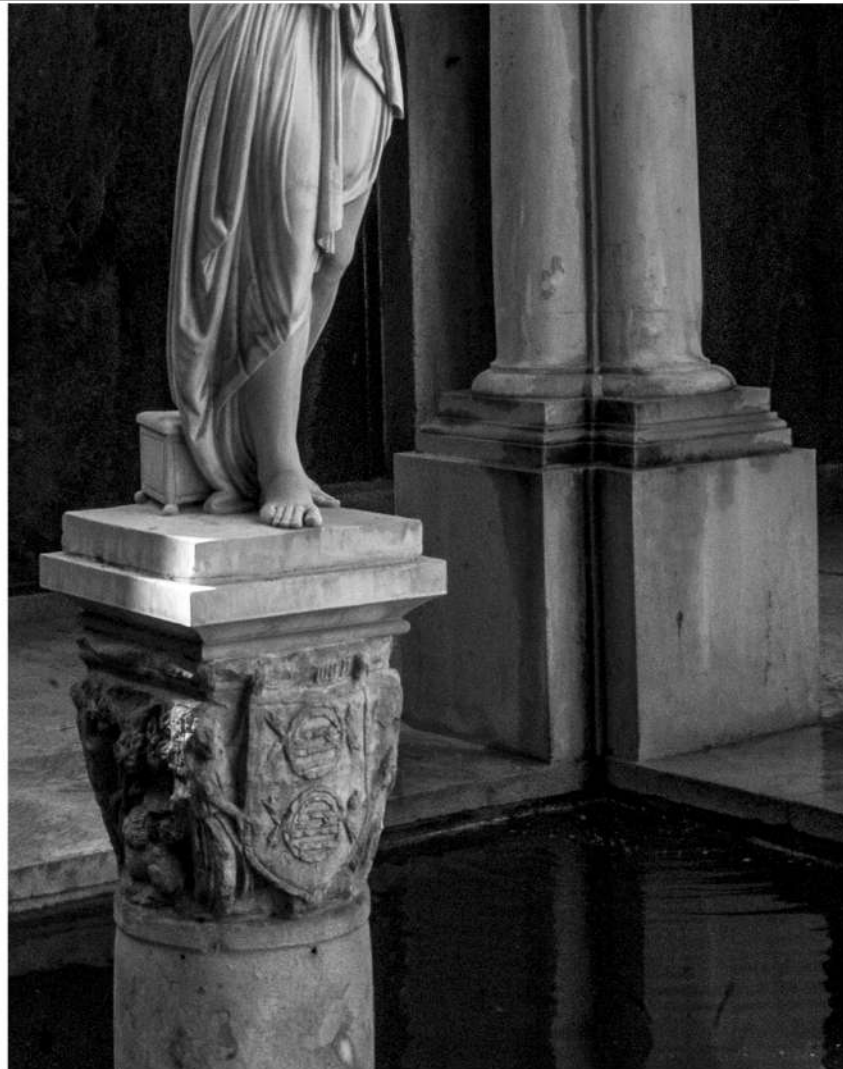




UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



## **T.F.M. Trabajo Fin de Máster.**

*Psicopompós. El juego de las alegorías.*

**Autora:** Gemma Martínez Ortega

**Turora:** Mar Garrido Román

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN CREACIÓN AUDIOVISUAL.

Máster en Dibujo: Creación, producción y difusión.

Departamento de Dibujo. Facultad Alonso Cano. Ugr

**Convocatoria:** Septiembre 2018



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

# **T.F.M. Trabajo Fin de Máster.**

*Psicopompós o El juego de las alegorías.*

**Autora:** Gemma Martínez Ortega

**Tutora:** Mar Garrido Román

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** CREACIÓN AUDIOVISUAL.

**Máster en Dibujo:** Creación, producción y difusión.

**Departamento de Dibujo.** Facultad Alonso Cano.

**Convocatoria:** Septiembre 2018

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D. Gemma Martínez Ortega

con D.N.I. nº 75723167Z, alumno/a del Master Universitario en Dibujo  
en el curso académico 17/18, por el presente escrito asumo la autoría del  
Trabajo Fin de Master titulado Psicopompós ó El juego de las alegorías

presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre, entendido como  
un trabajo de elaboración propia habiendo citado todas las fuentes utilizadas para su  
realización.

Y para que conste, firmo la presente Declaración en Granada, a 25/07/2018

Fdo.



# ÍNDICE.

Cita breve/Prólogo  
Resumen/Abstrac

<b>I. Introducción.....</b>	<b>1</b>
1.1 Fundamentos y origen: psicodrama, juego y misticismo.	
<b>II. Objetivos.....</b>	<b>9</b>
2.1 Qué es y qué pretende el Psicopompós.	
2.2 Competencias y utilidades.	
<b>III. Metodología.....</b>	<b>13</b>
3.1. Cómo se desarrolla.	
3.2 Planteamiento técnico del proyecto.	
<b>IV. Justificación.....</b>	<b>15</b>
4.1 Aspectos de la psicología.	
4.1.1 Psicología contemporánea.	
4.1.2 Psicoterapia y arte terapia.	
4.2 El arquetipo. Mito e Historia del Arte.	
4.3 Concepto de -sinister-.	
4.4 Obra precedente	
<b>V. Investigación.....</b>	<b>44</b>
5.1 Referentes.	
5.2 De la idea a la praxis.	
<b>VI. Desarrollo.....</b>	<b>54</b>
6.1 Documentación del proceso creativo.	
6.2 Resultado:	
- Libro de Juego	
- Espacio para la representación	
- Elementos: cartas, personajes y escena.	
- Tablero y objetos.	
<b>VII. Experimentación.....</b>	<b>78</b>
7.1 Visita a la fundación Rodríguez-Acosta.	
- Escenas	
- Libro de Juego	
<b>VII. Conclusión.....</b>	<b>92</b>
De ahora en adelante.	
<b>IX. Bibliografía .....</b>	<b>93</b>



## RESUMEN

El *Psicopompós* o *juego de las alegorías* es un juego que resulta mezcla de varios elementos y disciplinas. Sus pautas se encuentran entre un juego de mesa estilo Tarot y un teatro de marionetas. Funciona como un "generador de historias".

El proyecto artístico es la invención del juego en sí y todo lo que contiene. La estética, el diseño y la realización técnica de los elementos: espacio teatral, personajes, fondos, tablero, y cartas. También el hecho de jugarlo forma parte de la obra ya que se basa en la capacidad imaginativa, la interpretación y la expresión de quienes los usen.

La fuente de inspiración es la iconografía universal presente en la historia del arte y la búsqueda propia del arquetipo por parte de la autora.

La función a la que aspira la obra es diseñar un juego con fines lúdicos y de terapia a través del arte. Para ello a lo largo del marco teórico realizaremos un acercamiento a las líneas de análisis de la psicología en la actualidad.

**PALABRAS CLAVE** psicodrama, juego, magia, psicología, arquetipo, mito, historia del arte, autoconocimiento, transformación, imaginación.

## ABSTRACT

The *Psicopompós* or *game of allegories* is a game that come as result of combinig several elements and artistic disciplines. Its guidelines are halfway a table game, tarot styled, and a puppet theater. It works as a "story generator"

The artistic proyect is the invention of the game itself, and everything that it implies. Aesthetics design and technical realization of the different elements: theatrical space, characters, background, the board and the cards.

The act of playing is also part of the theatrical play, as it's based on the imaginative ability, the interpretation competence and the expression of the players.

The source of inspiration is the "universal iconography" present in the History or Art and the search of the author's personal archetype.

The funcion to which the play aspires to is the design of a game ment to be both ludic and therapeutic through art. To that end, the conceptual state of todays psicology is developed through out the theoterical frame.

**KEY WORDS** Psychodrama, game, magic, psychology, archetype, myth, history, self-kwnoledge, transformation, imagination.

# INTRODUCCIÓN

## 1.1 Fundamentos y origen.

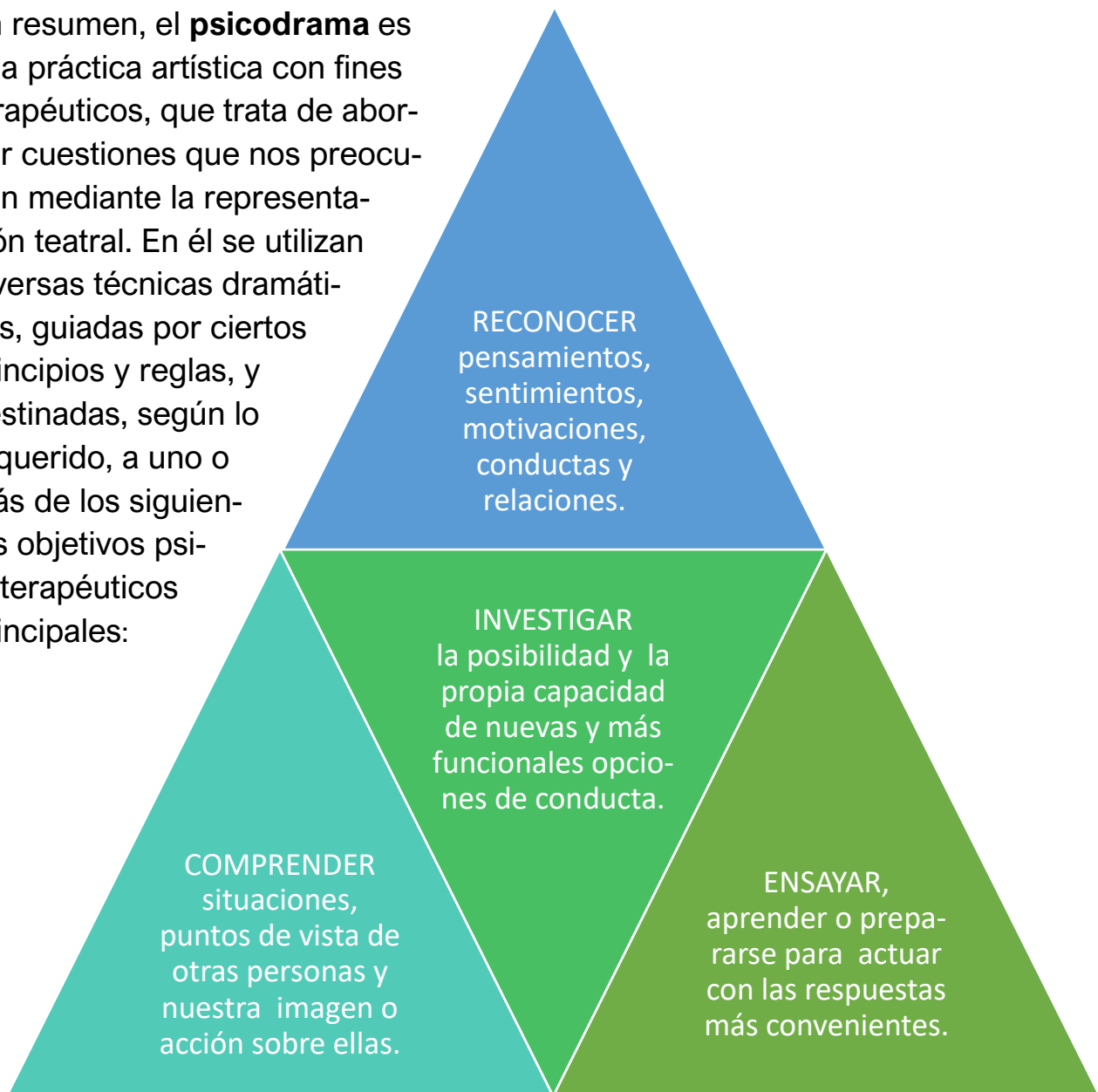
El **psicodrama** es una técnica psicoterapéutica que consiste en hacer que los pacientes representen en grupo, mediante la **obra teatral**, situaciones relacionadas con sus conflictos patológicos, con el objetivo de que tomen conciencia de ellos y los puedan superar.

**Adam Blatner** (1937, Los Angeles, CA), uno de sus teóricos lo presenta así:

*“El psicodrama es un método de psicoterapia en el cual los pacientes actúan los acontecimientos relevantes de su vida en vez de simplemente hablar sobre ellos. Esto implica explorar en la acción, no sólo los acontecimientos históricos, sino lo que es más importante, las dimensiones de los acontecimientos psicológicos no abordados habitualmente en las representaciones dramáticas convencionales: los pensamientos no verbalizados, los encuentros con quienes no están presentes, representaciones de fantasías sobre lo que los otros pueden estar sintiendo o pensando, un futuro posible imaginado y muchos otros aspectos de los fenómenos de la experiencia humana. “*

**Fundamentos teóricos del psicodrama,  
Revista Psicoterapia y Psicodrama  
Vol. 2, nº 1, 2013. Pág. 32-44**

En resumen, el **psicodrama** es una práctica artística con fines terapéuticos, que trata de abordar cuestiones que nos preocupan mediante la representación teatral. En él se utilizan diversas técnicas dramáticas, guiadas por ciertos principios y reglas, y destinadas, según lo requerido, a uno o más de los siguientes objetivos psicoterapéuticos principales:



*“En el espacio del grupo y en las escenas que allí devienen, dramatizadas o en acto, ese espacio dialógico del entre, en círculo, que no solo legaliza sino evita resignarse tanto a expresiones del afecto como de valores ético/políticos, lo verdadero, lo justo, lo bello, estas formas no discursivas permiten transformar las palabras y las proposiciones de la lengua en una enunciación plena.”*

*EL PSICODRAMA PSICOANALÍTICO Y SUS TÉCNICAS, Diagramas de Psicodrama y grupos, Cuadernos de Bitácora II. Compilación Ana del Cueto.*  
- cuadro de texto izq.

Dicho de otra forma, mediante el lenguaje corporal y la representación dramática exploramos formas de expresión menos convencionales y por tanto menos manipulables por nuestro propio yo censor.

Donald Woods Winnicott: REALIDAD Y JUEGO.

(1896, Plymouth UK - 1971, Londres, UK). Trata de reunir las bases que definen el acto del juego y su importancia dentro del aprendizaje, así como eje de socialización y formación de carácter del individuo.

El **juego**, es una toma de contacto con la **realidad** mediante la **ficción**.

*"En este punto deseo recordar que el rasgo esencial del concepto de objetos (...) es la paradoja y la aceptación de esta: el bebé crea el objeto, pero este estaba ahí, esperando a que se lo crease y que se le denominara objeto cargado. Yo traté de llamar la atención hacia este aspecto de los fenómenos transicionales, al afirmar que en las reglas del juego todos sabemos que nunca desafiaremos al bebé a que responda a la pregunta ¿creaste tú eso o lo encontraste?"*

*Ahora estoy en condiciones de pasar a formulación mi tesis (...) para usar un objeto es preciso que el sujeto haya desarrollado una capacidad que le permita usarlos. Esto forma parte del paso al principio de realidad."*



**John Kenn Mortensen (1978)**

*Ilustrador. Guionista, animador y director de programas televisivos infantiles. En sus cuidadosas ilustraciones podemos asomarnos a un maravilloso mundo de monstruos psíquicos casi siempre ocurridos en episodios de la infancia y el juego.*

## RESUMEN DEL JUEGO SEGÚN WINNICOTT.

Sintetizaremos su investigación en los siguientes puntos:

- a) La preocupación que caracteriza a la persona determinará su forma de jugar. El que juega habita una región no fácil de abandonar y donde no se permiten intrusiones.
- b) Esa zona no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo, pero tampoco se halla en el mundo exterior.
- c) En ella se reúnen objetos y fenómenos de la realidad exterior y se usan en deriva de la realidad interna. Sin alucinaciones, se adquiere el potencial de soñar y vivir un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior.
- d) Al jugar se manipulan fenómenos externos al servicio de los sueños, y algunos son dotados de significación y simbolismo.
- e) Hay un desarrollo de los objetos transicionales al juego, de este al juego compartido, y de él a las experiencias culturales.
- f) El juego implica confianza.
- g) El juego implica al cuerpo (manipulación de objetos, psicomotricidad, ...)
- h) Los instintos afloran y con ellos su cuestionamiento.
- i) El juego es en esencia satisfactorio. Aun así, puede llevar a un grado de ansiedad. Existe una medida de ansiedad que resulta insoportable y destruye el juego.
- j) El elemento placentero del juego contiene la inferencia de que el despertar de los instintos no es excesivo. Más allá puede llevar a la **culminación** o a la **frustración**. También incomodidad o reacción ante terceras personas. Esto variará según la capacidad de gestionar las experiencias.
- k) El juego es intrínsecamente excitante y precario. Radica en su acción recíproca, entre una realidad personal confrontada con una visión colectiva o compartida.

Repasemos los puntos. El **juego** implica la proyección de nuestro ser mediante el empleo de los lenguajes presentes en nuestra naturaleza. No sólo hemos de emplear la lingüística, nuestro medio más cómodo y habitual. Sino que hemos de desbloquear elementos de expresión, como podría ser la proyección de voz.



Del mismo modo que buscan también a hacerlo:



Así, logramos adquirir una conciencia que va de lo interno a lo colectivo, de dentro hacia afuera, retransmitido mediante la complicidad.

El factor **improvisación**, mal excluida dentro del catálogo de las grandes artes, es base de creación y la imaginación, también del favorable y beneficioso sentido de la crítica, llamado, *sentido común*. Una fase esencial del aprendizaje muchas veces reprimida obra del sacrificio del sistema completamente ses-

gado del entorno natural para el desarrollo de las personas y desvinculado totalmente de la búsqueda de la identidad propia y de los valores colectivos: empatía, solidaridad, apoyo mutuo y cooperación.

Esta desvinculación con el *-yo* y el *colectivo-* es preciso tenerla en cuenta de manera crucial para la erradicación de las decisiones que mal nos afectan.

El juego es la creación de un entorno seguro donde poder guardar, poner, representar y alterar todo lo que el individuo necesite comprender sin miedo ni juicios, para afrontar por fin, lo que se es imposible de ver.

Se pone en marcha al ser compartido, adquiriendo el valor de **consensuado**. Promoviendo la unión por la complicidad. Alcanzando sentimiento de libertad plena mediante la experimentación, sin consecuencias negativas.

“Ese juego debe de ser espontáneo,  
no de acatamiento o aquiescencia  
si se desea avanzar en la psicoterapia.”

**D.W.Winnicott. *Ralidad y juego.***

Cap.3 *Exposición teórica.* pág.61

### Apuntes sobre la *mística.*

Cierto profesor, maravillosa persona y docente, nos contó una vez en clase, cómo el arte se enunciaba como la llamada **magia blanca**. Que el arte, busca aquellas puertas y secretos lejos de nuestra vista para poder salir y entrar de ellas realizando su maravilloso e inesperado truco, su artificio. Buscando así una conexión entre el *artífice*, la *obra* y el *espectador*.

Y cómo la publicidad, podría instaurarse como la llamada **magia negra**, al abrir una puerta que conecta con nuestros pensamientos, y solicitar algo a cambio, atención y dinero, en este caso. Al igual que la magia negra obra en beneficio egoísta para quien la usa.

Lo que es cierto es, que nos conmovemos, lo que miramos tiene la capacidad de despertar algo en nosotros, o pasar de largo ante nuestras narices. El ser humano, empatiza, se entiende, se ve sin mirarse, se escucha sin hablar. Mediante sensaciones se puede tocar lo invisible. Y es eso precisamente lo que las artes buscan. Evocar una experiencia. Es por eso por lo que siempre se han encontrado del lado del *rito*, el *conocimiento*, la *interpretación*, de querer adentrarse más allá y explorar todos los límites de la conciencia.

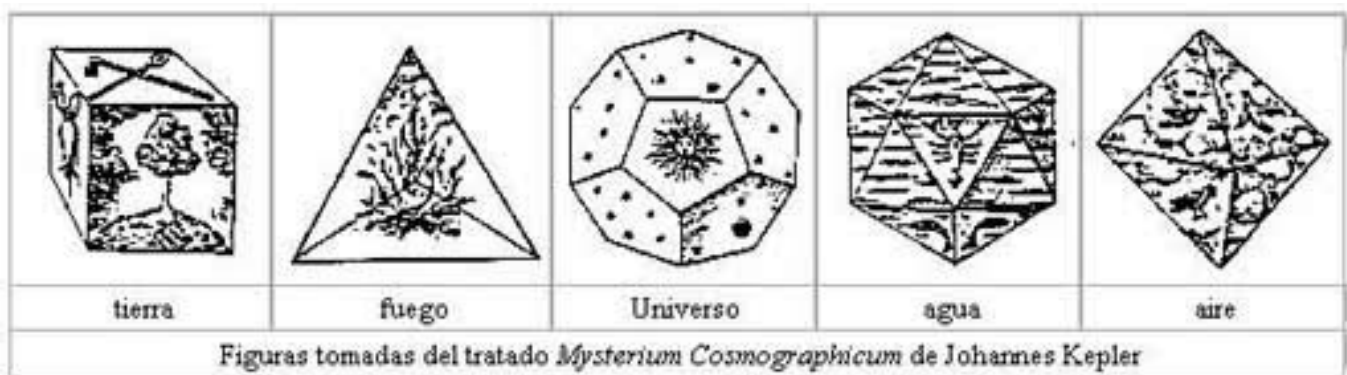
Se ha tratado siempre de desentrañar los misterios a través de todo tipo de explicaciones. Pero ya no sólo hablamos de respuestas a estos misterios, sino que háblanos también de la *interpretación*. Un reflejo clarísimo de nuestra impronta, dotando estos claros límites que nos separan del *cosmos* de poesía, lirica, metáforas, alegorías e inspiración.



Y todas encierran algo de **magia**. En ese sentido diré el que tan sólo disponemos de nuestra propia percepción, *y las frecuencias que ella domina*, como herramienta capaz de demostrar los fenómenos empíricamente. Una vara de medir echa a nuestro propio ojo. Y esta descansa levemente sobre nuestro imaginario.

Me divierte ver cómo personas dedicadas enteramente al estudio de las ciencias matemáticas se invaden de prejuicios cuando le hablas de conceptos menos tangibles. Paradójico, pues la física, las matemáticas, cuanto menos, se hallan en continua disputa con lo abstracto.

Imposible sostener que los filósofos no son los verdaderos precursores la física. Físicos y filósofos enuncian el mismo tipo cuestión primigenia. ¿Qué es la realidad? ¿Existe el tiempo? De qué se conforma verdaderamente la materia ¿Dónde se ubica la mente? Conceptos totalmente abstractos, listos para ser abordados empíricamente.

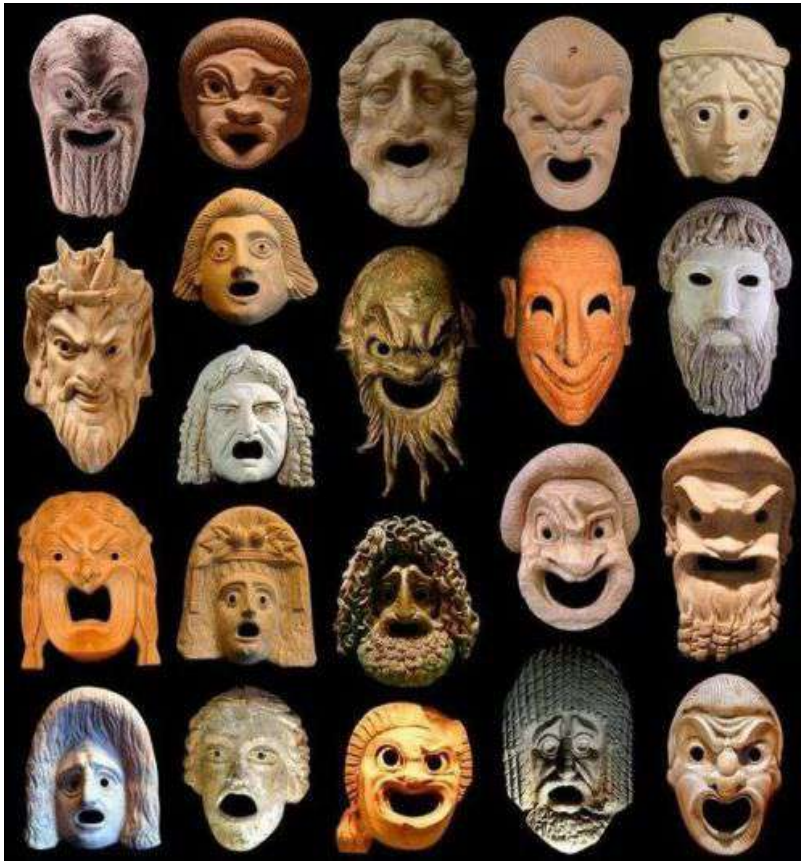


*Relación de los sólidos platónicos, que trataban de ofrecer una visual de las "partículas básicas" aislados mediante los principios de la geometría, entendida como la base del origen de las formas.*

Estas personas también imaginan el aspecto de la nada, de las partículas y de las cargas, sí, señoras y señores, con el poder de su imaginación. Le dan forma, los describen como algo esférico, o que vibra, o azul, o una fórmula numérica, pero inevitablemente lo visualizan para poder procesarlo. De alguna manera se crea un lenguaje que lucha por ser universal y por tener la primordial cualidad de ser interiorizado. La base del aprendizaje.

El imaginario colectivo. El no lugar de los arquetipos psíquicos del que habla **Marc Augé**.

Del legado de todos ellos lleva ocupándose desde sus inicios la historia del arte.



*El uso de máscaras en el teatro griego antiguo dio origen al culto dionysíaco en el siglo VI a.C.*

*Thepís fue el primer poeta de la Grecia clásica en usar Máscaras. Gracias a ellas los actores podían interpretar varios papeles, así también el público alejado podía ver mejor la expresión de estos.*

*Esta característica también tiene su raíz en el ritual religioso. A pesar de su origen su uso sirvió para varios propósitos prácticos. Gracias a los distintos tipos de máscaras un actor pudo representar dos papeles fácilmente y proporcionaba información sobre la edad, el estado de ánimo y el rango de un personaje.*

Antonio Marín Segovia  
*Máscaras en el teatro griego y romano. Origen del teatro.*

[www.flickr.com/photos/antoniomarin-segovia/](http://www.flickr.com/photos/antoniomarin-segovia/) Recuperado: 20/07/18

El **teatro** es una forma de representación de ellos, pues podemos comparar la llamada *magia de la transmutación* cuando el actor/actriz encarna en su propia piel al personaje, dotado de carga simbólica, un ejemplo casi fotográfico de un conjunto de saberes y competencias de un ser imaginario. Como un depositario de nuestros anhelos o repudios. Dotar un ser con una forma determinada, descargando todo tipo de atributos. Los héroes, las criaturas mitológicas, los ideales, las causas, los santos, las deidades, los astros, todos, han servido como depositario a lo largo de la existencia humana de nuestra propia forma de captarlos. Además, se lleva a cabo la escenificación del mundo, tanto exterior como interior.

## OBJETIVOS

### 2.1 Qué es y qué pretende el *Psicopompós*.

**Psicopompo** es un ser que en las mitologías o religiones tiene el papel de conducir las almas de los difuntos hacia la ultratumba, cielo o infierno. La voz proviene del griego

ψυχοπομπός ó *psychopompós*) que se compone de *psyche*, "alma", y *pompós*, "el que guía o conduce".

Estas criaturas están asociadas principalmente con determinados animales, espíritus, deidades, ángeles o demonios que están representadas a través de los siglos.

Algunas culturas consideran que una función del chamán es actuar también como **psicopompo**, y no sólo acompaña al más allá, sino que también al renacimiento. Frecuentemente saca al alma del de espacios muertos **-limbo** en la terminología católica- donde se encuentra atrapada y no reconoce que ha "desencarnado".

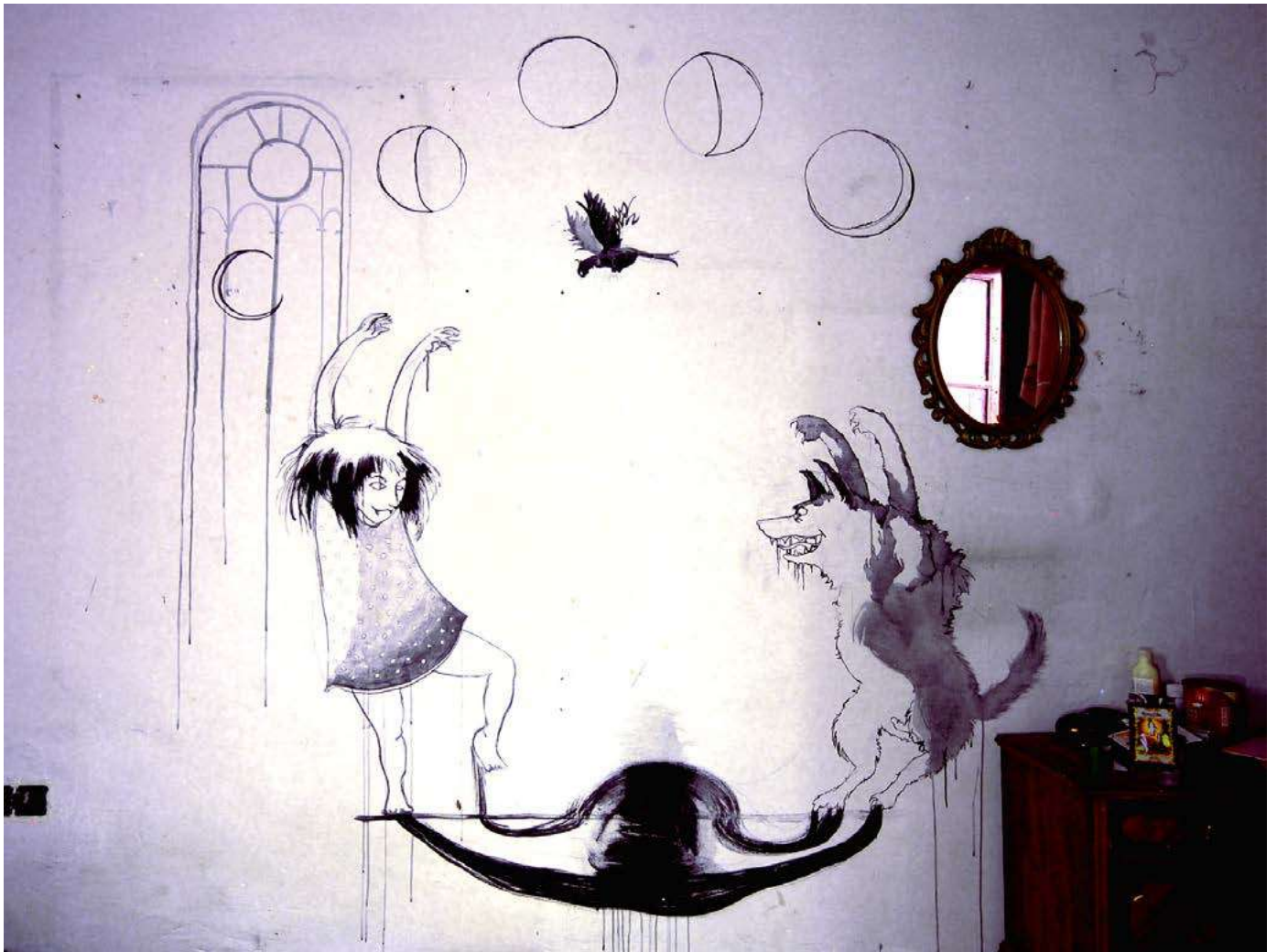
El **perro**, especialmente **negro**, es una de las figuras más representativas de un **psicopompo**.



La artista sinestésica **Pamela Colman-Smith, Pixie** (1878-1951) creó un *new concept* de las cartas del Tarot, re ilustrándolo basándose en el lenguaje del Tarot Hermético

**El Ermitaño.**





*Criptonesia. Mi sombra y yo. Los perros negros. Pintura mural. La autora.*

Estos son algunos ejemplos diversos de **psicopompo**:

- **Mitología maya:** El jaguar (Balam).
- **Mitología egipcia:** Anubis. Las golondrinas (aves de Isis).
- **Mitología griega:** Caronte, Hermes, Hécate.
- **Mitología nórdica:** Las Valquirias para los caídos en la guerra.
- **Mitología celta irlandesa:** los cuervos, por su relación con Morrigan.
- Entre los **arévacos y vacceos** el buitre al ingerir el cadáver del guerrero muerto en combate.
- En la cultura de **lusitanos y vetones** (cuyas algunas de sus divinidades son compartidas) la lechuza, el lobo, la yegua o la cabra son animales psicopompos. La lechuza en particular se la presenta en esta zona desde el Calcolítico y el Bronce Atlántico con ídolos de dos grandes ojos.

**El *Psicopompós* es un juego que pretende llevar a escena los conflictos, intereses y todo lo que se les pueda llegar a ocurrir de sus participantes, mediante roles de arquetipo dentro de un teatro de marionetas. Para ponerlo en marcha hay unas reglas, que derivan de los tradicionales juegos de mesa y el juego de cartas del Tarot.**

Los elementos que van surgiendo a lo largo del juego mediante el azar, dan forma a la narración que construyen sus participantes. Estos elementos de juego están ideados para guiar y ayudar a construir una historia o cuento.

Es decir, *guiar la psique*, hacia un entendimiento más elevado.



Modelo de logo para el *Psicopompós* o *juego de las alegorías*.

Las imágenes del *Libro de Juego* empiezan a conformarse a través de fotografías tomadas en varias expediciones a la **Fundación Rodríguez-Acosta**.

## 2.2. Competencias y utilidades.

Este juego trata de adaptarse a las necesidades de quien lo use (edad, contexto, interés), pues su base es la autogestión y creatividad. ¿Esto qué quiere decir? Que el proyecto contiene un **Libro de Juego**, y en él mediante unas instrucciones explica como cualquiera por sus propios medios puede construir su propio juego **Psicopompós**, y anima a la creación de personajes, atributos y escenarios propios, dando pistas sobre cómo hacerlo.

Recuerdo que cuando era pequeña, uno de mis juegos favoritos era construir precisamente teatros con cajas de cartón o corcho. Creando ranuras, podía introducir fondos diferentes pintados en cartulina. Y mis personajes, que casi siempre eran cuatro, existían en varias versiones según su estado de ánimo. Esto no es más que la evolución del mismo juego y mi propia fijación por las representaciones, así que creo que puede aplicarse en múltiples contextos y con variedad de número de personas. Su uso oscila de lo más personal a lo más grupal. Puede plantearse como algo íntimo o como un espectáculo, aunque siempre tendrá algo de las dos cosas contenidas en su praxis.

-Lúdico

-Actividad grupal

-Cooperación

-Creatividad

-Sensibilidad

-Aprendizaje

-Terapia

-Empatía

## 3.1. Cómo se desarrolla.

El **arte terapia** rompe con el dictonimia **genio-espectador** y rompe con el arte entendido como la **sociedad del espectáculo**

Dicha *sociedad del espectáculo*, donde todo transcurre delante de nuestros ojos sin que podamos hacer nada, se apoya en una vanguardia, el **star system** del arte, marginando a la mayoría de seres humanos de la experiencia artística y convirtiéndolos en **consumidores pasivos**. Por eso quiero apostar por las cualidades creadoras intrínsecas de cualquier persona, sea quien sea.

En un principio, la idea principal era hacer un **libro** que jugará con la **palabra** y la **ilustración**, permitiendo viajar mediante la sugestión a los lectores, pero la interacción no acababa de completarse, pues el receptor no podía contestar de forma directa el dialogo abierto por el libro.

**El libro** inicial, debería de ser una especie de **Codex Sepherianus**, que mostrara un diario viajando a lo largo de un universo simbólico. Es a simbología podría cobrar vida si de alguna manera era interpretada, si de alguna manera pudiese circular libremente para que quien las viera pudiese construir una historia. Así se sugirió el juego.

***La société du spectacle.***  
Ensayo filosófico, 1967.  
Guy Debord.



### 3.2 Planteamiento técnico.

El juego se compone de diferentes elementos, y para realizarlos se han de seguir muy diversos tipos de técnicas artísticas.

La finalidad es que sea interactivo, que contenga luz en movimiento y sonido, adquiriendo así un valor audiovisual que se pone en marcha al ejecutarlo como una **performance**. No reproducible en diferido a no ser que la sesión sea grabada, no siendo esta la cuestión principal de la obra en sí.

**El proyecto *Psicopompós* contiene:**

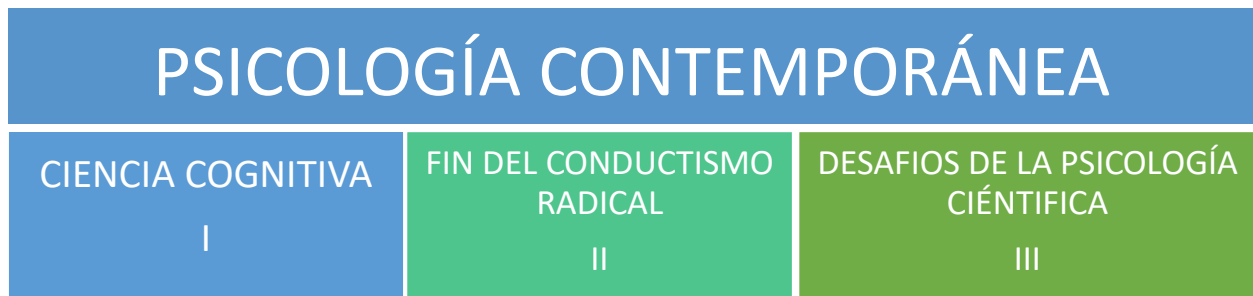
- Un libreto introductorio, ***Libro de Juego***, que define el juego y revela sus instrucciones.
- ***Tablero***, para colocar como un mapa los elementos de juego.
- ***Espacio de representación***, una estructura no perecedera para llevar a cabo el factor psicodramático del juego.
- ***Cartas de Atributos***, unas cartas diseñadas para otorgar “instrumentos y herramientas” a sus participantes.
- ***Arquetipos***, a modo de marionetas. Diseño de personajes propios para poder animarlos y jugar con ellos durante la función.
- ***Escenas***, escenarios para colocar dentro del *Espacio de representación*. Contextualizan los actos de la función.
- ***Palabras***, palabras comodín a modo de letreros que se encuentren ocultos en una caja y se escojan al azar cuando los participantes necesiten un pie de guion para no perder el hilo.
- ***Diario***, un cuaderno que permita escribir los sucesos improvisados en el teatro y poder darle forma y convertirlos en cuentos o historias.
- ***Caja***, una caja que permita guardar todos estos elementos y que el juego pueda viajar sin problemas a todas partes.

# JUSTIFICACIÓN

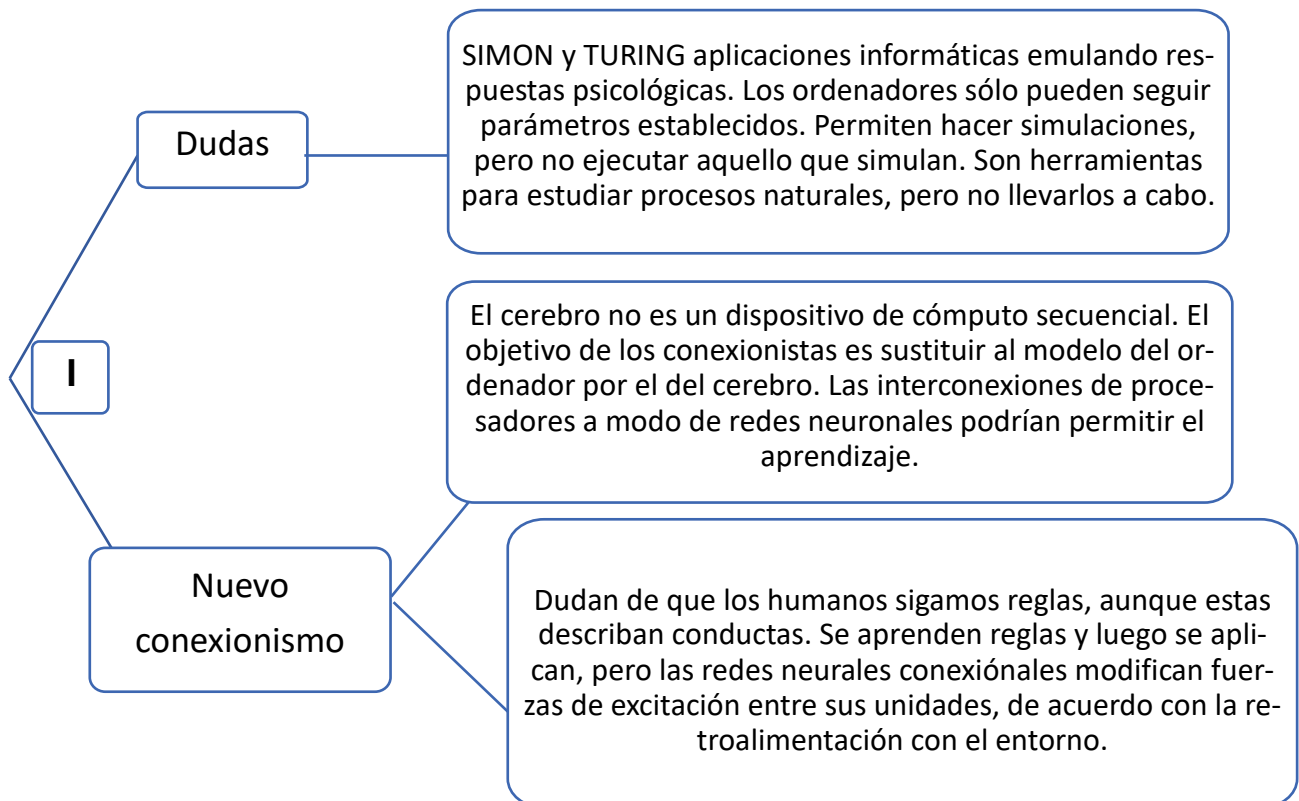
## 4.1. Aspectos de la psicología

### 4.1.1 Psicología contemporánea

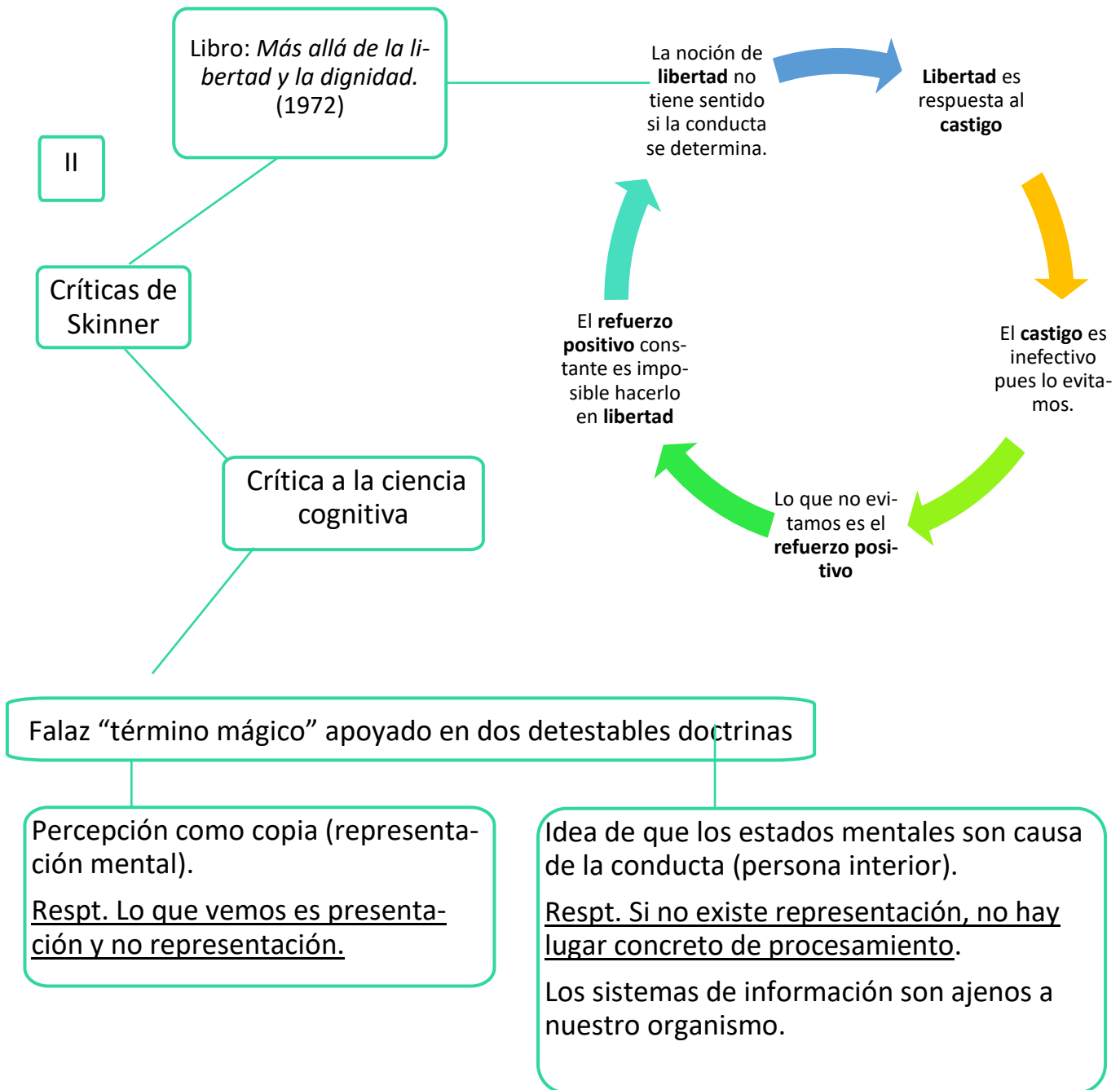
Vamos a sintetizar brevísimamente el apartado de psicología contemporánea del libro *Historia de la psicología* de **Thomas Hardy Leahey** (1942, Richmond, Virginia, USA).



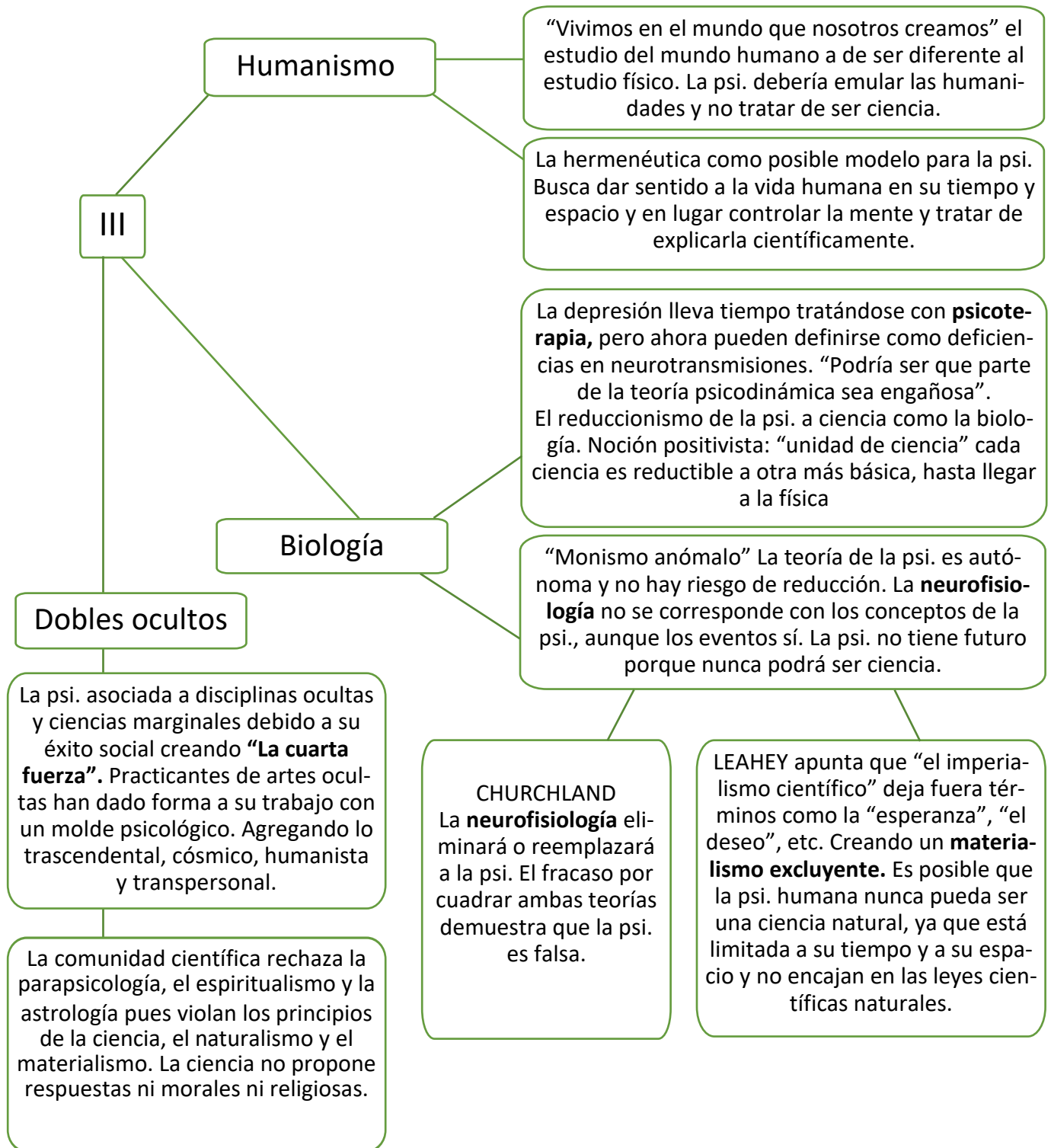
- I. La mente funciona mediante el aprendizaje y la conexión secuencial de las neuronas se realiza en paralelo.



II. Se marca el fin de esta corriente basada en el aprendizaje como la imposición de una conducta.



III. Por su parte, La Neuroestética, concepto creado por el neurocientífico Semir Zeki, del University College de Londres, no pretende proporcionar una explicación completa de la neurología de la belleza, sino que busca crear un marco de estudio desde un punto de vista multidisciplinar.



“Como todos sabemos, la figura de Pavlov (1849, Riazán-1936, Leningrado) y su trabajo ha sido fundamental para el desarrollo y fortalecimiento de la psicología como ciencia. Para Pavlov, el descubrimiento de los reflejos condicionados fue también muy importante en su vida académica y científica, pues dedicó 34 años de su vida (desde 1902 hasta 1936) al estudio de las funciones de la corteza cerebral por el método de los reflejos condicionados.

El punto fundamental de la enseñanza de Pavlov era que toda la actividad nerviosa de un animal tan sumamente organizado como un perro, incluyendo su “actividad psíquica”, estaba basada en la acción refleja. Así, aún el comportamiento más complicado de un perro no era nada más que una respuesta -efectuada por el sistema nervioso- del animal a ciertos estímulos que actuaban sobre él, tanto dentro como fuera de su cuerpo (Babkin, 1949).

Pero su descubrimiento, el punto de inflexión que le llevo a enfrentar el estudio científico de la llamada “secreción psíquica”, ha sido contado y transmitido por Pavlov y sus discípulos de una forma, llamémosla “oficial”; sin embargo, nuevos estudios demuestran que la historia no es como nos la contaron.

Empecemos por recordar la “historia oficial”. Dentro del laboratorio de Pavlov y alrededor de los experimentos del aparato digestivo de los perros surgió un nuevo hecho, del cual todos se percataron, los perros no sólo segregaban jugo gástrico cuando la comida estaba en la boca, sino también cuando veían la comida e incluso cuando veían al cuidador que les proporcionaba el alimento. Se le denominó “secreción psíquica”, pues se pensaba que dependía del estado psicológico del perro ante la espera de la comida (Fernández, 2006).

Dos discípulos de Pavlov empezaron a interesarse por el tema: primero fue Wolfsohn y luego

Snarski, quienes consideraban que había procesos mentales en el animal. Wolfsohn empezó los estudios de los reflejos psíquicos en 1897, comprobando que la composición de la saliva que obtenía del perro variaba según el estímulo que introducía en la boca del animal, de modo que una comida seca producía una saliva muy acuosa, y otros alimentos producían una saliva rica en moco, adaptándose al tipo de alimento. También comprobó como la respuesta salival podía variar tan solo con la estimulación visual. Al ver arena, el perro al que previamente se le había dado arena, producía el mismo tipo de saliva que la que producía cuando se ponía la arena en su boca.

Snarski fue más allá, pues consiguió la secreción psíquica con estímulos arbitrarios o artificiales, así al teñir un ácido de negro y dárselo al perro, podía lograr que posteriormente ante la presencia de agua teñida de negro el perro produjera una abundante saliva, como la que producía para defenderse del ácido. Para Snarski la explicación era subjetiva, centrada en los deseos, sentimientos y pensamientos del perro (Fernández, 2006). Pero para Pavlov eran “absurdos e inútiles” los intentos de penetrar en el mundo interior de los animales y tratar de adivinar sus deseos, sensaciones y gustos (Asratian, 1949). Snarski fue autorizado a presentar su tesis, pero no logró llegar a un acuerdo con Pavlov, quien prefirió permanecer como un fisiólogo puro, observador y objetivo, alejándose de la postura psicológica. No obstante, la cuestión no se limitó a la tranquila renuncia de Pavlov de la psicología como ciencia, sino que surgió en él un sentimiento de hostilidad irreconciliable hacia esa injustificada “aliada de la fisiología”.

Según las diferentes biografías de Pavlov, hechas por sus discípulos: Babkin (1949), Asratian (1949) y Frolov (1976), la historia es básicamente la misma y está basada en la narración de los hechos que hizo el mismo Pavlov en su introducción a *Veinte años de experiencia en el*

*campo de la actividad nerviosa superior*, y dice así: “Comencé a estudiar el problema de la excitación psíquica de las glándulas salivares con la colaboración de mis colegas, los doctores S. Wolfsohn y A. Snarski. Mientras que Wolfsohn había obtenido nuevos datos que conferirían gran importancia al tema estudiado y se relacionaban con los detalles de la excitación psíquica de las glándulas salivares, Snarski, por el contrario había emprendido el análisis del mecanismo interior de esta excitación, partiendo de posiciones subjetivas, es decir, teniendo en cuenta la imaginada vida interior del perro por analogía con la nuestra (habíamos realizado los experimentos con perros), así como sus pensamientos, sensaciones y deseos. Esto originó un episodio único en los anales de nuestro laboratorio. Empezamos a opinar de muy distinta manera sobre la explicación de esta vida interior y, a pesar de nuestros esfuerzos, nos fue imposible llegar a un compromiso o a cualquier conclusión común, contrariamente a la costumbre de nuestro laboratorio donde, por lo general, las contradicciones y discusiones encontraban siempre una solución con nuevos experimentos emprendidos de común acuerdo. El doctor Snarski se mantuvo en su punto de vista subjetivista. Por lo que respecta a mí, sorprendido por el carácter fantástico y por la inutilidad científica de tal actitud ante el problema a resolver, comencé a buscar otra salida a esta difícil situación” (Pavlov, 1993, p. 103-104).

Esto le llevó a oponerse a la interpretación psicológica del tema y a enfrentar la investigación de forma puramente objetiva, como Pavlov mismo decía “Elegimos mantener en nuestros experimentos una posición puramente objetiva con respecto a los llamados fenómenos psíquicos y sobre todo intentamos disciplinar nuestros pensamientos y nuestro lenguaje para no identificarnos con el estado imaginario mental de los animales y limitar nuestra tarea a la observación exacta y a la descripción de los efectos de los objetos a distancia sobre la secreción

de las glándulas salivares” (Fernández, 2006, p.53)

La decisión fue tomada pero no sin ciertas resistencias, tanto dentro del propio laboratorio como dentro de las fuerzas de opinión pública e institucional, e incluso dentro de sí mismo, Pavlov vivió una batalla interior. Finalmente, Snarski abandonará el laboratorio y se replanteará la investigación según esa visión objetiva. Pavlov, con ocasión de un homenaje tributado a Thomas Huxley en Londres en 1906, se referirá a un joven médico -Snarski- que conociendo los métodos de investigación científica no pudo seguir adelante en el estudio de la psiquis con un procedimiento objetivo. Para Pavlov fue sorprendente que Snarski rechazara todos los argumentos que le expuso cuando le presentó los planes de investigación de la vida psíquica, utilizando los mismos métodos objetivos que habían empleado en el estudio de problemas fisiológicos (Fernández, 2006, p. 53-54).

Entre los años de 1894 y 1897, Pavlov desarrolló la concepción del sistema digestivo como una “fábrica química muy compleja”. En los estudios de las glándulas gástricas y pancreáticas, la caprichosa psique jugó un papel central, pero sólo hasta los años 1897-1904 se desarrolló una importante transformación en el laboratorio de Pavlov y el estudio, hasta entonces menor (como línea de investigación) de las glándulas salivales, propició una nueva y reveladora era en el laboratorio de Pavlov.

En el período de investigación sobre las glándulas gástricas y pancreáticas, el laboratorio funcionaba como un sistema cerrado, con un jefe, que con seguridad y autoridad, presidía la interpretación de los experimentos conducidos por practicantes sin mayor experiencia. Mientras que, en la investigación sobre las glándulas salivales, el laboratorio, como sistema, tuvo que abrirse y exponerse a perspectivas exteriores

aportadas por dos practicantes claves, con experiencia en la psicología y la psiquiatría contemporánea, para tratar de explorar y entender la “mente de las glándulas”.

**Rozo, J. (2014, 17 de marzo). Pavlov y los reflejos condicionados: la verdadera historia sobre un descubrimiento.** *Revista Psicología Científica.com*, 16(4). Disponible en: <http://www.psicologiacientifica.com/pavlov-reflejos-condicionados-verdadera-historia>

Es complicadísimo aunar las diferentes y opuestas miras de las teorías de la psicología. En función de la historia, han ido madurando, fusionando, evolucionando o eliminando numerosas corrientes ideológicas mediante la experimentación, en muchos casos parcial o con algún tipo de limitación.

Es por eso por lo que, aunque hace unos pocos años atrás en Occidente apareció una corriente que trataba de desvirtuar parcialmente el **psicoanálisis** debido a la presencia de nuevas estrategias ofrecidas por la **neurociencia**, tanto en Europa como en EE. UU. ha surgido un renovado interés por el psicoanálisis, dado los planteamientos surgidos descritos en el último esquema (III) desde el punto de vista *humanista y biológico*.

Lo que es seguro es que el papel de la **psicoterapia** coadyuva y acompaña los procedimientos de la *psicología* y la *psiquiatría*, a modo complementario en sus respectivas áreas de trabajo.

Cómo se cuestionaba Eduard Punset:  
¿Cómo vamos a entender la mente, si nuestra herramienta para entenderla es nuestra mente?



## 4.1.2 Psicoterapia y arte terapia.

Haremos un breve resumen. La psicoterapia es una forma de intervención social que busca la mejora de la salud del mental.

Tratamiento científico, que, a partir de manifestaciones psíquicas, promueve el logro de cambios o modificaciones en el comportamiento, la salud física y psíquica, la integración de la identidad psicológica y el bienestar de las personas o grupos.

Impartido por un profesional, aborda diferentes trastornos, habiendo realizado una formación específica, y en una institución reconocida con programas de formación acreditados.

Existen muy diversas escuelas de pensamiento e investigación a partir de las cuales se desarrollan variedad de enfoques terapéuticos basadas en los principios y pilares filosófico/científicos sobre los que se apoyan.

La enumeración de tipos de escuelas es demasiado extensa. Así que las diferenciaremos según los objetivos que se persiguen.

Terapia cognitiva	Terapia de la conducta	Cognitivo-conductual	Modificación de conducta	Terapia humanista
<ul style="list-style-type: none"><li>•modificar los esquemas de pensamiento</li><li>•modificar procesos de relación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•modificar la funcionalidad de la conducta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•mezcla ambos planteamientos, ya que en sus fundamentos permiten complementarse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•aplicada al ámbito clínico, y no-clínico en una perspectiva conductual. Ejm. La política, la presión social.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•conseguir un «ajuste creativo» en la interacción centrándose en la experiencia.</li></ul>

Entre los beneficios asociados a estas intervenciones, la APA (American Psychologist Association) subraya su capacidad para aliviar síntomas, reducir la probabilidad de recaídas, mejorar la calidad de vida, promover el funcionamiento adaptativo, así como facilitar el hábitos saludables.

También hace referencia a la psicoterapia entendida globalmente, incluyendo cinco grandes categorías: terapia conductual, terapia cognitiva, terapias humanistas, psicoanálisis y terapias dinámicas, y terapia integrativa (u holística), y define el término como: 'la aplicación informada y deliberada de métodos clínicos y

posicionamientos interpersonales, derivados de principios psicológicos establecidos, con el propósito de ayudar a las personas a modificar sus conductas, cogniciones, emociones y/u otras características de personalidad en la línea que los participantes estimen conveniente’.

Una variable que se interpone en el camino de la evaluación de los resultados es maduración propia de los sujetos con el paso del tiempo. El resultado se relaciona con la experiencia de la vida y con el enriquecimiento de lo cotidiano.

**Extraído de: *Resolution on the Recognition of Psychotherapy effectiveness - Approved August 2012*, artículo en inglés, traducido al español en el sitio web del Colegio Oficial de Psicólogos (Madrid).**

En muchos casos, salvo en la esquizofrenia y la bipolaridad, la psicoterapia demuestra ser mucho más efectiva que el empleo de psicofármacos.

***El grano y la Criba de los tratamientos psicológicos.* Marino Pérez Álvarez y José Ramon Fernández Hermina. Revista *Psicothema*. 2001. Vol 13, nº3, pp523-529 Universidad de Oviedo.**

### Terapias artísticas.

Se trata de intervenciones terapéuticas que utilizan en su metodología alguna disciplina artística.

Están basadas en los rasgos expresivos y creativos de la obra, aquellos componentes subjetivos que generan las dinámicas de lo imaginario. El énfasis no está en el resultado sino en el proceso. Estas dinámicas creativas generan en el sujeto una actitud espontánea de vivir el aquí y el ahora.

El movimiento, la música, color, la forma y la línea actúan como sintetizadores de los procesos, y pueden dar respuesta al comportamiento del sujeto creador. Si bien la verbalización puede darse de manera espontánea en el transcurso de una sesión, los lenguajes del arte como terapia ofrecen una comunicación no verbal, evitando la racionalización. La obra-objeto se considera como una extensión del sujeto.

A través de ellas el individuo puede contar con la posibilidad de transformación. Invita a las personas o grupos a ingresar a un espacio creativo donde podrán expresarse a través de diferentes modalidades, identificar y potenciar sus recursos, fortaleciendo su capacidad de imaginar y solventar dificultades.

Surge como método para ampliar el alcance de las experiencias humanas, para desarrollar la intuición y la sensorialidad y un área donde las experiencias pueden ser elegidas, variadas y repetidas a voluntad.

Basada en la capacidad que tienen los seres humanos de llegar al conocimiento mediante el hacer. El hacer arte, permite que la verdad se manifieste a sí misma.

Una vez que la realidad se halla fuera de nosotros, y pasa de ser un concepto abstracto a tener una forma física, podemos enfrentarnos a ella.

Esta disciplina está siendo aplicada como tratamiento complementario a las terapias tradicionales y ha realizado aportes significativos no solamente en el área de la salud y la salud mental, también en el ámbito educacional y en centros comunitarios y sociales.

Diferentes tipos de terapias artísticas:

**Arteterapia:**

Consiste en la utilización de las artes plásticas

**Teatroterapia:**

El teatro terapéutico contiene técnicas teatrales como el psicodrama, el teatro de Augusto Boal, Stanislavski, Grotowski, juegos de improvisación, clown, risoterapia, juego de rol, trabajo con escenas, etc.

**Musicoterapia:**

Utilización de la música y/o de sus elementos: sonido, ritmo, melodía y armonía.

**Danzaterapia:**

Danza y movimiento con fines terapéuticos para alcanzar la integración de procesos físicos, en la memoria y las emociones.

Teniendo en cuenta la función catártica del arte, para convertirlo en terapia, tan sólo se necesita al artífice de un hilo conductor, unas pautas, y una metodología sostenida sobre unos objetivos y una ética.

## 4.2. El arquetipo. Mito e Historia del Arte.

Los primeros psicoanalistas intentaron retratar los mecanismos por los que el inconsciente afecta en nuestra manera de pensar y actuar.

Estas explicaciones suelen centrarse en los individuos y, en el caso de la teoría de Sigmund Freud, servían para explicar la naturaleza de ciertas patologías.

Sin embargo, hubo un investigador que fue más allá de las funciones fisiológicas que explican el comportamiento. **Carl Gustav Jung** (1875- 1961) transportó el psicoanálisis a un plano en el que los fenómenos ancestrales que se producen a nivel colectivo en las diferentes culturas y sociedades dan forma a nuestra manera de ser. Y lo hizo a través de un concepto llamado **arquetipo**.

**Los arquetipos representan el inconsciente colectivo** que compartimos todos los seres humanos independientemente de nuestra cultura, de nuestro sexo biológico o del contexto histórico, según la teoría desarrollada por el discípulo rebelde del controvertido Freud.

Estos se manifiestan de forma repetida en los **sueños**, en los **relatos**, en las **artes** y en los **mitos** (incluyendo las religiones) de todas las culturas de todos los tiempos. Se dice de ellos que tienen un carácter universal y que representan el componente hereditario de la psique humana.

Según los planteamientos iniciales los **arquetipos** se corresponden con disposiciones cognitivas, emocionales y conductuales que se activan en determinados momentos. Sin embargo, el modo específico en el que se manifiestan depende en buena medida de las experiencias que nos conforman.

Jung desarrolló los arquetipos en su obra *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*, escrito entre 1933 y 1955, y supondrían un conjunto de obras incluidas en el primer tomo del noveno volumen de su Obra completa.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Obra\\_completa\\_de\\_Carl\\_Gustav\\_Jung](https://es.wikipedia.org/wiki/Obra_completa_de_Carl_Gustav_Jung)

Es una explicación que da forma a las experiencias que hemos adquirido como innatas y provienen de los primeros antepasados. No nos desarrollamos de manera aislada a la sociedad, sino que el contexto cultural nos influye, transmitiendo esquemas de pensamiento heredados.

Los *símbolos* y *mitos* que parecen estar en todas las culturas conocidas son para Jung una señal de que todas las sociedades humanas piensa y actúa a par-tir de una base cognitiva y emocional.

La propia existencia de los arquetipos sería una evidencia de que existe un **inconsciente colectivo** que actúa sobre los individuos a la vez que lo hace la parte del inconsciente que es personal.

Son, de alguna forma, patrones de imágenes y símbolos recurrentes que aparecen bajo diferentes formas y que van de generación en generación.

Para ciertos psicoanalistas, se trata de aquello que hace que ciertos roles y funciones aparezcan en productos de la cultura tan distintos como *La Odisea* y la película *Matrix*. La existencia de los arquetipos es utilizada por terapeutas para detectar conflictos internos entre el inconsciente y la parte consciente de la mente.

Hay ciertas formas de clasificar los distintos arquetipos. Por ejemplo, existen **eventos** arquetípicos como el *nacimiento* o la *muerte*, **temas** arquetípicos como la *creación* o la *venganza*, y **figuras** arquetípicas, como el *viejo sabio*, etc.

Vamos a solventar este apartado con un pequeño juego visual. Citaremos algunos de los *arquetipos* definidos dentro de la terapia de Jung y los relacionaremos a través del mito y algunas de sus representaciones artísticas.

## Persona

La palabra **persona** proviene del latín, y significa **máscara**, referida al uso de estas en el teatro. La **persona** representa nuestra imagen pública. Es la máscara que nos ponemos antes de salir al mundo externo. Se inicia siendo un arquetipo, con el tiempo la asumimos, llegando a ser la parte de nosotros más distante del inconsciente colectivo.

Positivo: *La buena impresión* que todos queremos dar al satisfacer los roles que la sociedad nos exige.

Negativo: Podríamos llegar a creer que realmente somos lo que pretendemos ser.



*Vengeance is Sworn*, 1851.

**Francisco Hayez**

## El Ánima y el Animus.

**Ánima:** la parte femenina en el hombre.

**Animus:** la parte masculina en la mujer.

Habla del rol de género. Para muchos está determinado por el género físico. Bajo mi punto de vista se trata de una afirmación errónea.

Jung pensaba que en realidad todas somos bisexuales por naturaleza. No comenzamos a sentirnos diferenciados mediante el género hasta la llegada de influencia social. Los roles de géneros impuestos actualmente vienen dados modelo de producción neocapitalista que se distingue del anterior en el liberalismo económico radical. Estas bases se asientan en la tradición heteronormativa, patriarcal y el núcleo familiar como célula de control de pensamiento.

Jung creía que si solo se desarrollaba una identidad de género significaba sólo la mitad de nuestro potencial. De ahí estos dos arquetipos.

Unidos se les conoce como *syzygy*.



Principio de Polaridad-Dualidad. *Yin-Yang*.

**Mitología de la génesis china.**

## El hermafrodita.



*La mujer barbuda (Magdalena Ventura con su marido)*, 1631. José de Ribera

Símbolo de la totalidad psíquica. La unión de los opuestos. Fruto del amor ilícito entre Hermes y Afrodita, Hermafrodito al crecer llegó a ser un hermoso joven que, al bañarse en un lago, la ninfa Salmacide se enamoró de él, lo abrazó y lo arrastró al fondo. La ninfa le rogó a los dioses que nunca separaran sus cuerpos, lo cual le fue concedido uniendo sus cuerpos para siempre en un solo ser de doble sexo.



## La sombra.

Está formada de pensamientos acallados, instintos y deseos. También por las debilidades. Es el remanente amoral de nuestro pasado no evolucionado. La aceptación de la misma es un reto imprescindible para el autoconocimiento.



---

*El lago de los cisnes.* El brujo *Rothbart* se muestra al principio de la danza como un ser salvaje que surge de la oscuridad e imita los movimientos en la sombra de los protagonistas. **Basado en el cuento *Der geraubte Schleier* (El velo robado) de Johann Karl August Musäus.**



*“Hay más misterio en la sombra de un hombre caminando un día soleado, que en todas las religiones del mundo”.*  
**Giorgio de Chirico.**

---

*Piazza*, 1913. **Giorgio de Chirico.**



Pantocrátor, (el todo creador), 558-563 d.C.  
Santa Sofía de Constantinopla.



## El padre.

Representa la autoridad, la protección, la ley y la disciplina. Se asocia con el orden, el dominio y la producción (estado). Frecuentemente se manifiesta como un rey en cuentos populares. Se trata de una figura de autoridad que busca inducir miedo y respeto.



*Billetes de dólar intervenidos, obra contemporánea y anónima, vista en la red.*



## El embaucador.

El embaucador se manifiesta en facetas como el bufón, el mago o el loco. Representa la inteligencia o el conocimiento secretos, que emplea para engañar a otros y para poner en jaque las normas establecidas. Es muy relevante en la mitología, una de las deidades que primero nos viene a la mente es el dios vikingo Loki.



---

*La buonavventura, 1595.*

**Michelangelo Merisi da Caravaggio.**

La pitonisa roba los anillos del con-  
fiado hidalgo mientras le distrae  
leyéndole el futuro.



## El guerrero.

También llamado héroe, representa la valentía, la fuerza y el talento. Las connotaciones negativas son la arrogancia, la agresividad y la competitividad. Este personaje lleva a cabo una gran búsqueda para realizar su destino.

---

*Ronin Yazama, 1839-1892.*

**Tsukioka Yoshitoshi.**



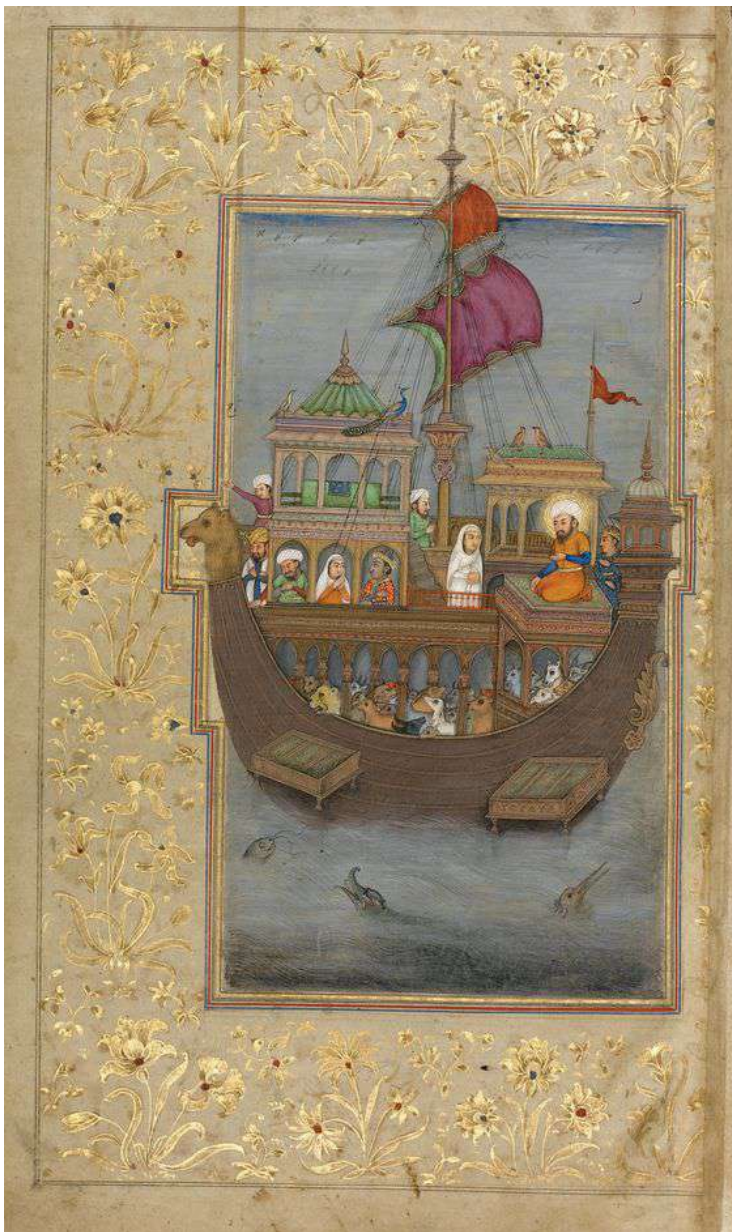
**El niño.** Nuestro principio ignorante e inocente. Con todo nuestro potencial mostrándose como un camino hacia delante.

**El sabio.** La vejez nos muestra su lado lleno de experiencia y conocimiento.

***Cobbler Studying Doll's Shoe, 1921.***  
**Norman Rockwell.**

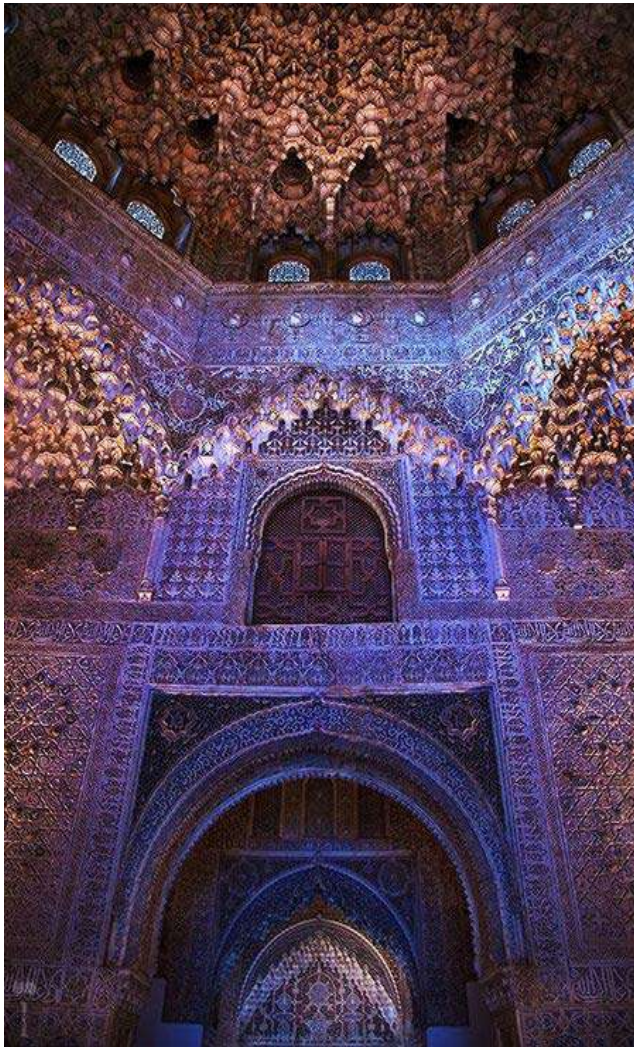


Además de los personajes, temas o motivos, también se repiten hechos relevantes de la mitología y en otras creencias o fuentes. El génesis, el apocalipsis y el diluvio o inundación, característicos no sólo del ciclo mitológico cristiano.



***El diluvio Universal.***  
**Hoja de manuscrito del**  
**periodo Mughal, India.**  
**Reinado de Akbar. S. XVII**





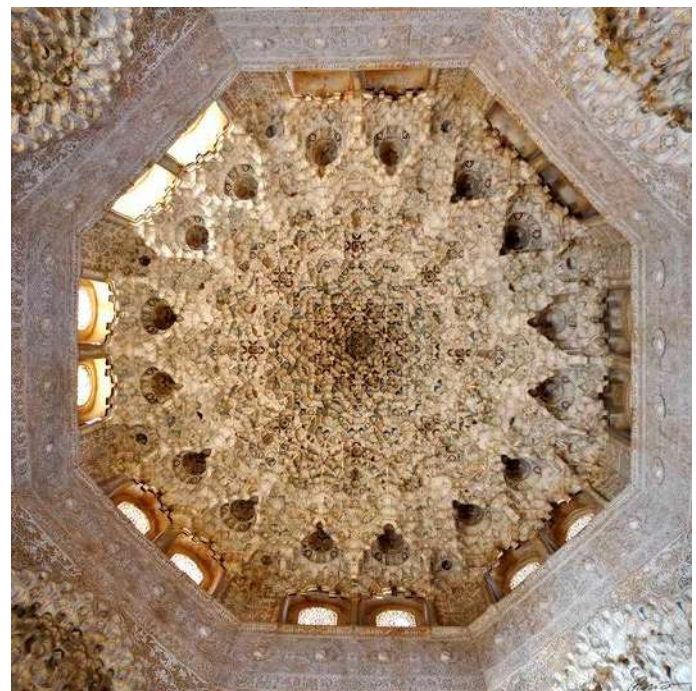
El arquetipo principal es el Mandala. Es la armonía perfecta de los opuestos, la integración total. Todo coexiste simultáneamente. Esta totalidad es la memoria de la humanidad y el alma del universo. Expresa a la deidad y al yo. Está presente en infinitud de contextos. Se trata de formas concéntricas basadas en la geometría.

*¡Cuántos arcos se elevan en su cima,  
sobre columnas por la luz ornadas,  
como esferas celestes que voltean  
sobre el pilar luciente de la aurora!*

En uno de sus poemas, **Ibn Zamrak** nos habla del significado cósmico de la cúpula octogonal de mocárabes que corona el espacio.

*Cúpula octogonal de la Sala de las dos Hermanas, La Alhambra (Granada)* Fue mandada a construir por **Muhammad V durante la primera parte de su reinado (entre 1354 y 1358)** y tiene la función de mexuar del sultán, cuyo trono queda emplazado en el mirador de Lindaraja.

Policromada originalmente con variedad de colores, oro y plata, junto a los juegos de luces y sombras, crea un efecto que buscaba simular el movimiento del cosmos y la ascensión a la divinidad, mediante el amor que profesaban sus artífices a las matemáticas.



### 4.3. Sinister y el juego del Tarot.

Seguramente en la lectura del apartado anterior nos han venido recurrentemente muchas de las cartas incluidas en el juego del Tarot. Y es que todos los arquetipos citados tienen su homónimo dentro de este juego.

La *mitología comparada*, la *iconografía*, los *símbolos* y la *psicología analítica* fueron el epicentro de la extensa investigación de Jung.

*¿Y qué hay de la adivinación?*

*Si por tal entendemos no tanto la predicción de acontecimientos como la comprensión del destino, entonces la adivinación no consiste sino en la revelación del proceso alquímico. En efecto, ya Heráclito afirmó en el siglo V a. de C. que "el carácter (ethos) es, para los hombres, su destino (daimon)". Presiento aquí la misma convicción que llevó a inscribir en la entrada al oracular templo de Apolo en Delfos la máxima: "Conócete a ti mismo".*

*El "ethos" es el genio configurador del destino. Conocer el propio destino implica reconocer la propia índole. La psicología entera de Jung aparece como la dilucidación de este aserto. Porque si en la existencia nos hallamos comprometidos en un proceso anímico autónomo que tiende a una meta, ésta constituirá nuestro destino. y los acontecimientos, que no son sino las situaciones a través de las cuales discurre nuestro viaje, sólo devienen transparentes una vez comprendidos como tales.*

**Prólogo de Enrique Eskenazi**

*Jung y el Tarot: Un viaje arquetípico, Sallie Nichols.*  
Ed. Kairós 1988, pág.3



*La Vérité*, de Jules Joseph Lefebvre ,1870  
Veritas o verdad desnuda es un motivo iconográfico clásico que suele aparecer con un espejo y saliendo de un pozo.

Nos hallamos ahora ante la tesis que enuncia Eugenio Trías en su ensayo filosófico **Lo bello y lo siniestro**: *Lo siniestro constituye condición y límite de lo bello*. Es imposible desligar lo **siniestro** del **arte**, pues tiene relación directa con la estética. El límite, el desvelo, destruye la obra artística. En el apartado **Apuntes sobre la mística**, cap. I, hablábamos sobre el profesor que hacía una alusión al arte como el juego del prestidigitador. Desvelar los secretos del truco destruyen el efecto. A veces, puede llegar incluso hacerse ver como fraudulento, pero la fuerza del arte radica en esa suspensión. **Siniestro** es condición y límite. Magia, misterio y fascinación. Tiene la capacidad de la sugestión y la del arrebató.

El ensayo de Eugenio Trías comienza citando a Rainer Maria Rilke, de la cual parte para su desarrollo de la hipótesis:

*“Lo bello es el comienzo de lo terrible que todavía podemos soportar.”*

En base de que la función del arte es elevar los pensamientos, alimentar el espíritu (alimentado el cuerpo) y su capacidad para llegar a la catarsis, experimentar el gozo, la ruina, el renacer o la miseria, entonces, el arte, debe usarse como terapia. Adquirir una conciencia, atisbar con horror el límite. Nos revelará algunas cosas, que quizá deberíamos tener en cuenta (y si no, por qué se manifiestan si acaso no nos afectaran, seguirían ocultas ).

Lo siniestro es aquello que se manifiesta cuando debería de permanecer oculto, lo extraño inquietante, como diría Freud. Ahora, siendo un hecho, ya no puede ignorarse. Y su capacidad de digestión dependerá de la persona exclusivamente. Porque si no, no sirve para elevar la conciencia.

Por supuesto, si hablamos dentro del ámbito terapéutico, hay que tener como primera premisa que una persona externa jamás podrá determinar o afirmar los límites de otra. Es el arte el fenómeno que pone de manifiesto nuestras propias revelaciones.

Recordaremos el curioso diagrama que resultó ser cíclico cuando echábamos una ojeada al libro de Skinner, Más allá de la libertad y de la dignidad (**pág 16**).



*(...) no son las cartas lo que hay que leer: lo que debe leerse es la propia vida. Los símbolos no se resuelven en situaciones, sino que sugieren el significado de las mismas. Por ello recogen lo que hay de más inmediato en la experiencia básica, que es siempre nosotros mismos, nuestras pasiones sordas, nuestros deseos inconscientes, para destilarlo en comprensión, esto es, en consciencia.*

**Prólogo de Enrique Eskenazi**  
*Jung y el Tarot: Un viaje arquetípico, Sallie Nichols. Ed. Kairós 1988*

**El último viaje.** La autora.  
39x57 cm. Acuarela, tinta, acrílico. Hace tiempo comencé a buscar marcos para conseguir un efecto de caja-espejo que albergara escenas en las ilustraciones.



Sin conocimiento, no hay libertad. El pensamiento esclavo o esclavista jamás podrá liberar a nadie.

Cuántas cosas de nosotras mismas realmente hemos elegido de forma libre y haciendo uso completo de nuestra capacidad crítica



#### 4.4. Obra precedente.

***El domador de la muerte.***

28x20 cm

Papel, tinta, acuarela, aceite de linaza, goma arábica, tela y objetos encontrados.





**Serie 7 Pecados capitales.**



**Acidia, Pereza,  
Melancolía.**

25x25 cm

Tinta, lápices de color sobre fotografía. Papel, acuarela, rotuladores acrílicos, telas y elementos recolectados.

El telón cuelga a sin voluntad y con varias ataduras.

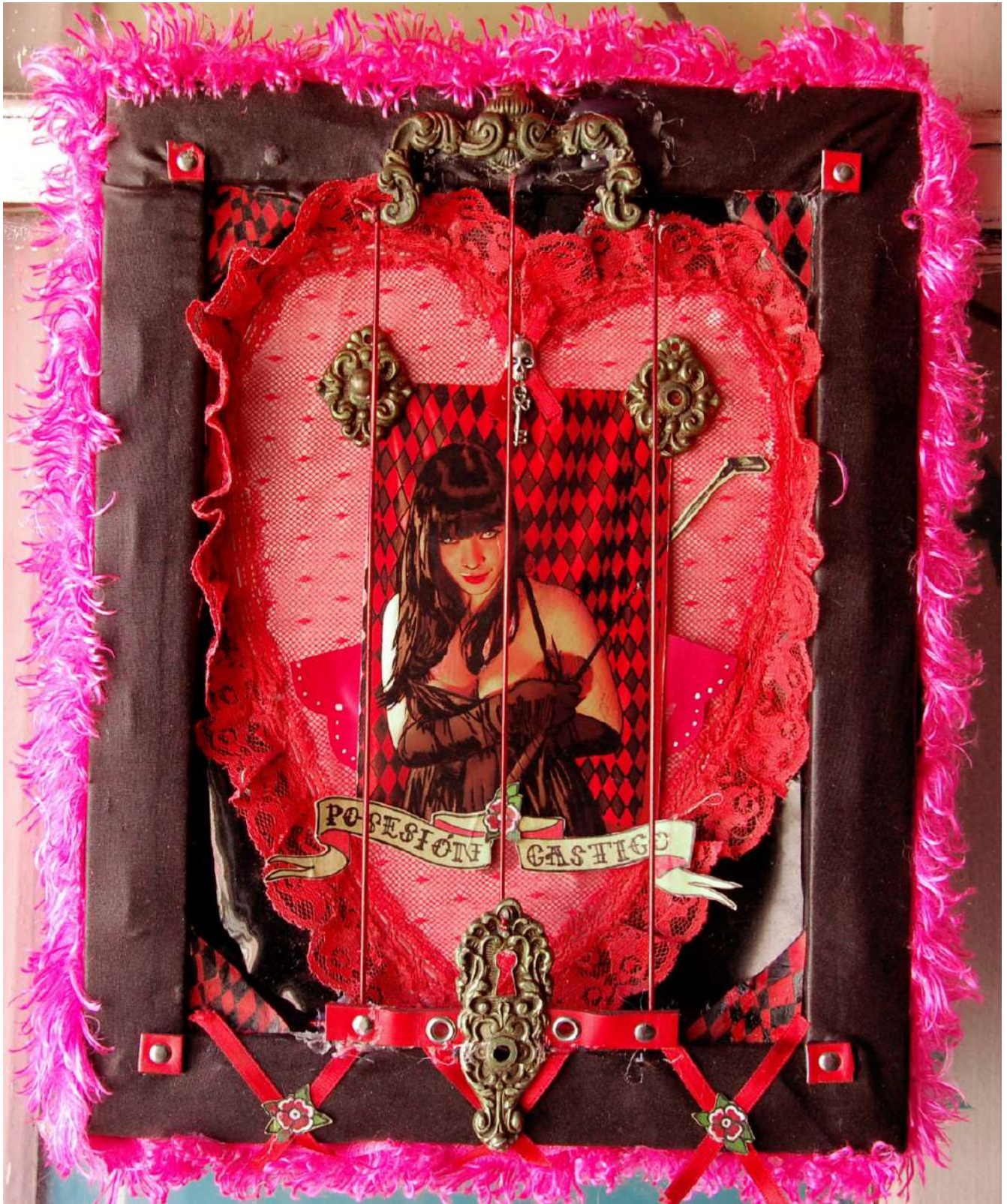




***Ira, Descontrol.*** 25x25 cm

Lápices de color, rotuladores acrílicos, fotografía, tela, collage, fusibles, reloj roto, sección de mandíbula, bujías y partes de una lámpara. Tul encolado mediante barniz para que resulte rígido.





**Lujuria: posesión y castigo.** 25x32 cm. Fotografía, lápiz de color, tinta y rotuladores acrílicos. Costura, collage. Objetos recolectados. Tela de peluche suave.



**Envidia. Ansiedad por las sombras ajenas. 25x50 cm**

Papel, tinta, fotografía, lápices, rotuladores, ojos de pasta de moldear y pintura uñas. Elementos recolectados, tul. El marco exterior está conformado de clavos hacia afuera para imposibilitar el cogerlo.







**Tres sombreros para una sola cabeza. Avaricia, Asalto, Robo, Violencia.** 25x32 cm.  
Fotografía, lápiz, rotulador, costura, objetos Estructura interior metálica para el capitel.



Todas las fotografías corren a cargo de la autora, que, queriendo valorizar su trabajo fotográfico, vio en la ilustración experimental una vía para hacer encarnar a sus amigos y colegas como roles y arquetipos, dotando de una significación nueva las fotografías documentativas de carácter intimista.

Así como los elementos son objetos que buscaba y guardaba con cierto fetiche.

Se trata de poner sobre la mesa, todos estos elementos, buscar la armonía y significación entre ellos para poder crear un lenguaje y una narración, siempre dentro del esquema marco-decorado como una caja de representación inspirada en el modelo del **teatro**.

La ilustración, es una narración que se nos plantea en una única función.

Así hasta llevarlo a su expresión más minimalista, la *Soberbia*, cuyo centro en principio iba a ser un autorretrato fotográfico, desechado en una última instancia.

***Soberbia***. 44x52 cm.  
Marco, paspartú, papel decorativo, encaje, cabeza de estatuilla (encontrada tal cual en una casa en ruinas), calavera de juguete.



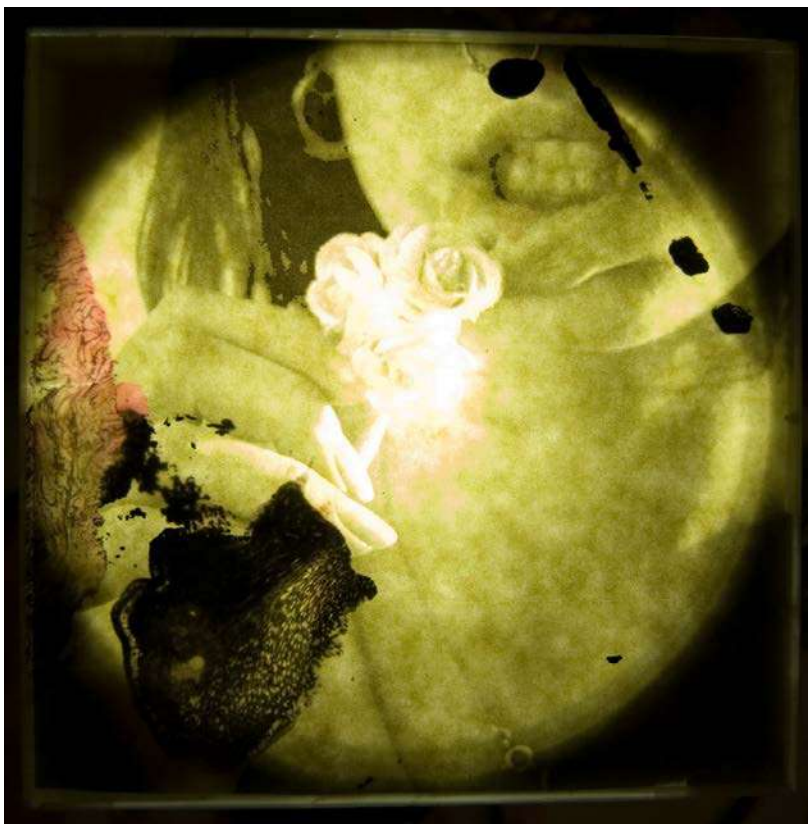




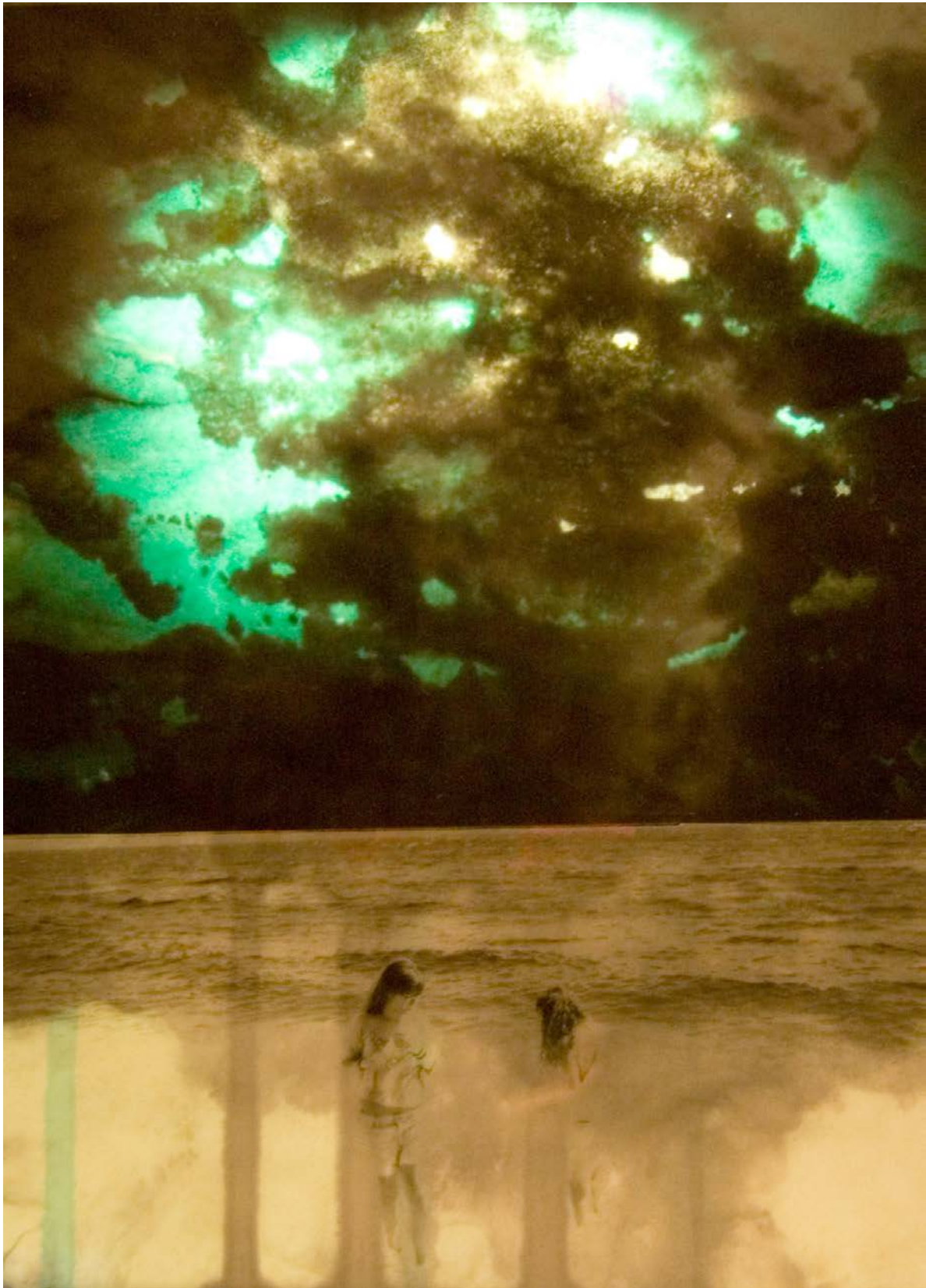
### ***Cajas de luz.***

Varias capas de dibujo, mancha y fotografía entre placas de metacrilato. Las capas se ven simultáneamente cuando se enciende la luz contenida entre el metacrilato y el fondo del marco.

**Saturno.** 25x25 cm

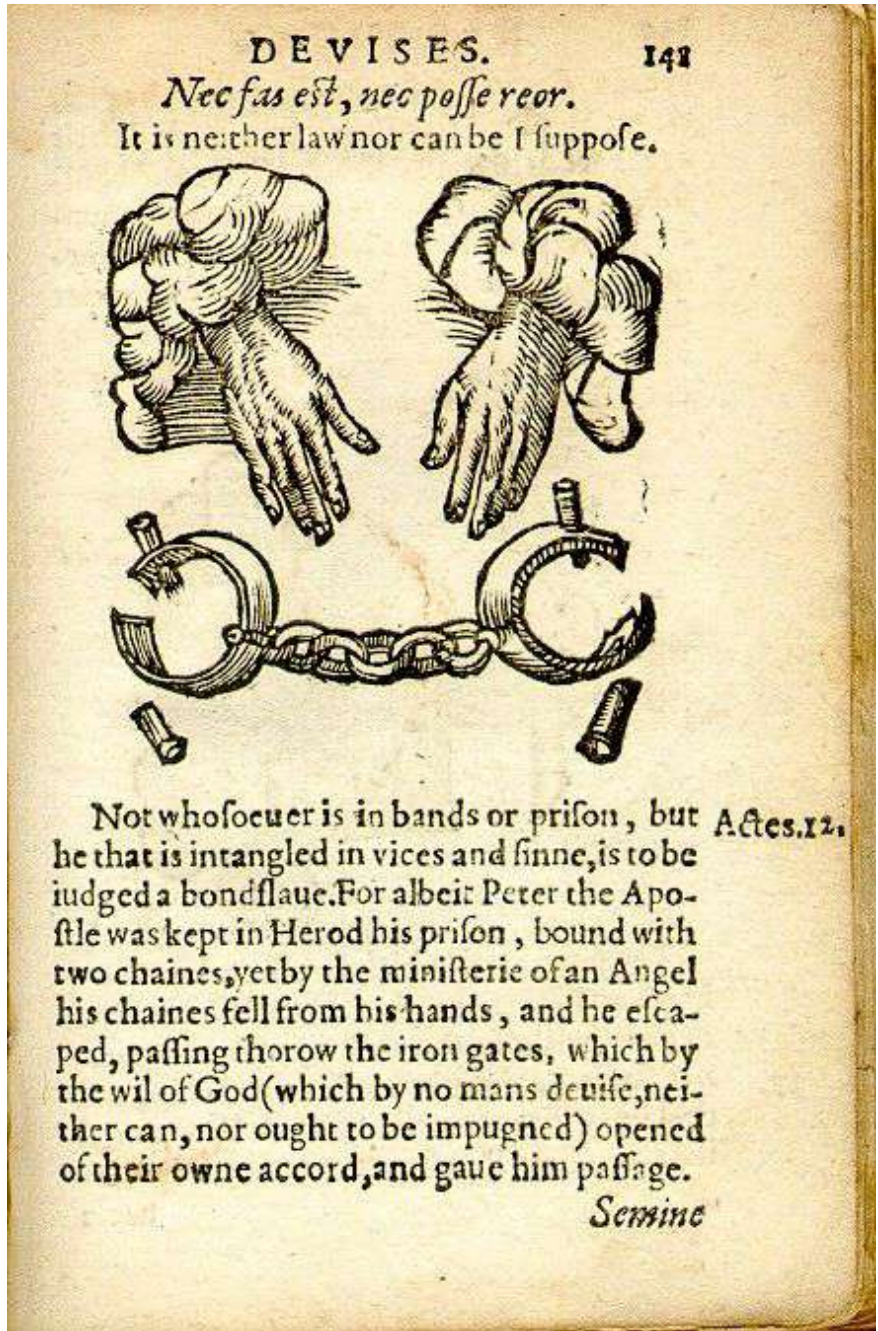


**Pitiminí.** 25x25 cm



Respiración. 26x37 cm



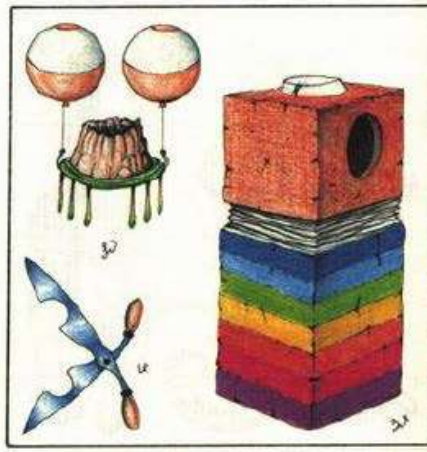


*Les Devises heroïques.*  
ClaudeParadin.1557





Qijemehshapm



Qemshemshapm

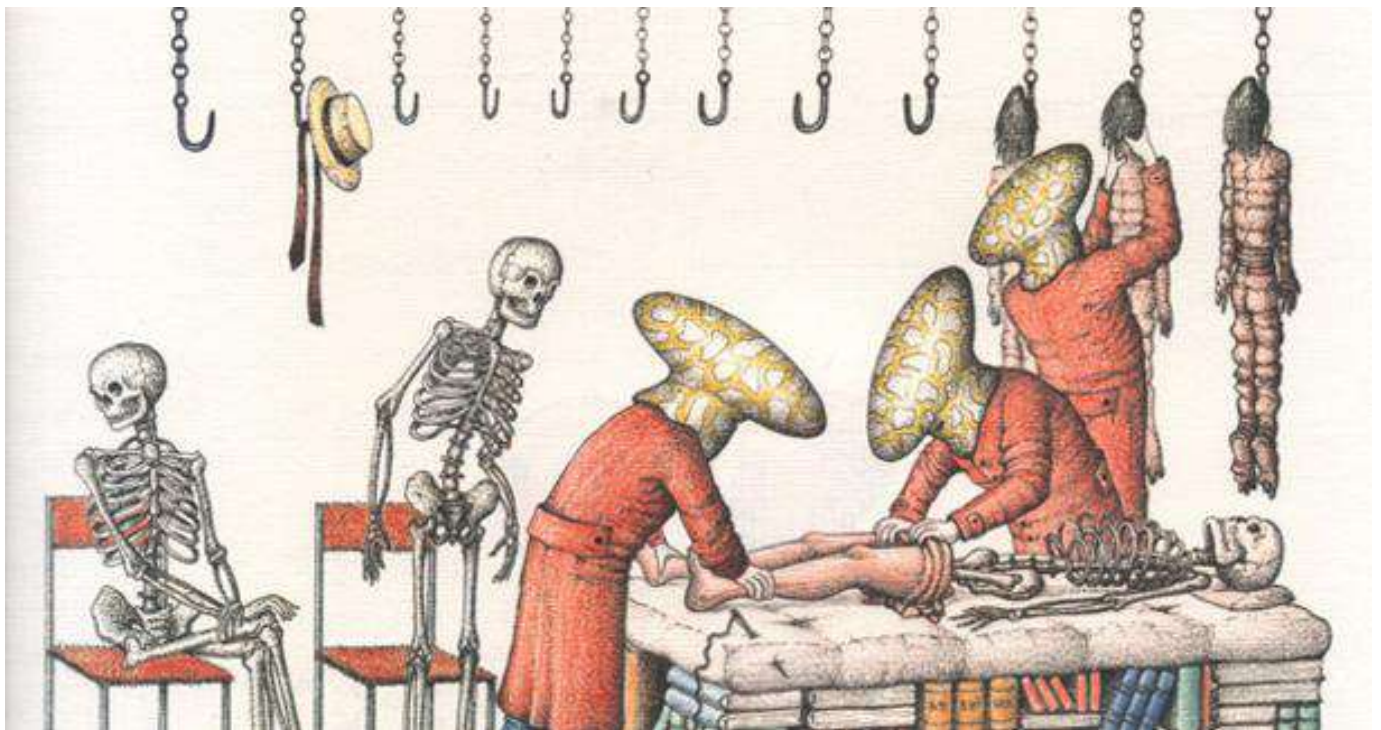


Qimshemshapm



Qimshemshapm

**El Codex Seraphinianus.**  
1976-78. El artista, arquitecto y diseñador industrial Luigi Serafini. Es un código maravilloso escrito en un alfabeto inventado. Se divide en once capítulos que tratan sobre flora, fauna, física, humanidades, historia,, etnias, etc. Aparentemente cada capítulo está dedicado a un tema enciclopédico general. Las ilustraciones son a menudo parodias surrealistas. Otras son más extrañas, cómo las máquinas sin sentido. Algunas son más fácilmente reconocibles, como los mapas o los rostros humanos. Por otra parte, en el capítulo de la "física", muchas imágenes se ven casi totalmente en abstracto. Prácticamente todas las figuras son de colores brillantes y ricas en detalles.







Si hay una baraja de Tarot hermética y compleja en los signos que presenta esa es la creada por **Francis Israel Regardie** y **Robert Wang** basada en los misterios de la **Orden Hermética de la Aurora Dorada**. Las cartas fueron pintadas por **Robert Wang**, bajo la dirección de **Francis Israel Regardie**, seguidor de la Golden Dawn que tras su marcha de la orden publicó varios escritos dejando al descubierto muchos secretos de esta Sociedad Secreta.

Tarot de Rider Waite

1910



Ilustrado por Pamela Colman Smith



**Edward Waite**, se sentía muy cercano a los ideales monásticos y caballerescos, por ello el **Tarot Rider-Waite** es rico en referencias al ciclo del Grial, al misticismo medieval y a la literatura rosacruciana. Se sirvió de sus conocimientos en la tradición mágica occidental, de la cábala, la astrología y la alquimia, adquiridos en la Orden Aurora Dorada, para preparar su propio Tarot.

La abundante simbología de las 78 cartas de este **tarot** encierra significados que impactan a quien mira las mira, aún no sabiendo lo que representan. Los símbolos de cada Arcano contienen una riqueza de conocimientos ocultos. Elemento y color, tienen una función específica, no hay dibujos al azar, todo está enlazado para un conjunto que se expresa más allá de las palabras, sin perder en la armonía visual.



**Adrian Baxter.**  
**Mother of the stars, 2016**



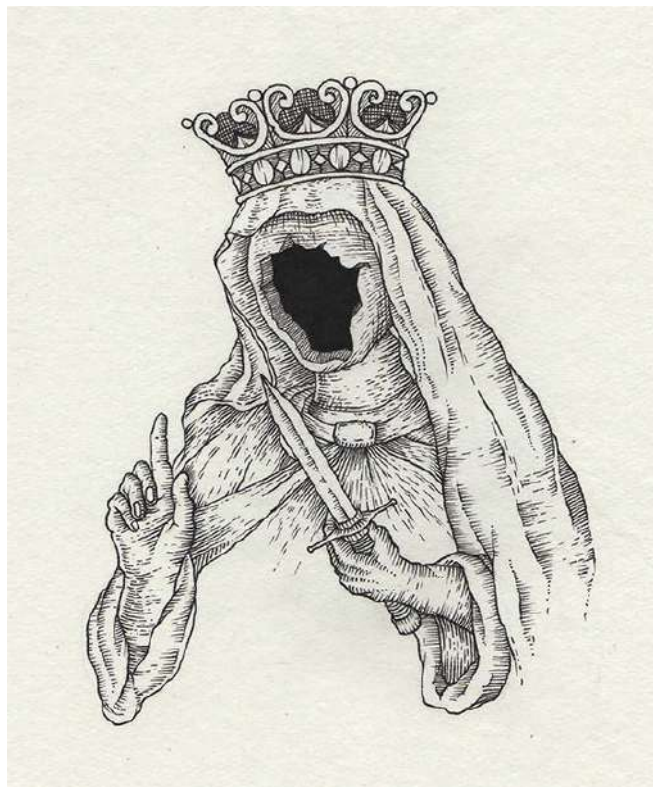
**Jan Toorop.**  
**Fatalisme, 1893**



Multitud de artistas contemporáneas, y más concretamente como se muestra a continuación, **ilustradores**, buscan inspiración en las representaciones del Tarot. Las finalidades son muy diversas: estampas, libros, tatuaje, etc. Una multitud de aplicaciones que se enriquecen, no sólo de este popular y antiguo juego, si no que también de la alquimia y el ocultismo.



*Santa Muerte. Ravi Zupa*



**Eugene Plotnikov**



**Andrej Mashkovtsev.**



Ten of Swords. Lisa Sterle.



**BMD.** Diseño de pseudo-ocultismo. "*Bella Matribus Detestas*" que traducido del latín quiere decir "*Las madres odian la guerra*".

Pero la gran fuente de inspiración es **Alexander Calder** y su **Calder's Circus**. Un mundo de miniaturas circenses, hechas con lo más nimio y cotidiano.

A través de la imaginación de **Calder**, su obra se transforma en un precioso juego-espectáculo donde el creador se recrea: dobla fervientemente a los personajes, transforma el decorado y dirige los movimientos. Todo se mueve gracias a ingeniosos artifices resueltos de una manera perfectamente precaria. Su esposa **Louisa James** adapta la música a la función mediante un tocadiscos, y todo parece cobrar vida.



**Carlos Vilardebó:** *El circo de Calder* 1961.  
Video disponible en [youtube](#).



En esta línea de trabajo, hay que tener presentes a **Jan Švankmajer**, director de animaciones que intercalan la película con el *stop-motion* mediante objetos reales y manipulados.



*Alice*. Jan Švankmajer. 1988



*Punch and Judy*, 1966. es una animación protagonizada por marionetas, pequeños animales y objetos. Al principio todo parece ser una pantomima, para luego convertirse en el *homo homini lupus*.

## 5.2 De la idea a la praxis.

Qué se necesita para realizarlo.

### · Libro de Juego del Psicopompós.

Es un libreto de instrucciones que consta de:

**Prólogo, definición, instrucciones, presentación de sus elementos, funcionamiento y pautas para construir tu propio juego.**

El diseño se realizará mediante técnicas digitales, collage fotográfico e ilustraciones. La finalidad es que sea reproducible.

### · Espacio teatral.

Se trata de reconvertir, un viejo armarito de pequeñas dimensiones, en un lugar condicionado para las representaciones. Para ello, debemos usar técnicas de restauración de la madera: lijar repetidas veces, pintar, y barnizar. Incluso sustituir maderas que se hayan estropeado. Además, de hacer cortes específicos para abrir ranuras laterales y superiores para la interacción del resto de elementos. Instalar un escenario con bisagras para poder albergar dentro a las **palabras**. Después de esto, habría que hacer una pequeña instalación eléctrica de luces, a posteriori realizar un código de color de luz (al igual que en el teatro, el color de la luz adquiere un significado simbólico). Una vez listo queda decorarlo.

### · Elementos de Juego.

**Atributos:** Son cartas ilustradas que designan el valor del objeto que contiene y pasan indirectamente a formar parte de la función teatral.

**Arquetipos:** Personajes. Siluetas recortadas sobre cartón prensado que contiene ilustraciones hechas con acuarela y tinta. Sobre estas marionetas recae el peso de la acción-inacción de la actuación. Son animados mediante imanes.

**Fondos (escenas):** Fotos intervenidas con pintura digital, que, impresas sobre un formato del tamaño del fondo del armario se usan como decorados de la actuación. Sirven para contextualizar.

**Palabras:** Llamadas en el juego partitura vocal/bucal. Palabras escritas a modo de letrero sobre cartulinas. Han de contener un objeto metálico a fin de que sean atraídas por el imán que mueve a los **personajes** en caso de ser requeridas.

**Tablero:** Diseñado con técnicas digitales para ubicar los **atributos**. Impreso y construido sobre un soporte de cartulina que sea desplegable.

· **Arcón, baúl o caja** que contenga los **elementos de juego**. Preferiblemente mediante la restauración de alguna estructura con las características deseadas.



***Psicopompós originalmente.***

El armario que servirá como teatro tal y cómo lo encontré por el año 2013.

Desde entonces, ha viajado conmigo, teniendo ya hacia tiempo esta idea en mente.



## DESARROLLO

### 6.1 Documentación del proceso creativo.

#### Espacio teatral.



Esbozando la idea allá por 2013



Primeros pasos de restauración gracias a que me cedieron por unos días en el taller de carpintería **Camper-Van Garaje**, Nijar.



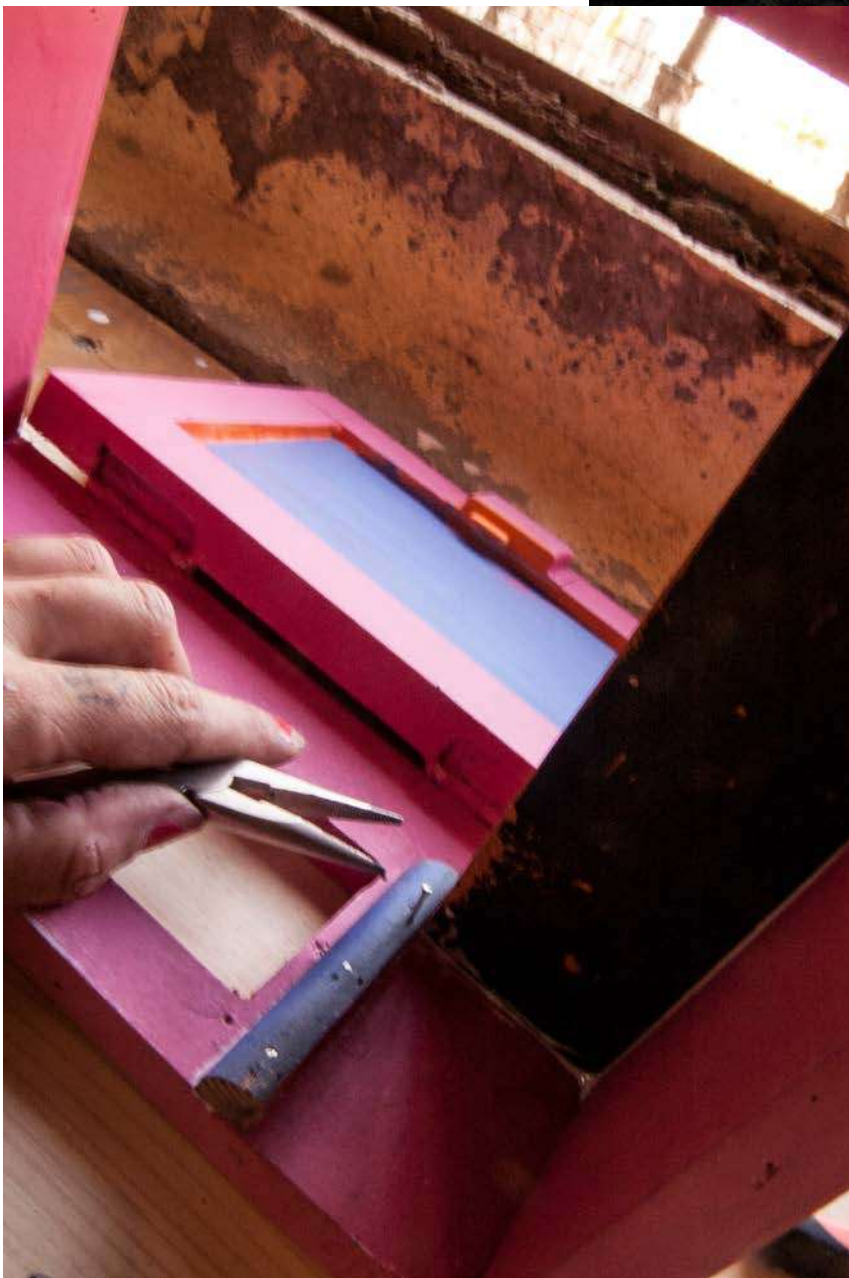




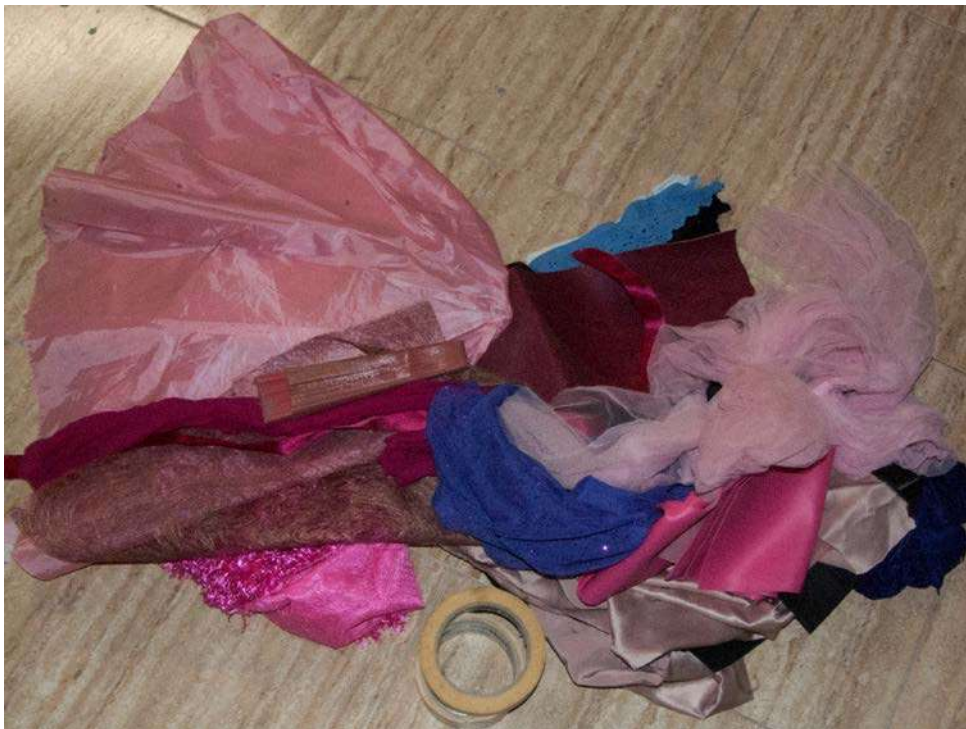














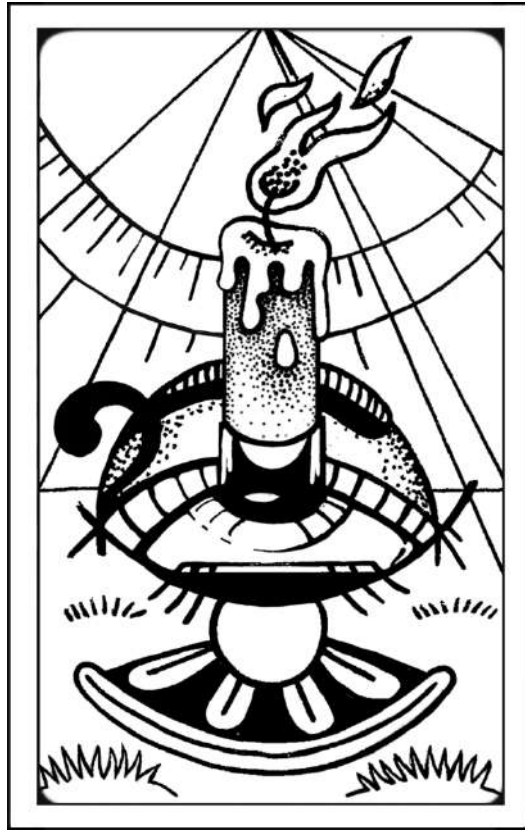
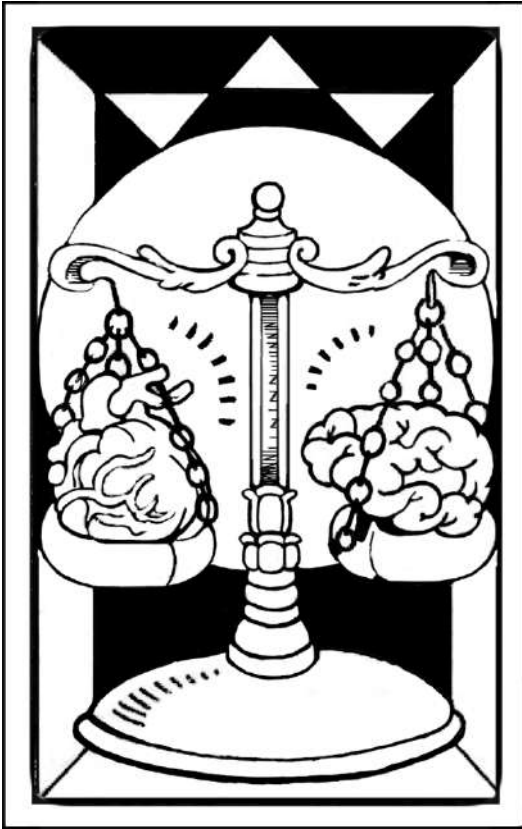




**Bolsito para las cartas**, gracias a mi madre y a su máquina de bordar.

Se agradece compartir el trabajo con tus seres queridos. Es aporte de experiencia y conocimiento, además de compañía.

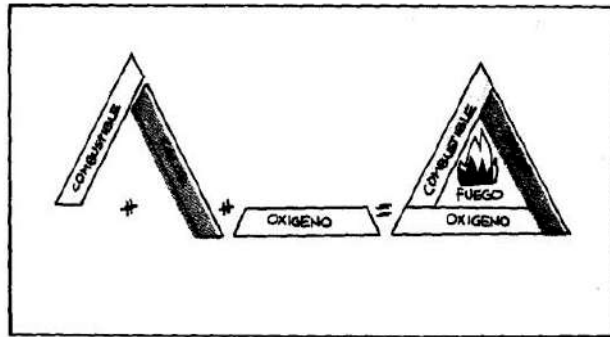






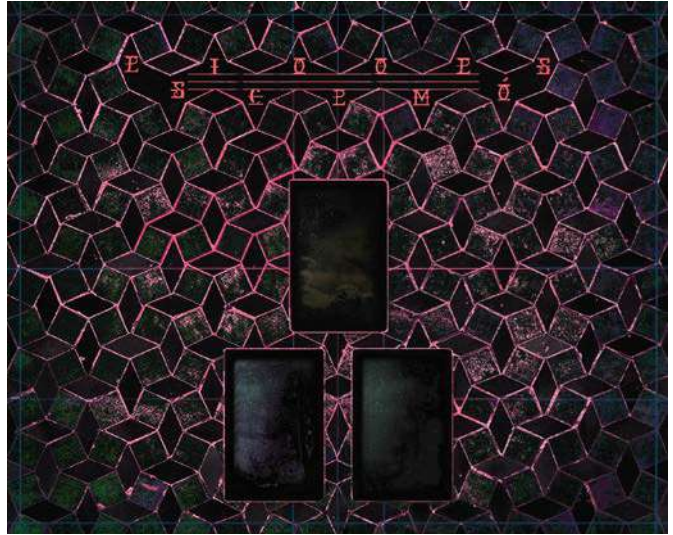
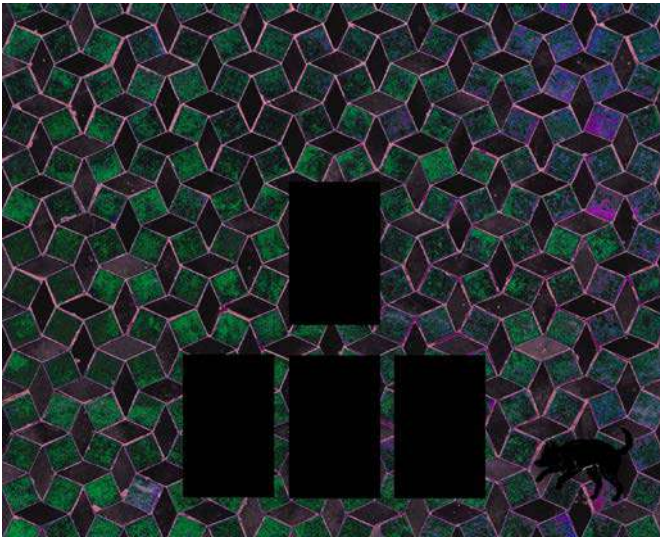
Ejemplo metodológico de cómo se inspiran los diseños.

**FVEGO.** Imagen definitiva. Abajo, un ideograma sobre el comportamiento del fuego, inspirado en los **Sólidos platónicos**. El dibujo del final de la página fue un diseño inicial para la idea.

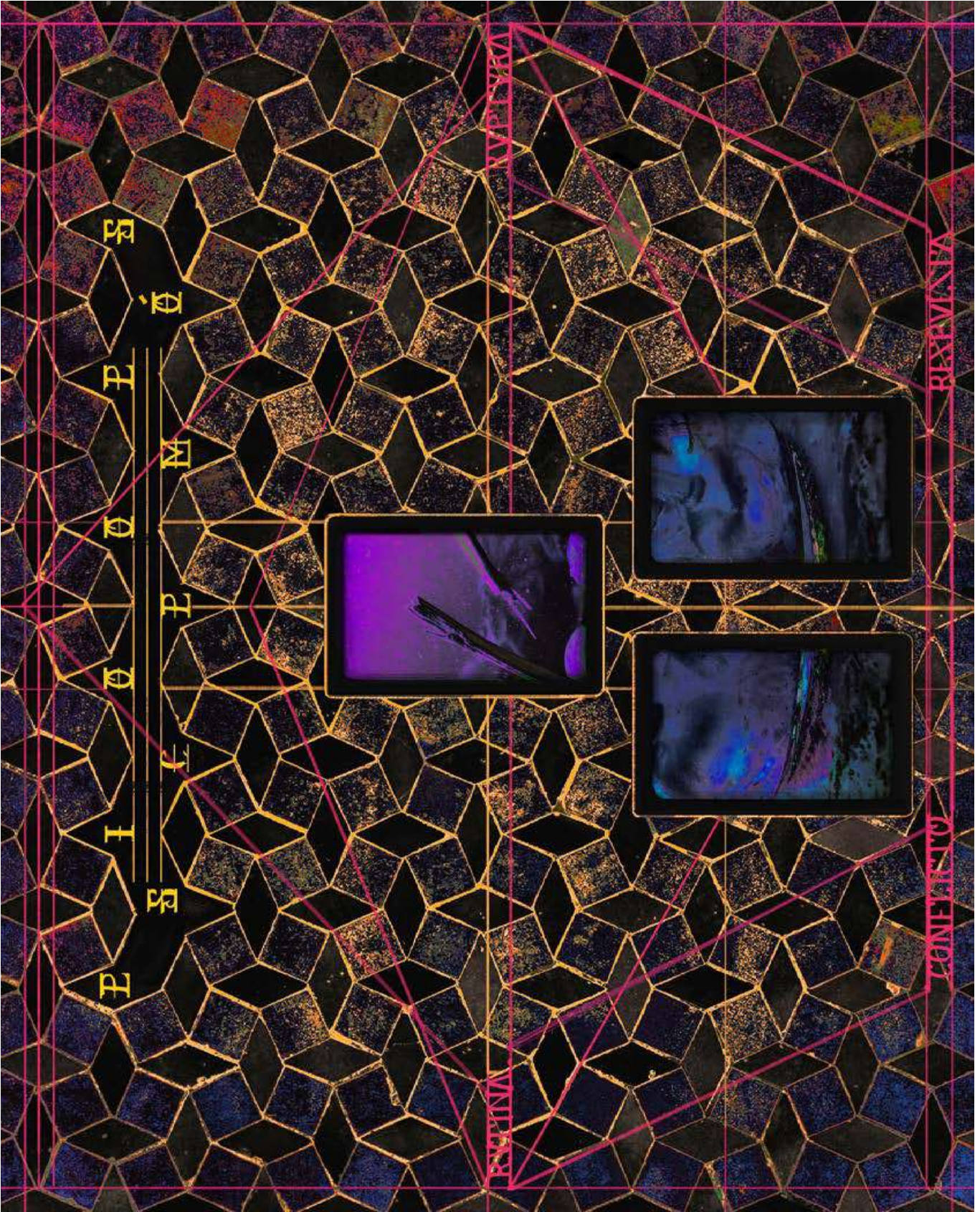




Progreso del tablero

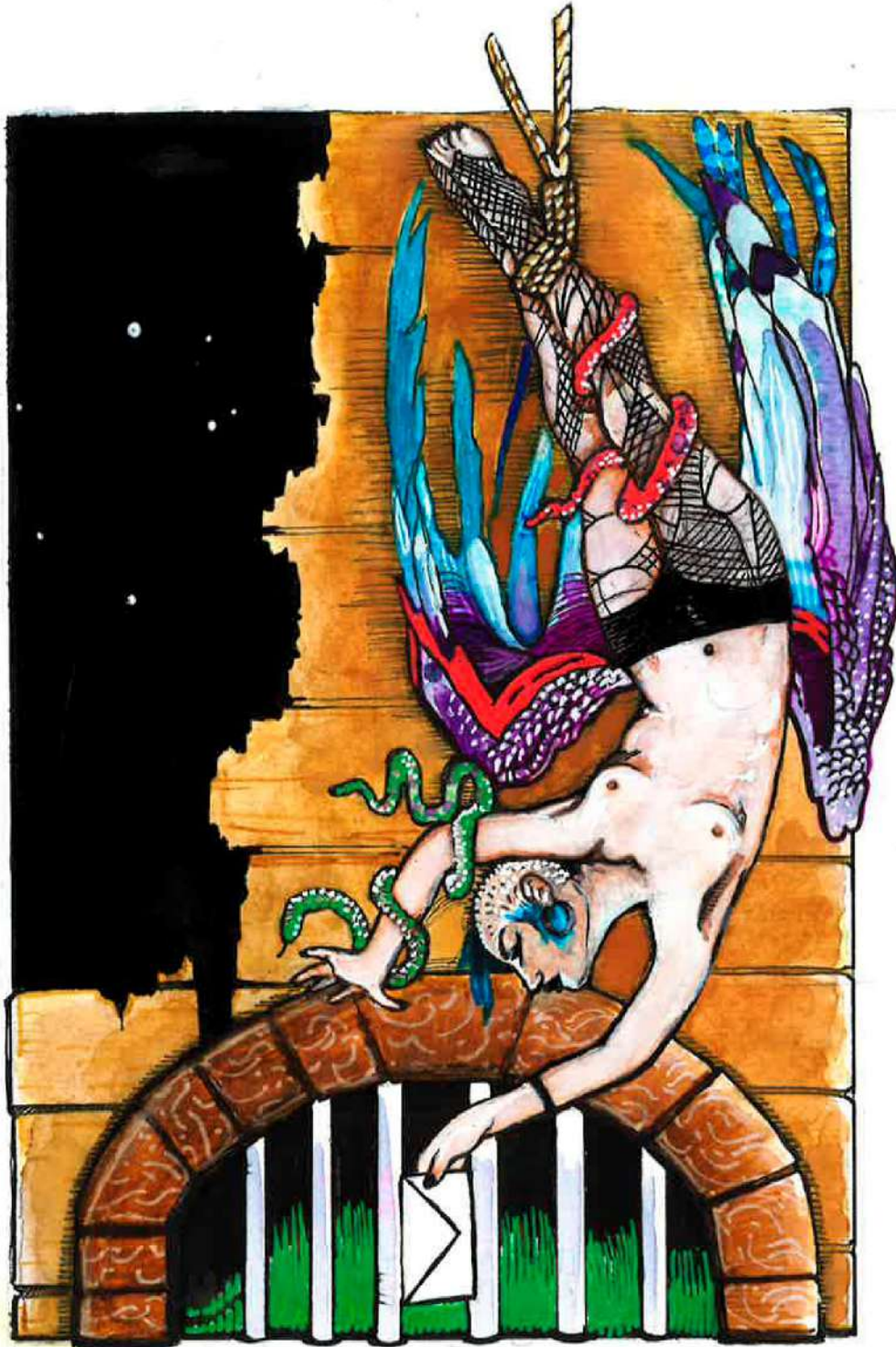




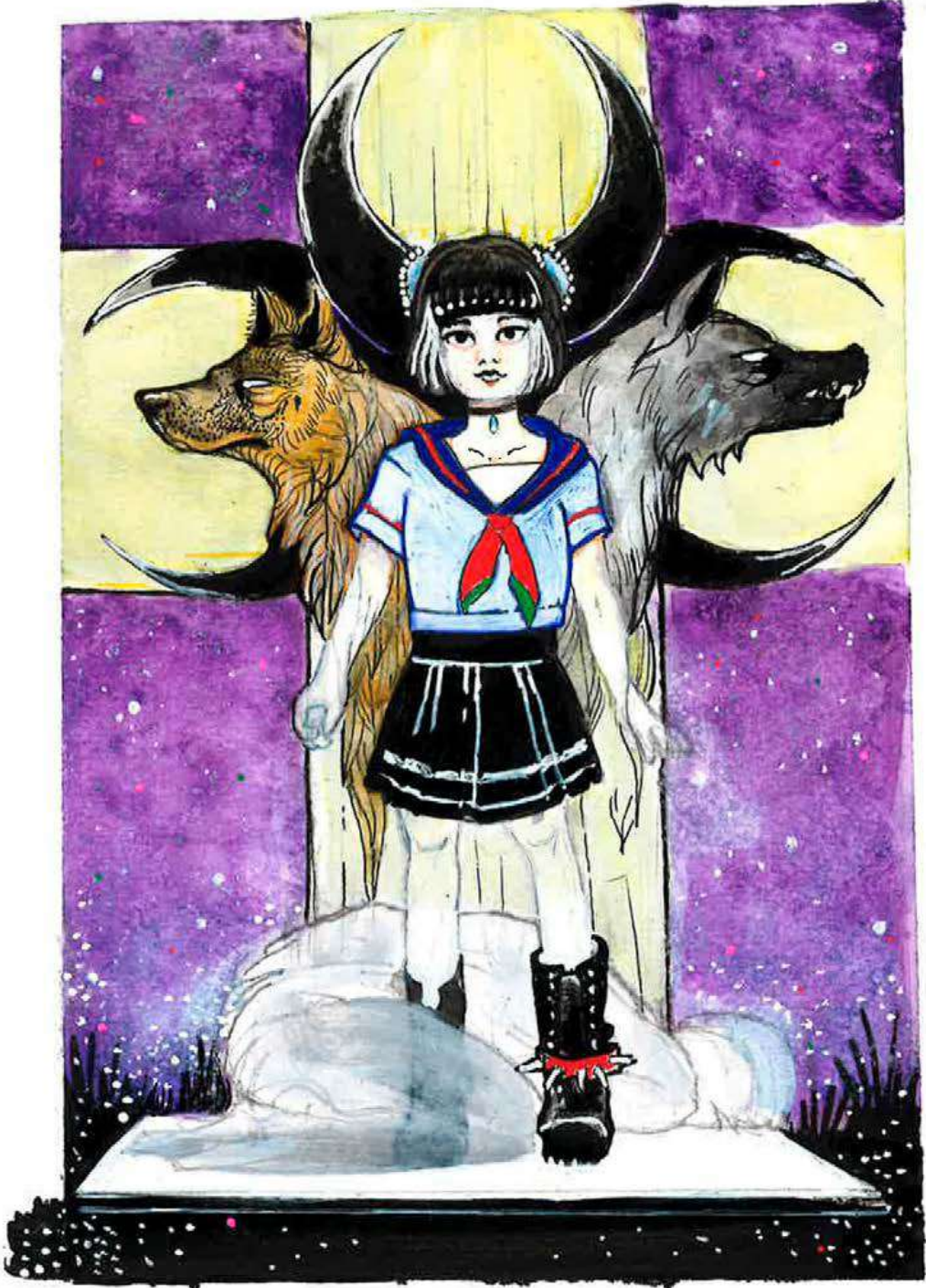




Ilustraciones originales de los personajes.



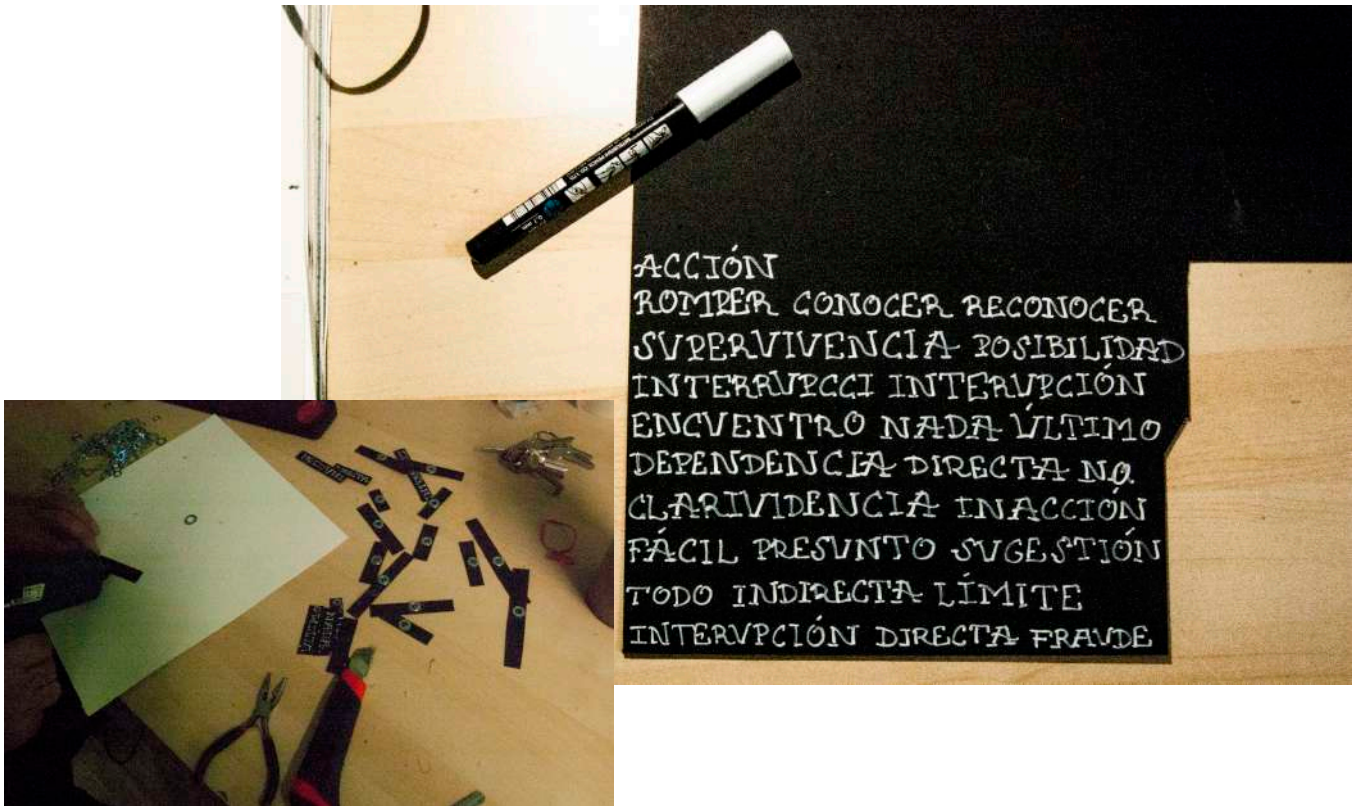
GFV



GtV



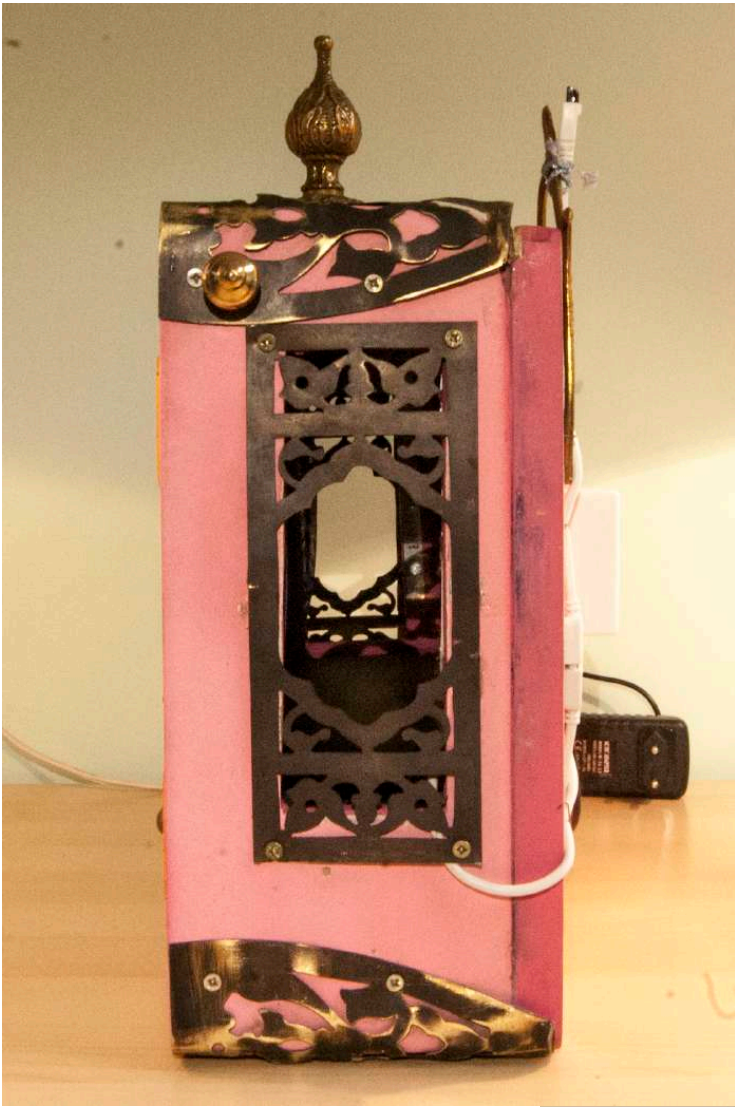
Construcción de palabras.



## 6.2.Resultado.



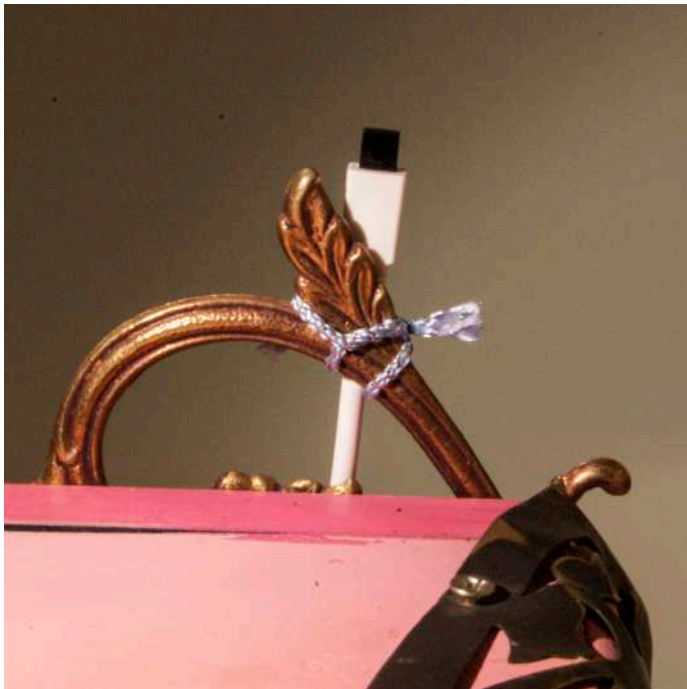












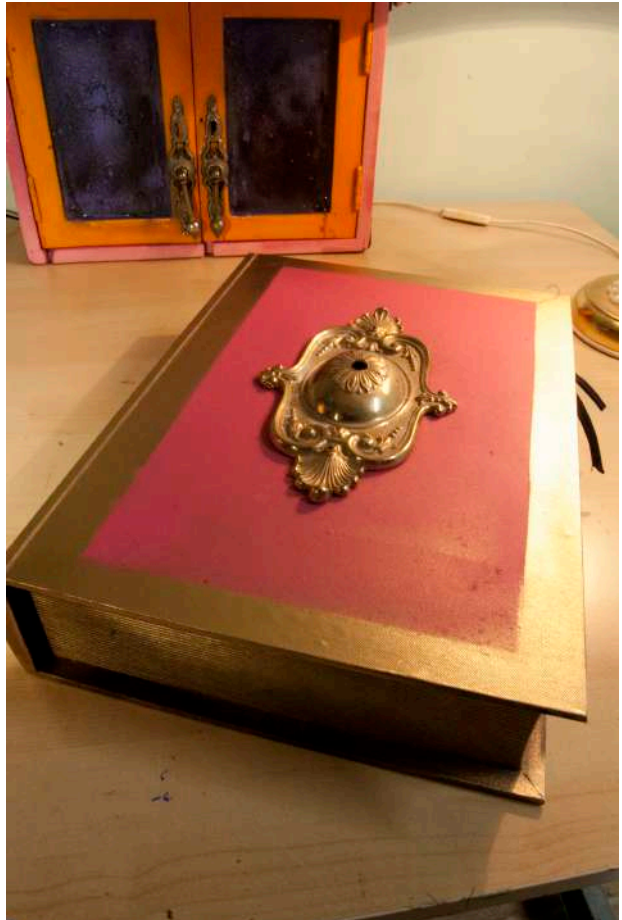














## EXPERIMENTACIÓN

### 7.1 Visita al Rodríguez-Acosta

Por cuestiones azarasas me mudé temporalmente al barrio del Realejo. Llevaba varias noches pasando por la calle Aire Alta, que da a la parte trasera del carmen de los Rodríguez-Acosta. Sobre los altos muros del patio que daban a este lugar, se esgrimía una gris columnata en ruinas. Me llamaba la atención la silueta recortada sobre terciopelo de la noche, bajo la clara luz de la luna y las estrellas. Me sentí atraída por ese lugar. Desde mi balcón no sabría decir si era algo antiguo o moderno. Así decidí visitarlo en busca de inspiración. No me equivocaba. Era el capricho de un artista que aún teniéndolo todo, y teniendo todas las opciones de vivir, en un contexto tan duro, se sentía en crisis. Por eso mandó a construir a su voluntad un estudio artístico sobre los terrenos que eligió. Un lugar cerca de Torres Bermejas cargado de historia, conocimiento y leyendas. Nada menos que dio con una sección de red de túneles y pasadizos subterráneos conectados con otros lugares desconocidos hasta la fecha. Además se valió de genios, como Teodoro de Anasagasti. Pero no voy a entrar en detalles de tal inmenso proyecto porque se nos acaba el espacio y esa información ya la tenemos presente en otros lugares.



Lo que si voy a contar, es que a la salida, lo único que buscaba en la tienda era material de registro del patio, mi parte favorita. Para idearlo el artista se valió de objetos históricos, metáfora y mitología. Además, buscaba en ellos **escenarios** para su pintura y un lugar de reflexión.

La pena es que no encontraba nada de lo que buscaba, salvo el catálogo de **Forma y color nº56**, 1970. Amplias fotografías en color que se agradecen, pero no lo suficiente. La guía, que había sido muy paciente conmigo durante toda la visita, se apiadó de mi, y me mostró, un libro que estaba guardado.

Un maravilloso tratado de un arquitecto repleto de planos y estupendas fotografías en b/n. Pese a ser muy moderno, estaba descatalogado. Una lástima.

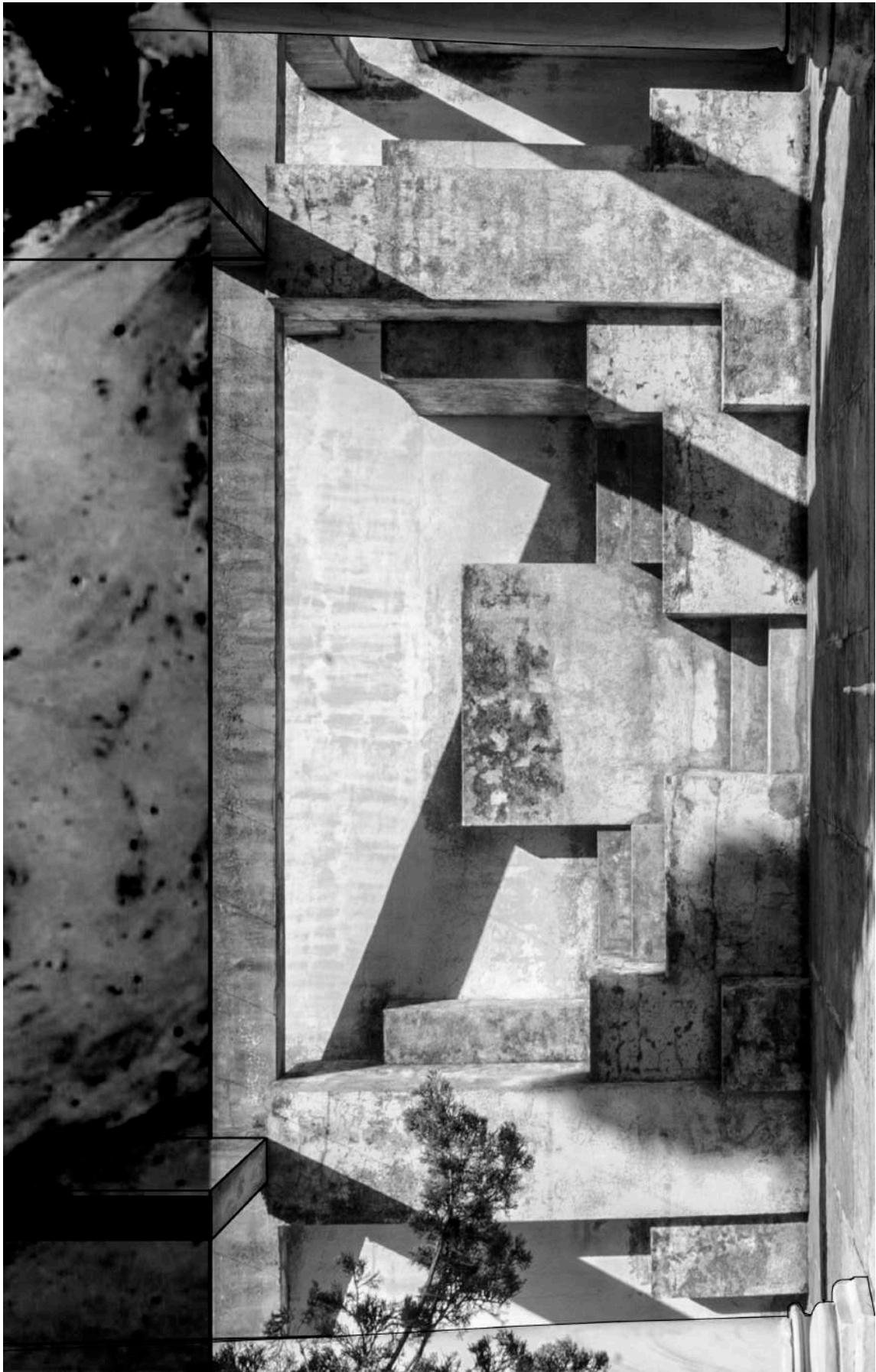
No me hubiese importado ahorrar.

Así, armada con mi humilde objetivo 18-40mm y en los apenas 20 minutos que dura la visita (alrededor de por cada estancia), decidí sacar yo misma las imágenes que me atormentaban.

Y me di cuenta de que era el lugar más imposible arquitectonicamente hablando, de retratar. Cuánto más volvía, más complejo me parecía.

Todo aquel entramado de espacios, es, ilusorio. Pese a su geometría, hay ligeros desniveles en todos los soportes, casi imperceptibles, y que, en conjunto con la inexistencia de líneas paralelas consiguen, que los puntos de fuga que no parezcan terminar de converger en ninguna parte.

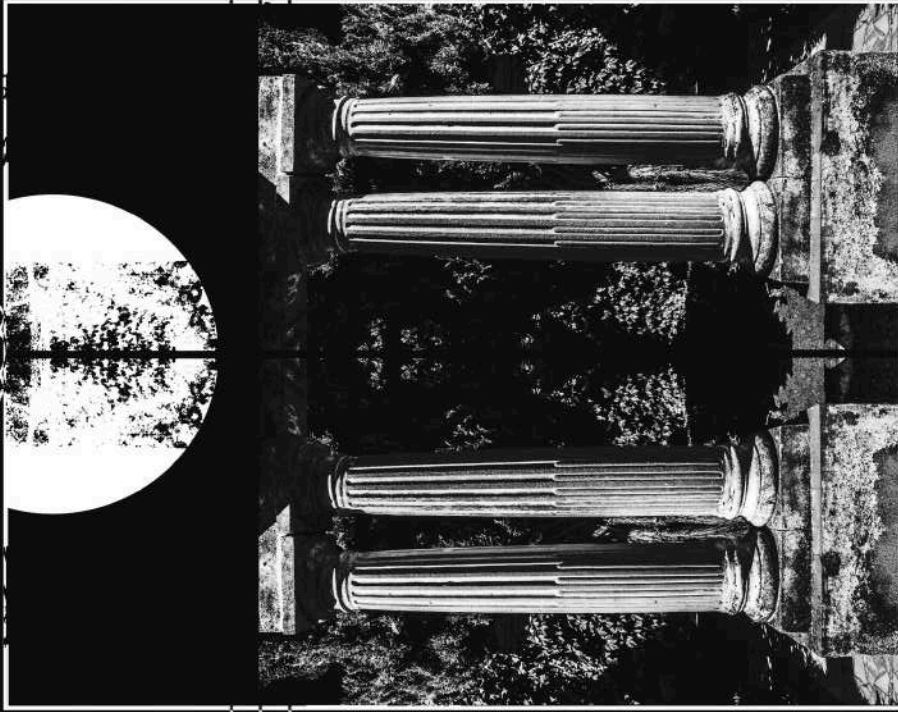
A continuación se muestra el trabajo derivado de estas incursiones: las **Escenas** creadas para el proyecto y las páginas del **Libro de Juego**, desvelando así finalmente su contenido.







REVOLUTION



city

MAX V I I I



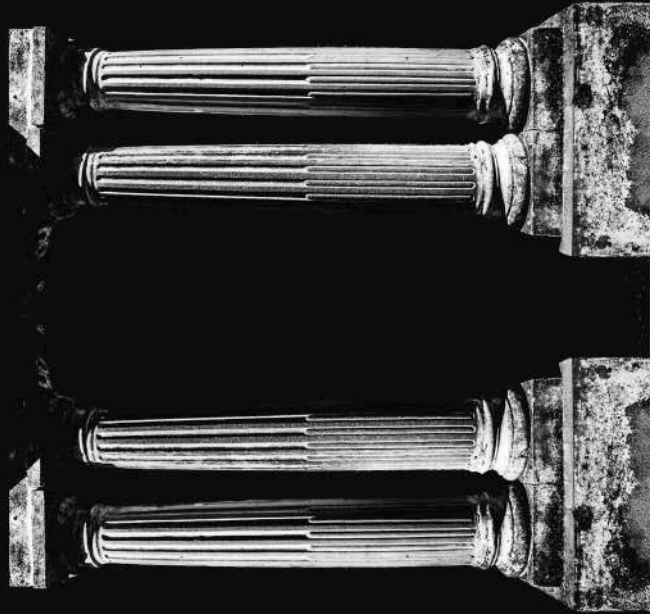
juego de las alegorías

\*prólogo\*

\*definición\*  
\*presentación\*

\*instrucciones\*

\*cómo construir el psicopompós\*  
\*epílogo\*



Hermes Cilenio convocaba  
a las almas de los pretendientes.  
Llevaba en sus manos su hermosa varita de oro,  
con la que subyuga los ojos de los humanos,  
según quiere,  
y por otro lado despierta a los durmientes.

Con ella los ponía en movimiento y  
los guiaba, y sus almas le seguían...  
Los conducía Hermes, el Benéncio,  
por las lóbregas sendas.

Pasaron más allá de  
las corrientes del Océano  
y de la Roca Blanca,  
pasaron más allá de las Puertas  
del Sol y del País de los Sueños,  
y no tardaron en llegar  
al prado de los  
asfódelos,  
donde habitan las almas,  
...

EPIFANÍA DE HERMES  
CANTO XXIV

La Odisea

gty

*¿Y qué hay de la adivinación?*

*Si por tal entendamos no tanto la predicción de acontecimientos como la comprensión del destino, entonces la adivinación no consiste sino en la revelación del proceso alquímico. En efecto, ya Heráclito afirmó en el siglo V a. de C. que "el carácter (ethos) es, para los hombres, su daimon".*

*Presiento aquí la misma convicción que llevó a inscribir en la entrada al oracular templo de Apolo en Delfos la máxima: "Conócete a ti mismo".*

*El "ethos" es el genio configurador del destino.*

*Conocer el propio destino implica reconocer la propia índole.*

*La psicología entera de Jung aparece como la dilucidación de este aserto. Porque si en la existencia nos hallamos comprometidos en un proceso anímico autónomo que tiende a una meta, ésta constituirá nuestro destino, y los acontecimientos, que no son sino las situaciones a través de las cuales discurre nuestro viaje, sólo devienen transparentes una vez comprendidos como tales.*

*Prólogo de Enrique Eskenazi  
Jung y el Tarot: Un viaje arquetípico, Sallie Nichols.*



**El Psicopompós es un juego que pretende llevar a escena los conflictos, intereses y todo lo que se les pueda llegar a ocurrir de sus participantes, mediante roles de arquetipo dentro de un teatro de marionetas. Para ponerlo en marcha hay unas reglas, que derivan de los tradicionales juegos de mesa y el juego de cartas del Tarot. Los elementos que van surgiendo a lo largo del juego mediante el azar, dan forma a la narración que construyen sus participantes. Estos elementos de juego están ideados para guiar y ayudar a construir una historia o cuento.**



presentación



\*Libro de Juego\* el mismo que sostienes entre tus manos.

\*Tablero\* un mapa para colocar las cartas de Atributos.

\*Atributos\* cartas de instrumentos y objetos de los que se valen los Arquetipos.

\*Arquetipos\* a modo de marionetas. Personajes sobre los que recae la acción/inacción de la obra.

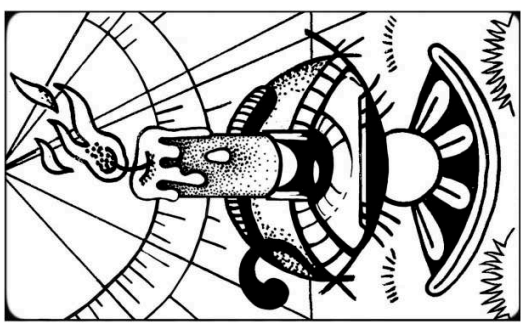
\*Escenas\* escenarios para colocar dentro del Espacio de representación. Contextualizan los actos de la función.

\*Espacio de representación\* una estructura no perecedera para llevar a cabo el factor psicodramático del juego.

\*Palabras\* comodines a modo de letreros que se encuentren ocultos y se escojan al azar cuando los participantes necesiten un pie de guión de improvisación.

\*Diario\* un cuaderno que permita escribir los sucesos improvisados en el teatro y poder darle forma y convertirlos en cuentos o historias.

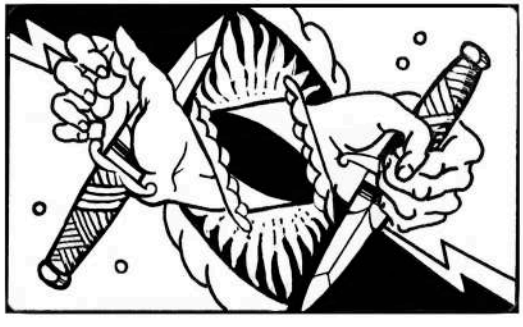
\*Caja\* una caja que permita guardar todos estos elementos y que el juego pueda viajar sin problemas a todas partes.



**LÁMPARA**

Eros -emoción y Psique-razón, en gesto de desobediencia se ansia a ver lo que permanece oculto. El candil es una herramienta para arrojar luz a lo desconocido.

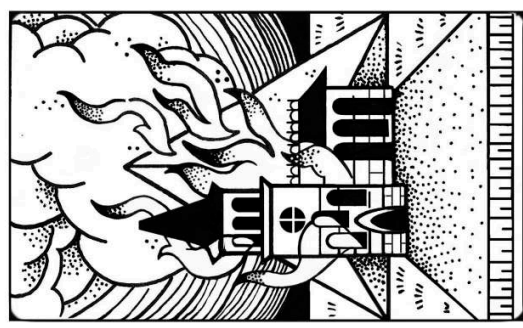
- invertida: suposiciones, anticipación a los hechos, derramamiento de aceite que nos expone, alterando el resultado de la acción.



**PVÑAL**

Deseo de realizar una noble promesa. Acción que busca la justicia. Las armas son traicioneras, pues la misma empuñadura que se alza para defender una buena causa porta el metal afilado que cobra su acción en sangre.

- invertida: traición, injusticia.



**FUEGO**

ELEMENTO - Reacción en cadena: combustible + oxígeno + calor.

En él arde el templo, el cuerpo, y todo aquello que es terrenal, mientras que, todo aquello que no pertenece a este mundo queda evidenciado.



**AMAPOLA**

Papaver somniferum - o adormidera. Fue la que recogía Pérfone cuando fue raptada y llevada al inframundo, para desgracia de su madre Démeter -fertilidad. Así pasó de ser la hija de la vida a ser la reina de la muerte. Efecto narcótico poder sedante, ausencia.

- invertida: viaje psico-náutico, refugio ante la adversidad, ante la guerra.





#### HERMES

Mensajero, intermediaria, protectora de caminantes y leaminos, tiene el acceso y la llave de todas las puertas. Actúa como psicopompo, conduce la mente hacia su destino, bien si pueden estas, comprender sus revelaciones. Guarda los límites y porta los conocimientos secretos. De carácter bromista y pícaro, aprovecha su astucia para burlar frecuentemente de las normas y sortear barreras para conseguir lo que quiere, a menudo provocar la ira de los soberbios para hacerles reflexionar y favorecer la autocritica.



#### NIX

La noche, conocida por ser la inventora de la hechicería, invocada por brujas. Refugio de las malas intenciones pero también del que necesite actuar en la sombra. Es guardiana de las encrucijadas, por eso puede llegar a ser triforme, comprender las estrategias y ver todos los flancos. Su llegada suele ser anunciada por perros infernales. Hipno y Tánatos, sus hijos, siendo el primer hermano el mas joven, mensajero del sueño, entendido como una muerte temporal, y el segundo más mayor, encargado de la muerte eterna.

### simbología de la luz

**Blanca:** monólogo y autoreflexión de los personajes por separado. Estos se acercan al público y aprovechan para decir unas palabras.

**Amarillos y anaranjados:** crepúsculo, lugar del día donde empiezan y acaban las acciones para dar paso a un estado nuevo.

**Rojos:** momento de tensión o crisis, donde se anuncia un cambio drástico o la situación es llevada a un clímax.

**Rosaceos:** ternura, romance, acercamiento entre los personajes.

**Morados y violetas:** entrada a un mundo oculto, lleno de magia y sorpresas, donde cabe esperar la aparición de cualquier cosa.

**Azules:** la noche recae sobre los personajes. se actúa en la sombra y en el silencio, cuando todos duermen.

**Verdes:** los personajes se encuentran en un entorno natural y salvaje, apartados un poco de la ciudad, aunque esta se vea al fondo.

### instrucciones





## cómo construir el psicopompós



## instrucciones

Este juego puede jugarse sólo o acompañadx.

1. Despliega el tablero y coloca el Espacio de representación cerrado en el borde superior.

2. Baraja los Atributos siempre con el reverso mirando hacia los jugadores mientras se formula una pregunta.

3. Coloca los Atributos en orden sobre el tableo I. Ruptura de la rutina II. Conflicto III. Resolución.

4. Abre el teatro. Escoge/d vuestros personajes.

5. Tira un dado para escoger el color de la luz.

6. Levantad el telón, comienza la función. Se desvela la naturaleza de la primera carta.

7. Cuando se precise, los personajes pueden ir al lado inconsciente del escenario, su sótano, y coger una palabra al azar con la varita de imanes.

Pueden colocar hasta tres palabras en los imanes del escenario, donde se irán sustituyendo por las palabras anteriores de manera secuencial, pudiendo usar este comodín infinitas veces.

8. Una vez se precise terminado el Acto I, se procederá de la misma forma, escogiendo de nuevo color para la luz y se desvelando la siguiente carta, para el Acto II y sucesivamente para el Acto III.

9. Cuado terminen la función, se procederá a narrar en un lenguaje literario la historia ocurrida en el diario.

## epílogo



Sólo necesitas emular a tu manera cada uno de los componentes citados anteriormente. Diseñar tus propias marionetas o arquetipos, es una tarea fácil. Hay muchísimas ideas presentes en la literatura, y la cultura de todas partes del mundo, no solamente deidades del mundo clásico de la tradición grecorromana.

Además, pueden tratarse de arquetipos nuevos he inventados por tí, o con una visión más moderna de algo que quieras alegorizar. También puede tratarse de animales no humanos.

Para el espacio de representación, puedes partir de una caja, incluso de cartón. Sólo hay que tener presente las ranuras laterales y superior para su incursión en el de los personajes y los fondos. Para los personajes y los fondos puedes inspirarte en lugares y personificaciones reales, y es muy importante buscar para cada uno de ellos un significado. Para sujetar las marionetas, puedes recortar las siluetas sobre cartón y cartulina y pegar entre ellas un alambre que te permita dirigir desde fuera del escenario a tu personaje.

El mismo procesamiento creativo se usa para las cartas, inspiradas en objetos, herramientas y elementos.

Para colocarlas frente al eacenario recuerda que debes barajarlas sin verlas, y colocar tres (pasado, presente y futuro) e ir desvelandolas conforme transcurran los actos. Las palabras pueden ir dentro de una bolsa cerrada, donde se accede a ellas al azar introduciendo la mano.

Finalmente para el diario, cualquier cuaderno servirá.

Recuerda que cuanto más lo personalices, más cómodo será, además de servir como aliciente creativo.



Nadie se beneficiará económicamente del psicompós.  
Se trata de una iniciativa ideada para que se propague,  
cómo un juego popular, sin estar adscrito a normas rígidas.  
La evolución de esta práctica vendrá determinada según  
cómo se propague y se entienda,  
y a cómo sea llevada a la práctica en un futuro,  
si es eso lo que le ha de ocurrir.

Es una tarea que puede impulsarse  
desde cualquier sitio,  
con finalidades que pasan por lo lúdico,  
lo creativo, lo imaginativo y lo terapéutico.

Así su función vendrá determinada según el grado de  
comprensión y aceptación que esta idea tenga en el mundo.

Sin embargo, hay una norma muy especial.  
El psicompós ha puede usarse para consultas  
y revelaciones personales,  
jamás se podrá realizar un juicio a na persona ajena,  
ni usarse para diagnosticar a otra,  
estando presente en el juego o no.  
Las revelaciones, serán siempre fruto de un punto  
de vista, exclusivamente personal.

Recuerda.

Que desde el principio y al hasta el final,  
tan sólo estas tú, ante tus revelaciones.



f i n .

## CONCLUSIÓN

**De ahora en adelante.**

Este proyecto ha abarcado muchísimo tiempo y esfuerzo. Una vez resuelto en el plazo de tiempo estimado y con el despliegue de medios factible, cabe agrupar lo más complejo de su realización en las siguientes temáticas:

- 1. Resultado de emplear diferentes técnicas y recursos expresivos.**
- 2. Grado de aceptación y uso del juego.**
- 3. Estudio de herramientas para hacer que esta práctica se propague como una práctica artística cultural o comunitaria.**

1. Trabajar en diferentes lenguajes y concebir el espacio de creación artística como algo transversal y multidisciplinar, es para mí, la forma natural de percibir los proyectos. Casi más complicado me resulta reducir el uso de recursos y buscar propuestas más minimalistas, Aún creyendo que en un ejemplo minimalista la fase de los resultados artísticos son mucho más impactantes y eficientes. no puedo negar que para ello se necesite un minucioso estudio de muy diferentes materias.

Es por eso, que al final de este proceso concreto, he necesitado una maleta antigua y recuperada de la calle para abarcar todas las partes que contiene, cómo me suele ocurrir muy a menudo. Esa maleta ha viajado conmigo siempre cargada del resultado de mis trabajos, y probablemente su futuro, no sea otro que el mismo, y esta vez, exclusivamente para el *psicopompós*.



2. De como el mundo, conciba el *psicopompós*, no estoy tan segura. Dependerá del grado de interés que muestre por ello. La premisa fundamental será viajar con esa maleta. puesto que están presentes proyectos de voluntariado en zonas de crisis (campamentos de refugiados, países en conflicto o en condiciones de trabajo no reguladas.) Se trata de un trance que estamos planteando a nivel grupal con otros compañeros y más concretamente el de una amiga que está en vías de realizar una centro de acogida y estancia voluntaria para menores en Filipinas. Las comunidades terapéuticas pueden ser un buen lugar para ponerlo en práctica, pero en realidad las zonas de menores en riesgo de exclusión o excluidos abundan desgraciadamente en todas partes y en numerosos contextos.

3. De entrada, mi siguiente acción es partir del diseño ilustrativo y fotográfico del proyecto para realizar un dossier de diseños para el tatuaje. Tatuarse será mi próximo proyecto profesional y voy aprovechar la metodología descrita para elaborar diseños dentro de esta estética y partir de estas ideas. De momento, he empezado tatuando algunas de las cartas. Como habrán observado, apenas hay unos pocos ejemplos de cada una de las partes del proyecto (cartas, personajes y fondos). Es porque no ha existido tiempo físico suficiente para abarcarlo todo: planteamiento general, exposición y presentación teórica, elaboración artística y puesta en funcionamiento.

La idea es aprovechar esta raíz para seguir creando iconos e imágenes que alimenten este dossier de diseños para el tatuaje.



**Viuda Negra**, tatuaje. (La autora) Uno de los ejemplos que se me ocurrió para diseño de cartas que se quedó en el tintero acabó en la piel de una amiga.

**Perros psicopomós. Perra amarilla y perro negro.** (La autora) En el boceto inicial uno de los perros iba a estar saltando sobre otro así que la cabeza del perro negro se muestra diferente al diseño definitivo.





## BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES.

**CARMONA MUELA, Juan.** "Iconografía clásica". Edit. Akal. 2ª reimpresión, Madrid, España 2016.

**CUETO, del, Ana.** "Diagramas del psicodrama y grupos". Compilación Ana del Cueto. Ediciones. Madres de Plaza de Mayo Buenos Aires. Argentina 2008

**GADAMER, Hans-Georg.** "Estética y herméutica" Edit. Tecnos/Alianza. 3ª edición 2ª reimpresión. Madrid, España 2011

**GENNIE. Lemonie Y Paul** "Teoría del psicodrama." Edit. Gedisa. Barcelona, España 2011

**GONZALEZ, Federico.** Colaboración Fernando Trejos." El Tarot de los cabalistas" .Monografía. 2011

**FERNANDEZ, Lidia M.** "Instituciones educativas. Dinámicas institucionales en situaciones críticas". Edit. Paidós. Buenos Aires, Argentina 1994

**JUNG, Carl Gustav.** "Arquetipos e inconsciente colectivo". Edit. Paidós. Madrid, España 2004

**LEAHEY, Thomas Hardy.** "Historia de la psicología" principales corrientes. Edit. Prentice Hall Iberia, Madrid 1998

**LEVERATTO/LODI, Beatriz, Alejandro.** "Astrología y Tarot" Edit. Kier. Buenos Aires, Argentina, 2006

**NICHOLS, Sallie.** "Jung y el Tarot un viaje arquetipico" Prólogo de Enrique Eskenazi. Edit. Kairós. 2008

**RIBADENEIRA, Fausto.** "Carl Jung. Los arquetipos y el Tarot en el psicoanálisis."

**TRÍAS, Eugenio.** "Lo bello y lo siniestro". Edit. Ariel. 3ª Edición. Barcelona 2006

**PAVLOSKY, Eduardo.** Psicodrama psicoanalítico en grupos. Carlos Martínez y Fidel Moccio, Editorial Kargieman, Buenos Aires, 1970

**PAVLOSKY, Eduardo.** Proceso creador. Terapia y existencia., Editorial Búsqueda, Buenos Aires, 1984

**PAVLOSKY, Eduardo** (entre otros). Revista "Lo grupal" Colección Propuestas. Edit. La búsqueda. Buenos Aires, 1996

**PAVLOSKY, Eduardo.** Resistir cholo: cultura y política en el capitalismo, con prólogo de [[Jorge Dubatti, Editorial Topía, Buenos Aires, 2006

**WINNICOTT, Donald W.** "Realidad y Juego". Edit. Gedisa. Barcelona 1993

•<http://www.laregenta.org/exposiciones/juego-de-mascaras-la-identidad-como-ficcion>

•<http://www.revistaañocero.com/secciones/ocultismo/ocultismo-simbolismo-arte-vanguardia>

•<https://thefaustorocksyeah.wordpress.com/2013/08/04/compendio-de-conceptos-basi-cos-de-alquimia-iv/> (Recuperados los 3 ejemplos el 01/08/2018)