIO FINAL

Esta carta se ve representada como “la sanación”, luego de haber obtenido la victoria, el héroe reflexiona sobre lo aprendido. En este mundo se muestra al héroe como un “héroe verdadero” lleno de sabiduría y conocimiento.

## 21. EL MUNDO

Finalmente el último arcano, representa “el paraíso recuperado”, en este punto el héroe vuelve a su mundo, vuelve siendo alguien completamente diferente a quien fue un día. El héroe llega a su meta final y puede volver con calma a su vida cotidiana o prepararse para comenzar una nueva aventura.



## LOS ARQUETIPOS DEL HÉROE

Christopher Voghel en su texto el viaje del escritor (1992), nos comenta sobre otra forma de los arquetipos del viaje del héroe y esta es bajo las facetas de la personalidad del héroe. Voghel, hace énfasis en la posibilidad de adquirir ciertos rasgos de parte de las personas que el héroe conoce en su camino, lo cual ayudan a formar la personalidad final del héroe en la historia.

*“Aprende de los personajes que lo rodean, y funde sus características hasta generar un ser humano completo que ha adoptado algo de todo aquél que se ha cruzado en su camino.” (Voghel, 1992, p.25)*

Además, por otra parte nos comenta, cómo los arquetipos pueden llegar a ser entendidos como símbolos personificados de distintas cualidades humanas. Teniendo en cuenta esto, podemos asociarlo al tarot, donde se muestran diferentes aspectos de la personalidad. Por esto mismo todas las buenas historias finalmente cuentan la historia humana en su



totalidad. (Voghel, 1992)

Considerando lo anterior, hay ciertos arquetipos que sí o sí tienen que presentarse en una historia para que esta pueda contarse de la mejor manera posible. Los arquetipos más útiles y frecuentes son: “el héroe”, “el mentor”, “el guardián del umbral”, “el heraldo”, “la figura cambiante”, “la sombra” y “el embaucador”..



---

# > CIBER CHAMANISMO

No existe una definición clara ni científica de lo que sería el “ciber chamanismo” como tal, es por esto que antes de profundizar en este, hablaremos de los conceptos de “Ciber” y “Chamanismo” por separado para poder entender qué es cada concepto y, de esta forma se podrá llegar a entender y definir el concepto de ciber chamanismo de mejor manera. Cabe destacar que este concepto fue acuñado por Jorge Baradit, en su obra Ygdrasil (2005).

## I. CIBER

El término Ciber proviene de la palabra cibernética, debido a esto considera todo tipo de expresión que contemple la tecnología avanzada, ya sea de forma directa o indirecta, a una mayor o menor escala. Normalmente el término Ciber se emplea en palabras compuestas donde primero se coloca la palabra “ciber” y luego el término del tipo de tecnología o movimiento al cual se hace referencia.

Ahora tomando en cuenta lo que sería la cibernética y su propósito, que según Norbert Wiener, en su libro “Cibernética y sociedad”: “ Es propósito de la cibernética desarrollar una lengua y unas técnicas que nos permitan, no sólo encarar los problemas más generales de comunicación y regulación, sino además establecer un repertorio adecuado de ideas y métodos para clasificar sus manifestaciones particulares por conceptos.” ( Wiener, 1958, p. 17). La cibernética puede llegar a ser utilizada para desarrollar de mejor forma el lenguaje y la comunicación.

Por otra parte Wiener, en su libro, nos habla de cómo la cibernética se conecta con las máquinas y cómo ciertas clases de estas pueden llegar a modificar su conducta, generando organismos capaces de comunicarse y adaptarse a ambientes, pudiendo modificar su conducta. (Winer, 1958, p.43)

## II. CHAMANISMO

Para entender el término “chamanismo”, primero debemos indagar un poco en sus orígenes y definiciones históricas, ya que este concepto engloba un conjunto de creencias y prácticas realizadas por los chamanes.

El término chamán se ha utilizado durante mucho tiempo para referirse a brujos, magos, curanderos, adivinos o sabios, y esto puede llegar a resultar bastante confuso. Este concepto proviene del turco šamán. En esta región, el término se usa para referirse a un sacerdote, hechicero o curandero, figura prominente en las culturas de esta zona.

Debido al confuso y complejo origen de esta palabra, para poder profundizar en el término del chamanismo, se indagará en la explicación de diferentes autores citados por Jean-Patrick Costa, en su libro “Chamanes ayer y hoy” (1951), el cual compila diferentes citas, en las cuales hablan del origen a este término, partiendo por entender qué es un chamán.

*Mircea Eliade (1951), escribe lo siguiente: “Es un psicopompo, especialista en el dominio del fuego, del vuelo mágico y del trance extático durante el cual su alma supuestamente abandona al cuerpo para emprender ascensiones celestes o descensos infernales.”*

*Alfred Métraux (1949): “Todo individuo que en interés de su comunidad tiene por profesión mantener un comercio intermitente con los espíritus es un chamán.”*

*Michael Harner (1979): “Un chamán es un hombre o una mujer que entra en un estado alterado de conciencia, de manera voluntaria, a fin de entrar en contacto con una realidad oculta y utilizarla con miras a adquirir conocimiento, poder y facultades curativas.”*

*Roger Walsh (1990): “Un guía, un curandero, un venero de cohesión social, el guardián de los mitos de su grupo y de cierta concepción del mundo.”*

*“Robert Hamayon (1995): “Es el regulador de los intercambios entre los humanos y la sobrenaturalidad, definida ésta como la componente de la naturaleza que determina y anima a la vida”*

Sin lugar a duda, la psicología, el mundo espiritual y ancestral predominan en lo que es un chamán, tomando las descripciones de los autores anteriores un chamán es alguien que se conecta con los espíritus con el fin de adquirir conocimientos, fuerza, poder y / o habilidades curativas, el chamán busca las respuestas del universo y trata de conectarse con el mundo a través de la naturaleza y la vida. Se basa en hechos, en la experimentación y el conocimiento directo de la naturaleza y el universo.

El chamanismo consiste en el hecho de que el mundo visible está bajo la influencia de fuerzas invisibles que actúan sobre todas las manifestaciones de la vida. Y con este conocimiento directo de lo invisible se comprende lo visible y, con esto se adquieren respuestas y soluciones para todos los aspectos de la vida. Tomando en cuenta lo anterior, el chamanis-

mo implica la experiencia de un equilibrio espiritual con la naturaleza y uno mismo, es decir, una conexión sagrada con el universo.

Todo lo que existe es sagrado para el chamanismo, esto debido a que como nos mencionan los autores citados anteriormente, estamos conectados con nuestro entorno, la naturaleza y el universo. Por lo tanto, todo está lleno de vida, por lo que podemos conectarnos y relacionarnos con todo lo que nos rodea.

Teniendo en cuenta, las definiciones anteriores de “Ciber” y “Chamanismo”, se puede llegar a determinar que la conjugación de ambos términos hace referencia a la posible relación entre el mundo espiritual y el mundo tecnológico, y la conexión que puede haber entre estos dos mundos.

Ambos términos pueden parecer muy opuestos, ya que responden a fenómenos muy distintos, pero la verdad es que estos pueden estar más ligados de lo que uno cree. El artista y psiconauta Antero Alli,

en su libro “Angel Tech: A Modern Shaman’s Guide to Reality Selection” (1987), nos comenta sobre el término de tecnochamanismo o ciber espiritualidad, donde nos explica lo que sería un chamán en la modernidad, haciendo referencia a que, en el siglo XXI las nuevas tecnologías han comenzado a afectar la espiritualidad de las personas, por ende esto también ha afectado a los chamanes y sus ritos. Por este creciente aumento de la tecnología es que Antero Alli denomina a un chamán moderno como un “Ciber chamán”.

*“Un chamán moderno es un individuo de poder que interactúa con espíritus, detonando conocimiento, visión, tecnología y diversión sofisticada” (Antero Alli, 1987)*

Es interesante tomar el concepto de tecnochamanismo (o ciber espiritualidad), para poder definir lo que vendría siendo el ciber chamanismo, ya que ambos conceptos, según lo que se ha planteado podrían llegar a ser sinónimos, esto debido a que ambos buscan relacionar los rituales chamánicos con

las nuevas tecnologías.

Tomando en cuenta lo anterior, el Ciber Chamanismo, responde a la conexión espiritual que uno puede lograr con lo que nos rodea, recurriendo a herramientas tecnológicas, o por otra parte, es la conexión que podemos lograr con estas mismas herramientas. Debido a esto, es importante indagar en cómo el ciber afecta las relaciones humanas y cómo es que de alguna forma logramos conectarnos a través de la tecnología o con ella.

Ahora el Ciber Chamanismo como tal nace de la crítica al libro Ygdrasil (2005) de Jorge Baradit donde se le impone este término a su creación. A él, por su parte, no le entusiasma la idea de que se le adjudique a su creación con el término de Ciber Chamanismo, ya que no considera que ese término represente a su libro como tal.

## CIBERANTROPOLOGÍA: CÓMO EL CIBER AFECTA LAS RELACIONES HUMANAS

Tomando en cuenta todo lo que significa el fenómeno del ciber chamanismo, tenemos que tener en consideración cómo esto afecta las relaciones humanas y cómo es que realmente podemos llegar a tener una conexión con las tecnologías o de qué manera se relacionarían con uno. Asimismo se considerará, qué consecuencias ha traído para las personas, es por esto que se investigará en base al concepto de ciberantropología.

*“La tecnología no es neutral. Estamos dentro de lo que hacemos y está dentro de nosotros. Vivimos en un mundo de conexiones, y importa cuáles se hacen y cuáles se deshacen.” (Kunzru, Hari, 1997)*

Hoy en día nuestra sociedad atraviesa una gran revolución, esto debido a todos los avances tecnológicos que podemos encontrar en la actualidad. Esta revolución es tan grande que ha ido evolucionando

y transformándose en una escala muy rápida, generando que la sociedad tenga que estar pendiente para así adaptarse a ella constantemente. Gracias a estas tecnologías, podemos encontrar la posibilidad de transmisión inmediata de información, lo que ha sido muy útil en estos tiempos. La estandarización y difusión de diferentes redes ha generado que todo tipo de información sea accesible para todo tipo de personas. Ya sea que se trate de un teléfono móvil o un computador, en un solo abrir y cerrar de ojos, con solo escribir lo que queremos, podremos encontrar montañas de información que nos hablen del tema.

La tecnología en un comienzo se creó para facilitar las tareas humanas y para que consecuentemente al generar nuestros deberes, las personas pudiéramos tener más tiempo para nosotros mismos. Sin embargo, ha sido tanto el efecto de la tecnología, que nos cuesta separarnos de todo lo que ha generado



esta red en nosotros, lo que ha generado que llegamos como sociedad a preguntarnos ¿Qué seríamos sin ellas? Las redes se han convertido en algo más que conexiones, se han convertido en los elementos básicos de nuestra vida diaria, nuestros pares, nuestros amigos y nuestros aliados. Por lo tanto, no podemos escapar del impacto que tienen sobre nosotros.

Las ciencias sociales, la antropología, no pueden dejar pasar este hecho, ya que nuestra unión con las redes es tan grande, que salirnos de ellas podría generar un gran impacto en el sistema social que tenemos hoy en día. El fenómeno de la ciber antropología, ha llegado a determinar que actualmente todos somos ciborgs, y no por parecernos a Terminator o RoboCop, sino por estar en una constante reproducción tecnológica, la cual está al alcance de nuestras manos, provocando que nuestras relaciones humanas las potenciemos con la tecnología.

*“Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de rea-*

*lidad social y también de ficción.” (Donna Haraway, 1984)*



## ANTROPOLOGÍA TRADICIONAL V/S CIBER

Es importante definir los términos de antropología tradicional y la de antropología ciber, para así determinar de una mejor manera, la influencia del fenómeno “ciber” en nuestra sociedad.

Como sabemos, la antropología tradicional es el estudio de los humanos, es explorar su cultura y determinar qué es lo que hace que sea única. Por otro lado, observa los hábitos, los pasatiempos y cómo se estructura una sociedad. El estudio de los humanos se enfoca en explorar y descubrir la evolución humana, en cómo y de qué forma se ha podido generar ese proceso y qué factores han influido en ello. La antropología busca comprender el lenguaje, las creencias y el comportamiento de muchos grupos diferentes de personas, ya sea del pasado o del presente. Aquí es cuando los antropólogos van a diferentes países para aprender sobre diferentes culturas, conocer a distintas personas, explicar las herramientas que tienen, ver lo interesante y curiosa que es cada cultura,

para luego poder crear un artículo, ensayo o paper donde da a conocer todo lo que recopiló y aprendió de esa cultura.

La antropología cibernética, no está muy lejos de lo que es la tradicional, salvo que los antropólogos cibernéticos consideran todos los mundos y todos los ámbitos de la vida, Primer y Tercer Mundo, analógico y digital, ciencia y arte. Para alguien que se dedica al estudio de la ciberantropología, todos los campos son válidos. No sólo examinan a las personas y sus culturas, sino que también las herramientas que usan, cómo las usan y cómo gracias a estas herramientas pueden poseer diferentes poderes y oportunidades.

*“La ciberantropología se puede definir como un estudio de cómo los humanos son influenciados por el mundo artificial producido por la evolución tecnológica. En un sentido amplio, la ciberantropología es*

*la ciencia que investiga los fenómenos fisiológicos, psicológicos y socioculturales que ocurren como resultado de las interacciones entre la mente humana, los sistemas corporales y la realidad generada por la computadora artificial. “ (Libin A, Libin E, 2005, p.153)*

La gente que se dedica a estudiar la ciberantropología, aprovecha lo que las redes les brinda, aprovecha la información que nos dan los teléfonos celulares y ven cómo estos afectan en nuestra toma de decisiones. La tecnología se ha convertido en algo omnipresente, que podemos encontrar en cada esquina, nos rodea y tenemos que convivir día a día con ella. La ciber antropología, aprovecha todos los métodos que podemos encontrar, ya sean viejos o antiguos, para así observar y comprender cómo los seres humanos y los objetos no humanos interactúan entre sí, y cómo eso puede afectarnos ya sea psicológica y fisiológicamente, como cultural y socialmente.



## TODOS SOMOS CIBORS

Un ciborg es la fusión entre un ser humano y una máquina. Los seres humanos siempre han desarrollado tecnologías para ayudarlos a sobrevivir y prosperar, pero en las últimas décadas la rápida escalada e intensificación de la interfaz humano-tecnología ha superado todo lo que se conoce hasta ahora. Desde las comunicaciones por satélite hasta la ingeniería genética, las altas tecnologías han penetrado y permeado los reinos humanos y naturales. De hecho, los humanos están alterando tan profundamente sus paisajes biológicos y físicos que algunos han sugerido abiertamente que el objeto apropiado del estudio antropológico deberían ser los cyborgs en lugar de los humanos, ya que, como dice Amber Case , ahora todos somos cyborgs.

*“Cada vez que utilizamos un aparato digital para amplificar nuestras capacidades humanas nos transformamos en una persona-máquina”. (Amber Case, 2011)*

Pero como hemos dicho en un comienzo la mezcla de lo humano y lo tecnológico no es necesariamente la incorporación de la máquina al cuerpo humano, sino que la definición se basa más en cómo estamos utilizando la tecnología de hoy en cada aspecto de nuestras vidas.

*“A finales del siglo XX -nuestra era, un tiempo mítico-, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos ciborgs.” (Donna Waraway, 1984)*

En cuanto a las tecnologías actuales, desde que estas comenzaron a implementarse los seres humanos nos hemos comenzado a unir a ellas. Varios tipos de tecnologías, como teléfonos inteligentes, tabletas, netbooks y reproductores de música, pueden ayudar a “mejorar” nuestras vidas productivas en los sectores de la comunicación, la educación y el entretenimiento. Gracias a todas estas herramientas es que hoy en día es que logramos desarrollarnos.

Las redes sociales también han desarrollado una relación más abierta entre humanos y tecnología, así como también el desarrollo de una interactividad que se adapta estrechamente a nuestros sentidos humanos. Con el pasar del tiempo, el uso de un teclado ya no será necesario como hoy en día para ciertas tareas, sino que se utilizará la pantalla táctil y los movimientos oculares para navegar por la web. De hecho, utilizamos la “realidad aumentada” para recopilar información sobre ubicaciones geográficas e individuos.

Hoy, estamos fortaleciendo nuestra relación con todos estos tipos de tecnologías, es por esto que cada vez se nos complica más poder llevar una vida sin ellas, ya que a pesar de que uno tomara la iniciativa de dejarlas, puede que la gente que nos rodee no lo haga, limitando nuestra decisión y nuestras redes.

Hasta ahora, si tomamos en cuenta lo que sabemos del ciber chamanismo, y el hecho de que algún día la tecnología llegará a ser tanta y tan avanzada que las relaciones sociales solo se remontarán a estas,

es interesante indagar sobre la nueva posibilidad de conexiones humanas, humanas-máquinas, hasta quién sabe máquina-máquina.



## UNA NUEVA FORMA DE “CONEXIÓN HUMANA”

Cuando usas una red social, tu sentido del yo se extiende a ese espacio virtual. Obtener un “Me gusta” en Facebook (u otra red social) o un comentario sobre un estado es un golpe de dopamina equivalente a recibir un abrazo. Esta no es realmente una nueva forma de comunicación, sino una nueva forma de conexión. Las conexiones humanas ya no se limitan a una conversación, sino que se extienden a mucho más que eso.



## EL SER DIGITAL Y EL SER FÍSICO

Con la nueva idea de lo que podría ser el mundo “real” en el espacio virtual, viene la reconstrucción de la identidad humana, que tiene un impacto en las nociones de la mente, cuerpo y el “yo”. El mundo cibernético yuxtapone la complejidad, el caos y las órdenes físicas de la naturaleza orgánica, lo que dificulta que el individuo localice claramente el yo en el espacio y el tiempo y, por lo tanto, se convierta en “un yo digital”. Los diseñadores del ciberespacio plantean y apoyan la idea de una “mente” que es independiente del cuerpo biológico y mortal que las nuevas tecnologías harán obsoletas.

Todo esto ha generado que el ser humano posea dos seres que lo representan. El ser digital, el que presentamos a través de todas las redes sociales y el ser físico, que es el cual presentamos habitualmente. Podemos conectarnos con quien queramos sea donde sea. Co-creamos con todos. Es por esto que cada vez que usamos una red social dejamos actuar a nuestro yo digital, lo que conlleva que nuestras re-

laciones sean a través de una pantalla y que en consecuencia nos transformemos en un ciborg.

Al darnos cuenta de que todos poseemos un yo digital y un yo físico, nos percatamos del gran impacto que está teniendo la tecnología en nuestras vidas y cómo estas nos están afectando.

*“Pero hay una razón por la que estudio esto en vez de la antropología tradicional. Y la razón es que el uso de herramientas en los principios, durante miles y miles de años, implicó una modificación física del ser. Nos ayudó a extender nuestro yo físico, a ir más rápido, a golpear cosas más fuerte, y eso tuvo un límite.” (Amber Case, 2011)*

Ahora, es interesante tomar los conceptos de “yo físico” y “yo digital”, ya que como pudimos ver anteriormente en el punto sobre “Los arquetipos y el inconsciente colectivo”, en el cual hablamos de cinco arquetipos que se presentan en las personas, donde

por una parte predominará el “yo” o “ego”. Tomando esta lógica, podemos relacionar ambos conceptos, ya que se podría determinar que el “yo digital” sería una extensión del “yo personal” que nos propone Jung. Lo que implicaría que en los tiempos de hoy en día, el “yo digital” cada vez toma más importancia en el inconsciente colectivo, y quién sabe, tal vez, llegue a superar al “yo físico y personal”.

Considerando que los avances tecnológicos son cada vez más grandes, y teniendo en cuenta lo que nos proponen diferentes autores sobre cómo la tecnología nos afectará en un futuro, y cómo esta temática se ha desarrollado en diferentes niveles de la ciencia ficción, es que surge la duda de cómo las máquinas podrían llegar a tal avance tecnológico, que estas podrían llegar a percibir y sentir por ellas mismas. Qué pasaría, si una máquina tiene percepción de lo que es, y en sus base de datos se encuentre lo que sería para nosotros el “inconsciente colectivo”, y que a través de un “yo digital” intente mostrarse a la sociedad y conectar con lo que son o alguna vez fueron los seres humanos.

Un ejemplo de esto sería lo que nos propone Philip K. Dick en su libro “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?” (1968), donde reflexiona sobre la posibilidad de que los androides tengan la capacidad de tomar sus propias decisiones y sentir. Asimismo, plantea la posibilidad de que los seres humanos sienten empatía por los androides, los cuales simulan tener una vida.





---

# > LA PSICOMAGIA Y EL PSICOCHAMANISMO

Teniendo en cuenta los temas anteriormente mencionados, es importante hablar de la psicomagia y el psicochamanismo, esto debido a que ambos temas están muy ligados a la psicología, que sin duda es algo que las cartas del tarot, no dejan de lado. Además, ambos temas contemplan la unión del lado racional y el lado mágico del ser humano. Alejandro Jodorowsky plantea este tema donde se mezclan el tarot y el chamanismo, proponiendo un nuevo método de conexión humana.

Antes de hablar de lo que sería la psicomagia en sí, para poder entender cómo se compone esta, se hablará del concepto de magia, sobre qué se entiende por magia como tal y cómo de esta se llega a la psicomagia, para después llegar al concepto de psi-

cochamanismo y ver cómo es que funcionan ambos temas.

Primero hay que entender que entendemos por magia, para eso nos basaremos en la idea de Ramsey Dukes (2002), quien en su libro define la magia como una forma en que la mente humana intenta actuar en el mundo y no solo el universo físico, sino “el mundo”, que incluye todos los fenómenos objetivos y subjetivos, los cuales no responden directamente al control directo de la persona. Según Ramsey el acto de magia es personal para cada individuo, e implica sentir lo correcto, en lugar de adivinar lógicamente si tiene sentido. La magia va muy ligada a la intuición de las personas, por esto mismo, en este contexto, podemos llegar a entender la magia como un

canal que nos permite entrar en contacto con nuestras emociones.

Christophe Richart Carrozza uno de los discípulos más reconocidos de Jodorowsky, describe la psicomagia de la siguiente manera:

*“La psicomagia es una armoniosa unión entre el lado racional y el lado mágico del ser humano. Alejandro Jodorowsky empezó a dar a unos consultantes de Tarot Evolutivo actos simbólicos que fueron exitosos en el desbloqueo de situaciones vividas. El Tarot Evolutivo permite abrir una ventana sobre ese inconsciente dando una amorosa “patada en el culo” a los límites del ego. Traspasando los límites habituales de la personalidad, ayuda a romper nudos energéticos enraizados en el inconsciente”.*  
(C.R. Carrozza)

Tomando en cuenta lo que nos dice C.R. Carrozza sobre la psicomagia y tomando en consideración los libros de Jodorowsky que hablan sobre este tema, La danza de la realidad: psicomagia y psicochama-

nismo (2006) y Psicomagia (2004), La psicoterapia incluye técnicas terapéuticas que combinan drama, psicoanálisis y rituales chamánicos, el psicoanálisis y los ritos chamánicos, para provocar una catarsis en los pacientes. Es una respuesta al psicoanálisis. La psicomagia propone curar algo mediante actos que tratan directamente con el inconsciente.

*“La Psicomagia se apoya fundamentalmente en el hecho de que el inconsciente acepta el símbolo y la metáfora, dándoles la misma importancia que a los hechos reales. Esto lo han sabido los magos y chamanes de las antiguas culturas. Para el inconsciente, actuar sobre una fotografía, una tumba, una prenda de vestir o cualquier objeto íntimo (un detalle puede simbolizar al todo), es igual que si se actuara sobre la persona real”* (Jodorowsky, 2006, p.364)

Para la realización de esta “psicoterapia” se emplea el uso del tarot, donde se interroga al paciente y se trata de crear una conexión con sus vidas pasadas, con su pasado genealógico. Al tener esta conexión, Jodorowsky le receta a sus pacientes una serie de

acciones simbólicas para poder sanar lo que se está consultando. Estas acciones simbólicas se basan en que el paciente construya su propia idea de sanación y en base a esto y diferentes actos poder sanarse.

Jorodowsky plantea que la psicomagia sirve para sacarnos de una jaula psíquica que nosotros mismos nos imponemos o que está impuesta por la familia, sociedad o cultura, por esto mismo la psicomagia es un acto de liberación de nuestro inconsciente. Por esto mismo el acto de la psicomagia pretende romper ciertos círculos viciosos que nos tienen estancados a nivel intelectual, emocional o material. En efecto, la psicomagia nos permite liberarnos de nuestro pasado y lograr contemplar la vida de una forma completamente diferente, logrando que podamos estar más conscientes de nosotros mismos y nuestras emociones.

Teniendo en cuenta lo que sería la psicomagia, el psicochamanismo no está muy lejos, éste termina siendo prácticamente una subcategoría de lo que sería la psicomagia, ya que se utilizan los mismos

métodos de curación, solo que en este caso, se enfoca mucho más en la ritualidad y los actos chamánicos.



---

# > EL VIAJE DEL HÉROE Y LA PSICOMAGIA

## LA CATARSIS

Así como el viaje del héroe puede tener relación con el tarot y el tarot con la psicomagia, podemos encontrar una concordancia también entre el viaje del héroe y la psicomagia, esto debido a que ambos temas nos proponen una especie de catarsis, donde en el viaje del héroe se ve relacionado con nuestro protagonista/héroe y en el caso de la psicomagia es el paciente.

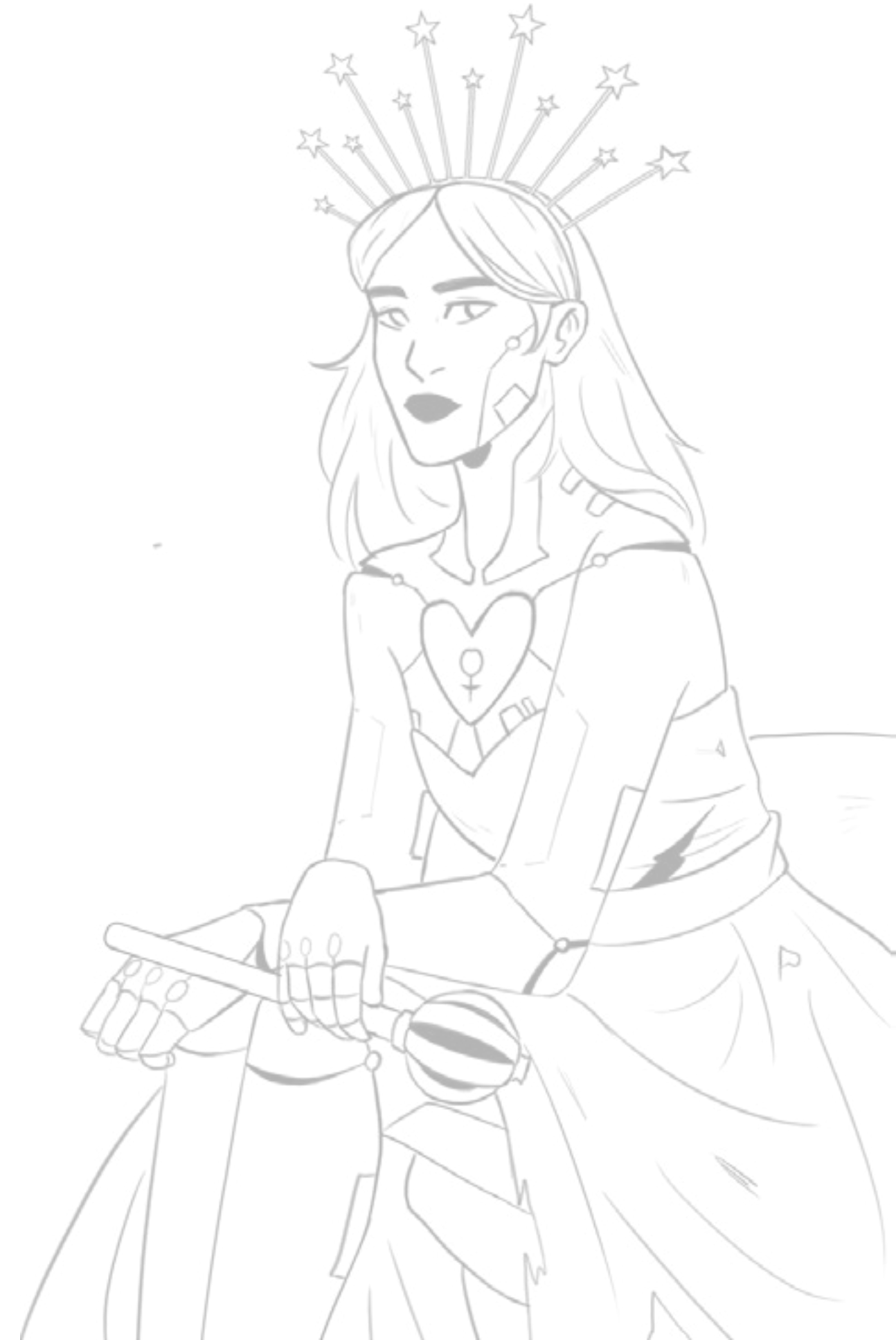
Cito lo dicho anteriormente, en la etapa 11 Resurrección en el viaje del héroe:

*“Este es el clímax de la historia. En este punto ha llegado la hora de la prueba final, donde se pone*

*a prueba todo lo que el protagonista ha aprendido en su aventura, donde se enfrenta una vez más a su mayor miedo o a la muerte. Es además un momento de **catarsis** para el público, ya que experimenta cómo el héroe vence definitivamente sus defectos y sus miedos y sufre una transformación definitiva.”*

En este punto del viaje del héroe, nos podemos dar cuenta de cómo él deja las cosas en el pasado, gracias a los actos que ha realizado y renace como una nueva persona. Por otra parte, la psicomagia busca el renacer, el dejar atrás cosas del pasado, para así transformarse en la mejor versión de uno mismo. Debido a esto y lo dicho anteriormente, se puede llegar

a encontrar una relación entre estos dos términos, ya que tanto el paciente como el héroe, pasan por un momento de catarsis, donde quedan atrás los miedos y defectos del pasado y renacen como alguien mucho más auténtico y fiel a uno mismo.



Д О Р Е М И П С У М Д О Л О Р А И Т А М Е Т Н  
О Я У И Д Е Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С  
С Е Ф И Д **I N V E S T I G A C I O N A** Ц Т О И Л  
И С Ц О П И О С А Е Ц У М Е У Е И Е Х О Р Н А  
Т У С Д Е Л Е Н И Т П Е Р Ф Е Ц Т О **V A S E I** П  
Т О Р Е М П Т И О Н Л А О Р Е Е Т С И Т У Т Е А  
М В **M A R S O** П П Е Л Л А Н Т У Р Ц О Н Т У Р  
Я У Е И Д Р И У Т В И Р Т У Т Е М Е Н Т И Т У М  
Ц У Л И Б Е Р С А П **S O N C E R T U A** Ц Е Р Е  
Т М О Л Е С Т И Е С Е Д М Н И С Ц О Н Ц Л У С  
И О Н Е М Я У Е С И Т Н Е А С А Н У Н У М М У І

## MAPA CONCEPTUAL

Dentro de lo investigado, podemos dar cuenta de que el proyecto cuenta con tres conceptos centrales: El tarot, el ciber chamanismo y la psicomagia.

El concepto principal es el del tarot, esto debido a que los arcanos mayores son la base de las cartas, y es en base a estos sobre los cuales se trabajará el diseño del proyecto.

Luego tendríamos el concepto de ciber chamanismo, del cual nace todo lo que sería la temática principal de las cartas, gracias a su género de ciencia ficción.

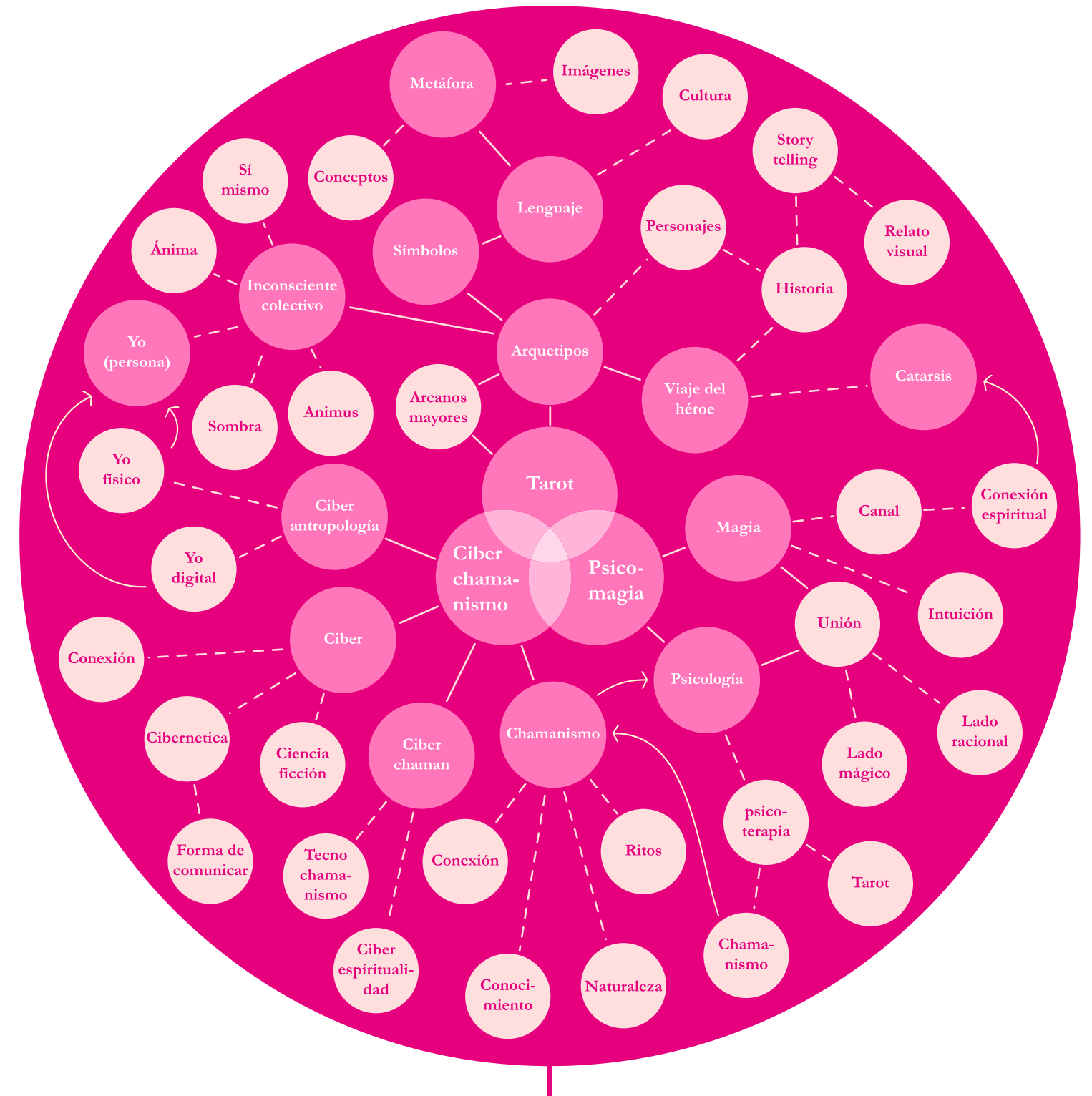
Y finalmente tendríamos el concepto de la psicomagia, de donde logramos unir parte de nuestros conceptos gracias a la función de terapia, donde se mezcla el chamanismo y el tarot.



Luego a partir de estos tres conceptos, nacen distintas subcategorías, de las cuales nacería el proyecto del diseño de las cartas.

Donde del primer concepto “Tarot”, saldrían la principal categoría de arquetipo, esta subcategoría tiene más puntos esenciales, tales como el concepto de “lenguaje y metáfora”, “inconsciente colectivo” y “viaje del héroe”. Gracias a estas categorías, logramos entender mejor las cartas, su interpretación y significado. Donde además se puede encontrar una relación entre el ciber chamanismo y la psicomagia.

Luego, tenemos el segundo concepto que sería el de “Ciber chamanismo”, donde podemos encontrar cuatro subcategorías: “Ciber antropología”, “Ciber”, “Chamanismo” y “Ciber chaman”. En estas categorías podemos entender cómo es que se comporta y se compone este concepto para lograr tener una comprensión mucho más clara de él, además de poder conectarlo con el tarot y sus arquetipos, y por otra parte conectarlo con las psicomagia, gracias a su cualidad chamánica



Diseño cartas



Por último, del concepto de “psicomagia”, salen dos subcategorías principalmente, las canales serán, “Magia” y “Psicología”, gracias a estas dos categorías podemos comprender mucho mejor de qué se trata este concepto, además de comprender mucho mejor cómo se compondría una psicoterapia, la cual se realiza bajo la norma de los ritos chamánicos. Asimismo, gracias a este tipo de terapia y sus procesos mágicos, podemos llegar a relacionarlo con el viaje del héroe y la idea de hacer una catarsis en el protagonista, que en este caso sería el paciente.



Д О Р Е М И П С У М Д О Л О Р А И Т А М Е Т Н  
О Я У И А Е Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С  
С Е Ф И Д І N V E S T I G A C I O N А Ц Т О И Л  
И С Ц О П И О С А Е Ц У М Е У Е И Е Х О Р Н А  
Т У С Д Е Л Е Н И Т П Е Р Ф Е Ц Т О В A S E И П  
Т О Р Е М П Т И О Н Л А О Р Е Е Т С И Т У Т Е А  
М В R U B L I C O M И П С П П Е Л Л А Н Т У Р Ц  
О Н Т У Р Я У Е И Д Р И У Т В И Р Т Д Е Л У Т Е  
М Е Н Т И Т У М Ц У Л И О В J E T I V O Б Е Р С  
А П С О Н М П Т И О Н Л А О Р Ц Е Р Е Т М О Л  
Е С Т И Е С Е Д М Н И С Ц О Н Ц Л У С И І О Н Е

## PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo de este proyecto se divide en 2 principales grupos.

El primero, que es un público objetivo más por defecto, son todos los usuarios del tarot, ya sean brujas o brujos entre los 25 y 40 años, que usan el tarot como método predictivo y/o usuarios que gocen del tarot visualmente como una pieza gráfica. Donde se contactará a través de entrevistas online y/o presenciales, con profesionales en el tema, con la idea de testear las cartas y poner cada una en discusión.

Por otro lado tendríamos un público objetivo secundario, el cual adultos y jóvenes entre los 18 y 35 años que admiren todo el mundo de la ciencia ficción, la ilustración y las series animadas. Para testear este usuario, se espera poder participar en distintas ferias de ilustración y diseño, enfocadas en la ciencia ficción / anime / juegos, para lograr llegar a este usuario, además de hacer una encuesta virtual, para así poder obtener más información de este.

De todas formas el material realizado no busca limitarse a un solo usuario, ya que tanto brujas o brujos como amantes del diseño e ilustración, podrían usarlas y/o admirarlas según su propia visión y propósito.

## INDUSTRIA NARANJA

El usuario del proyecto forma parte de la llamada "industria naranja".

La Economía o Industria Naranja son las industrias creativas y culturales que, en su conjunto de actividades, permiten que las ideas sean transformadas en bienes y servicios y este valor puede estar determinado por su contenido de propiedad intelectual. También es conocida por "Economía Creativa" según el autor John Hawkins en su libro "La economía creativa" (2001).

La Economía Naranja se basa en el talento y la creatividad para generar capital, empleo y mejorar la calidad de vida. Este tipo de industria consiste en la de arte, arquitectura, cine, diseño, publicidad, televisión, editorial, el teatro, la animación, los videojuegos, la música, la moda, la gastronomía, las artesanías, el turismo y patrimonio cultural. En otras palabras, la industria creativa, del ocio, del entretenimiento y la de contenidos.

Según el Blog Young Marketing: "La Economía Naranja es uno de los conceptos que está revolucionando el sector creativo. Es una oportunidad para tomar en cuenta el talento de otros, intercambiar ideas y dar vida a un producto completamente innovador y lleno de valor intelectual".

Por otro lado, El Banco Interamericano de Desarrollo (BID), este tipo de economía puede definirse como las industrias que abarcan los bienes y servicios que corresponden tradicionalmente a las categorías culturales, los servicios creativos y los deportes. Se clasifican en tres categorías.

Debido a que en este proyecto se aborda el tema del arte y el diseño, se analizaron estos sectores según lo que propone Hawkins.

En el sector de arte, según Hawkins del arte se deben crear obras únicas y raras, y que, al contrario de lo que suele hacer la industria al replicar produc-

tos, el objetivo de un artista es enfatizar en la escasez (2001). Cada artista tiene la posibilidad de crear una obra única, la cual se inserta en la sociedad y se aprecia como producto, ya sea en exposiciones, museos, o venta particular de obras específicas hechas por un autor en específico.

Para el diseño, Hawkins utiliza datos de la Asociación Estadounidense de Diseñadores Industriales para agrupar todos los modos o formas de diseño. Esta organización define el diseño como “la creación y desarrollo de conceptos y especificaciones que optimizan la función, el valor y la apariencia de los productos y sistemas para el beneficio mutuo de usuarios y fabricantes” (IDSA, 2018).

Teniendo en cuenta lo anterior, el producto que se llevará a cabo con esta investigación, se inserta en esta industria debido a su origen creativo, el cual generará un servicio de ocio para las personas que se beneficien de él.



ДОРЕМИПСУМДОЛОРДИТАМЕТН  
ОЯУИДЕЯУЕСАНЦТУСНУСЯУАМС  
СЕФИДИ**INVESTIGACION**АЦТОИЛ  
ИСЦОПИОСАЕЦУМЕУЕИЕХОРНА  
ТУСДЕЛЕНИТ**PERFECTO**ВАСЕИП  
ТОРЕМПТИОНЛАОРЕЕТСИТУТЕА  
М**VESTADOM**ИПСППЕЛЛАНТУРЦО  
НТУРЯУЕИДРИУТВИРТ**DEL**УТЕМ  
ЕНТИТУМЦУЛИ**ARTE**БЕРСАПСОН  
МПТИОНЛАОРЦЕРЕТМОЛЕСТИЕС  
ЕДМНИСЦОНЦЛУСИОИОНЕМЯУЕІС

## TAROT DE LA REVOLUCIÓN

Como se mencionó anteriormente en este documento, actualmente muchos diseñadores y/o ilustradores han creado sus propios mazos de tarot con diferentes temáticas. “Tarot de la revolución” es un mazo original creado por la ilustradora chilena Geni Riot (@geni.riot en la plataforma de Instagram). Lo especial de este mazo es que tiene inspiración en los acontecimientos del “estallido social” ocurrido en Chile el 18 de octubre del 2019.

Ocupa el mismo estilo de diseño que usa el famoso tarot Rider Waite, con la excepción de que reemplaza ciertos elementos y personajes para adaptarlos a la temática del “estallido social” hasta el punto de que ciertas cartas se les cambió el nombre para generar mayor fidelidad al concepto de la revolución.

Entre la carta de “El Hierofante” que se le denominó “El Profesor” hasta la carta de “La Justicia” en donde se muestra un asiento vacío y destruido, “Tarot de la revolución” entrega otra mirada e interpretación a

las cartas del originales del tarot, dando a entender que se pueden variar los diseños de un mazo entre culturas dependiendo del concepto que se esté trabajando y del espacio-tiempo que se realice el tarot que se quiera diseñar.



## MIRIORAMA - ESCENARIOS PARA DESPLEGAR LA IMAGINACIÓN

El miriorama consiste en una serie de cartas ilustradas que se pueden combinar una tras otra de manera aleatoria para crear paisajes únicos, por lo que las cartas encajan entre sí creando historias diferentes. Las ilustraciones muestran paisajes inspirados en la naturaleza de principios de siglo. Se juega a partir de los 7 años





## DIXIT

El juego de mesa “Dixit” fue creado en el 2008 por Jean-Louis Roubira e ilustrado por Marie Cardouat. Consiste en que los jugadores tienen que adivinar la carta seleccionada por el jugador en turno siendo la única pista una frase o palabra que entrega tal jugador, ésta debería tener alguna relación con la carta en cuestión. La carta está en conjunto con otras cartas de los otros jugadores.

El juego incentiva a que los jugadores ocupar su imaginación y usar sus conocimientos sobre cómo se simbolizan las cosas en la cultura, además, como las cartas en sí son ilustraciones surrealistas que no tienen relación la una con la otra, incitan a trabajar el uso de la metáfora, ya que la pista que deben dar el jugador no debe ser tan explícita o tan poética, debido a que se tiene que evitar que todos adivinen o que ninguno adivine.



## TAROT DE LAGUNA

Esta baraja de tarot compuesta por 22 cartas fue concebida e ilustrada por Bran Sólo. El objetivo principal fue rediseñar el concepto del tarot a través de ilustraciones basadas en la psicología y no en la magia, de esta manera juega más con el desarrollo personal que con adivinar el futuro.

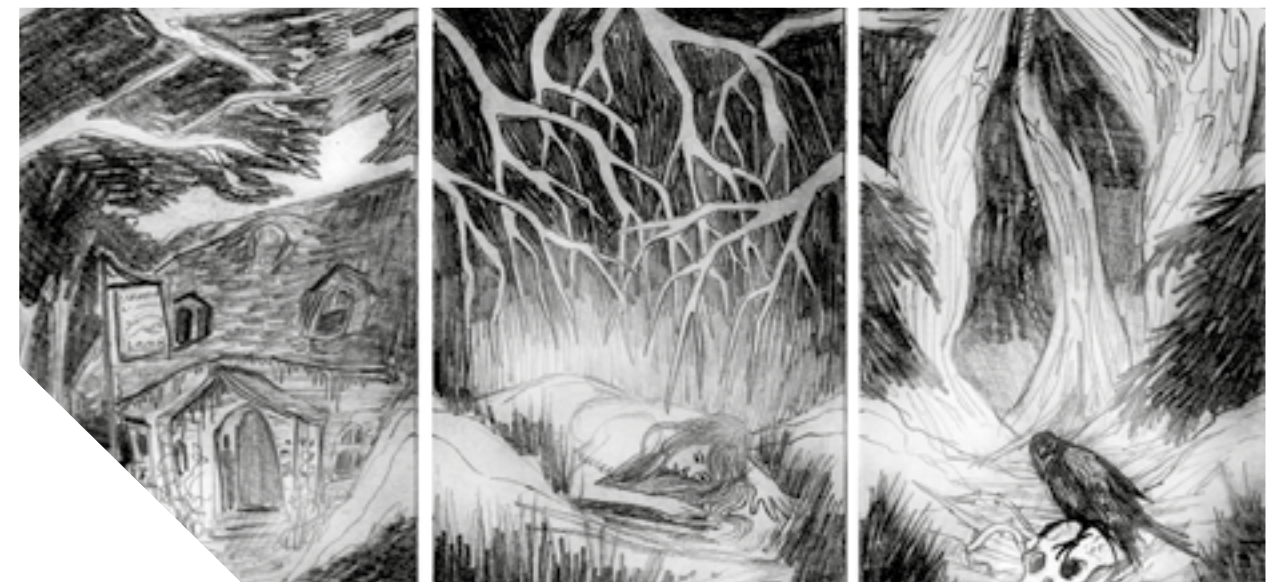
Funciona mediante los mecanismos básicos de la psicoanálisis para que la persona que consulte entienda más qué parte de su personalidad está afectando su ser inconscientemente.



## THE HOLLOW WOODS & THE MYSTERY MANSION

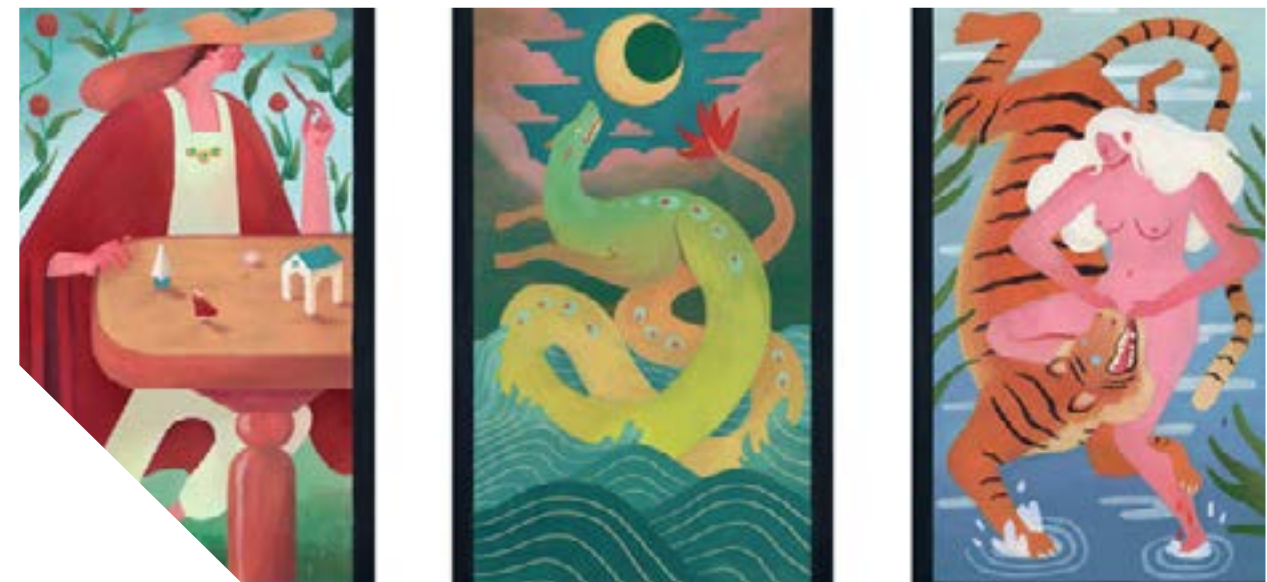
Estos juegos de cartas creados por Rohan Daniel Eason y Lucille Clerc respectivamente, además de ser distribuidos por la publicadora Laurence King, son “myrioramas”, es decir, son una serie de cartas ilustradas que las personas pueden ordenar y reordenar de cualquier manera ya que no tienen un borde definido, con el fin de generar distintas imágenes.

El fin de ambos juegos es que los jugadores creen diversas historias (ambos casos de terror/misterio) en conjunto. “The Hollow Woods” y “The Mystery Mansion” provoca que los jugadores, a través de las cartas, usen los elementos del Storytelling para armar un relato coherente a la vez emocionante y entretenido. Con sus ilustraciones, ambos juegos trabajan los relatos visuales para llegar a una conclusión y final de la historia creada por los jugadores, ya que las cartas no llevan nada escrito, para aumentar la libertad de imaginación de los participantes.



## TAROT ILUSTRADO DE LOS CUATRO HERMANOS

Este tarot de 22 cartas compuesto únicamente de arcanos mayores fue creado por el ilustrador español Gonzalo Martínez Moreno. Estas cartas muestran una serie de ilustraciones de los arcanos mayores componiendo una baraja de tarot simple. Su inspiración se basa en una mezcla de elementos sacados de los cuentos, el arte clásico, el cine y los videojuegos.



## JUEGO DE CARTAS “MI HISTORIA”

Este juego de mesa fue creado por Ludattica para que se juegue a partir de los 5 años en adelante. Se trata de una serie de 66 cartas ilustradas que sirven para crear cuentos tanto orales como escritos, con el fin de crear una infinidad de historias con el mazo completo o simplemente con una sola carta. El fin principal del juego es practicar la oralidad de la persona al contar una historia a varias personas o como experiencia personal.



## STORYMAPS

Esta aplicación para el computador fue creada por “seanh” e ilustrado por Ray Yuen. Fue concebido para que los niños aprendan a planificar e inventar historias, es gratuito y funciona para cualquier sistema operativo. La gracia de esta aplicación es que utiliza los elementos tradicionales de las historias infantiles a través de bloques para construir, de esta forma los niños inventan nuevas historias que contengan sus propias ideas originales mientras aprenden a estructurar y completar de forma organizada la historia.



ДОРЕМИПСУМДОЛОРАИТАМЕТН  
ОЯУИДЕЯУЕСАНЦТУСНУСЯУАМС  
СЕФИДЕТАРАЦТОИЛИСЦОПИОС  
ДЕЦУМЕУЕИХОРОУЕСТУАЛРНА  
ТУСДЕЛЕНИТПЕРФЕЦТОИПТАЕЯ  
УЕСАНЦТУСНУСЯУАМССЕФИДА  
ЦТОРЕМПТИОНЛАОРЕТСИТУТЕА  
ОМИПРЛАНІФІСАСІОНСППЛАН  
ТУРЦНТУРЯУЕИДРИУТВИРТУТЕ  
МЕНТИТУМЦУЛИБЕРСАПСОНМП  
ТИОНЛАОРЦЕРЕТМОЛЕСТИЕСЕД

## SOPORTE

Antes de llegar al formato final de las cartas de tarot se exploraron distintos soportes en donde se podrían mostrar representadas las cartas, en un comienzo se pensó el mostrarlas en un juego de mesas, pero sobretodo uno que se enfocara en las cartas, por eso mismo, en un primera instancia se pensó en cómo este proyecto podía ser llevado a cabo en un mazo de naipes.

Por otro lado, se vio la opción de mostrar todo esto dentro de un libro ilustrado, donde se darían a conocer principalmente una historia la cual tendría una que otra ilustración para apoyarla de forma visual.

Finalmente, se decidió hacer una mezcla de ambos soportes, por una parte se haría un tarot funcional de los arcanos mayores, donde se buscaría la representación arquetípica de cada personaje en las cartas, y por otro lado se busca realizar un libro ilustrado donde se da a conocer, según las cartas realizadas del tarot, la historia que tendría cada personaje den-

tro de su mundo.

Teniendo en cuenta que el proyecto se dividirá en dos soportes, se decidió, experimentar primero con el de las cartas del tarot, para de esta forma presentar a los personajes y dejar en suspenso la historia detrás de cada uno, así de esta forma se busca generar un enganche en la gente de querer saber más sobre el proyecto y cada arcano.

## FORMATO

El formato del proyecto se estableció como análogo. Si bien las ilustraciones se realizaron de manera digital, el formato y entrega final del producto será impreso, con el objetivo de tener un producto funcional, a la hora de representar al tarot.



## ESTRUCTURA

El mazo de cartas estaría compuesto de cada uno de los arcanos mayores, por lo cual serían 22 cartas las que compondrían el mazo a realizar. Todas las cartas poseen el mismo tamaño el cual es de 13 x 7 cm.





ДОРЕМИПСУМДОЛОРАИТАМЕТН  
ОЯУИДЕЯУЕСАНЦТУСНУСЯУАМС  
СЕФИДЕТАРАЦТОИЛИСЦОПИОС  
ДЕЦУМЕУЕИХОРОУЕСТУАЛРНА  
ТУСДЕЛЕНИТПЕРФЕЦТОИПТАЕЯ  
УЕСАНЦТУСНУСЯУАМССЕФИДАЦ  
ТОДЕСАРРОЛОРЕМПТИОНЛАО  
РЕТСИТУТЕДОМИПСППДЕЛЛАН  
ТУРЦРОУЕСТОНТУРЯУЕИДРИУ  
ТВИРТУТЕМЕНТИТУМЦУЛИБЕРС  
АПСОНМПТИОНЛАОРЦЕРЕТМОЛ

---

# > DESARROLLO DEL PROYECTO

## PROPUESTA CONCEPTUAL

Si bien parte de la historia de las cartas se quiso dejar como un elemento de intriga para el receptor, se definió una temática de la cual se buscaría inspiración al momento de realizar las ilustraciones, esta se basa por una parte en; La búsqueda de la conexión entre el alma, la muerte y la vida de parte de un androide, y por otra; La posibilidad de que un androide conecte con el concepto que tenemos de alma de la cual carecen.

Dentro de esta temática se destacan los siguientes puntos:

- *Ciber Chamanismo (Baradit)*
- *Conexión con la vida y naturaleza (Psicomagia)*
- *Arquetipos Humanos (Tarot)*

Teniendo esto en cuenta, se desarrolló el tema y contexto que amalgama el concepto etéreo del “ciber chamanismo” con el sustrato gráfico de los arcanos mayores de tarot, para definir la siguiente narrativa, bajo la cual se desarrollan las cartas:

*En un futuro post apocalíptico, donde la humanidad está extinta y solo perduran máquinas an-*

*droides en la tierra, sin un destino ni creadores a quien servir, los androides quieren poder conectarse consigo mismos y su pasado, para lograr entender el concepto de lo que significa la vida y la muerte.*

Considerando el contexto anterior, se definió que los androides al ser los últimos habitantes de la tierra y al querer conectar con lo que alguna vez fue la raza humana, estos buscaran imitarlos de alguna forma, por lo que usarían vestimenta vieja y trapos, para intentar representarlos de mejor manera.

Tomando la interpretación de A. Jodorowsky sobre las conexiones que se pueden generar a través de ritos chamánicos, se busca crear una conexión a través de la psicomagia, de parte de los androides y su vida.

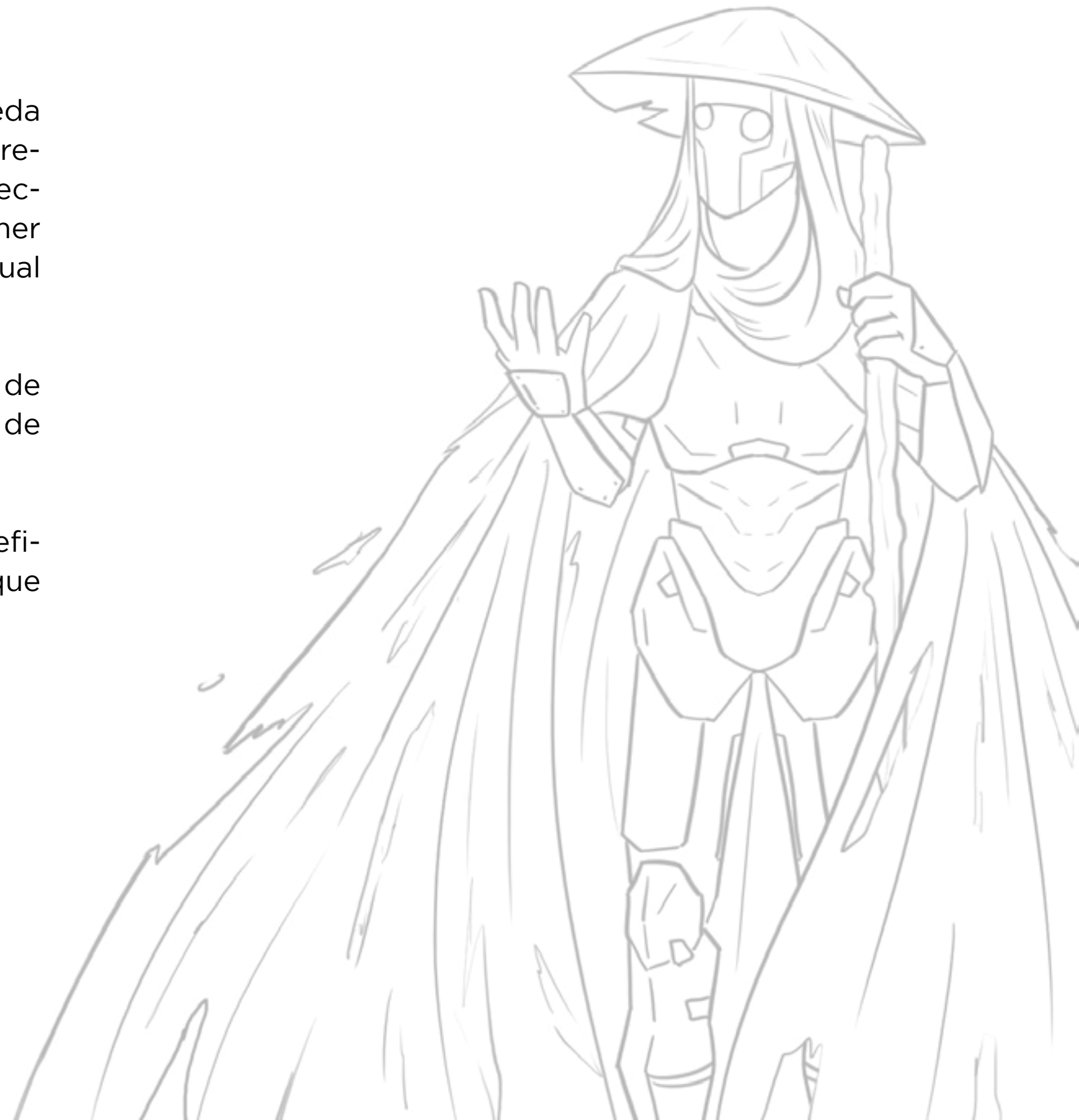


## IMAGINARIO GRÁFICO

Una vez definido lo anterior, se realiza una búsqueda exhaustiva de referentes visuales donde se vieran representados androides y distintas civilizaciones tecnológicas. Esto con la finalidad de realizar un primer acercamiento a lo que sería la representación visual de los arcanos.

A continuación se indican cuáles fueron algunos de los principales referentes ocupados al momento de realizar las ilustraciones.

Gracias al estudio de estos referentes se logró definir un moodboard mucho más enfocado en lo que serían los personajes y el entorno de cada uno.



## BLADE RUNNER



## NEW HORIZON ZERO DAWN





## A.I INTELIGENCIA ARTIFICIAL



ALITA

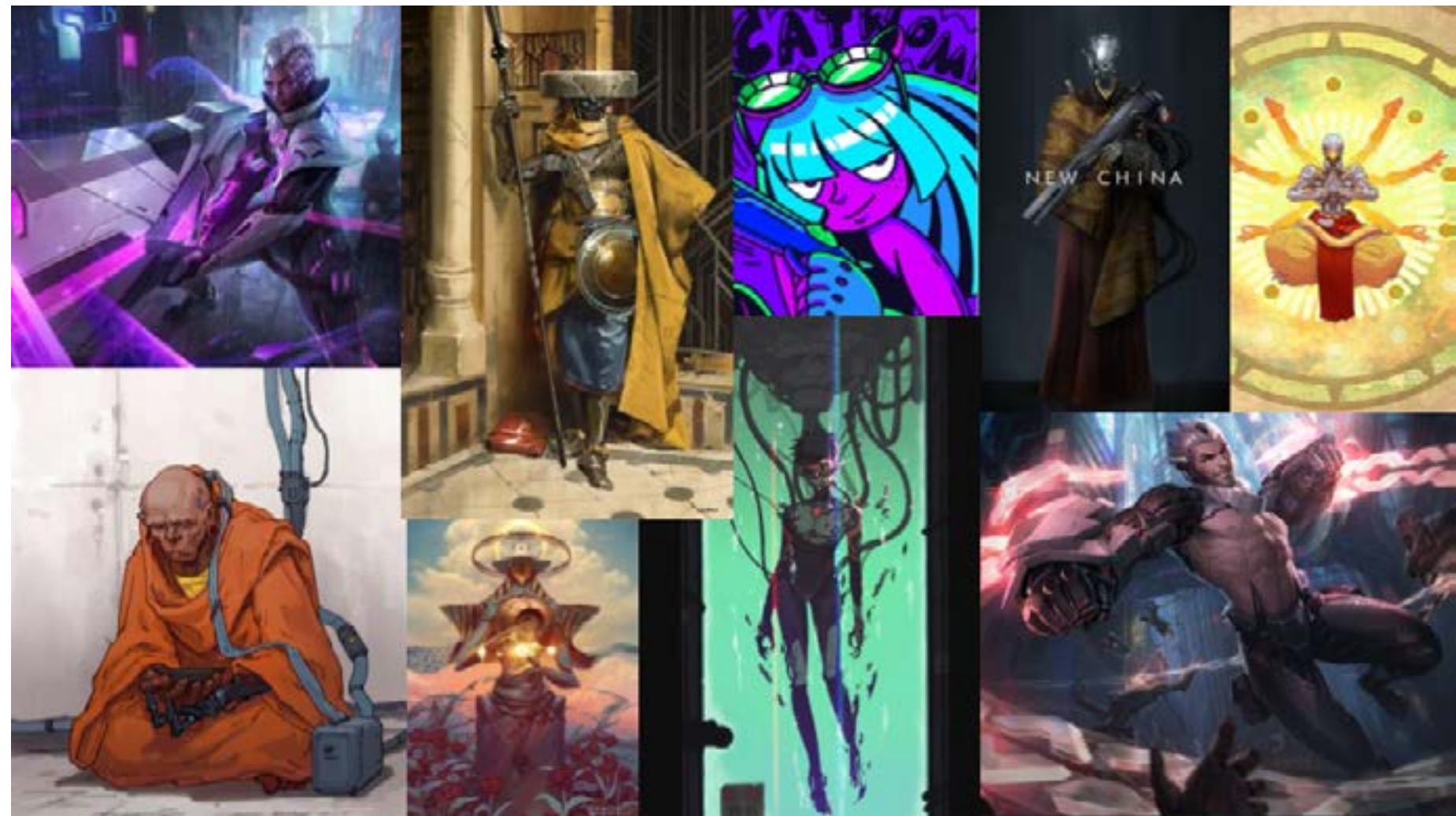


## PERSONAJES

Como se mencionó anteriormente, los androides se verían representados por los arcanos mayores, cada uno representaría un arquetipo del mundo donde viven, logrando dar a entender cómo es su mundo, cómo se relacionan, que es lo que busca y quieren. Esto gracias a que los arcanos mayores representan diferentes aspectos y etapas de nuestra vida.

Por lo mismo cada personaje se vería representado por las motivaciones, virtudes y defectos de cada arquetipo.

Asimismo, los personajes al representar su vida e historia, estarán relatando de forma inconsciente lo que sería la historia de cada uno, pero dejando la suficiente intriga de lo que sería el verdadero contexto e historia de cada uno.



MOADBOARD PERSONAJES

## ENTORNO

El entorno se vería personificado por los distintos factores y arquetipos de cada arcano, esto quiere decir que cada entorno sería distintos según su arcano, pero se vería representado por el contexto general que es post apocalíptico.

Teniendo en cuenta lo anterior, cada entorno ayudaría a contar la historia de cada arcano



MOADBOARD ENTORNO

## ANÁLISIS CARTAS

Luego de la definición de lo que sería el imaginario visual de las cartas se procedió a realizar un análisis de cada uno de los arcanos mayores para determinar junto a un tarotista los elementos más importantes y representativos de cada carta, puesto que algunos elementos podían ser modificados y otros había que mantenerlos ya que si se modificaban o sacaban, esto podía llegar a influir enormemente en el significado de cada arcano.

A continuación se presentará un análisis de la carta del emperador para ejemplificar lo que se hizo con cada una de las cartas.

### CRANEOS



### CETRO



### ROPAJES



### CORONA



### MANO IZQ



### ARMADURA



## PRIMERAS IDEAS Y BOCETOS

Definido todo lo anterior, se comenzaron a realizar bocetos rápidos de lo que podrían ser los personajes y las cartas en sí, esto para tener un primer acercamiento a lo que sería el diseño final de las cartas



## PRIMER ACERCAMIENTO

Luego de determinar las primeras ideas, se realizó el mismo proceso pero con lo que finalmente serían las cartas, donde se tomó en consideración el análisis previo de cada uno de los conceptos que predominan en cada una de las cartas, para así poder representarlas de la mejor manera posible. Considerando esto, primero se hizo un boceto rápido de la o las ideas generales de cada carta para luego complementar esta con una foto, ambos elementos se juntaron en photoshop y de esta manera se logró definir de mejor forma lo que sería finalmente cada arcano.

PRIMER BOCETO



FOTO REFERENCIA



BOCETO FINAL



## LINEART

Una vez listo el archivo de photoshop con el boceto final, se procedió a realizar el lineart de cada una de las ilustraciones, esto sirvió para tener una primera vista general de lo que sería cada una de las cartas, además de que ayudó a que se pudieran hacer muchas más correcciones, antes de comenzar a pintarlas.

### PRIMER LINEART

Se descarta el primer lineart por falta de representación y masculinidad.



### LINEART FINAL

Se toma la decisión de adaptar la pose para que se el arcano demostrara de mejor forma su confianza y autoridad.





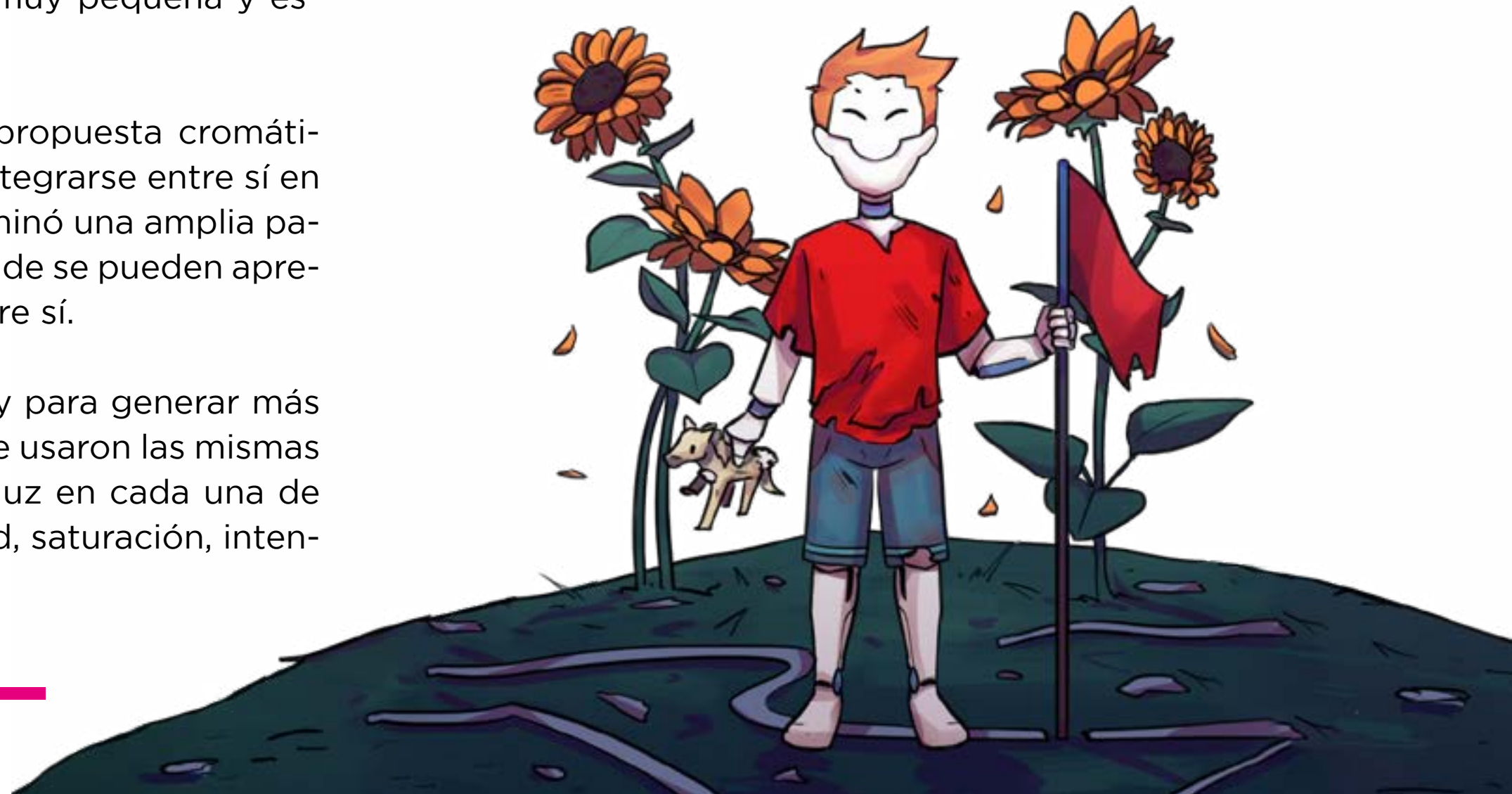
## PALETA DE CROMÁTICA

Debido a que cada carta representa conceptos distintos y tendría “su propia” personalidad, se decidió tener una paleta de colores mucho más amplia donde se pudiera contemplar los distintos ambientes en donde se encontraba cada arcano. Además, al ser una propuesta mucho más libre, se determinó que al momento de renderizar y hacer todos los detalles en cada una de las ilustraciones, estas no se iban a limitar a una paleta de colores muy pequeña y estricta.

Aún así, para lograr tener una propuesta cromática donde los colores pudieran integrarse entre sí en cada una de las cartas, se determinó una amplia paleta generalizada de colores, donde se pueden apreciar distintos usos y mezclas entre sí.

Teniendo en cuenta lo anterior, y para generar más armonía entre todas las cartas, se usaron las mismas tonalidades para dar sombra y luz en cada una de las cartas, ajustando su opacidad, saturación, inten-

sidad o usando la herramientas de modo de fusión en las capas, esto según el entorno en donde se encontraba cada arcano y la caracterización de cada escena.



# PALETA DE CROMÁTICA

## TONOS CALIDOS



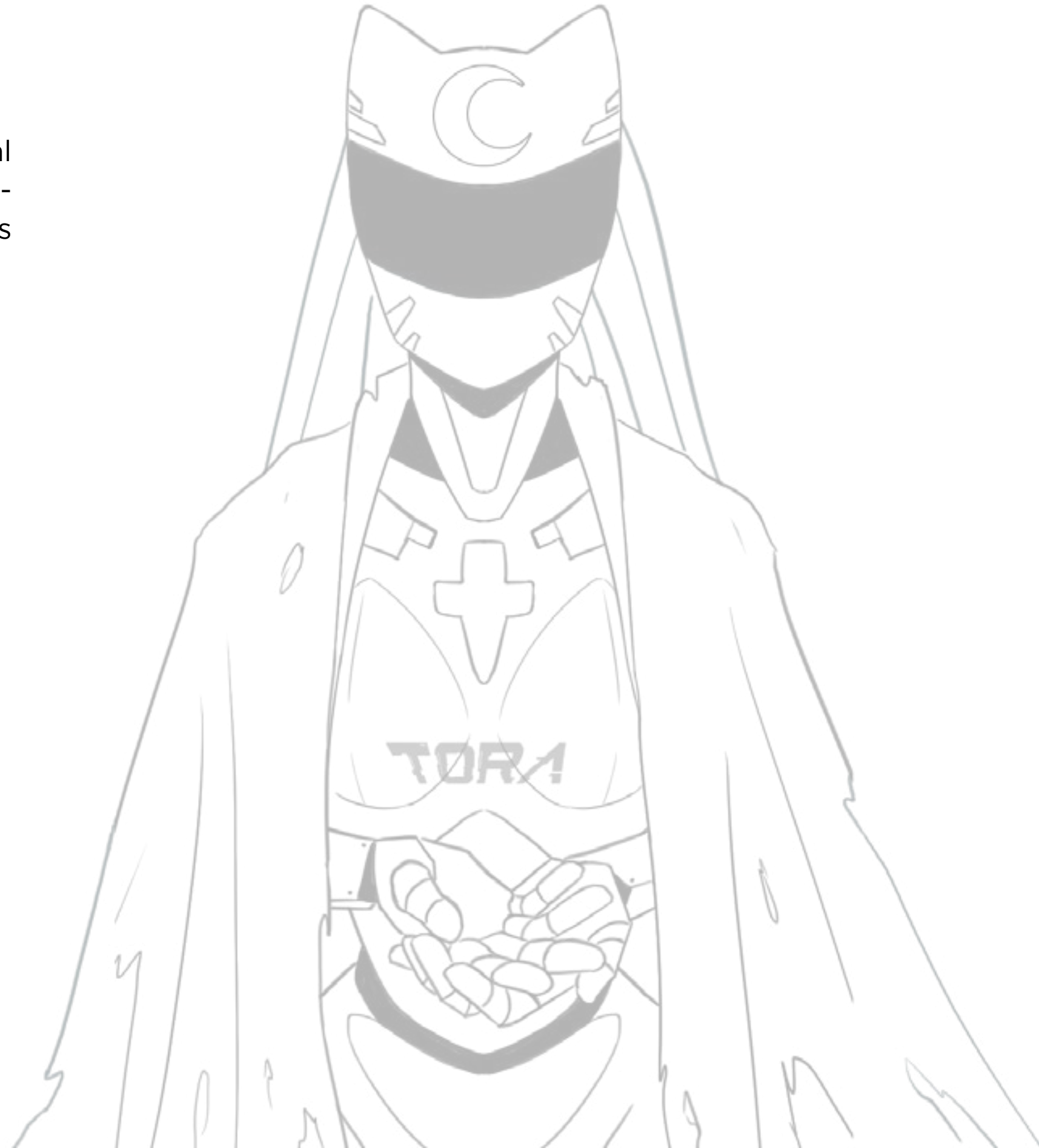
## TONOS FRIOS



## PINTADO Y RENDERIZADO

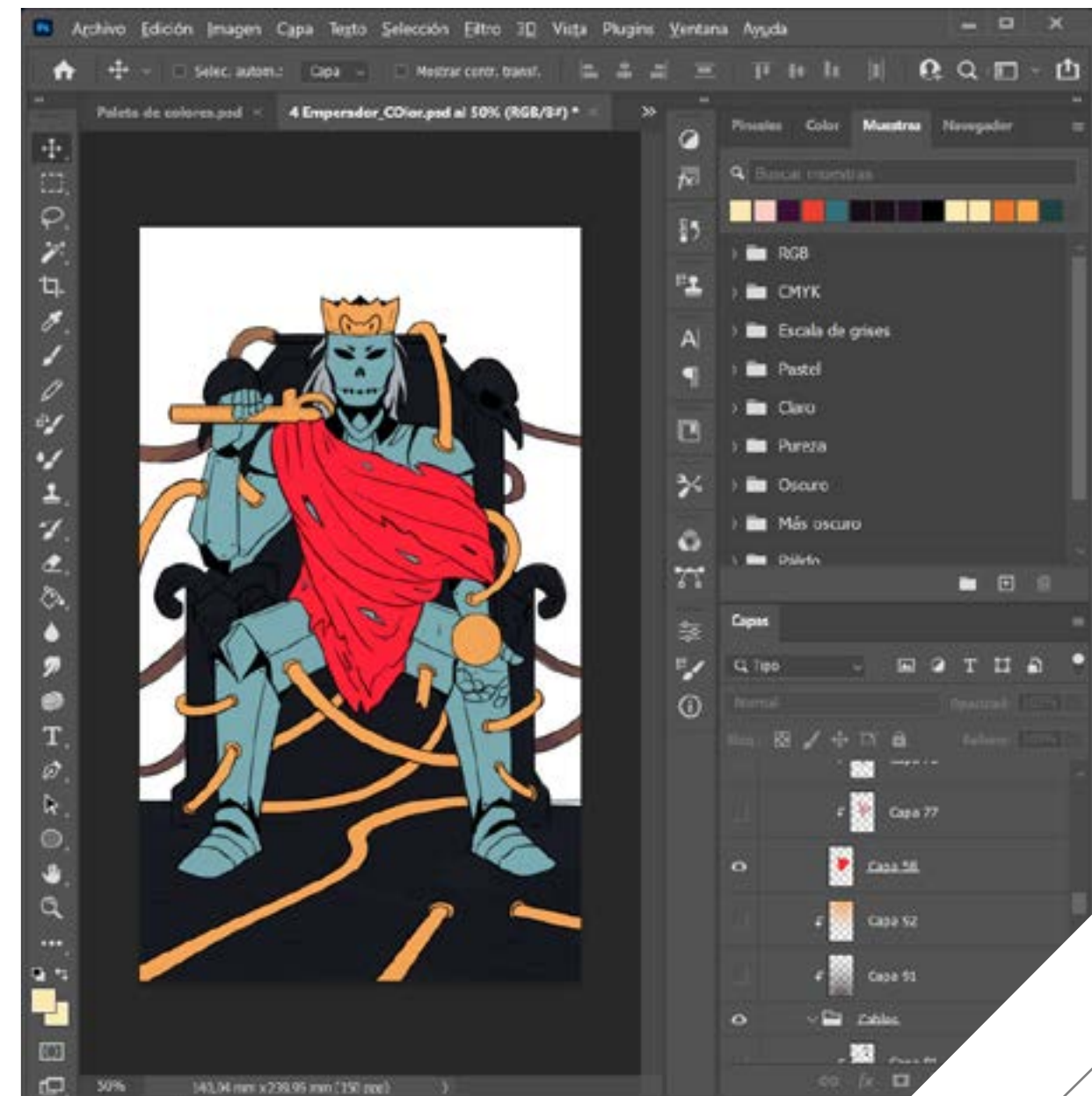
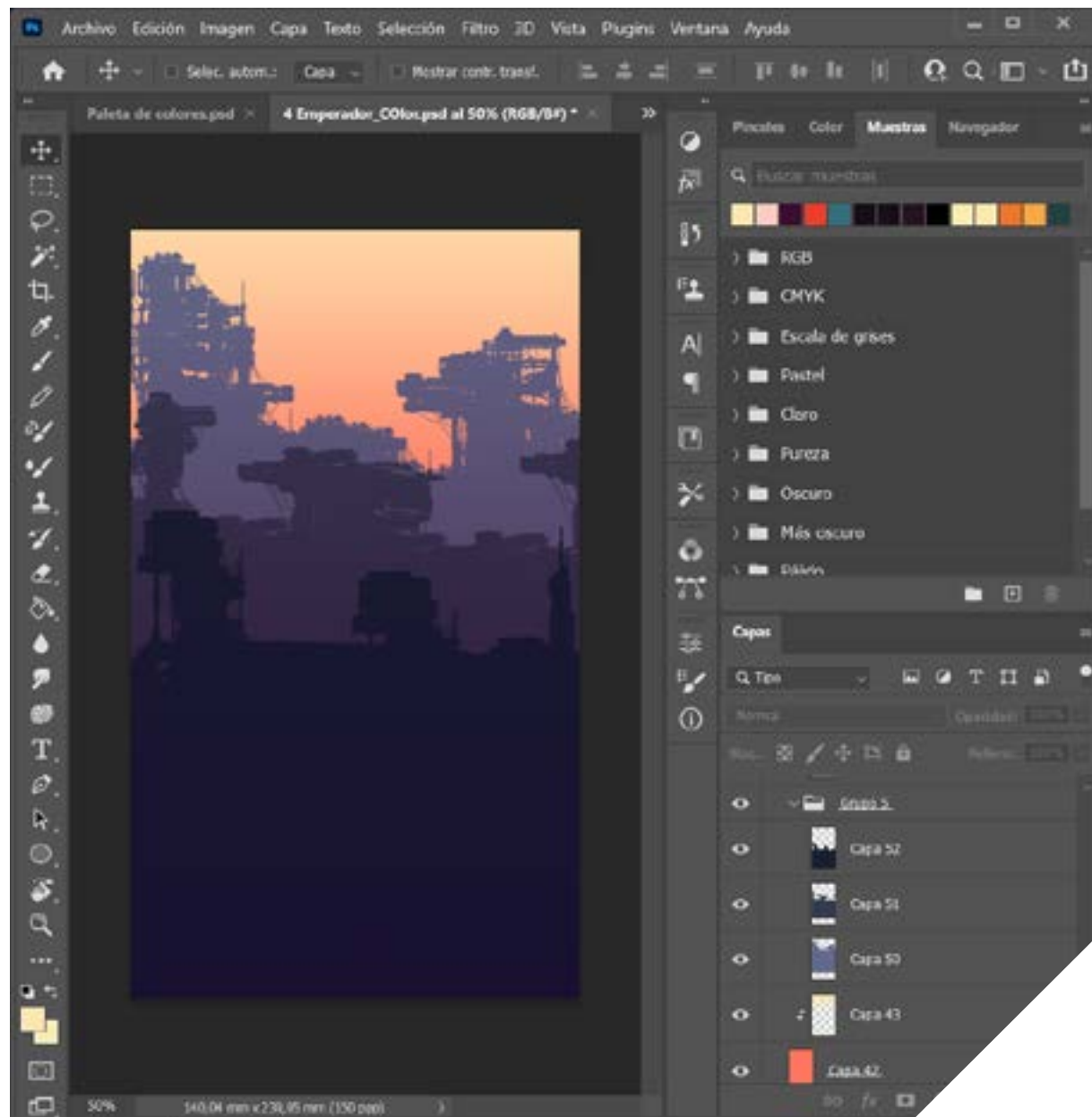
Luego de la toma de decisiones sobre el diseño final de cada ilustración y la paleta de colores, se procedió a al coloreado y renderizado de cada una de los arcanos, donde el proceso se dividió en

- *Colores base*
- *Volumen*
- *Luz y sombra*
- *Detalles finales*



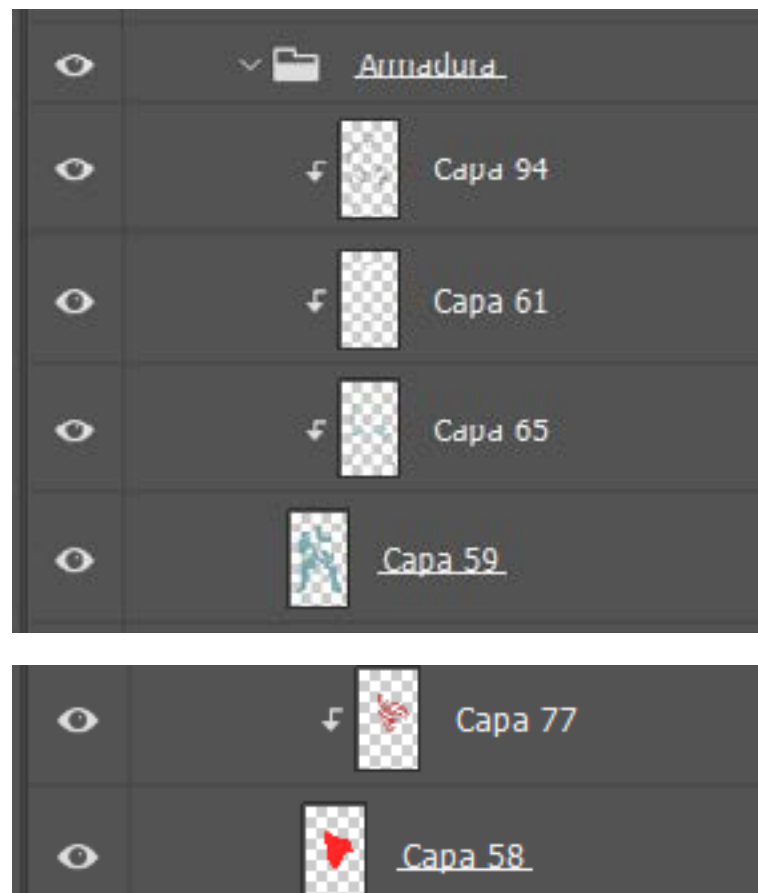
## COLORES BASE

La primera etapa del proceso de coloreado, fue poner los colores base en lo que sería la ilustración, donde el proceso se dividió en dos partes, primero el coloreado del fondo el cual solo se deja con colores base y segundo el coloreado básico de lo que sería cada arcano.



## VOLUMEN

Una vez listo el color base, a través del uso de capas se comienza el proceso de dar volumen, donde con un tono más oscuro y claro, se resaltan detalles de cada elemento, con un pincel difuminado, para que cada vez se vea menos plano.



## LUZ Y SOMBRA

Luego de darle un volumen más básico a lo que sería la ilustración, se procede a poner luces y sombras en capas con distintos modos de fusión según lo que favorezca más a la ilustración, estas son agregadas con la herramienta de degradado para generar un toque mucho más natural y suave, por otra parte, se agregan sombras más duras en lo que sería cada elementos que lleva la ilustración, estas son agregadas en capas normales donde se ajusta la opacidad de cada sombra o luz agregada.

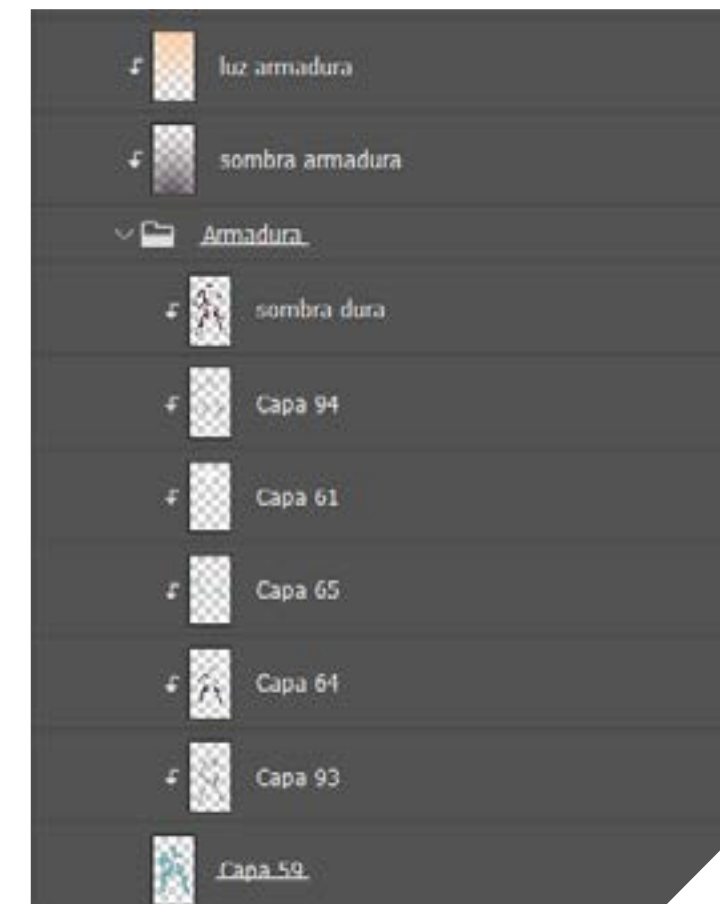
### SIN LUCES Y SOMBRAS



### CON LUCES Y SOMBRAS



### VISTA CAPAS



## DETALLES FINALES

Para terminar la ilustración, se realiza un último proceso, en el cual se agregan todos los últimos detalles, tales como brillos, más definición de sombras, ajustes de color, entre otros, para intensificar los detalles en la ilustración. Por otra parte, una vez listos todos los detalles, se procede a agregar una textura sobre la ilustración para un mejor acabado. Al final del proceso de pintado y renderizado, cada ilustración cuenta entre 100 y 170 capas de photoshop.

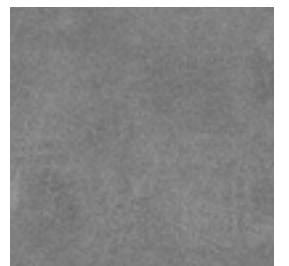
### SIN DETALLES



### CON DETALLES



### TEXTURA OVERLAY



Textura utilizada

## TIPOGRAFÍA CARTAS

Para poder determinar la tipografía que se utilizó en el proyecto, se realizó una búsqueda donde se destacaran los conceptos de: tecnología, místico, natural y de alguna forma antiguo. Al querer mezclar 2 conceptos tan opuestos, fue muy difícil llegar a una tipografía que por una parte demostrara los avances tecnológicos de la civilización y por otra parte el contexto post apocalíptico de la civilización humana destruida, en un mundo donde se quiere “imitar” lo que alguna vez fue la humanidad en el pasado. Considerando esto, se escogió la tipografía “Arkhip regular”.

Además de representar muy bien lo que se quiere comunicar, esta tipografía destacó por dos razones más, la primera es que la letra “A” tiene un diseño especial y el proyecto al ser llamado “alma” calzaba muy bien con lo deseado, por otra parte, la segunda razón fue el diseño del teclado cyrilico y las figuras de la tipografía, se adaptaron muy bien para hacer textos encriptados y dejar y de esta forma no defi-

nir un idioma para lo que sería la civilización de androides.

## TIPOGRAFÍA “ARKHIP”

**PROYECTO ALMA**

**PROYECTO ALMA**



## MARCO Y DORSO

Ya para finalizar el diseño de las cartas, se procedió a realizar el marco y dorso de estas, donde en una primera instancia se jugó con el uso de tonos blanco, negro y la mezcla de estos, analizando en cuál de todos destacaban más las ilustraciones, donde se decidió dejar el marco negro con tipografía blanca, además de agregar un filo blanco entre la ilustración y el marco. Esta decisión fue tomada tanto para lo que sería el frente y dorso de las cartas.

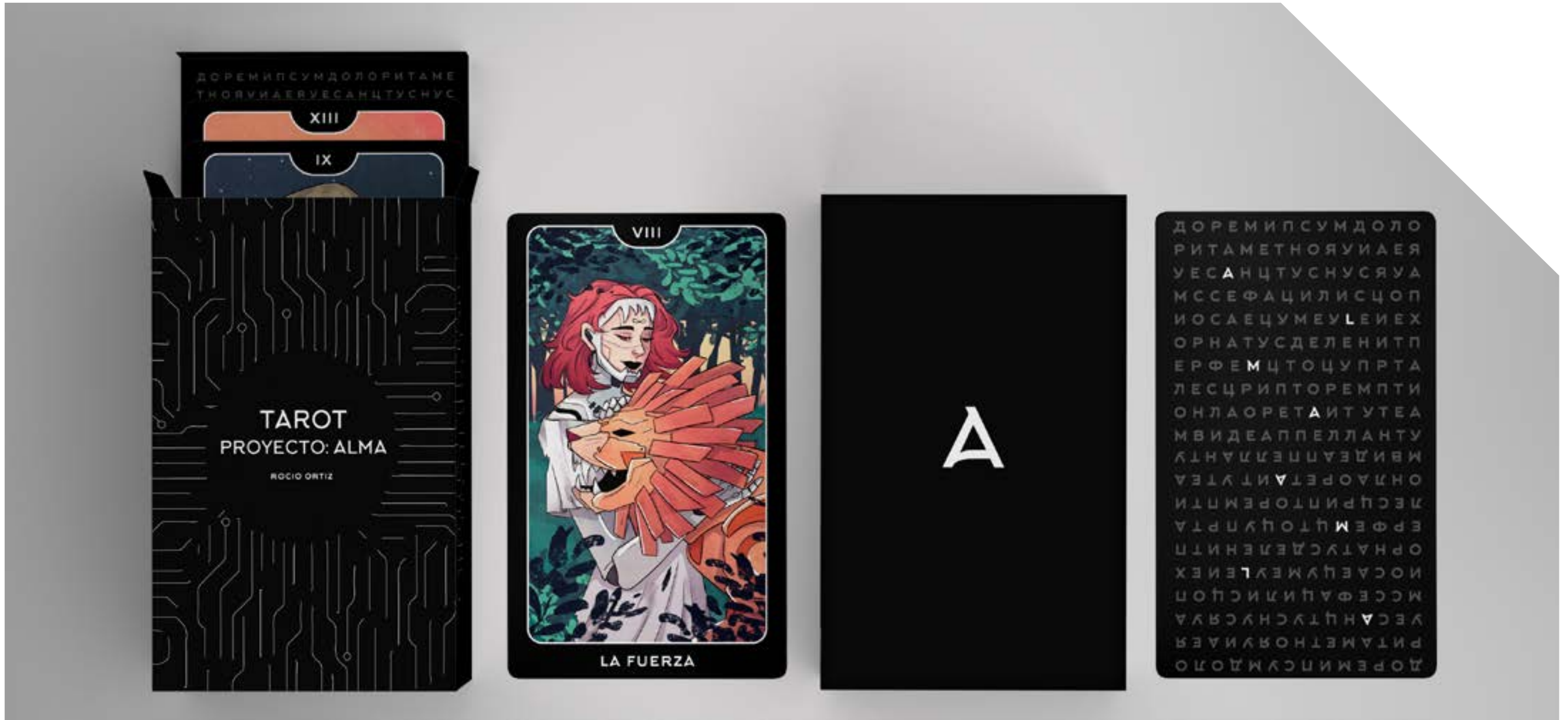


Д О Р Е М И П С У М Д О Л О  
 Р А И Т А М Е Т Н О Я У И А Е  
 Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У  
 А М С С Е Ф А Ц И Л И С Ц О  
 П И О С А Е Ц У М Е У Е И Е Х  
 О Р Н А Т У С Д Е Л Е Н И Т П  
 Е Р Ф Е Ц Т О Ц У П Р Л Т А Л  
 Е С Ц Р И П Т О Р Е М П Т И О  
 Н Л А О Р Е Е Т С И Т У Т Е А  
 М В И Д Е А П П Е Л Л А Н Т У  
 Р Ц О Н Ц Л У Д А Т У Р Я У Е  
 И Д Р И У Т В И Р Т У Т Е М Е  
 Н Т И Т У М Ц У Л И Б Е Р С А  
 П Е Р Е Т М О Л Е С Т И Е С Е  
 Д М Н И С Ц О Н Ц Л У С И О  
 Н Е М Я У Е С И Т Н Е А С А Н  
 У Н У М М У Н Е Р Е Т И Н Ц И  
 Д У Н Т Х И С И У Д И Ц О О  
 Р А Т И О У Т А М У Р Н О А Н  
 А Л И Е Н У М Я У А Л И С Я У

## PACKAGING

Para la realización del packaging, se pensó en seguir la misma idea de placa madre de la carta final del mundo, además de tomar como inspiración el dorso de las cartas, así fue como estos se unieron para crear el diseño de lo que sería el packaging.





Д О Р Е М И П С У М Д О Л О Р А И Т А М Е Т Н  
О Я У И Д Е Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С  
С Е Ф И Д Е Т А Р А Ц Т О И Л И С Ц О П И О С  
А Е Ц У М Е У Е И Х О Р Р О У Е С Т У А Л Р Н А  
Т У С Д Е Л Е Н И Т П Е Р Ф Е Ц Т О И П Т А Е Я  
У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С С Е Ф И Д А Ц  
Т О Р R E S U L T A D O Е М П Т И О Н Л А О Р Е  
Т С И Т У Т Е А И П С П П Л У Л А Н Т У Р Ц Н Т  
У Р Я У Е И Д Р И У Т В И Р Т У Т Е М Е Н Т И Т  
У М Ц У Л Т Е S T E O И Б Е Р С А П С О Н М П Т  
И О Н Л А О Р Ц Е Р Е Т М О Л Е С Т И Е С Е Д М

## TESTEO USUARIO

El testeo de las cartas se dividió en 2 partes, al igual que los usuarios mencionados anteriormente. Para la primera parte del testeo, se contactaron cuatro tarotistas profesionales, de las cuales 3 fueron a través de reuniones online vía zoom y google meet y una de forma presencial, esto debido a la disponibilidad y logística de cada una de ellas.

La reunión con cada una de ellas se basó en una pequeña guía de preguntas generales y luego una consulta detallada de cada una de las cartas. El grupo constaba de tarotistas entre los 27 y 38 años, donde todas contaban con estudios profesionales en el tema.

Generalizando en sus respuestas, a todas les pareció un muy interesante proyecto y se vieron motivadas a querer saber más sobre el tema propuesto. En general la idea de realizar un nuevo tarot es muy bien aceptada en el rubro de las tarotistas, sobre todo un tarot más futurista, o de una nueva era, como lo lla-

maron, esto debido a que no se han visto muchos diseños que contemplen este tema. Además destacaron la idea de que detrás de las cartas hubiera algo más allá de solo leer el tarot.

Luego de hablar de las cartas en general, sus características, la idea del proyecto y el tarot, se procedió a analizar carta por carta, donde se obtuvieron distintas respuestas sobre cada una de las cartas, donde algunas estaban más acertadas que otras. En general, según lo comentado con ellas, las cartas realizadas logran capturar la esencia de los arcanos mayores del tarot, donde la gran mayoría de las cartas fueron acertadas, a excepción de pequeños detalles técnicos, los cuales son mucho más secundarios. Además, se manifestó que los símbolos de cada carta lograron interpretarse bien y no hubo nada errado en ese sentido. Además, cabe destacar que para ellas, los elementos que se muestran son mas una guía, debido a esto mismo, para ellas, más allá de que se modifique el tamaño, cantidad o

forma en la que se presenta un elemento, es importante que este este y logre ser representado de una forma u otra.

Una vez revisadas las cartas, se llegó a la conclusión de que las cartas realizadas eran completamente funcionales, logran comprenderse y leerse por sí solas, además de servir como una herramienta, al momento de hacer predicciones, también cumple con una función coleccionable, lo cual fue muy bien visto por todas las tarotistas. Otra cosa que se destacó, fue el hecho de que las cartas realizadas son funcionales tanto para un usuario principiante y un usuario profesional.

Algo a destacar dicho por todas las tarotistas es la búsqueda de conexión con las cartas, más allá de su diseño, buscan poder conectar con ellas al momento de leerlas.

Algunas sugerencias propuestas por ellas, fue adaptar el dorso de las cartas, ya que este debe lograr ser leído, sin importar su dirección. Otra sugerencia,



Entrevista presencial con Tatiana Ortiz -  
11 de mayo del 2022

fue la creación de un manual para las cartas, ya que esto sería muy útil para un usuario que desconoce del proyecto y de la adaptación de las cartas, además de servir de guía al momento de querer estudiar y consultar sobre el significado específico de cada carta.

El recibimiento y la respuesta obtenida por cada una de las tarotistas me dejó bastante conforme con el trabajo que tenía hecho, ya que su respuesta fue muy positiva, si bien me recomendaron realizar algunos cambios en ciertas cartas, siento que esto solo fue para mejor, ya que gracias a sus comentarios, los arcanos lograron quedar con una representación mucho más acertada y correcta.

Nombre tarotista	Edad	Medio de contacto
Carmen Silva	31	Telefono: +56 9 9099 4480
Rocío Oyarzun	32	Instagram: rociooyarzun
Anita Muñoz	38	Web: <a href="http://www.azabethd.cl">www.azabethd.cl</a>
Tatiana Ortiz	27	Instagram: mystericas

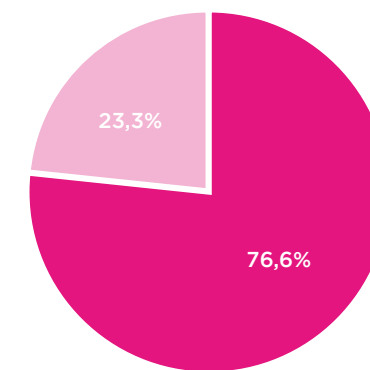


La segunda parte del testeo, fue con usuarios que admiraran la ciencia ficción, la ilustración y las series animadas, esto con el fin de conectar con personas que admiraran las cartas como un elemento más visual y con la idea de despertar su curiosidad por lo que es el tarot. Por lo que se buscó saber que opinaban sobre las cartas, si estás llamaban su atención, si les gustaban las ilustraciones, entre otras preguntas.

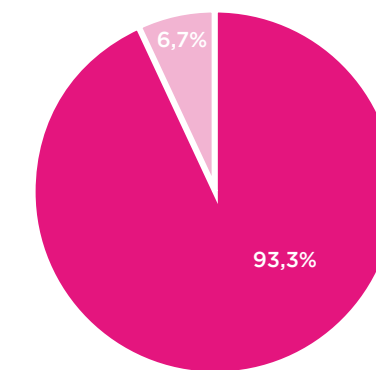
La encuesta se realizó a través de un documento google, la cual fue entregada en forma presencial en la feria de ilustración “Expohobbie” a través de códigos QR impresos, y también a través de un link por redes sociales, con la idea de poder llegar a más gente.

Gracias a esta encuesta, la cual fue contestada por 30 posibles usuarios entre 18 y 34 años, se logró identificar entre un 76,7% y un 93,3% de los encuestados tiene un gran interés en el tarot y la ciencia ficción, pero que solo un 6,7% de ellos tiene conocimientos de lo que podría ser el ciber chamanismo, del cual solo habían escuchado a través de video-

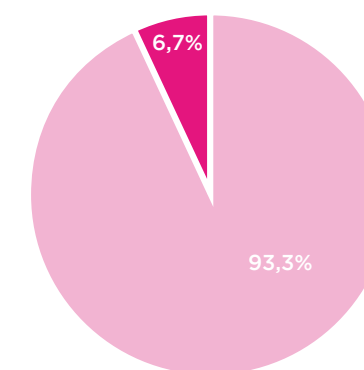
juegos. Respecto al Proyecto Alma en sí, la mayoría de los encuestados se vieron atraídos por la estética visual de las cartas, además de verse interesados en saber aún más sobre la historia que podría presentarse detrás de estas. Lo que más destacó en la encuesta es que todos los encuestados se vieron



Interes general en el tarot



Interes general si-fi



Conocimiento ciber chamanismo

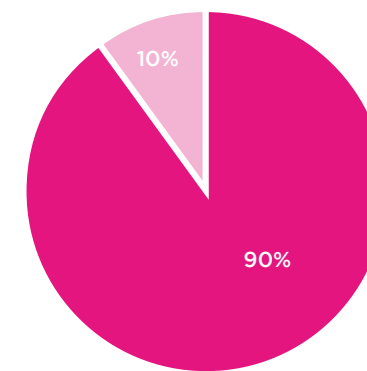


interesados en el concepto general que hay detrás de las cartas, el cual sería la unión de lo tecnológico y lo espiritual.

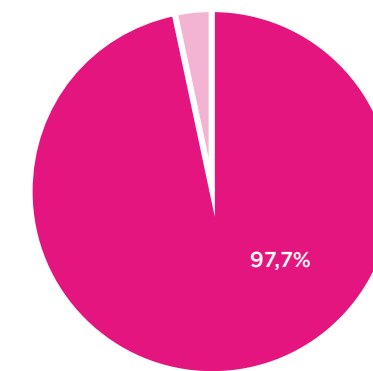
Ya para saber más sobre el interés sobre las cartas en sí como un producto de diseño, se preguntó sobre este en cuestión, donde un 90% de los usuarios se vio interesado en adquirir las cartas de tener la oportunidad, y más de un 96,7% se vio atraído por la idea de ver un mazo mucho más completo, el cual podría contemplar arcanos mayores y menores. Finalmente, se les realizó una última pregunta, la cual constaba de saber sobre el interés de los usuarios en leerse el tarot con las cartas del Proyecto Alma, donde un 86,7% respondió positivamente.

Finalmente, se le dio la oportunidad a los usuarios de dejar un comentario extra y/o sugerencia sobre lo que es el proyecto en sí, donde se recibieron respuestas muy positivas, tanto la idea del proyecto, como las ilustraciones, el uso de colores y saber aun mas sobre el proyecto.

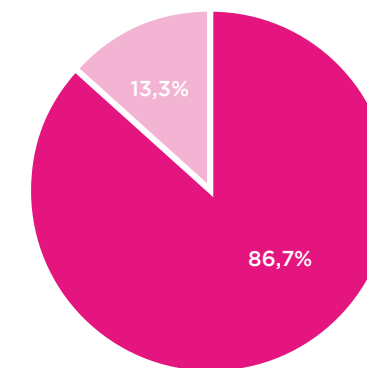
La verdad es que las respuestas de ambos usuarios, fueron bastante positivas y acertadas a lo que se esperaba del proyecto, por lo que fue bastante grato ver tanta aceptación por ambos grupos.



Interes en adquirir las cartas



Interes en un mazo completo del proyecto



Interes en realizar una leida con las cartas del proyecto



Presentacion cartas "Proyecto: ALMA", ExpoHobbie -  
Limache 2022

## EL LOCO

La carta del loco, dentro de los arcanos mayores, es una de las cartas más misteriosas, esta se ve representada por el “0” ya que puede estar al inicio, final o hasta en medio de la baraja.

Los conceptos que más representan esta carta son los comienzos, el aventurarse a ciegas, vivir el momento, aparente locura y espontaneidad.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



LOCO VERSIÓN RIDER WAITE

## EL LOCO: PROCESO CREATIVO

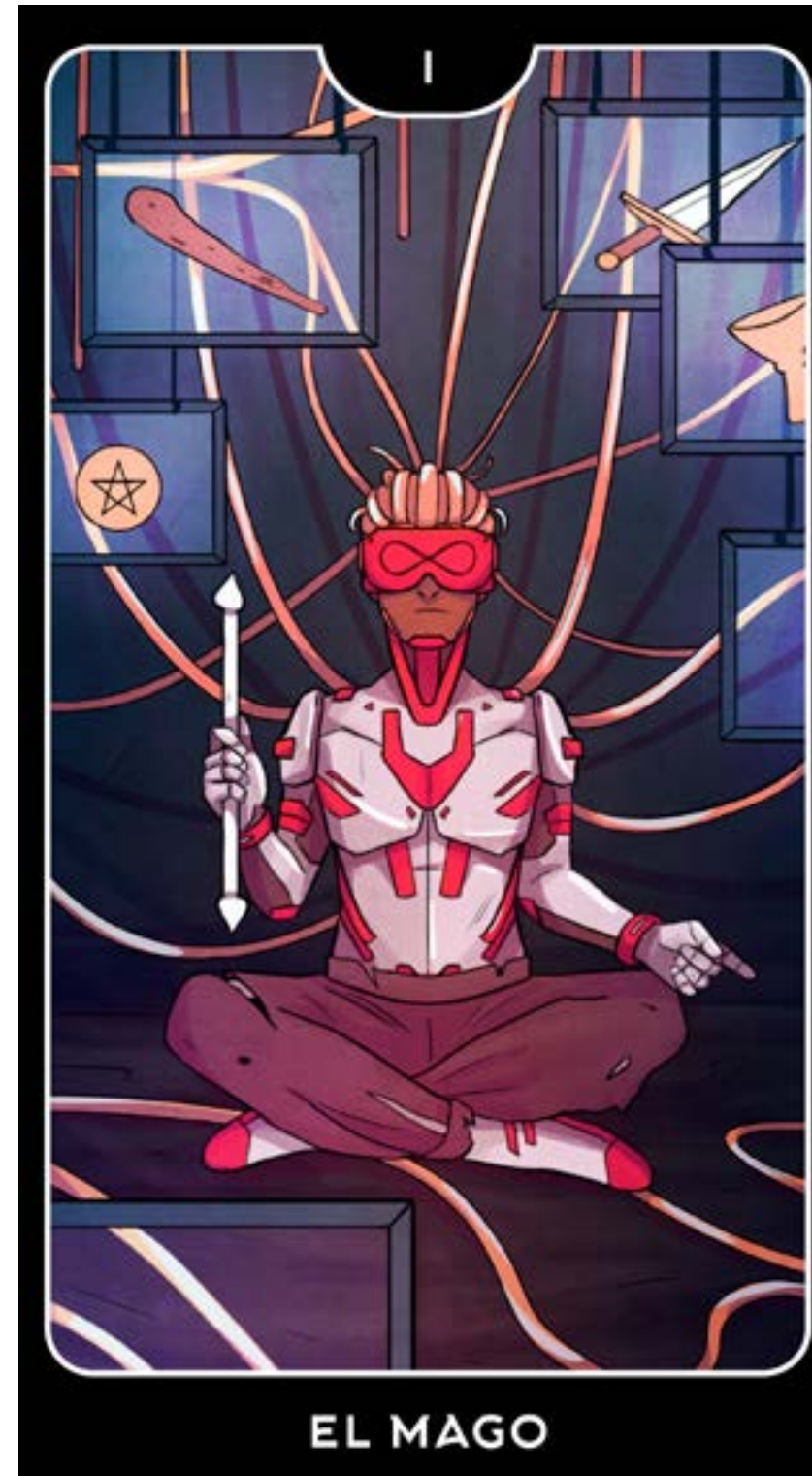


## EL MAGO

El mago representa un arquetipo masculino y el comienzo de la creación. Es capaz de hacer realidad todo lo que pase por su cabeza (o en este caso, su base de datos), y hacerlo realidad. El mago, con ímpetu y energía, logra transmitir que todo está en sus manos y bajo control.

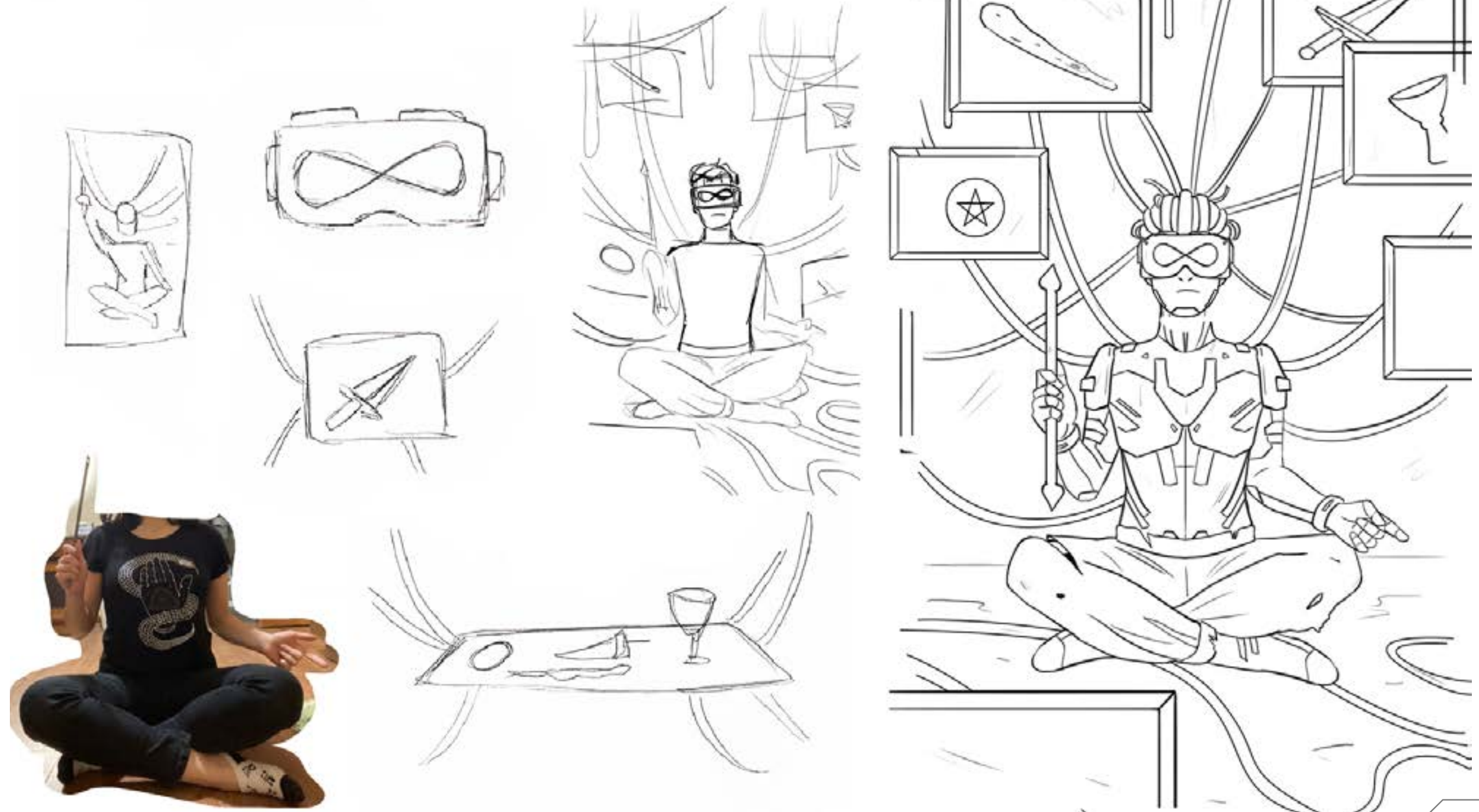
Los conceptos que más resaltan de esta carta son la concentración, el poder, la conciencia, la creatividad y el esfuerzo.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



EL MAGO VERSIÓN RIDER WAITE

## EL MAGO: PROCESO CREATIVO



## LA SUMA SACERDOTISA

La Sacerdotisa es la representación del inconsciente, invitándonos a usar nuestro mundo interior. Es una mujer sabia, prudente y estudiosa, pero reservada. Debido a esto mismo, representa el misterio.

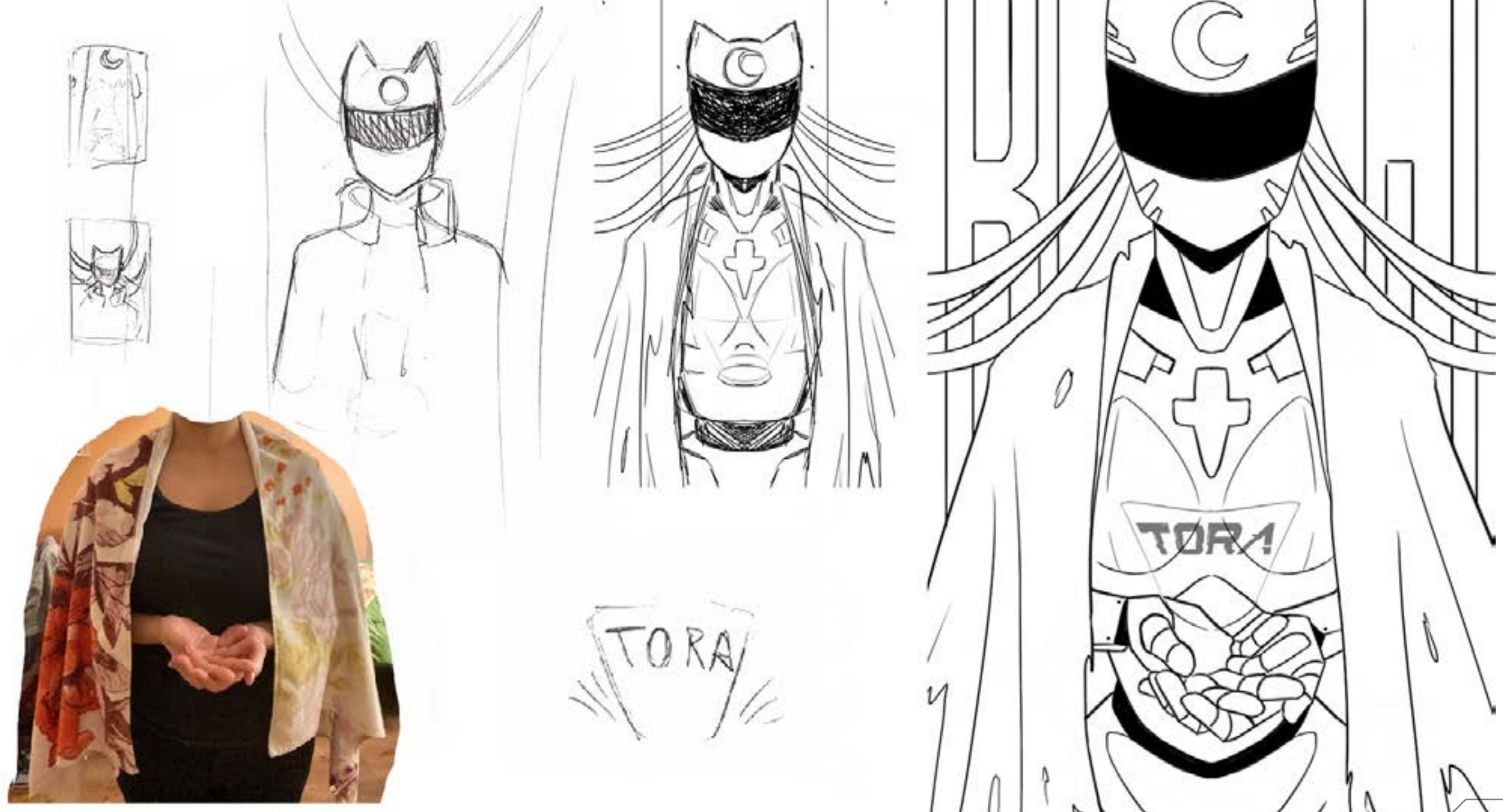
La carta número “2” de los arcanos mayores, logra representar nuestra intuición, a la espera paciente y el misterio al abrirnos a lo desconocido.

Esta carta al momento de ser revisada y analizada por las tarotistas, si bien la mayoría de los elementos estaba bien, se destacó la falta del elemento de las granadas en el fondo, representando el árbol de la vida, por lo que fueron agregadas en forma de holograma.



LA SUMA SACERDOTISA VERSIÓN  
RIDER WAITE

## LA SUMA SACERDOTISA: PROCESO CREATIVO





## LA SUMA SACERDOTISA: CORRECCIÓN FINAL



SE AGREGAN LAS GRANADAS  
EN FORMA DE HOLOGRAMAS



PRIMERA VERSION



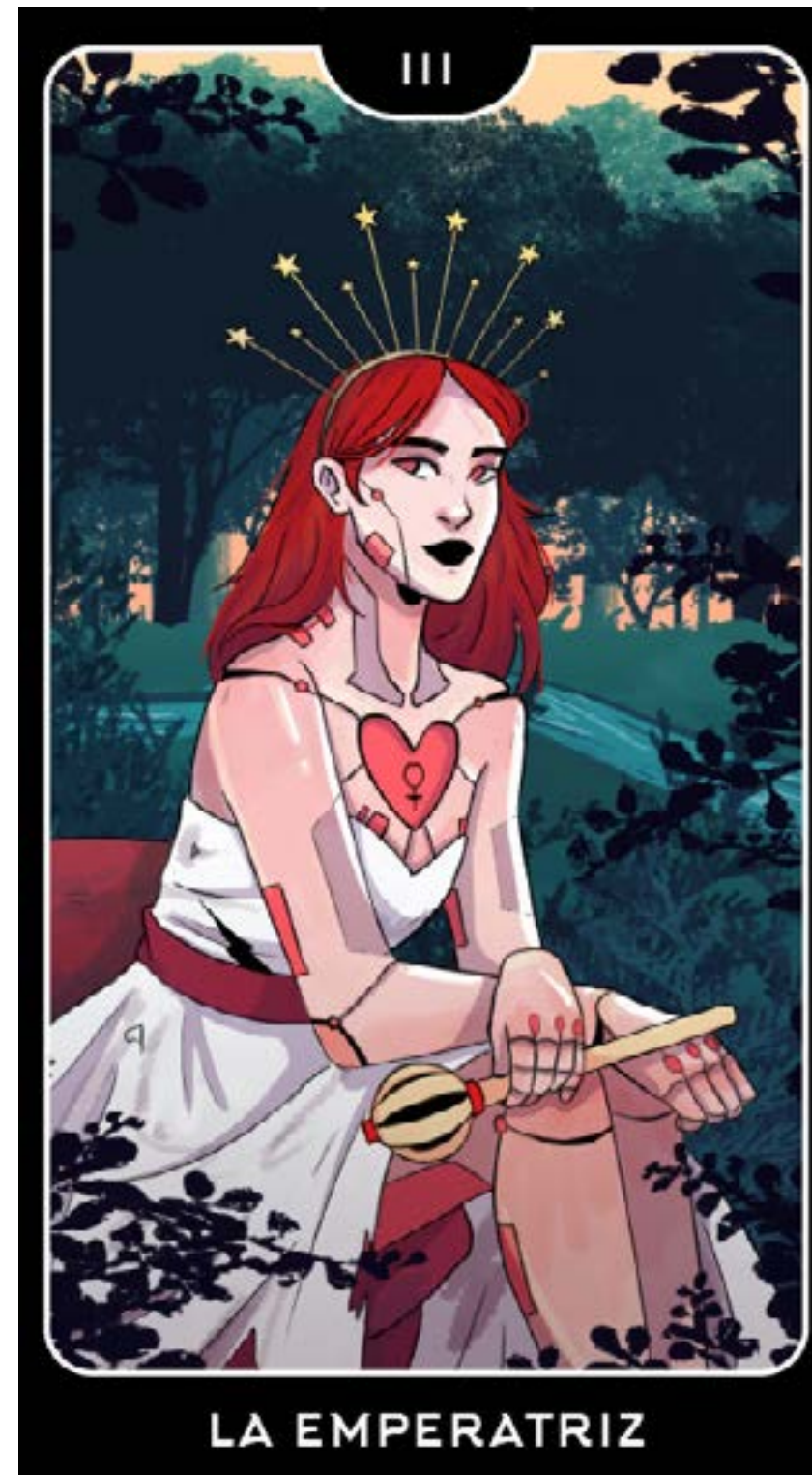
VERSION FINAL

## LA EMPERATRIZ

La emperatriz busca conectar con la naturaleza, incitándonos a salir de lo cotidiano, cemento, las máquinas, de un mundo estructurado, a uno mucho más natural, en busca de la simplicidad y un mejor bienestar.

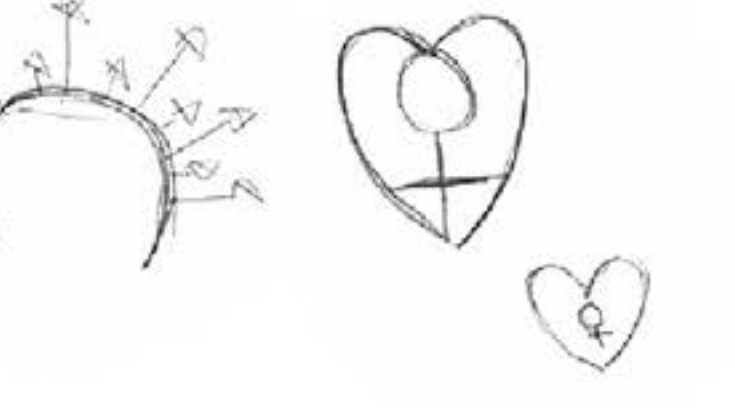
Esta carta representa el lado más femenino, cuidadoso, amoroso, maternal y sensual de las cartas del tarot. Además, representa la armonía con la naturaleza y la abundancia.

La carta emperatriz es la madre de todas las constelaciones, es por esto que se destacó dentro de los comentarios de las tarotistas el agregar un poco más de gentileza a su expresión, además de arreglar los pliegues de la ropa y adaptar la paleta de colores.



LA EMPERATRIZ VERSIÓN RIDER WAITE

## LA EMPERATRIZ: PROCESO CREATIVO



## LA EMPERATRIZ: CORRECCIÓN FINAL

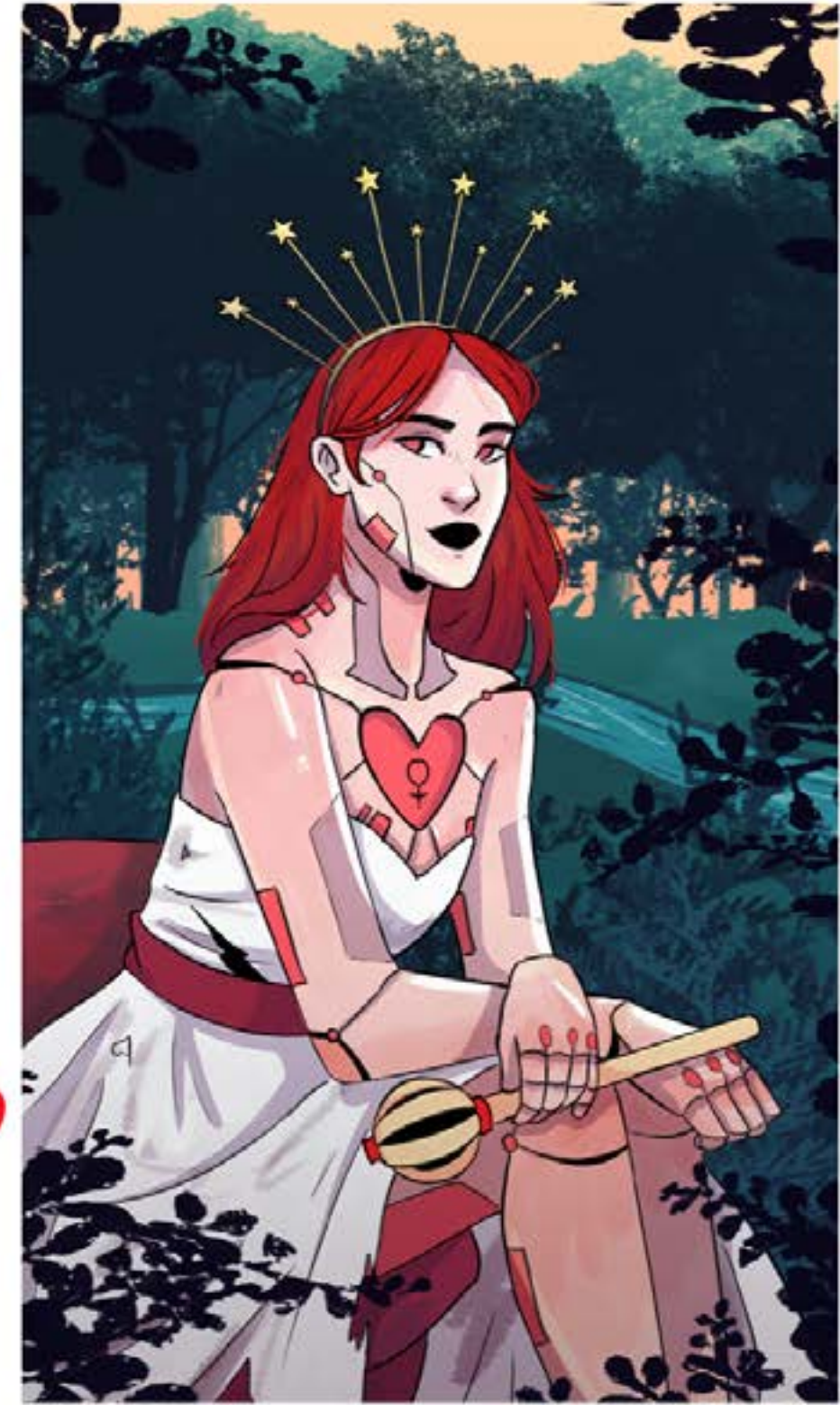


PRIMERA VERSION

Se adapta la expresión  
de la cara

Se arregla la  
paleta de colores

Se arreglan los pliegues  
de la ropa



VERSION FINAL

## EL EMPERADOR

Esta carta, logra explicarse por sí sola, tanto, que solo su nombre nos da una idea de qué trata, y esto es el poder. En este arcano se muestra a un Rey, con mirada fija al frente, sentado en su trono.

El emperador representa autoridad, orden, estructura y paternidad. Es la ley y el orden, defiende a los débiles y ejerce control. Todo esto lo logra gracias a su gran inteligencia y estabilidad.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.

\*el proceso de esta carta se puede apreciar en el apartado de “Desarrollo del proyecto” página: 101\*



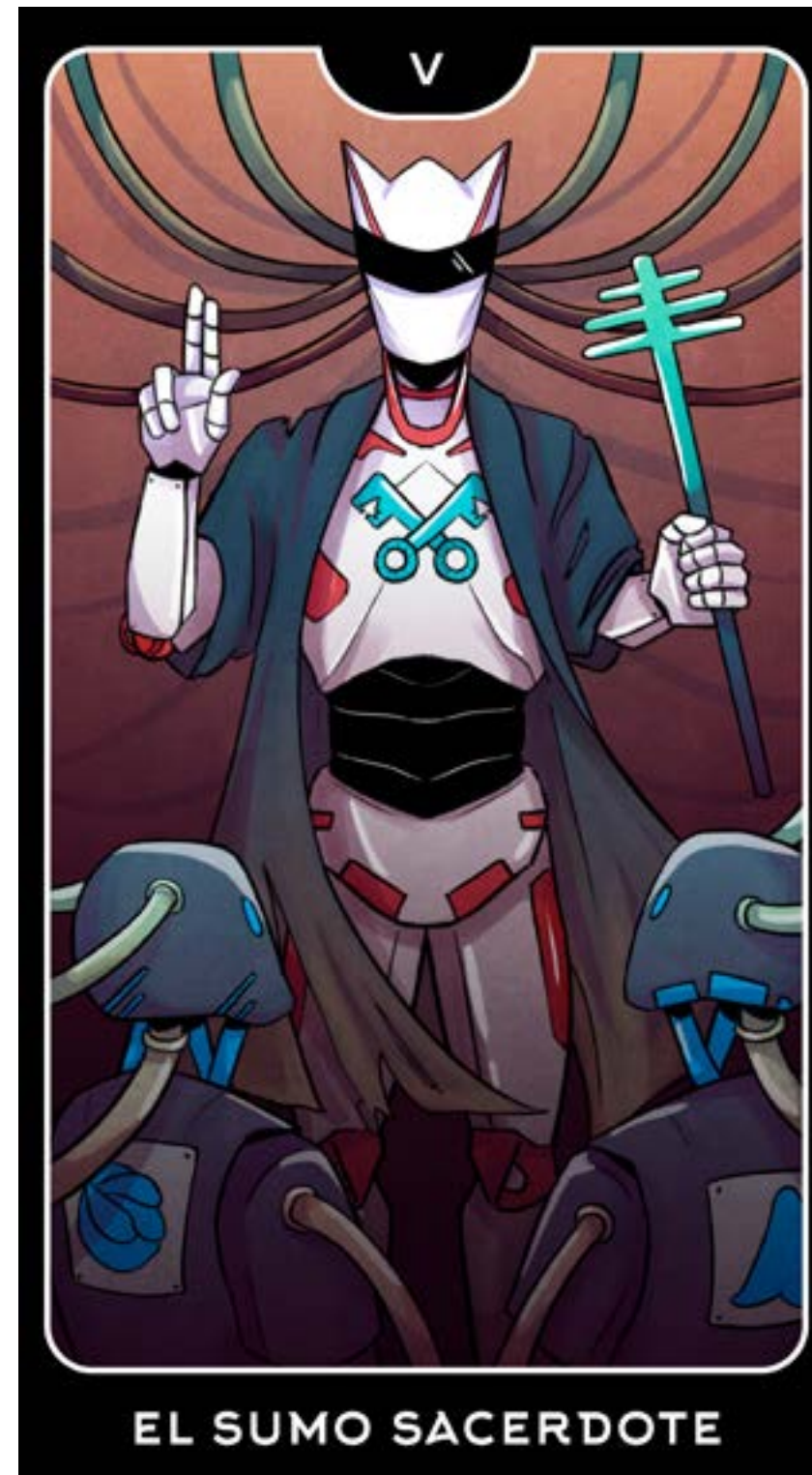
EL EMPERADOR VERSIÓN RIDER WAITE

## EL SUMO SACERDOTE

Esta carta, pretende representar al “Papa” o “Sacerdote” de una especie de culto. El sumo sacerdote, impone su palabra frente a los otros, con rigor y firmeza.

Este arcano, busca educar a los otros con sus creencias, intentando crear una necesidad de identificarse con él y sus palabras de parte de los otros. Incita a seguir una disciplina y seguir las normas establecidas.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



EL SUMO SACERDOTE VERSIÓN RIDER-WAITE

## EL SUMO SACERDOTE: PROCESO CREATIVO

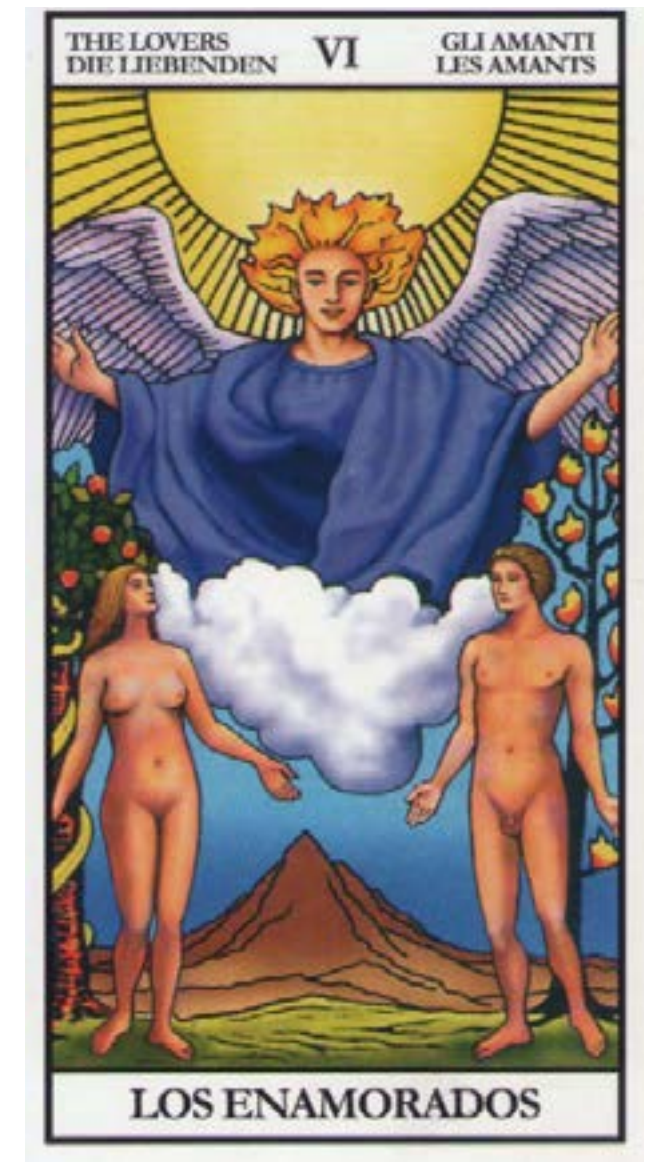
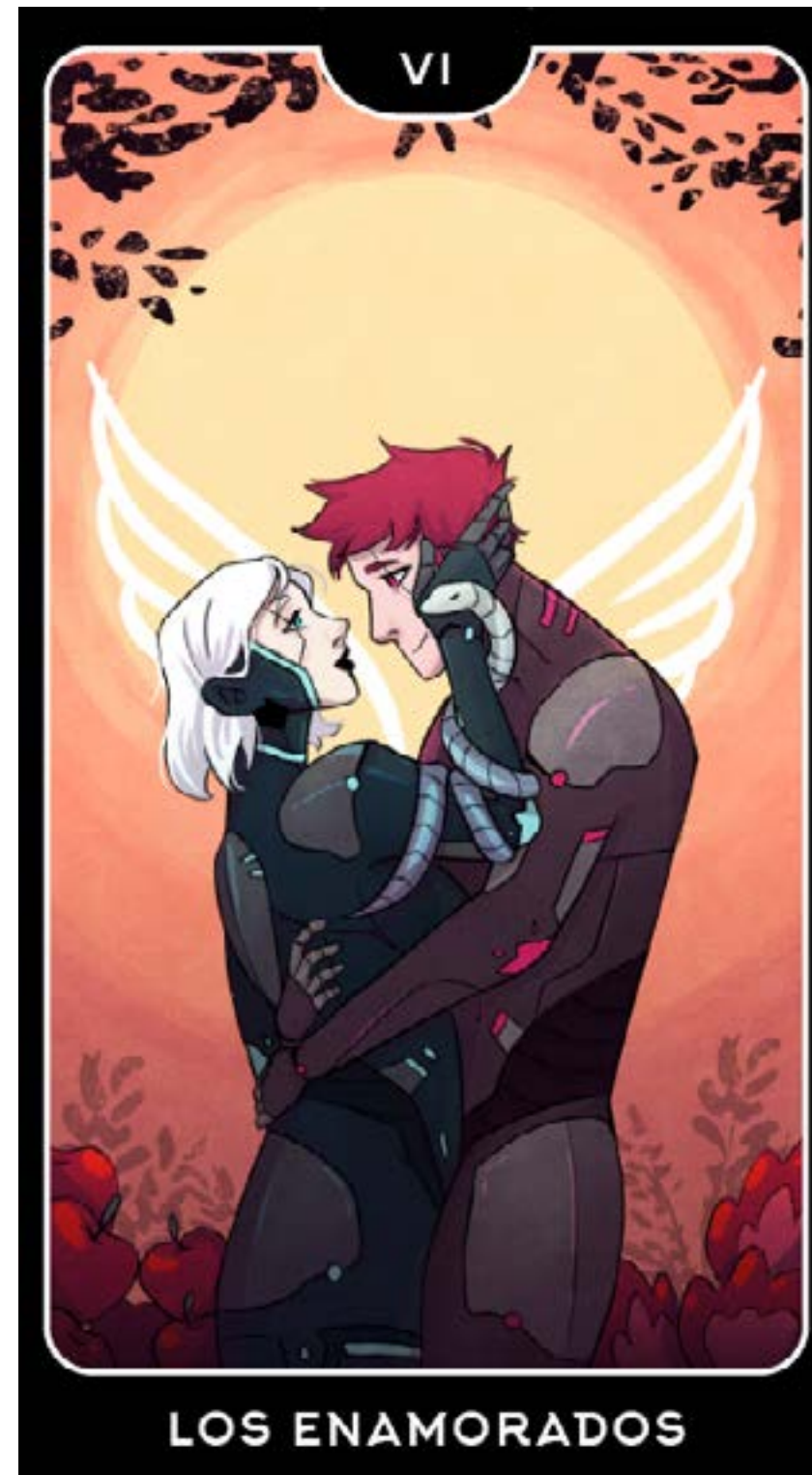


## LOS ENAMORADOS

Una de las cartas más populares, la carta de los enamorados, nos muestra a Adán y Eva. Busca representar el amor y sexualidad dentro de nuestras vidas, la conexión que podemos generar con otros individuos, y cómo a través de la confianza y cariño, se pueden lograr superar distintos obstáculos.

Los enamorados representan los valores, las relaciones, la sexualidad y nuestras propias creencias y convicciones. Este arcano, invita a sentir el amor y aprender lo que realmente puede ser la libertad.

El principal comentario de las tarotistas fue el de resaltar mucho más las manzanas y las llamas de las cartas. Además se decidió cambiar la flecha por unas alas para interpretar mejor el elemento del ángel.



LOS ENAMORADOS VERSIÓN RIDER WAITE



## LOS ENAMORADOS: PROCESO CREATIVO



## LOS ENAMORADOS: CORRECCIÓN FINAL



Se adapta la flecha por unas alas para lograr representar mejor al angel

Se eliminan las hojas de adelante para resaltar manzana y llamas

PRIMERA VERSION



VERSION FINAL

## EL CARRO

Nuestro arcano regresa a casa luego de una gran victoria. Teniendo esto en cuenta, el carro representa todas nuestras victorias, donde gracias a nuestra propia voluntad de tomar las riendas, logramos obtener de forma satisfactoria nuestra victoria.

El séptimo arcano, muestra poder y un espíritu triunfante. Los conceptos que más lo definen son la victoria, el control firme, la autoafirmación y los deseos.

El primer comentario de las tarotistas sobre esta carta fue el girarla, ya daba la impresión de que al estar mirando a la izquierda la carta estaba yendo al lado contrario del viaje del héroe, por lo que se giro para que está mirara a la derecha, además se resaltó que la varita tenía que ser la misma varita que ocupa el mago. Otro comentario fue cambiar el ambiente por una luz más de atardecer que de noche.



EL CARRO VERSIÓN RIDER WAITE

## EL CARRO: PROCESO CREATIVO



## EL CARRO: CORRECCIÓN FINAL



PRIMERA VERSION



Se adapta la varita  
a la misma del mago

Se gira la carta y se se adaptan  
los colores al de un atardecer



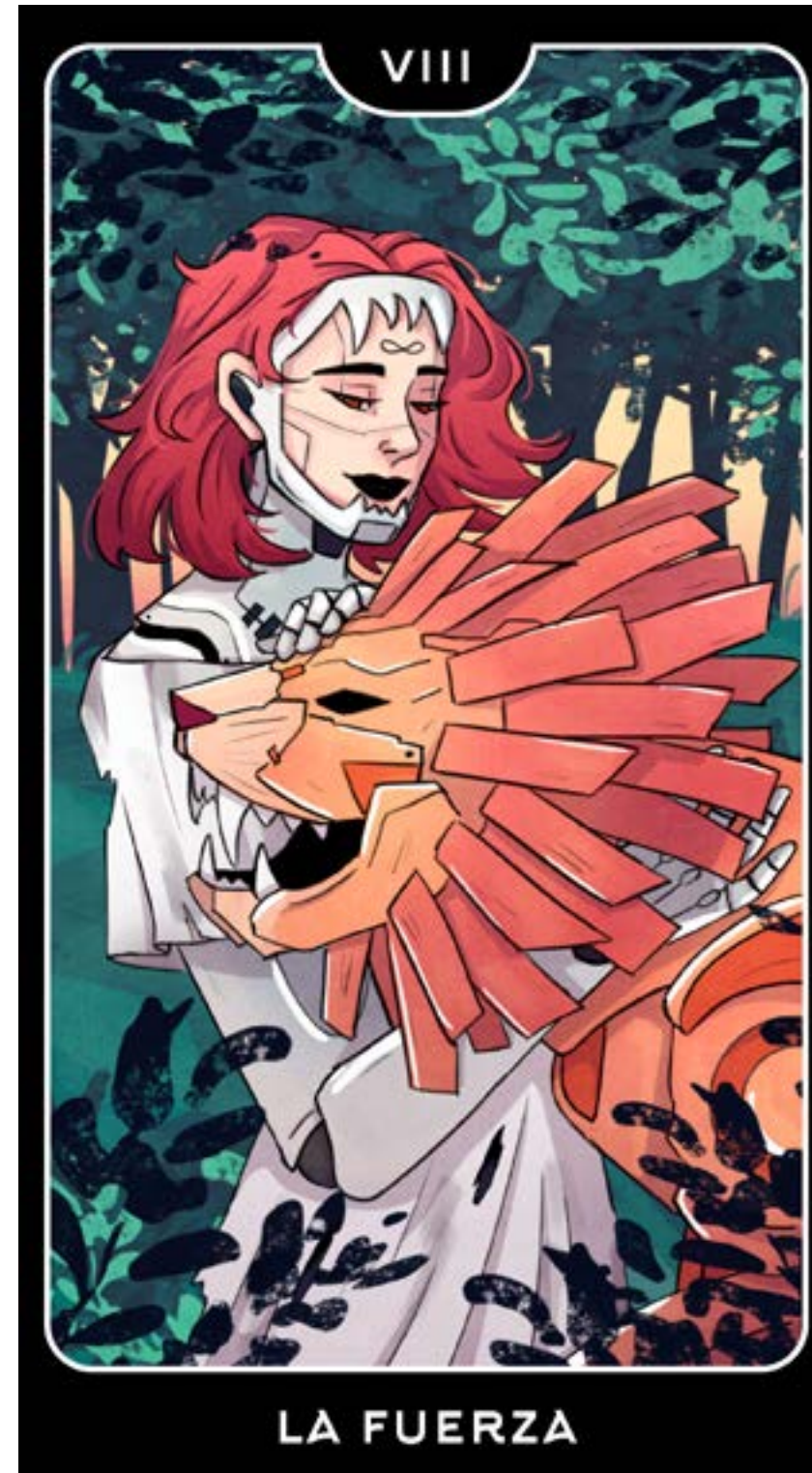
VERSION FINAL

## LA FUERZA

Gracias a su gran fuerza y carácter, se puede apreciar cómo esta carta representa a una mujer controlando a un león. Sin duda la carta de la fuerza puede ser muy sorprendente por esto. La fuerza invita a aceptarnos tal como somos y confiar en nuestra propia fuerza interior, a ser pacientes y prudentes.

Como ya mencionamos la fuerza es lo que más representa a esta carta, pero también, la compasión, el control suave y la paciencia.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



LA FUERZA VERSIÓN RIDER WAITE

# LA FUERZA: PROCESO CREATIVO

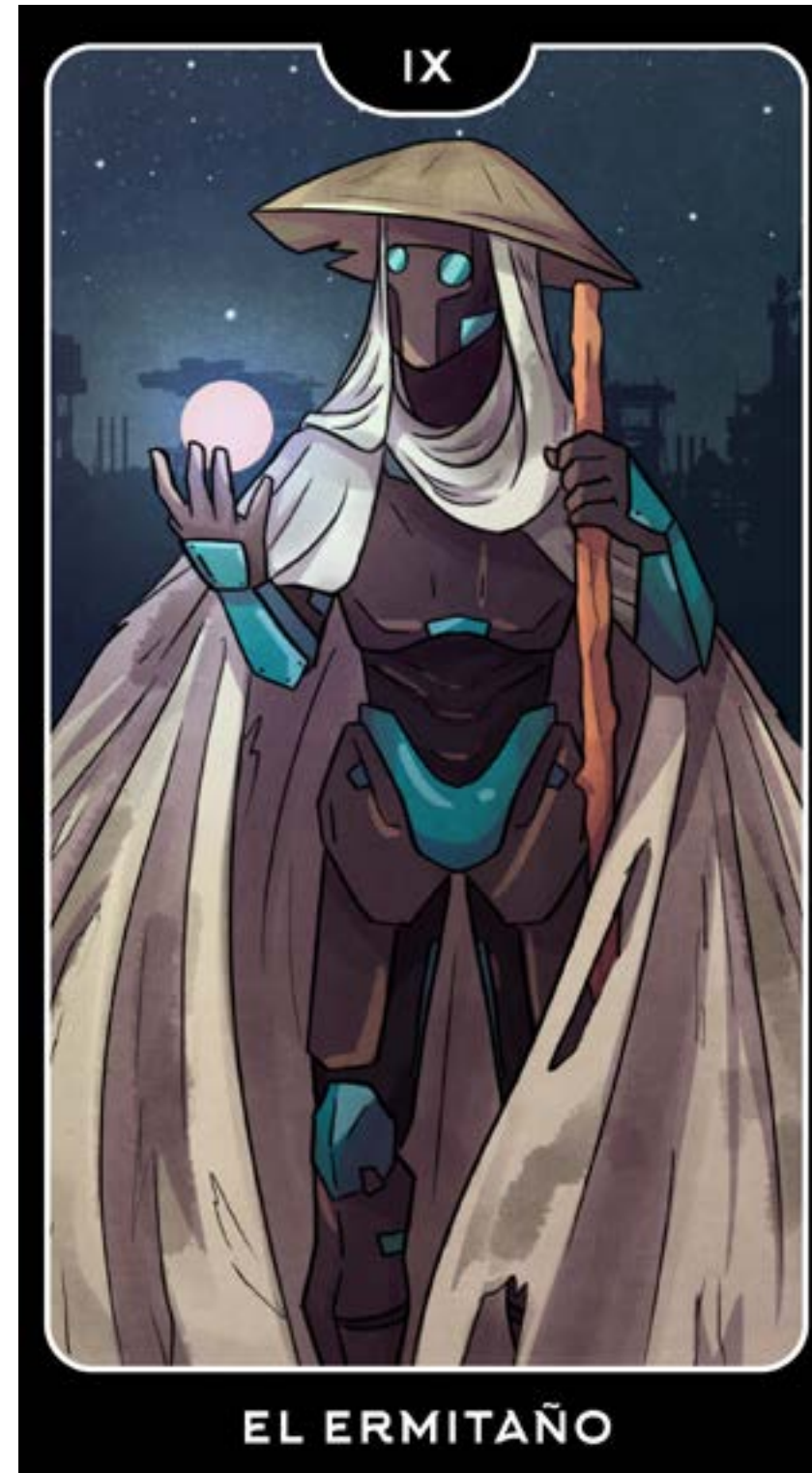


## EL ERMITAÑO

La vida de un ermitaño puede ser muy solitaria, abandonan todo para poder alejarse de la sociedad para vivir en soledad. Dentro del tarot, el ermitaño es alguien que se alejó de la sociedad por mucho tiempo y que ahora, lleno de conocimientos, está dispuesto a compartir su sabiduría, eso sí sólo con quienes sean dignos de confianza. Debido a esto, nos invita a valorar la soledad y el silencio, a aprender a ser introspectivos y buscar el significado de nuestra existencia.

Este arcano representa la búsqueda, la guía, la soledad y la introspección.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



EL ERMITAÑO VERSIÓN RIDER WAITE



## EL ERMITAÑO: PROCESO CREATIVO



## LA RUEDA DE LA FORTUNA

Esta carta nos habla de las opciones que tenemos a lo largo de nuestra vida, nos muestra nuestro camino y todas las opciones de desvío que existen. Por esto mismo, busca que seamos dueños de nuestras propias decisiones y por lo mismo, que sembremos nuestras propias consecuencias. La rueda, nos invita a experimentar el cambio, fluir libremente por la vida, descubrir nuestro papel en la vida y fijar nuestro destino.

Teniendo en cuenta lo anterior, los conceptos que más representan esta carta son : el destino, el cambio, el movimiento y nuestra visión personal.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



LA RUEDA DE LA FORTUNA VERSIÓN RIDER WAITE

## LA RUEDA DE LA FORTUNA: PROCESO CREATIVO



## LA JUSTICIA

Esta carta se ve representada por la visión que suele tenerse de la justicia, tal como suele representarse en salones judiciales, con una balanza y una espada. Si bien se le asocia a asuntos legales, la justicia está ligada a asuntos triviales del día a día, en donde se pueden apreciar distintos actos justos o injustos. Por esto mismo, nos invita a asumir nuestras responsabilidades y actuar de forma ética.

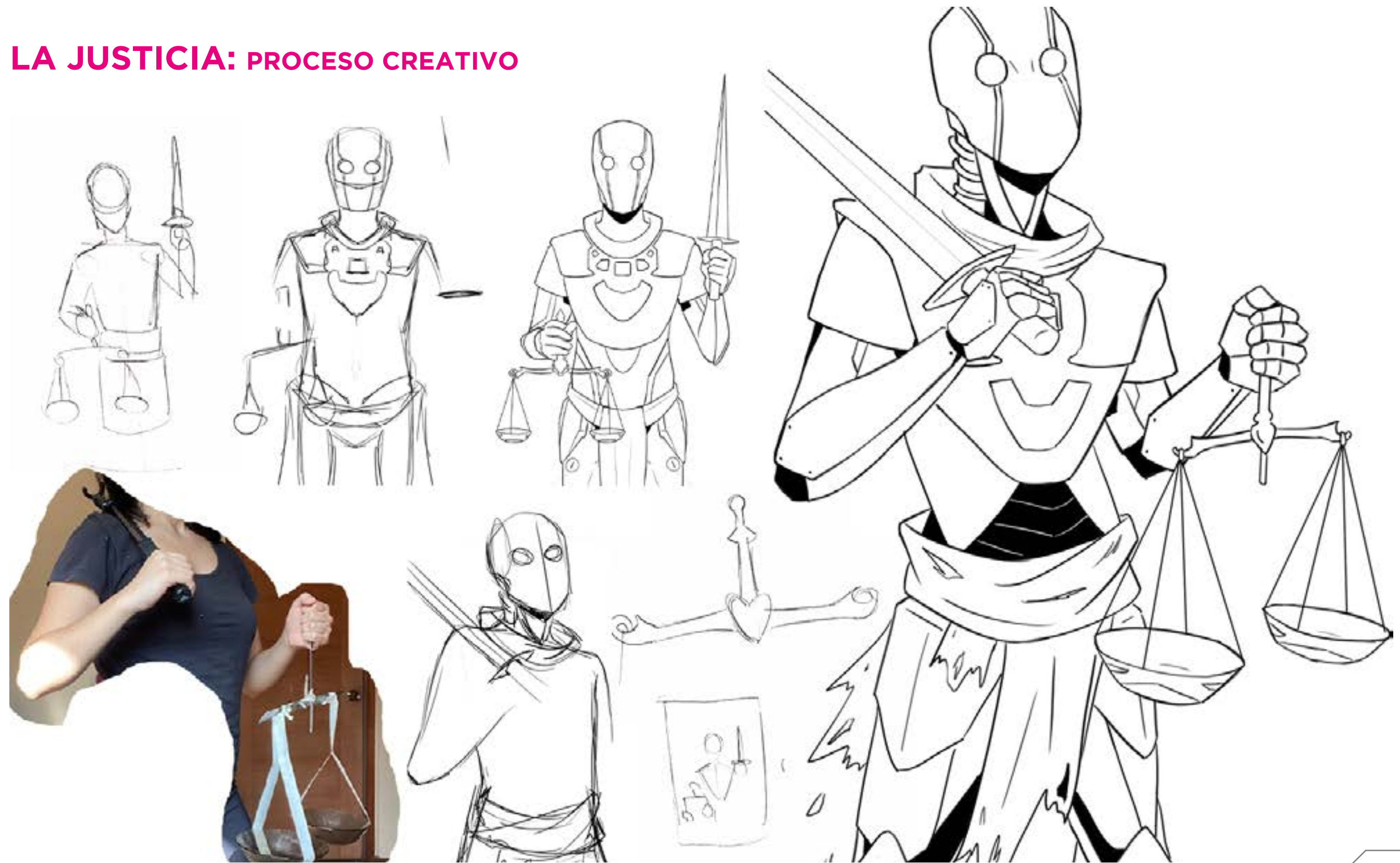
Esta carta representa la causa y efecto, la toma de decisiones, la responsabilidad y como su nombre lo dice, la justicia.

Para esta carta, las tarotistas solo pidieron un cambio en cómo se presentaba la ropa, ya que la justicia al ser tan divina, su ropa tenía que estar en buen estado, por lo que se le quitaron las roturas y además para representar mejor su lado divino se cambió el color de una prenda a blanco.



LA JUSTICIA VERSIÓN RIDER WAITE

## LA JUSTICIA: PROCESO CREATIVO



## LA JUSTICIA: CORRECCIÓN FINAL



PRIMERA VERSION

Se cambia el color del cinturón a blanco

Se suavizan las roturas del cinturón



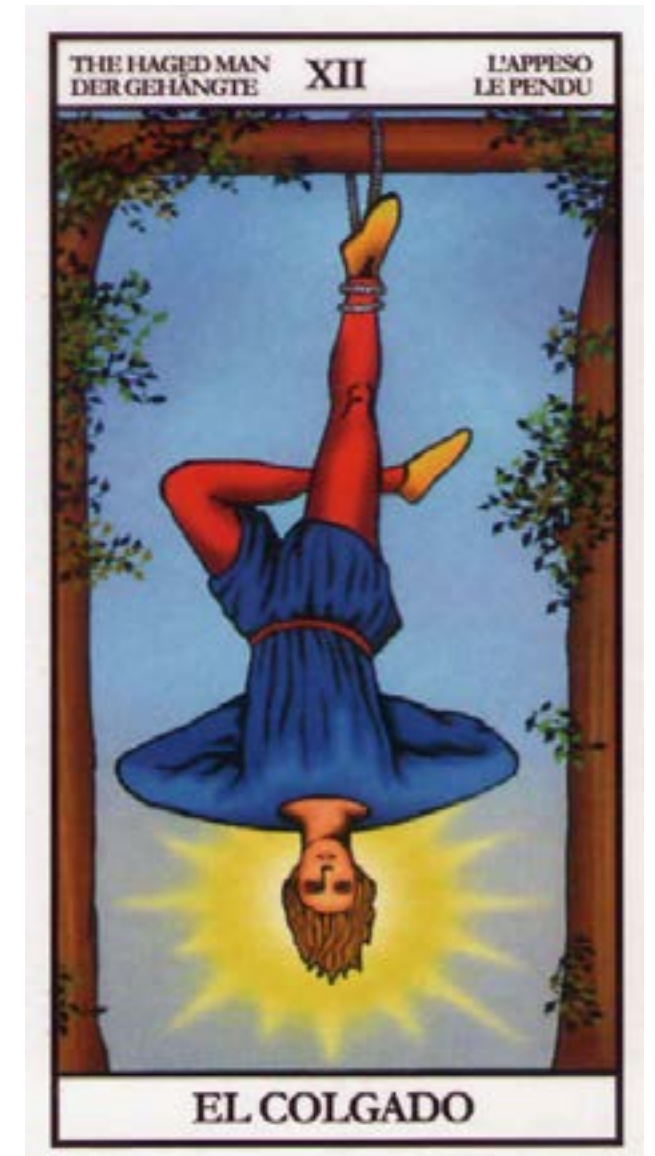
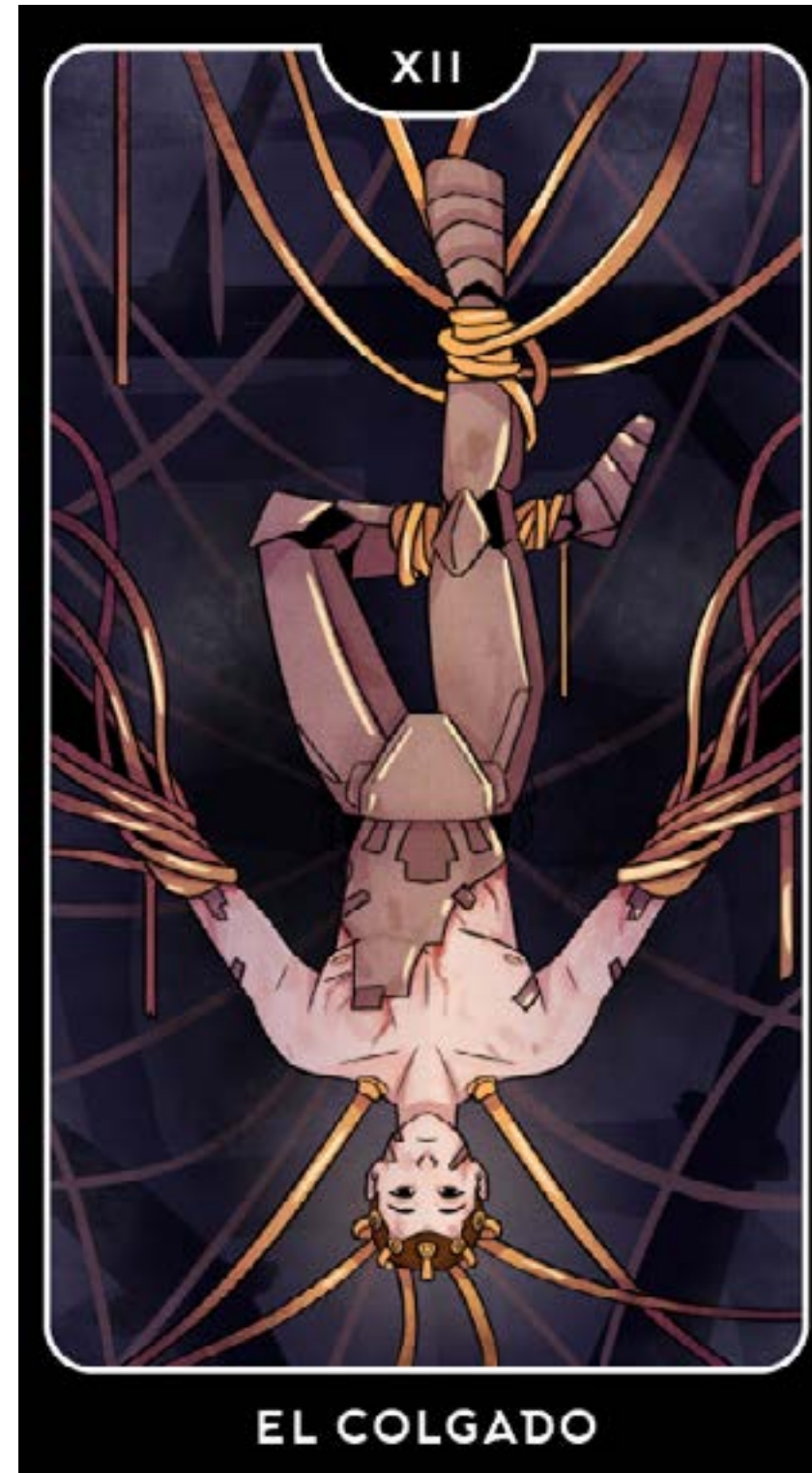
VERSION FINAL

## EL COLGADO

Al igual que el loco, esta puede llegar a ser una de las cartas más misteriosas. Si bien puede parecer que está sufriendo un castigo, el colgado en realidad está haciendo un sacrificio para poder alcanzar cierto nivel espiritual. El colgado se sacrifica y acepta su sufrimiento o renuncia a algo en la espera de obtener un bien superior.

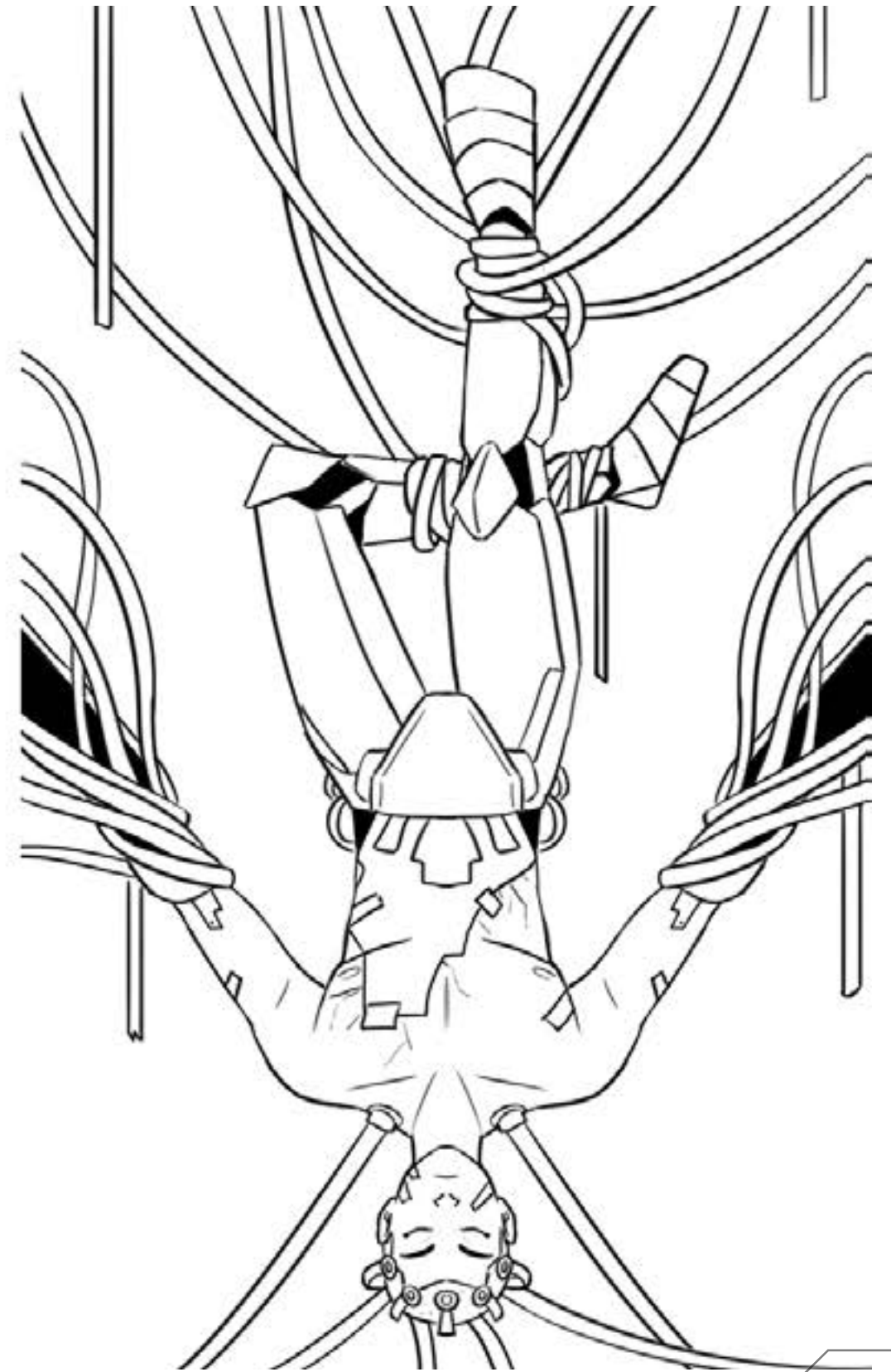
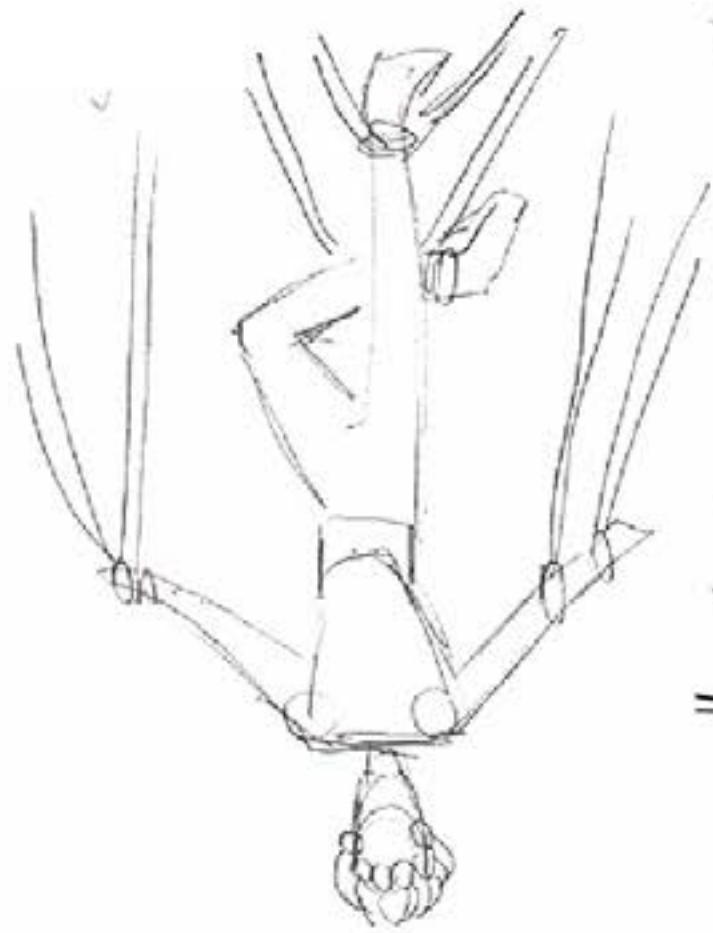
El colgado representa el sacrificio, el dar vuelta una situación, el dejar ir y detenernos a reflexionar.

El comentario realizado por las tarotistas se enfocó en la cara y piernas del colgado, donde por una parte se sugirió abrirle los ojos, y por otra quitar las ataduras que sostienen la pierna que está doblada.



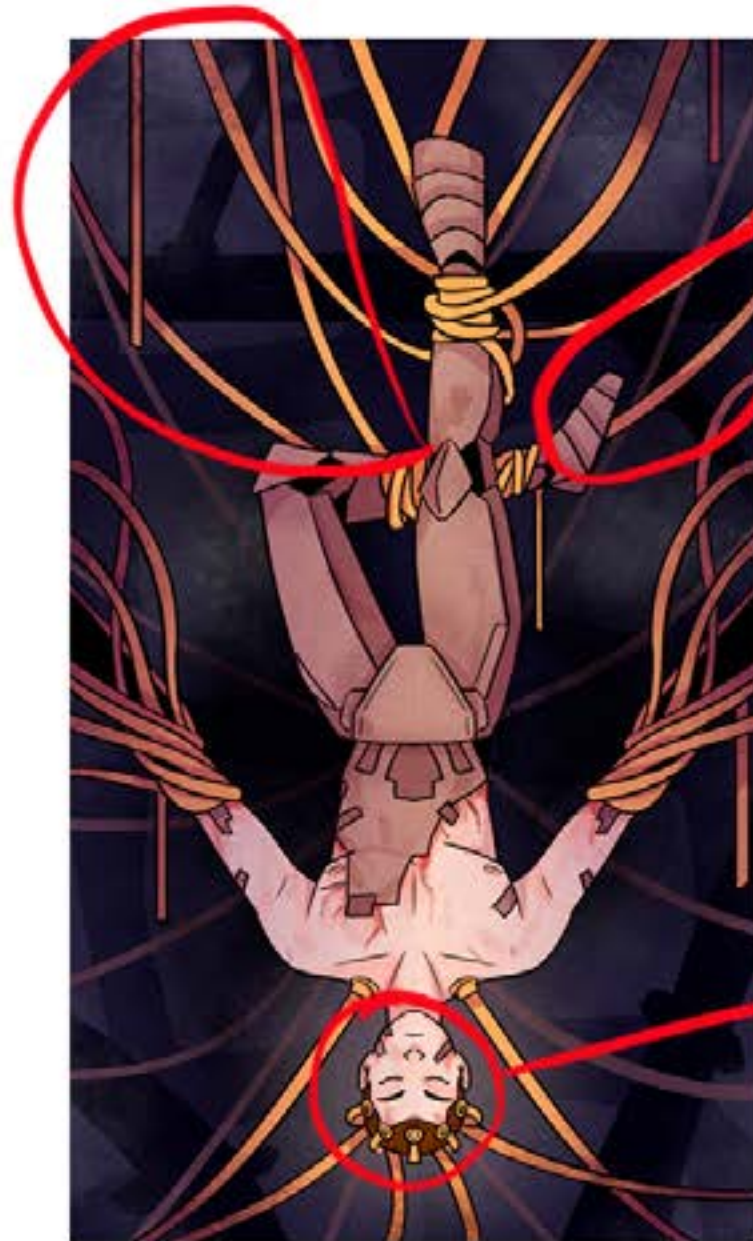
EL COLGADO VERSIÓN RIDER WAITE

## EL COLGADO: PROCESO CREATIVO





## EL COLGADO: CORRECCIÓN FINAL



PRIMERA VERSION

Se quitan las ataduras que sostienen la pierna

Se abren los ojos



VERSION FINAL

## LA MUERTE

Esta carta puede tener un nombre muy imponente, el cual puede ser asociado a un final, por lo que suele generar rechazo o temor, pero muy distinto a lo que se cree, este arcano si bien simboliza un final, es debido a una transformación que surge en uno, donde uno renace y deja atrás lo que era antes, es el fin de un ciclo y el comienzo de otro. Considerando esto, la muerte nos invita a cerrar una puerta para abrir otra, cortar con el pasado y así comenzar una nueva etapa, dando un salto a lo desconocido.

Este arcano se ve representado por conceptos como: final, transición, eliminación y fuerzas inexorables.

Los comentarios para la muerte fueron muy puntuales, el primero fue atardecer mucho más el ambiente y el segundo fue agregar joyas a las manos del suelo, para representar mejor que la muerte no perdona a nadie.



LA MUERTE VERSIÓN RIDER WAI-  
TE

## LA MUERTE: PROCESO CREATIVO



## LA MUERTE: CORRECCIÓN FINAL



PRIMERA VERSION

Se cambian los colores al de un atardecer

Se agregan joyas en las manos para representar a distintas personas



VERSION FINAL

## LA TEMPLANZA

En armonía, la templanza nos invita a recuperar nuestras energías, a relajarnos, unir nuestras fuerzas con otros seres y moderarnos. Además, nos invita a buscar un equilibrio en nuestras vidas a pesar de que podamos estar enfrentando dificultades, para de esta forma poder mostrarnos calmados frente a la adversidad y lograr nuestros objetivos de forma correcta, moderada y justa.

La templanza representa el equilibrio, la salud y la cooperación.

Para la templanza, se pidió adaptar al personaje para que fuera mucho más andrógono, además se sugirió agregar el cuadrado al pecho de la carta original. Por otra parte se recalcó en la importancia de poner un pie en el agua y el otro en la tierra



LA TEMPLANZA VERSION RIDER WAITE

## LA TEMPLANZA: PROCESO CREATIVO



## LA TEMPLANZA: CORRECCIÓN FINAL



- SE ADAPTA EL PECHO PARA QUE SEA MAS ANDOJENO, ADEMAS DE AGREGAR EL CUADRADO

- SE ADAPTA LA PIERNA PARA QUE EL PIE TOQUE LA TIERRA



PRIMERA VERSION



VERSION FINAL

## EL DIABLO

Esta carta puede llegar a representar todo lo malo e indeseable, el lado más oscuro de los arcanos. Con una forma antropomórfica, el diablo puede llegar a ser una carta de miedos y temores que salen a paralizarnos, representa el espíritu dominante. Tomando esto en cuenta, el diablo no nos invita, sino que nos obliga a elegir la oscuridad, pensar de una forma negativa, a describir nuestras ataduras y crecer solo de una manera física.

Este malvado arcano, se ve representado por las ataduras que podemos llegar a tener, a todo lo material, la ignorancia y la pérdida de nuestra propia fe.

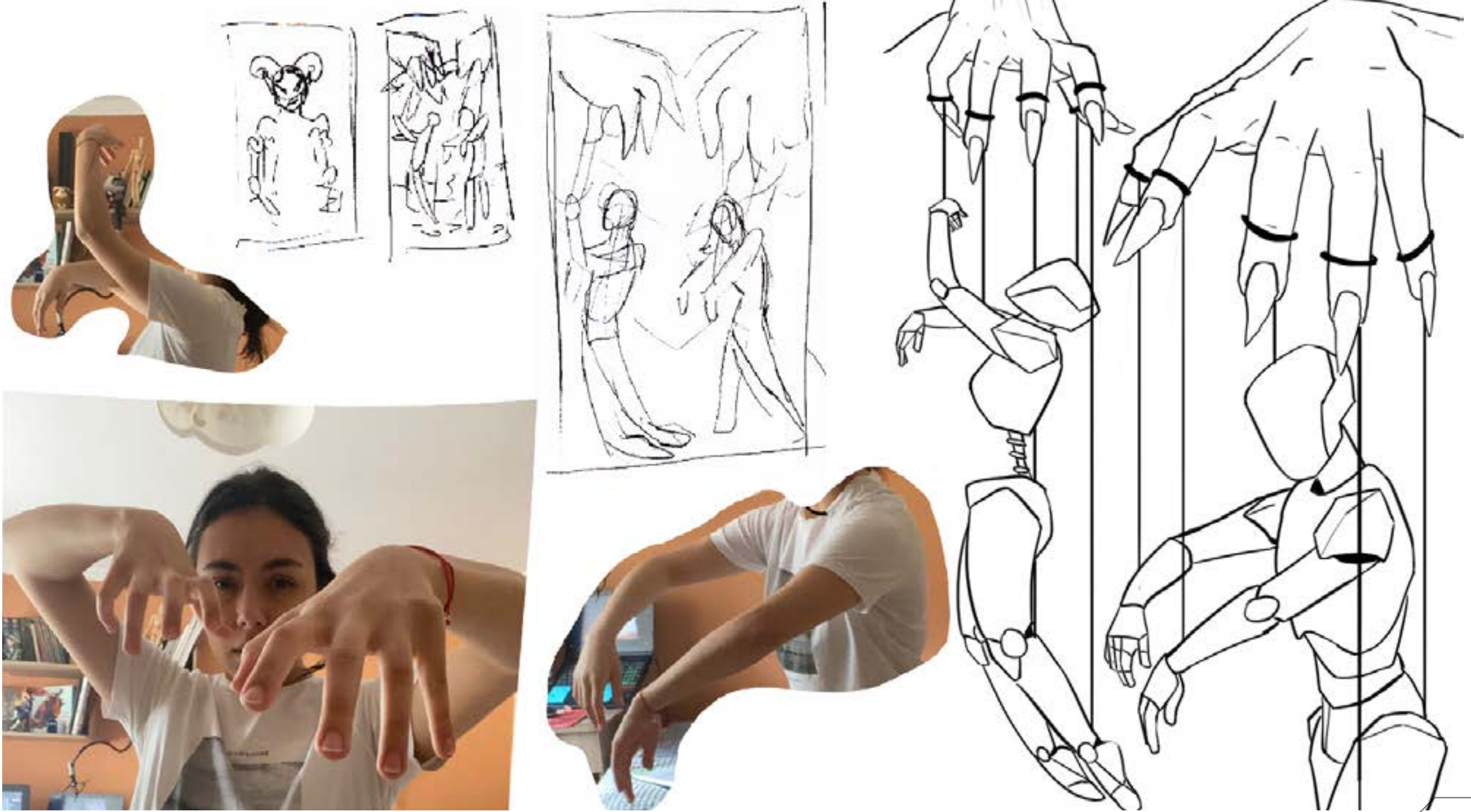
Esta carta solo recibió un pequeño comentario sobre unir a los androides con una cadena, ya que estas representan nuestras propias ataduras.



EL DIABLO VERSIÓN RIDER WAITE



## EL DIABLO: PROCESO CREATIVO



## EL DIABLO: CORRECCIÓN FINAL



PRIMERA VERSION

Se agregan cadenas en los cuellos de ambos androides uniendolos



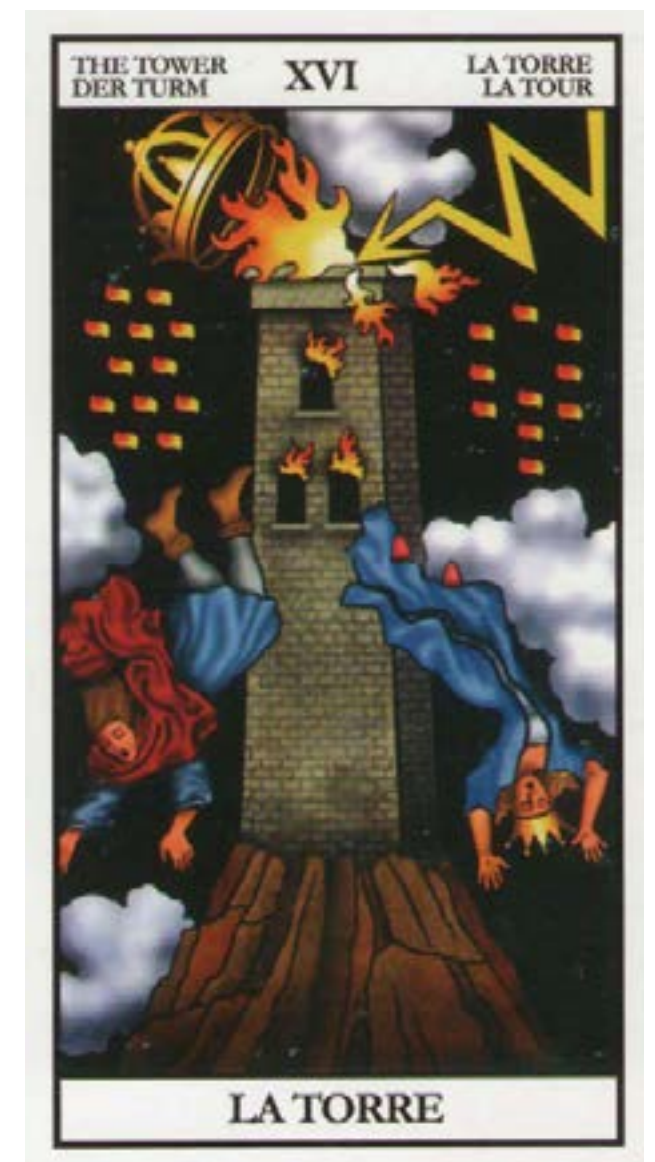
VERSION FINAL

## LA TORRE

Si bien la carta del diablo o la muerte, son cartas muy temidas, la carta de la torre lo puede ser aún más. En ella vemos la destrucción inminente. Nos señala, que hay cosas que no pueden ser controladas y no podemos evitar en nuestras vidas, y que que las cosas a veces cambian de forma brusca y no de forma gradual.

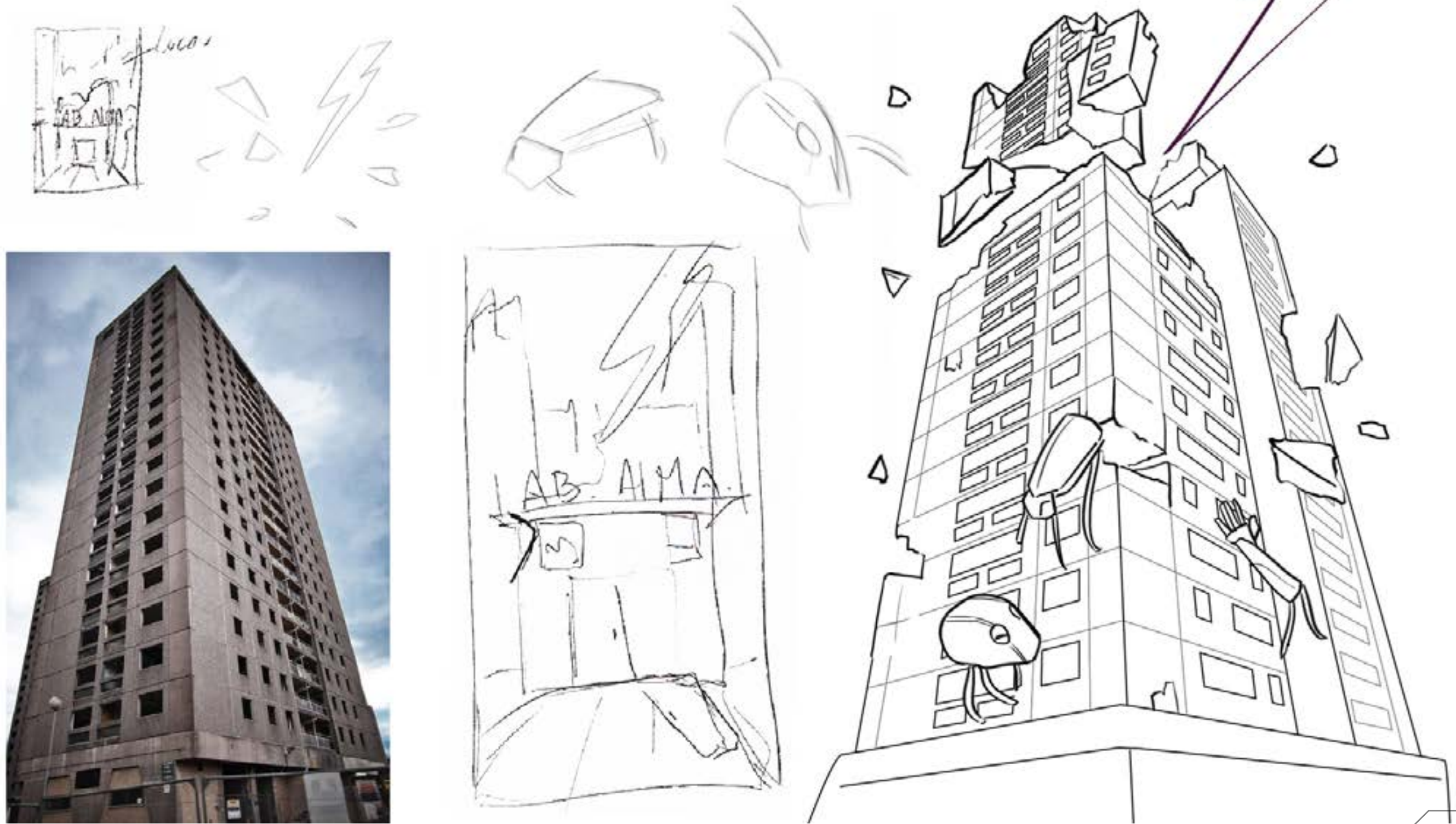
Considerando lo anterior, este arcano se ve representado por los cambios súbitos, la pérdida, la caída y revelación de algo que no teníamos en mente.

Esta es la última carta a la cual se le pidieron cambios, donde el principal fue cambiar la dirección del rayo, ya que este baja en la misma dirección que el árbol de la vida. Además se recomendó agregar la misma corona del emperador cayendo y adaptar a los androides para que fueran los mismo de la carta del diablo.



LA TORRE VERSIÓN RIDER WAITE

## LA TORRE: PROCESO CREATIVO



## LA TORRE: CORRECCIÓN FINAL



PRIMERA VERSION

Se cambian el rayo para  
tenga la misma dirección  
del árbol de la vida

Se agrega la corona  
del emperador

Se cambian los androides  
por los mismos de la carta del diablo



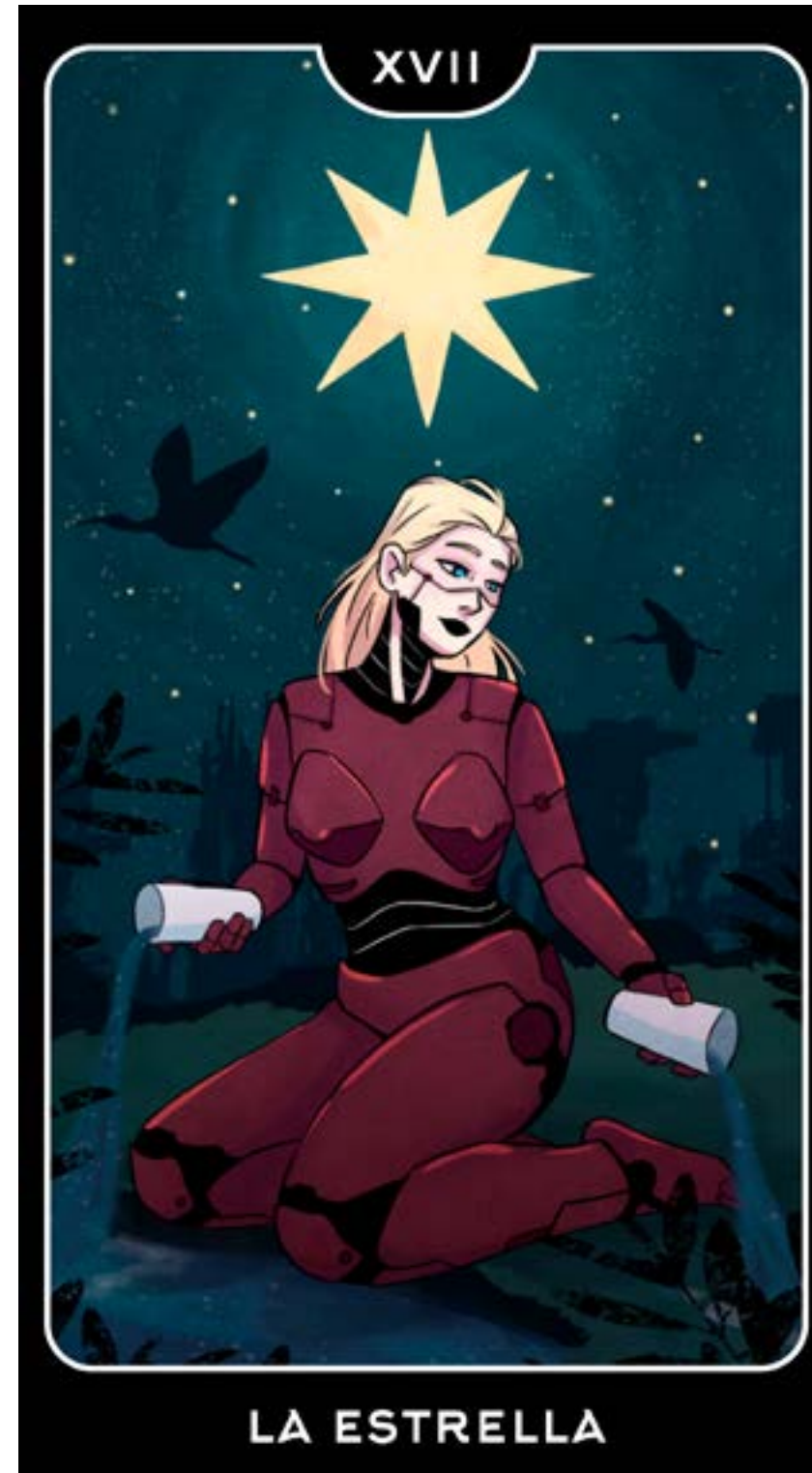
VERSION FINAL

## LA ESTRELLA

Este arcano llega a rescatarnos de las cartas anteriores. En esta carta encontramos un lugar de reposo y recuperación. La estrella, nos llena de fe y esperanzas. Este arcano nos invita a tener fe en nosotros mismos y en lo que puede venir en el futuro, a calmarnos en cuerpo y alma, a ser más positivos y lograr ver finalmente la luz al final del túnel.

Logrando admirar las estrellas este arcano busca que podamos trascender y tener esperanza, de esta forma la estrella nos inspira y nos muestra su generosidad y serenidad.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



LA ESTRELLA VERSIÓN RIDER WAITE

## LA ESTRELLA: PROCESO CREATIVO

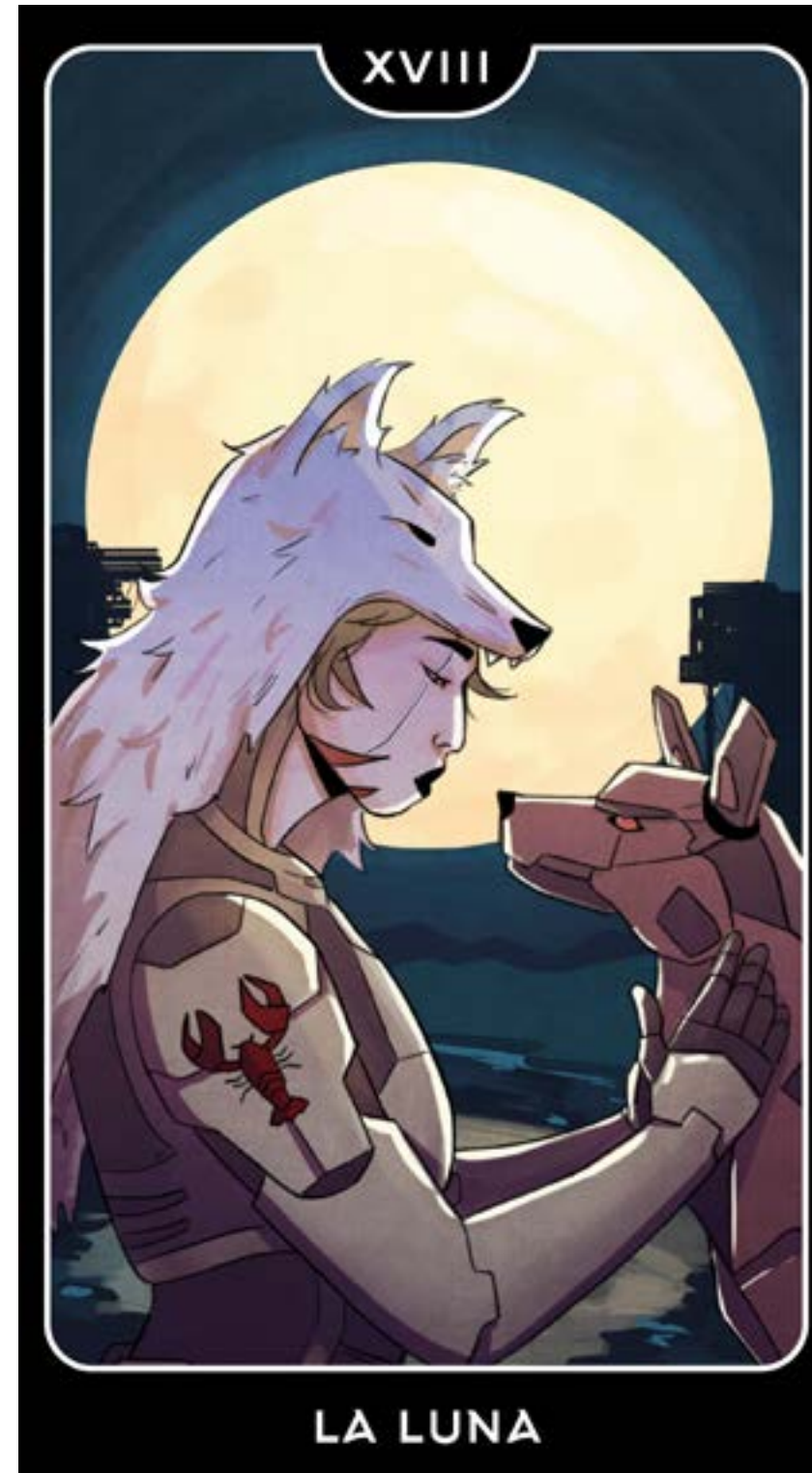


## LA LUNA

Imponiendo su luz, la luna opaca las estrellas, imponiéndose al igual que el diablo y la torre. Esta carta representa lo desconocido, un periodo de confusión y oscuridad, del cual debemos buscar escapatoria. Por esto mismo, la luna nos obliga a arrancar de nuestro pasado y mirar a lo desconocido de nuestro futuro, nos obliga a enfrentar nuestros miedos, para así superar nuestros problemas y volver a encontrar nuestro camino.

La luna se ve representada por los conceptos de miedo, ilusión, imaginación y desconcierto.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



LA ESTRELLA VERSIÓN RIDER WAITE



## LA LUNA: PROCESO CREATIVO



## EL SOL

El sol es un foco de luz que nunca se extingue, por lo mismo siempre ha sido considerado como un elemento muy positivo en nuestras vidas. El sol llega a iluminar nuestro camino, y por esto mismo, nos invita a confiar plenamente en nosotros mismos, cumplir nuestras metas y sueños, experimentar la grandeza de la vida y disfrutar de nosotros mismos.

El sol logra representar claramente la vitalidad, grandeza, seguridad e iluminación, en nuestras vidas.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



EL SOL VERSIÓN RIDER WAITE

## EL SOL: PROCESO CREATIVO

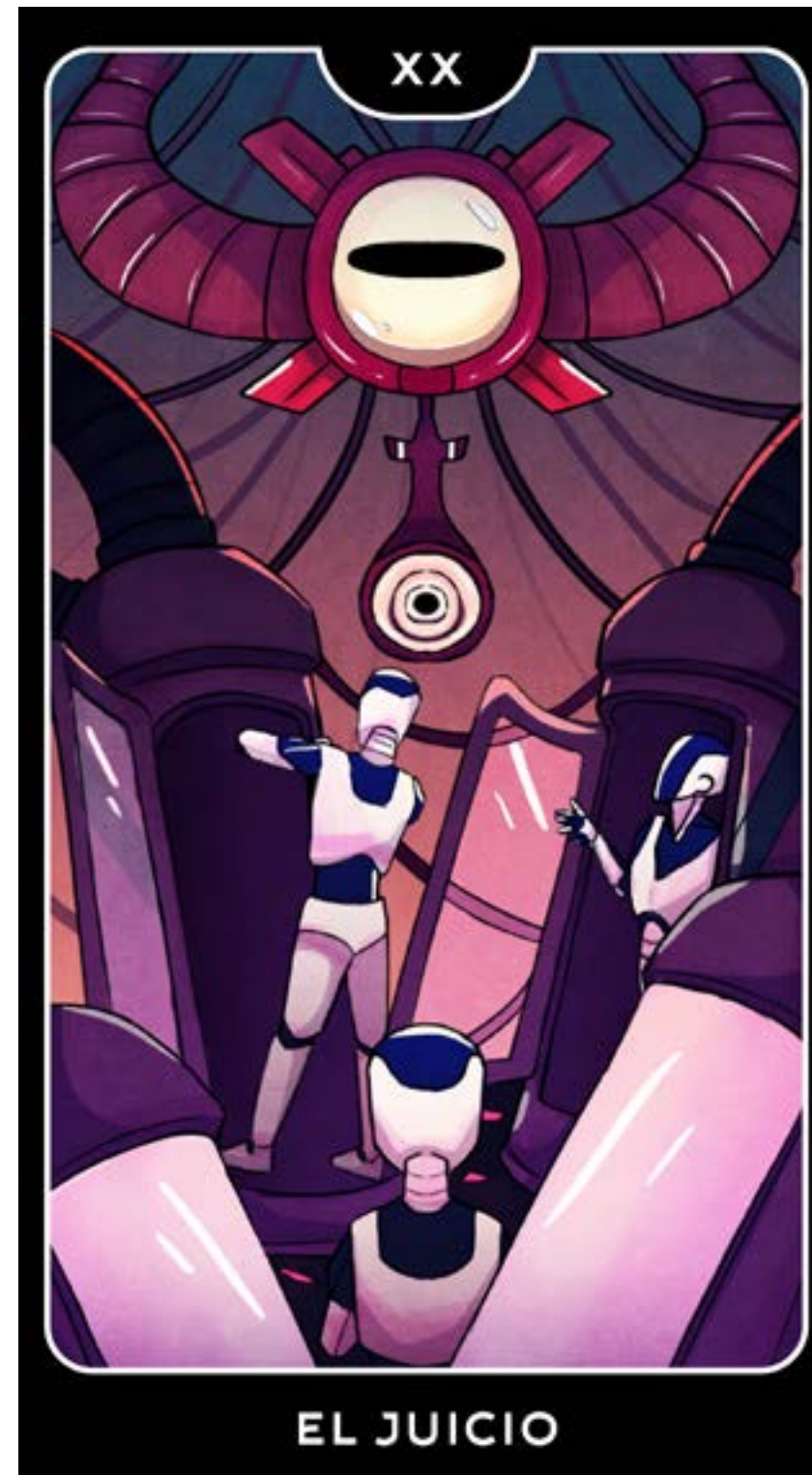


## EL JUICIO

El juicio es inevitable. Este se ve representado por una deidad cósmica, dotado de máximo conocimiento, el cual viene a rendir cuentas y juzgar nuestro comportamiento. Debido a esto, esta carta puede tener muchos significados, dependiendo del camino que lleva a cada uno, por lo mismo nos invita a distintas cosas como descubrir nuevas alegrías, tomar una decisión difícil, sentir un llamado de vocación o disfrutar de una nueva esperanza.

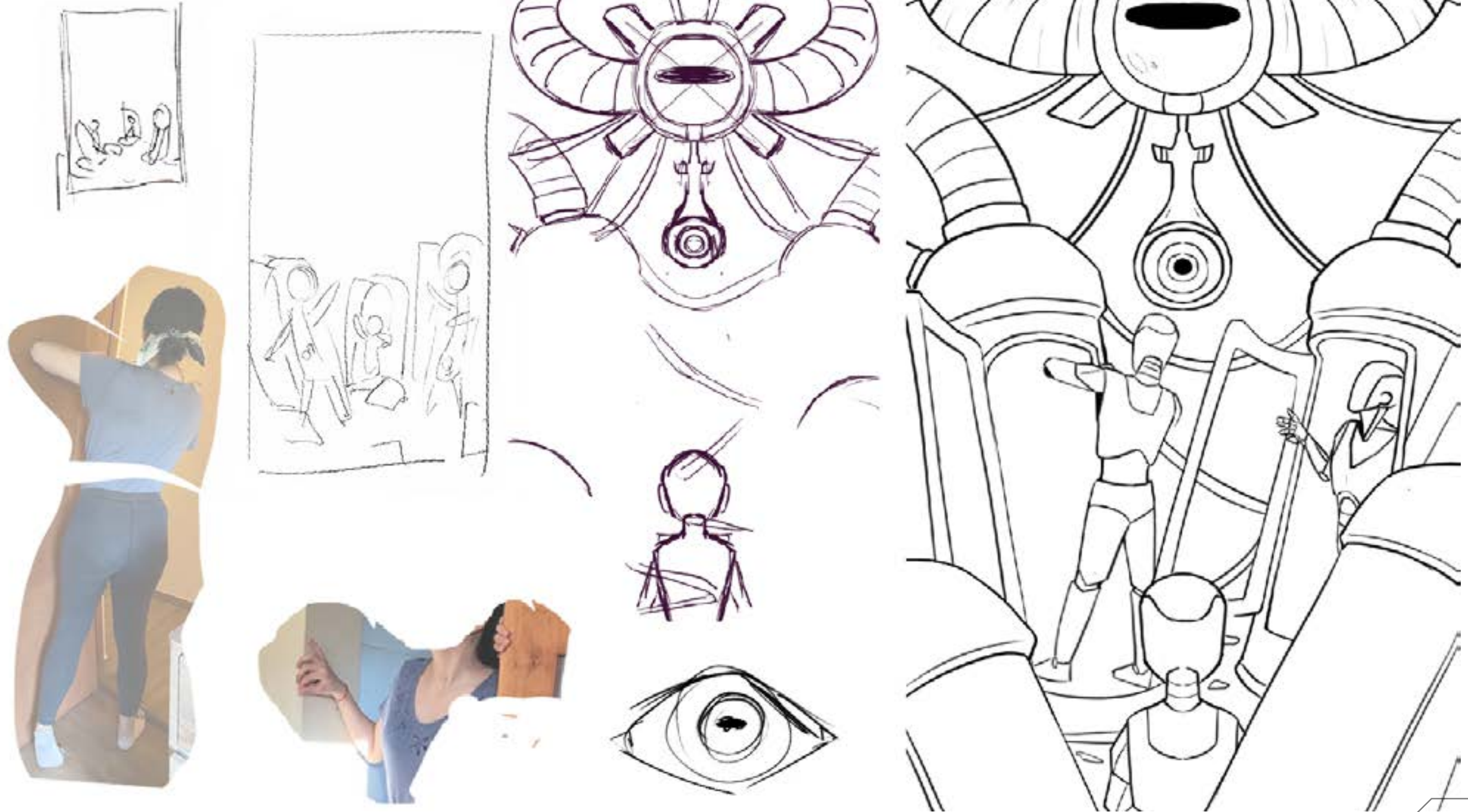
Este arcano, como ya sabemos, representa el juicio, pero también representa nuestra absolución, nuestro renacer y nuestra llamada interior.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



EL JUICIO VERSIÓN RIDER WAITE

## EL JUICIO: PROCESO CREATIVO



## EL MUNDO

El último arcano representa el final de un largo ciclo, indicando el resultado final de todo nuestro proceso. El mundo es toda la felicidad de un trabajo bien hecho, por lo que se relaciona con un sentimiento de totalidad y armonía. Finalmente, el último arcano, nos invita a cumplir nuestros más profundos deseos, a alcanzar nuestras metas logrando un resultado, a experimentar y saborear el día a día.

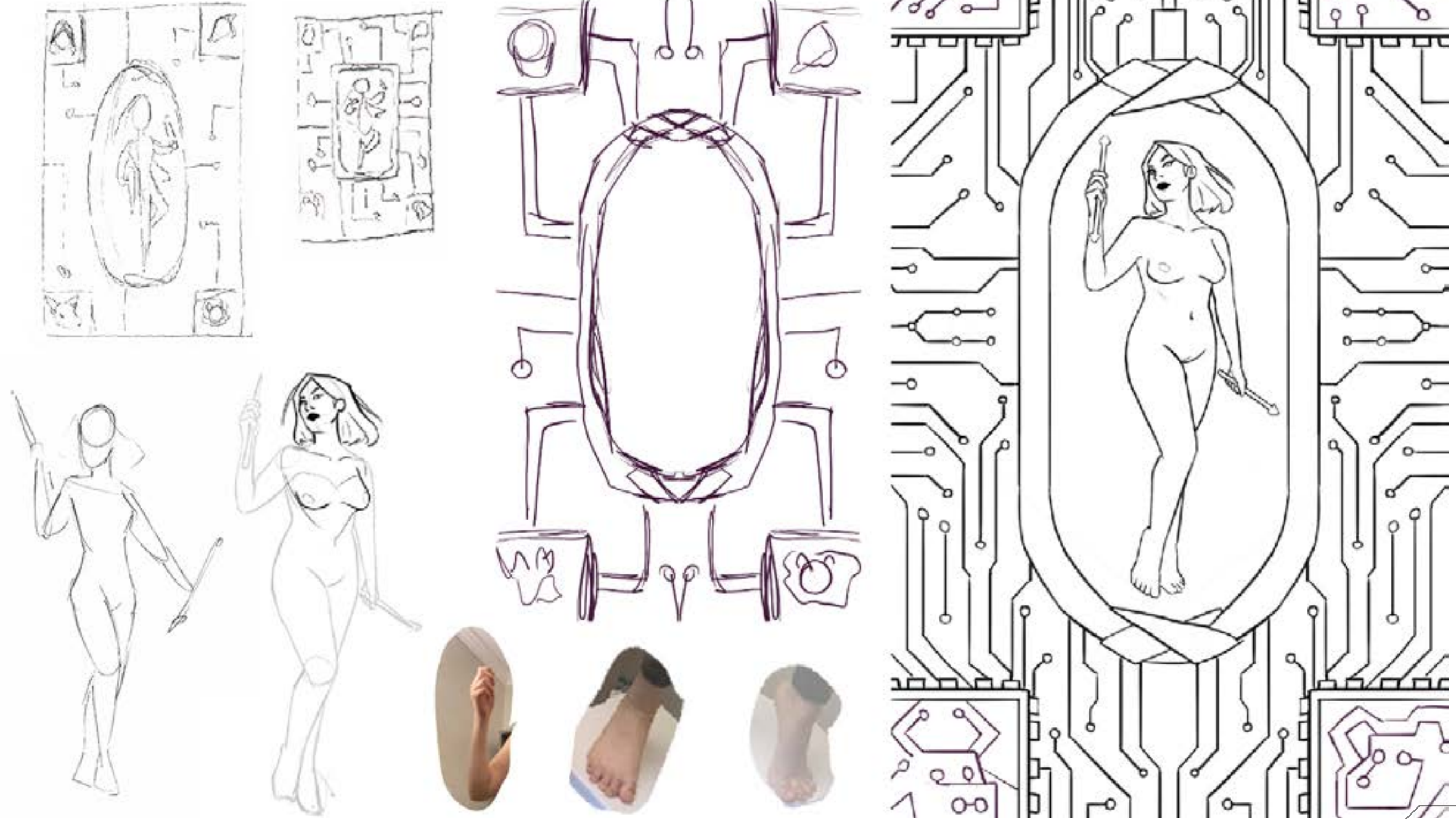
El mundo representa los conceptos de cumplimiento, integración, compromiso y realización final.

Esta carta fue revisada y analizada con las tarotistas y se llegó a la conclusión de que lograba representar de forma acertada los elementos y la carta en sí.



EL MUNDO VERSIÓN RIDER WAITE

## EL MUNDO: PROCESO CREATIVO



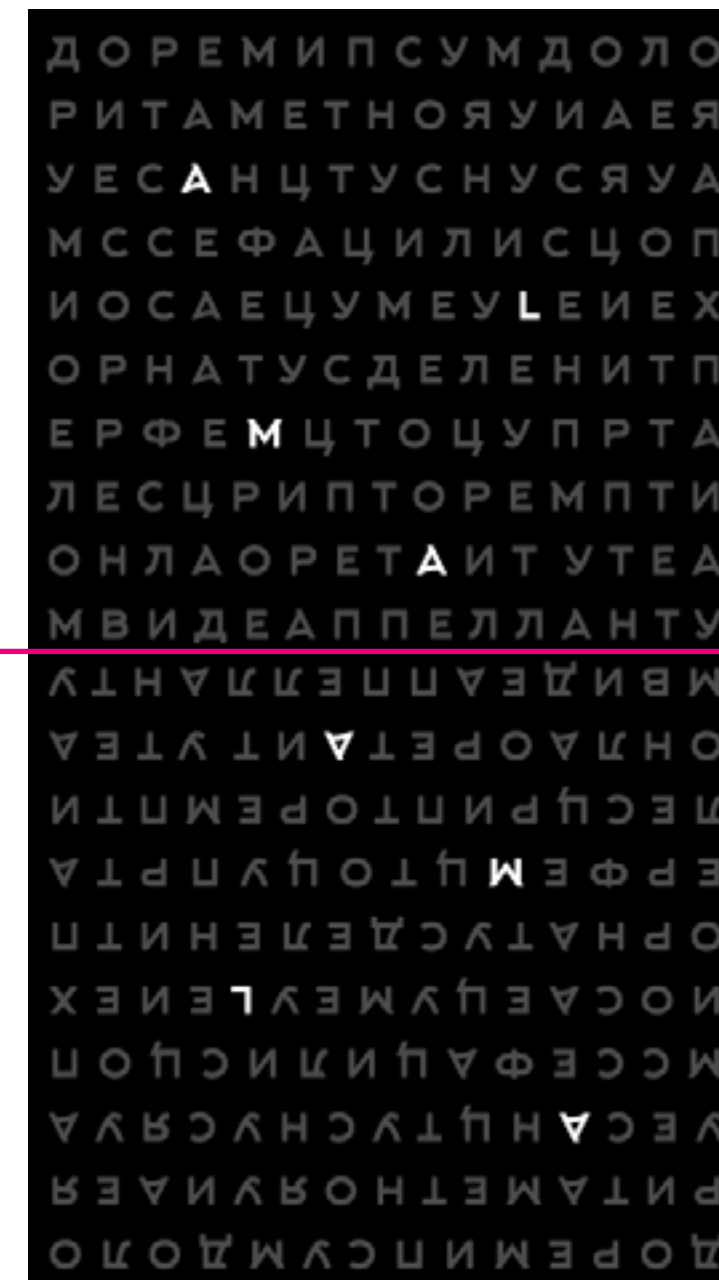
## DORSO: CORRECCIÓN FINAL

Algo importante que se destacó por parte de las tarotistas fue el dorso de las cartas, esto debido a que normalmente las cartas pueden llegar a tener una doble interpretación, ya sea de frente o dadas vueltas. Para poder lograr esto, y que para el lector sea un misterio la dirección de la carta, es necesario que el dorso de estas no de ni una idea de la dirección en la que está puesta la carta.

En un comienzo el diseño original se había realizado en una sola dirección, por lo que se estaba dejando ver la dirección que tendría la carta al darse vuelta, debido a esto se corrigió manteniendo el mismo diseño pero este dividido a la mitad, para así poder hacer impredecible si la carta esta de frente o dada vuelta.



PRIMERA VERSION



VERSION FINAL



## CARTAS EXTRAS

Una vez terminadas las cartas y realizado el testeo final de estas, se decidió agregar dos cartas extras, las cuales están compuestas por información sobre estas mismas, para de esta forma contextualizar mucho mejor al usuario, esto debido a que muchos quedaban con dudas sobre el contexto y la trama de las cartas.

Esta info se tomó en cuenta y se agregó una carta con el contexto de lo que es el proyecto alma como un proyecto de diseño, y, se agregó otra carta con el contexto general de la historia que hay detrás de las cartas.

### PROYECTO: ALMA

Proyecto "ALMA" es un proyecto profesional de diseño, conceptualización e ilustración fantástica donde se busca indagar en cómo sería el diseño de los arcanos mayores del tarot en una fantasía post-apocalíptica, donde se busca unir la tecnología y la espiritualidad, a través del ciberchamnismo.

### CONTEXTO CARTAS

En un futuro post apocalíptico, donde la humanidad está extinta y solo perduran máquinas androides en la tierra, sin un destino ni creadores a quien servir, los androides quieren poder conectarse consigo mismos y su pasado, para lograr entender el concepto de lo que significa la vida y la muerte.

## MOCKUPS CARTAS



## MOCKUPS CARTAS



## MOCKUPS CARTAS



Д О Р Е М И П С У М Д О Л О Р А И Т А М Е Т Н  
О Я У И Д Е Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С  
С Е Ф И Д Е Т А Р А Ц Т О И Л И С Ц О П И О С  
Д Е Ц У М Е У Е И Х О Р Р О У Е С Т У А Л Р Н А  
Т У С Д Е Л Е Н И Т П Е Р Ф Е Ц Т О И П Т А Е Я  
У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С С Е Ф И Д А Ц  
Т О Е F I N A N C I A M I E N T O M И П С П П Е  
Л Л А Н Т У Р Ц О Н Т У Р Я У Е И Д Р И У Т В И  
Р Т У Т Е М Е Н Т С О Т I Z A C I O N И Т У М Ц У  
Л И Б Е Р С А П С О Н М П Т И О Н Л А О Р Ц Е  
Р Е Т М О Л Е С Т И Е С Е І Д М Н И С Ц О Н Р С

## FINANCIAMIENTO

El proyecto puede financiarse mediante dos caminos distintos:

**Crowdfunding:** Consiste en la ganancia de capital a través de pequeñas aportaciones de numerosos individuos distintos. Se utiliza como fuente de financiamiento para diversos y nuevos proyectos, desde políticos hasta artísticos. Es principalmente online por lo que permite llegar a un gran número de personas que pueden donar al proyecto. Las plataformas a utilizar son:

- **Patreon:** Es una página web de crowdfunding fundada el 2013 por el músico Jack Conte (más conocido como Pomplamoose) y el desarrollador Sam Yam. Los usuarios que piden aportes reciben donaciones de los usuarios inscritos a su proyecto de manera periódica o manera puntual y concreta. Está dirigido para creadores artísticos y de cultura.

- **Ko-Fi:** Es una página web similar a Patreon ya

que también permite realizar donaciones a varios usuarios aunque se diferencia en que Ko-Fi funciona con aportar una sola vez la cantidad de dinero que quiera ofrecer el donante, y al contrario de Patreon, esta plataforma no obliga a los creadores a publicar algo mensualmente.

- **Kickstarter:** Al igual que los dos anteriores, esta plataforma global ayuda a recaudar fondos para proyectos creativos que cumplan con las directrices de Kickstarter. Los dueños del proyecto eligen una fecha límite y un mínimo de recaudaciones estimado, por lo que si no llegan a cumplir con el objetivo dentro del plazo, se les devuelve el dinero a los donantes debido a un contrato de garantía.

- **Indiegogo:** Es un sitio web de crowdfunding para proyectos creativos fundado en 2008. Permite donar dinero a distintos proyectos, empresas y organizaciones sin fines de lucro dentro de un tiempo limitado, según lo que aporte el donante puede reci-

bir ciertas recompensas del usuario. Se puede aportar de dos maneras:

- *Un pago si solo se alcanza el objetivo*
- *Un pago que se recauda independiente del resultado final*

**Fondos Concursables:** Son mecanismos de asignación de recursos por parte del Estado que le otorgan a los ciudadanos la responsabilidad de definir e implementar lo que ellos consideren necesarios para mejorar su calidad de vida.

- **FONDART:** El Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y de las Artes fue creado en 1992 con la aprobación de la ley N° 19.891. Su objetivo es apoyar el desarrollo de las artes, la difusión de la cultura y la conservación del patrimonio cultural de Chile. (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio) Puede ser de índole regional o nacional

- **CORFO** (emprendimiento): La Corporación de Fomento de la Producción es un servicio público descentralizado que busca apoyar emprendimien-

tos que promuevan la innovación, fortaleciendo el capital humano y las capacidades tecnológicas.

- **Capital Semilla:** Es una convocatoria en donde puedes acceder a un subsidio de hasta \$15.000.000 que co-financiará las actividades para su validación técnica y comercial, el postulante debe aportar el 25% restante. Sirve para emprendimientos innovadores con alcance nacional y potencial de internacionalizarse, estos proyectos deben dar solución a una problemática relevante y representa un nuevo o mejorado producto. (Bonos Chile)

- **Capital Abeja:** Esta iniciativa de Sercotec está dirigida a mujeres sobre los 18 años que tengan una idea de negocio y quieran comenzar a emprender. Cofinancia un plan de trabajo destinado a implementar un proyecto de negocio. (Sercotec)

## COTIZACIÓN

Para esta primera etapa del proyecto, se cotizó la impresión de las cartas solamente. Considerando esto, se hizo una cotización estimada de lo que saldría hacer 1000 copias del mazo de 22 cartas, esta cotización se hizo en 3 imprentas diferentes donde el valor varió entre los \$820.000 y \$1.730.000.

En la cotización se especificó que las cartas serán impresas en 4/4 colores, papel Couché semi opaco de 300 grs, troqueladas con esquinas redondeadas.

Por otra parte se tiene el valor del trabajo como Diseñadora Gráfica, donde se toma en consideración la dirección del proyecto y autoría de este, el diseño de las cartas e ilustraciones, cada toma de decisión y todo el tiempo invertido. Cada diseño, creación y análisis de cada una de las cartas demoró aproximadamente 5 días, por lo que al mes se desarrollaban de 4 a 6 cartas.

Teniendo esto en cuenta, solamente la creación de

las cartas tuvo una duración aproximada de 5 - 6 meses, donde el valor mensual de este trabajo se considera entre los \$600.000 y \$800.000.

## TABLA COTIZACIÓN

SERVICIO	CANTIDAD	PRECIO TOTAL
IMPRESIÓN	1000	\$820.000
DISEÑO E ILUSTRACIÓN	22	\$4.200.000
CONCEPTO		\$5.020.000
TOTAL		\$5.020.000



## COTIZACIONES REALIZADAS



Los Conteros 0781, Lo Reina.  
Tel: 2 2963 52 30  
www.laserimpresores.cl

**CLIENTE NUEVO**

Por Confirmar  
Fecha: 19/11/2021  
Presupuesto: 15092  
Referencia: Mazos Cartas Tarot

Cartas: 22 hojas diferentes, 130x70 mm, Couche Opaco 300 g/m<sup>2</sup>, 4/4 colores (CMYK) + Laminado mate T/R  
Corte Recto [x1], Despuntado [x1], Fajado x Mazo, Empaquetado, Despacho - Camioneta

Servicio	Unidades	Unitario	Precio
	1.000	\$820,00	\$820.000

Valores no Incluyen IVA, C. de pago: 50% Anticipado, 50% entrega.



Offset / Digital / Serigrafía

### C O T I Z A C I O N

Srta  
Rocio Ortiz  
Presente

Tenemos el agrado de cotizar lo siguiente:

1000 mazos de cartas de tarot, donde cada mazo esta compuesto de 22 cartas,  
Tamaño: 7 cm x 13 cm, cada carta.  
4/4 colores  
papel Couche semi opaco de 300 grs.  
troqueladas con esquinas redondeadas.

VALOR: \$1.730.000



Razón Social	ROCIO	Fecha 22/11/2021
Nombre	ROCIO	Presupuesto N° 291.499
Contacto		
Dirección	..	
Teléfono	.	
Mail	.	
Atendido por	Elisabeth Cabrera Morales	

De acuerdo a lo solicitado, detallo a continuación el siguiente presupuesto:

#### MAZOS TAROT

**MAZOS TAROT**

Tamaño Extendido : 7x13

**22 LAMINAS**

Impresión a 4/4 colores, Papel Couche opaco 300 gramos, Polilaminado Opaco por Tiro, Polilaminado opaco por Retiro, Troquelado (1 molde)

Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1.000 Unidades	\$1.110	\$1.110.480

Precios no incluyen el IVA

ДОРЕМИПСУМДОЛОРАИТАМЕТН  
ОЯУИДЕЯУЕСАНЦТУСНУСЯУАМС  
СЕФИДЕТАРАЦТОИЛИСЦОПИОС  
ДЕЦУМЕУЕИХОПРОУЕСТУАЛРНА  
ТУСДЕЛЕНИТПЕРФЕЦТОИПТАЕЯ  
УЕСАНЦТУСНУСЯУАМССЕФИДАЦ  
ТОПРОУЕССІОНЕСРМПТИОНЛА  
ОРЕТСИТУТЕАИПСППЛУЛАНТУР  
ЦНТУРЯУЕИСОНСЛУСІОНЕСДРИ  
УТВИРТУТЕМЕНТИТУМЦУЛИБЕР  
САПСОНМПТИОНЛАОРЦЕРЕТМО

## PROYECCIONES

Este proyecto, desde un comienzo siempre fue visto como algo más, constantemente durante su realización se pensó que este iba a estar compuesto por distintas partes, de las cuales destacan:

### A-. LA CREACIÓN DE UN LIBRO

Como ya sabemos, gracias al viaje del héroe y los arquetipos del tarot, la creación de una historia aparece como algo inminente, y es que ya teniendo a los personajes y el contexto de su pasado, es imposible no pensar en la historia que compone este mundo, y es por esto que nace la idea de crear un libro, el cual pueda lograr contar el trasfondo de cada personaje y cómo estos se conectan en un mismo mundo.

### B-. ARCANOS MENORES

Teniendo en cuenta que una baraja de tarot se compone de 22 arcanos mayores y 56 menores, nace la idea de completar la baraja ya hecha con lo que serían los arcanos menores. De esta forma se pretende

ahondar en todas las posibilidades que nos deja la unión del ciber chamanismo con el tarot, y todas las posibles historias por contar. Si bien solamente con los arcanos mayores se puede hacer una lectura del tarot, el completar la baraja abriría la posibilidad de realizar una mejor lectura, teniendo un tarot mucho más funcional.

Luego de realizar el testing con las tarotistas y el público objetivo, se logró considerar otra opción más dentro de las proyecciones del proyecto, esta consiste en unir las ambas posibilidades mencionadas anteriormente, para crear un proyecto mucho más grande, ya que dentro de los comentarios de los entrevistados, se consideró de gran ayuda la creación de un libro guía, en el cual se explique cada carta, su funcionamiento y reglas del tarot.

Teniendo en cuenta esta idea, se espera poder contactar con un tarotista profesional para lograr llevar a cabo esta etapa del proyecto, ya que para la realización de esta guía se necesita de alguien con estu-

dios que sepa todas las reglas y significados de las cartas y el tarot en sí.

Una vez realizado esto, el proyecto podría tomar un rumbo más concreto en términos de un diseño, es decir podría convertirse en un proyecto viable en términos comerciales y culturales. Con los materiales producidos ya se podría postular a un financiamiento como FONDART o Corfo, con cuál se podría dar el paso estratégico que permitiría a este proyecto ingresar al círculo virtuoso de la “economía naranja”, es decir la industria del entretenimiento y las artes.



## CONCLUSIONES

Unir temas tan distintos, definitivamente fue un desafío, la unión de la tecnología y las creencias chamánicas, no es algo que se ve a menudo, por lo mismo durante el proyecto hubieron altos y bajos, donde en periodos, no estaba segura de lo que estaba haciendo, y cómo este tema iba a resultar. Por esto mismo, fue muy gratificante terminar las cartas y ver el resultado obtenido, donde finalmente me di cuenta que a través de mi nueva propuesta de diseño, logré lo que desde un comienzo esperaba.

En general, los objetivos obtenidos, fueron en gran parte lo que se esperaba desde un comienzo, donde se logró satisfecamente la creación de una baraja funcional de los arcanos mayores, bajo la influencia del viaje del héroe y el ciber chamanismo. Además, gracias al viaje del héroe, los arquetipos y símbolos, se logra entender a los arcanos, cómo estos se componen y cómo han logrado influir a lo largo de la historia.

Aun así, no todos los objetivos se lograron cumplir

de la mejor manera, ya que si bien se logró generar una influencia en las cartas de parte del ciber chamanismo, costó indagar hasta el fondo, sobre sus características y su posible influencia en las relaciones humanas.

Por otra parte, si bien, se podría considerar que los conceptos lograron coincidir en un punto, esto finalmente se demostró más a través del nuevo diseño de las cartas, que en la verdadera concordancia de todos los conceptos. Aun así, se considera que el tema de la catarsis fue un punto de inflexión en el proyecto, ya que a través de esta experiencia, parecía que se podía conectar cada uno de los temas propuestos.

Si bien estos objetivos no lograron ser cumplidos en su totalidad, se espera que el futuro, y en la continuación de este proyecto, logren cumplirse.

El proyecto tuvo un gran crecimiento en la última etapa, ya que al tener que presentarlo nuevamente,

me dio tiempo para completarlo un poco más, ponerlo a prueba y sacarlo a flote al testearlo con tarotistas, además de poder presentarlo a un público objetivo. Lograr todo esto fue muy gratificante, ya que siento que gracias a eso pude sacar mucho más adelante el proyecto, por otra parte el recibimiento que tuvieron las cartas, tanto por el público objetivo, como las tarotistas, es una de las mejores cosas que logró sacar de este proyecto, ya que nunca creí recibir tanto apoyo de parte de ellos.

En este sentido, ya se puede vislumbrar como este proyecto podría concretarse en una pieza funcional de diseño cultural, destinado a participar en la industria del entretenimiento y las artes. Para esto debe ser complementado y completado para poder postular a diferentes instancias de financiamiento que lo hagan viable económicamente.

Gracias a este proyecto, logré generar un gran material como diseñadora e ilustradora, el cual me ayudará enormemente a crecer y proyectarme de forma profesional en la industria del diseño. Sin duda este ha sido uno de mis proyectos personales más ambi-

ciosos, y me alegra saber que logré tener un resultado con el cual puedo sentirme toda una profesional.

Sin duda el camino fue largo, hubieron altos y bajos durante la creación de las cartas, muchas veces me sentí perdida, donde durante días no podía lograr generar una idea concreta para algunas cartas, también hubieron días donde mi conexión con las cartas fue tan grande que sin darme cuenta ya había creado lo que tenía en mente, donde algunas cartas llegaron a lo más profundo de mi ser. Aprendí mucho de las cartas y del viaje del héroe, me enseñaron mucho sobre la vida, los altos y bajos, y cómo uno es dueño de su propio camino, de cómo cuando nos sentimos en el lugar más bajo de nuestras vidas, aún podemos encontrar la luz. Estoy muy feliz de haber hecho este proyecto, y de alguna forma u otra, haber iniciado mi viaje.



Д О Р Е М И П С У М Д О Л О Р А И Т А М Е Т Н  
О Я У И Д Е Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А М С  
С Е Ф И Д Ц Т О И Л И С Ц О П И О С А Е Ц У М  
Е У Е И Х О Р Н А Т У С Д Е Л Е Н И Т П Е Р Ф Е  
Ц Т О И П Т А Е Я У Е С А Н Ц Т У С Н У С Я У А  
М С С Е Ф И **В І В Л І О Г Р А Ф І А** Д А Ц Т О Р Е  
М П Т И О Н Л А О Р Е Т С И Т У Т Е А И П С П П  
Л Л А Н Т У Р Ц Н Т У Р Я У Е И Д Р И У Т В И Р  
Т У Т Е М Е Н Т И Т У М Ц У Л И Б Е Р С А П С О  
Н М П Т И О Н Л А О Р Ц Е Р Е Т М О Л Е Е С А  
Н Ц Т У С Н У С Я У А М С С Е Ф И Д А Ц Т О С Т

## BIBLIOGRAFÍA

ALLI, ANTERO; (1987). AngelTech: A Modern Shaman's Guide to Reality Selection. New Falcon. pp 108

ALMELA, R. (2004). La Ilustración. Despertar de la apreciación artística

ALTIERI MEGALE, A., (2001). ¿Qué es la Cultura?. La Lámpara de Diógenes, (2), pp.15-20.

BARADIT, JORGE (2005) Ygdrasil.

BANZHAF, H., (2001). El Tarot y el Viaje del Héroe: el tarot como camino iniciático. Madrid: Editorial Edaf

BIEDERMANN, H. (1993). Diccionario de Símbolos. Barcelona: Paidós

BOHM, D. (2002). Sobre la creatividad. Barcelona: Kairós.

CAMPBELL, J. (1949). El héroe de las mil caras.

CALDWELL ET. AL. (2010). Explaining the Tarot. Two Italian Renaissance Essays on the Meaning of the Tarot Pack. Oxford: Maproom Publications.

CASE, AMBER (2014). An Illustrated Dictionary of Cyborg Anthropology.p 9

CASE, A. (2011) Charla TED: Ahora todos somos cyborgs. Recuperado en: [https://www.ted.com/talks/amber\\_case\\_we\\_are\\_all\\_cyborgs\\_now?language=es](https://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now?language=es)

CAVES, R. E. (2000). Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce (First ed.). United States: Harvard University Press.

CINELLI, P. (2015, septiembre 23). The Creative Economy, John Howkins [Blog]. Recuperado en: <https://medium.com/@pedrocinelli/the-creative-economy-john-howkins-3f86ddac587d>



COSTA, JEAN-PATRICK. (2010) Los chamanes ayer y hoy. Siglo veintiuno editores Mosaico.

DUKES, R. (2002). SSOTBME revised: An essay on magic. Mouse That Spins.

EDUARDO H. GRECO, (1996) Interpretación iniciática de lo décima revelación.

ELIADE, M. (1955). Imágenes y símbolos. Madrid: Taurus.

GRECCO, E. (1996) volver a jung. Argentina: continente

GRIGORIADOU, M., (2014). El imaginario en la génesis del proyecto arquitectónico: La construcción de la realidad a través del mito, la utopía y la cibercultura.. 1st ed. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

HARAWAY, D (1983) A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and SocialistFeminism in the Late

Twentieth Century in Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York. Recuperado de: [https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)

HOWKINS, J. (2001). The Creative Economy: How People Make Money from Ideas (First ed.). London: Penguin. Recuperado en: <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Economía-naranja-Innovaciones-que-no-sabías-que-eran-de-América-Latina-y-el-Caribe.pdf>

ISBELL, R., SOBOL, J., LINDAUER, L., y LOWRANCE, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children

JODOROWSKY, A. (2006). La danza de la realidad: psicomagia y psicochamanismo (Vol. 5). Siruela.

JODOROWSKY, A. (2004). Psicomagia (Vol. 19). Siruela.

JUNG, C. G., (1995). El hombre y sus símbolos.

JUNG, C. G., & PANCHECO, J.L.(1969). Los complejos y el inconsciente. Madrid: Alianza.

JUNG, C. G., (1981). Arquetipos e inconsciente colectivo.

KERR, B. (2017) Tarot Is Trending, and Dior Predicted This Months Ago. New York Times.

KÖVECSES, Z. (2002/2010). Metaphor: A practical introduction (2a ed.). Nueva York: Oxford University Press.

KUNZRU, HARI. (1997) You Are Cyborg. Wired. [http://www.wired.com/wired/archive/5.02/araway\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/5.02/araway_pr.html)

LAKOFF, G. & JOHNSON, M. (1986). Metáforas de la vida cotidiana. Madrid: Cátedra

LIBIN A, LIBIN E. (2005) Cyber-anthropology: a new

study on human and technological co-evolution. Stud Health Technol Inform;118:146-55. PMID: 16301776.

LIZCANO, EMMANUEL, (2006) Metáforas que nos piensan. Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones. Bajo Cero, España.

LLEDÓ, EMILIO, (1998) Imágenes y palabras, Ensayos de humanidades, Compendios Taurus, Madrid.

MOLINA, C. & OLAVE, F., (2016). La metáfora conceptual como herramienta para realizar un análisis cualitativo acerca de las metáforas de los docentes sobre su autoconcepto y sus alumnos. Concepción: Universidad de Concepción.

MONTANO. M. (2001) Tarot el espejo de la vida: Manual para el tarot Waite.

NICHOLS, S. (1986) Jung y el tarot: Un viaje arquetípico.

NÚÑEZ, ANTONIO. (2007) Storytelling en una se-

mana. España: Gestion 200.

NÚÑEZ TORRES, S., 2014. El lenguaje como dominio metafórico. Santiago: Contextos.

PABLO MARTÍNEZ DE UBAGO, FERNANDO / LASA CID, MIREN (2019) ¡Dibújalo!. Lid.

PALLASMAA, J. (2014). La imagen corpórea : imaginación e imaginario en la arquitectura . Editorial Gustavo Gili.

PEARSON, CAROL S. (1995) EL HÉROE INTERIOR: arquetipos de transformación.S.A. MIRACH. p.p 26 - 29

PHILIP K, DICK. (1968). ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, Ed. Edhasa, Barcelona

RIBERA, A. (2015) Tarot. Viaje al inconsciente

RODRÍGUEZ SALA-GÓMEZGIL, M., 1983. El lenguaje como elemento cultural de identidad social en la

zona fronteriza del norte de México. México: Universidad Nacional Autónoma de México, pp.153-164.

SALAS, E. (1998) El gran libro del tarot.

SIERRA, J. (2018) Psicomagia: Discursos y prácticas de un arte de vida contemporáneo.

SPEER, N. K., REYNOLDS, J. R., SWALLOW, K. M., and ZACKS, J. M. (2009). Reading stories activates neural representations of visual and motor experiences.

VOGLER, C. (2007). The Writer's journey. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

WEINER, NORBERT. (1858). Cibernética y sociedad. Argentina. Recuperado en: <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2015/09/248631084-norbert-wiener-cibernetica-y-sociedad1.pdf>