

El camino del héroe en el Ánfora del Vaticano y la cerámica Mochica de Zorro Guerrero.

Diana Carolina Díaz Parra.

Universidad Santo Tomás.

Diana Carolina Díaz Parra, Facultad de educación, Universidad Santo Tomás

Licenciatura en Artes Visuales y Plásticas

Bogotá 2019

Tabla de contenido

Tabla de contenido	II
Resumen	5
Introducción	5
Tema y Problema	8
Justificación	9
Objetivos	10
Objetivo General	1
0	
Objetivos Específicos	1
0	
Estrategia Metodológica	11
Estado del Arte	12
Marco Teórico	14
Antecedentes	15
Capítulo 1. Del concepto de arquetipo y su representación	17
0.1 El Concepto de Arquetipo	1
7	
1.2. Tipos De Arquetipos.....	19
El monomito	1
9	
El héroe.....	20
El carácter viajero del héroe.....	22
1.3. Análisis de Arquetipo Héroe en Mito, Cine, Libros, Historieta.	2
3	
El camino del héroe en Star Wars (cine).....	23
El camino del héroe en Matrix (cine)	25
El camino del héroe en tierra media (literatura)	27

El camino del héroe del principito (literatura)	29
El camino del héroe en el nuevo testamento	32
1.4. Conclusiones Primer Capítulo	33
Capítulo 2. Arte, cerámica y representación.....	34
2.1 El arte en la antigua Grecia, características principales	3
4	
2.2. La Cerámica Griega, Método, Técnica y Representación	3
5	
Temas pictóricos.....	37
Técnica pictórica	37
Artistas	37
2.3. El Arte en la Época Precolombina, Generalidades y Características Principales	38
Capítulo 3. Arquetipo el Héroe Griego y el Héroe Mochica	40
3.1. Ánfora del Vaticano y la Cerámica Mochica de Zorro Guerrero	4
0	
3.2 .Los Mitos de Aquiles y el Zorro Guerrero	4
2	
El camino del héroe marcado en Aquiles	42
El Camino del Héroe Marcado en El Zorro Guerrero Moche	4
6	
3.3. Conclusiones	49
Anexos.....	51
Entrega Plástica	60
Bibliografía	65
Webgrafía	66

Tabla de Figuras

Figura 1. Esquema Viaje del Héroe de Joseph Campbell	22
Figura 2. Imagen Comparativa de Aquiles en el Ánfora del Vaticano y el Zorro Guerrero	
Antropomorfo en un Recipiente de la Cultura Moche	40
Figura 3. Ánfora del Vaticano Plano General.....	51
Figura 4. Recipiente Moche Del Zorro Guerrero Plano General	52
Figura 5. Dibujo de zorro antropomorfo de Donnan/McClelland	53
Figura 6. Ilustración de zorro antropomorfo de Donnan/McClelland	54
Figura 7. Gráfica del camino o periplo del héroe de Joseph Campbell	55
Figura 8. Proceso de elaboración de la cerámica griega elaborado por MAN	56
Figura 9. Decoracion de inturas negras en cerámica griega	57
Figura 10. Quismique junto al zorro guerrero Fanun.....	58
Figura 11. Zorro Guerrero hurtando los frutos del árbol Ishpingo	59

Resumen

La presente investigación se propone comparar dos tipos de cerámica a partir de un estudio historiográfico desde los aportes de Joseph Campbell en su libro “ El Héroe de las Mil Caras” en el cual desarrolla el concepto de arquetipo del héroe. Inicialmente se indaga acerca del concepto de arquetipo del héroe, desde las aportaciones del psicoanálisis del mito, luego se identifican aspectos iconológicos con la metodología de Aby Warburg, tanto en la cerámica mochica de zorro guerrero, como en el ánfora del Vaticano, para analizar posteriormente posibles asociaciones entre las representaciones arquetípicas del camino del héroe de Joseph Campbell en estos recipientes.

Introducción

El héroe es en la actualidad uno de los términos más difundidos a través de diversos personajes de la cinematografía y la literatura, las innumerables producciones de las industrias de entretenimiento en relación con este rol generan la acogida de muchos espectadores en todo el mundo; sin embargo este tipo de personalidad heroica no es exclusiva de esta época estando presente desde hace mucho en la historia de la humanidad, ya en la tradición clásica griega a partir de diversos relatos se habla de grandes hombres (héroes) que realizaban una serie de hazañas y peripecias¹. Como evidencia de estas aventuras es posible acceder hoy en día a diversas historias clásicas, gracias a que en su momento se elaboraron y preservaron en forma de documentos escritos, pero ¿Qué sucede con aquellas culturas que no lo hicieron así? Tendrán historias o narraciones míticas similares?

Cuestionamientos como estos motivan la ejecución de esta investigación, donde se pretende comparar los personajes que aparecen en dos recipientes para determinar concomitancias con el

¹ Peripecia, del griego “peripétia” hace referencia a aventura. Término asociado a la tragedia griega, acuñado por Aristóteles alusivo a un cambio de planes o acontecimiento imprevisto.

camino del héroe de Joseph Campbell; uno de ellos es Aquiles que aparece en el ánfora del Vaticano, recipiente griego atribuido al siglo VI a.C. firmado por Exequias y el otro, un zorro antropomorfo que aparece en un recipiente peruano de la cultura moche de autor desconocido perteneciente al Siglo VII-VIII d.C. A priori, los dos personajes tienen a simple vista indumentaria similar, ambos tienen una especie de lanza y un casco, sin embargo pertenecen a culturas geográfica, temporal y culturalmente apartadas.

Como individuo inmerso en la cultura latinoamericana con sesgos euro centristas, y desde el planteamiento de paralelismos mitológicos, que a partir de la mitología comparada dan cuenta de una especie de unidad en la cosmovisión humana, se llega entonces al estudio del arquetipo del héroe de Joseph Campbell, quien a partir de una mirada psicoanalítica del mito, y aparentemente influenciado por los estudios de Carl Jung, expone la naturaleza universal de los seres humanos, en cuanto a una estructura psíquica que responde emocionalmente ante fenómenos de manera muy similar independientemente del contexto histórico, cultural y geográfico del individuo, generando una serie de matices de una misma esencia reflejados en mitos, leyendas y todo tipo de expresiones artísticas.

Si bien la Cultura dominante, ha establecido una serie de prácticas, estructuras y metodologías para la investigación histórica del arte, esta investigación se fundamenta en algunos autores que han puesto en duda esas maneras tradicionales de análisis y a partir de una serie de aportes de carácter mucho más ecuménico enfocado al estudio de la imagen y del símbolo, han venido generando miradas alternativas a diferentes fenómenos culturales y manifestaciones artísticas, es el caso de Aby Warburg, Didi Huberman, así como Jung y Campbell anteriormente mencionados, quienes proponen un entrelazamiento entre diferentes culturas que desborda los esquemas lineales de tiempo, las fronteras y demás clasificaciones jerarquizadas.²

² Carl Jung psicoanalista suizo colega de Freud dedicado a estudiar el simbolismo, tradiciones místicas y míticas de diferentes culturas, precursor de la teoría de “inconsciente colectivo” y los arquetipos, también llamadas por él imágenes primordiales o imágenes mitológicas. (Jung, Recuerdos, Sueños, Pensamientos, 2016)

Los aportes de Joseph Campbell en el libro “El héroe de las mil caras”, y Aby Warburg quienes a través de sus investigaciones de culturas diversas diferentes a las de occidente, identifican en las imágenes, símbolos y manifestaciones artísticas de comunidades arcaicas una herencia cultural común, un inconsciente colectivo que de alguna manera compartimos con las culturas más remotas, permitiendo al día de hoy la comparación arquetípica del héroe entre la imagen de Aquiles representada en el ánfora del Vaticano y el zorro antropomorfo en la cerámica moche, analizando en esas manifestaciones artísticas la construcción de una visión del mundo.

Siguiendo las afirmaciones Warburguanas y las pautas para determinar la presencia del arquetipo del héroe desde las apreciaciones de Campbell; esta investigación inicia con la profundización del concepto de arquetipo, su origen usos y tipología; que como ejercicio de pensamiento tiene su semilla y primeras apariciones en Grecia. De esa manera, el héroe desde la mirada de Campbell es una de las categorías fundamentales en esta investigación ..

Posteriormente en el siglo XX el concepto de arquetipo tiene un desarrollo importante desde la perspectiva psicoanalítica de Carl Jung y el mitólogo Joseph Campbell, este último es quien expone una serie de características muy específicas del arquetipo del héroe a través del camino del héroe, hallazgo fundamental en el que se apoya esta investigación.

El primer capítulo permite la comprensión del arquetipo, explica el monomito o mito universal que en las palabras de Joseph Campbell es uno solo pero con ropajes diferentes, de acuerdo a la cultura particular en la que surge. De este punto se desprende la hipótesis que los dos recipientes a comparar en esta investigación representan el camino del héroe de Campbell.

Este primer capítulo termina con un análisis completo del arquetipo y su aplicación intencional en diversas producciones contemporáneas por todos conocidos a través de industrias de entretenimiento, tanto en literatura como en cine e historieta, constituyendo el mito moderno, donde cabe aclarar la relevancia que tiene el mito en la presente investigación, no en el uso coloquial de algo mentiroso, sino desde esa carga emotiva Warburguana.

A lo largo del capítulo dos, se analiza la forma, técnicas y tipología de los dos recipientes a comparar, el griego y el peruano, contextualizando la investigación en las prácticas culturales en lo que respecta a la elaboración de los recipientes como tal, sus usos y técnicas de elaboración.

En el tercer capítulo, la información reunida se orienta al análisis del mito en el cual se originan los personajes Aquiles y el Zorro moche, aclarando que la información documentada en relación con Aquiles es diversa y más amplia en contraposición con la del guerrero moche, la cual es muy escasa.

A pesar de ello se logran una serie de hallazgos para determinar la presencia del camino del héroe en estos dos personajes de culturas geográfica y temporalmente muy distantes, aplicando los aportes de Joseph Campbell y de Aby Warburg, generando una serie de asociaciones desde la imagen arquetípica del héroe, asociaciones que desde la mirada de estos dos teóricos como experiencia humana universal, llegan a aludirnos, pues los conflictos a los que se enfrentan alegóricamente estos héroes son perfectamente nuestros.

Tema y Problema

En esta investigación se toma como tema principal el arquetipo de héroe desde los aportes de Joseph Campbell, los cuales plantean el carácter universal de los seres humanos en cuanto a su forma de entender el mundo, evidenciados a nivel mundial y atemporal a través de diferentes manifestaciones artísticas que muestran una serie de resonancias o paralelismos; Sin embargo, la historia del arte en general se enmarca en un eurocentrismo que relega la cultura precolombina en general, contraponiéndose a la idea universalista y a la herencia cultural abordada no solo por el mitólogo Joseph Campbell, sino por el psicoanalista Carl Jung y por el historiador Aby Warburg

Planteamiento del tema.

El propósito de la investigación es realizar un estudio comparativo entre los personajes que aparecen en las cerámicas del Ánfora del Vaticano (Aquiles) y la cerámica Mochica de Zorro

guerrero, analizando estos objetos mediante un estudio iconológico Warburgiano, para efectuar una aproximación contextual de las imágenes incorporadas en estos recipientes y posteriormente efectuar posibles asociaciones con el arquetipo del camino del héroe según Joseph Campbell

Justificación

Este trabajo reconoce como fuente testimonial incomparable de información socio cultural, la manifestación artística de la cerámica y a partir de ella quiere determinar la universalidad del arquetipo de héroe de Joseph Campbell desde el estudio historiográfico comparativo entre dos recipientes: el Ánfora griega del Vaticano y la cerámica Mochica de Zorro guerrero. Recipientes escogidos dada su aparente similitud, en técnica y apariencia de cada personaje respectivamente, pero teniendo en cuenta el distanciamiento geográfico, temporal y cultural entre ellas.

Ahora bien, se escogió el estudio de esta Ánfora griega, porque es considerada una obra maestra en la cerámica ática, además de contener la representación de Aquiles, un héroe griego al que se hace alusión en una diversidad de epopeyas y relatos míticos, así mismo se escoge la cerámica moche por pertenecer a la cultura precolombina, geográficamente vinculada a la cultura latinoamericana desde la cual se genera esta investigación, procurando encontrar similitudes arquetípicas del héroe, y aunque en el caso de la cerámica peruana la información mítica documentada es muy escasa, o dado que en la cultura moche predominaba la tradición oral y la escritura de sus narraciones era ausente, se recurre a textos elaborados por terceros, como único vestigio escrito de la cosmovisión de la cultura moche, lo que supone uno de los obstáculos más relevantes para esta investigación.

Por otra parte, no cabe duda de la trascendencia el arte griego en general y la difusión que ha tenido a lo largo de la historia, pues bien, su comparación en esta investigación con las manifestaciones artísticas precolombinas en este caso de la cultura moche, procura visibilizar esta última, ya que haciendo parte de la cultura indígena se ha visto históricamente relegada, desde la misma imprecisión del origen de este término “indígena” como desde su análisis sociocultural muy

seguramente etnocentrista; como prueba de ello es muy probable que el lector reconozca el recipiente griego que se va a comparar en esta investigación, mas no el mochica del zorro antropomorfo.

A partir de la investigación de estas manifestaciones culturales fundamentadas en el mito, se procura una aproximación a uno de los elementos más trascendentales de la mentalidad o psique del ser humano según Carl Jung y es el arquetipo, en este caso del héroe; generando reflexiones en torno a una estructura mental que según este psicoanalista, todos nosotros compartimos con culturas que llamamos “primitivas”.

Objetivos

Objetivo General

Comparar desde la categoría del arquetipo de héroe de Joseph Campbell, las representaciones de Aquiles en el Ánfora del Vaticano y el Zorro antropomorfo en la cerámica Mochica de Zorro.

Objetivos Específicos

- Determinar cuáles son las características del arquetipo de héroe según Campbell. (El camino del héroe)
- Identificar los aspectos historiográficos de las representaciones de Aquiles en el Ánfora del Vaticano y el Zorro antropomorfo en la cerámica Mochica de Zorro desde los aportes de Warburg.
- Analizar si existe una correspondencia entre el arquetipo del Camino del héroe y las representaciones de Aquiles en el Ánfora del Vaticano y el Zorro antropomorfo en la cerámica Mochica de Zorro.

Línea de investigación historiográfica

Metodología Iconológica Warburgiana y análisis arquetípico del camino del héroe desde los aportes de Joseph Campbell.

Estrategia Metodológica

Para realizar el estudio comparativo entre los personajes Aquiles y zorro antropomorfo que aparecen en el recipiente griego y peruano respectivamente se tendrá en cuenta el método iconológico propuesto por Aby Warburg y la categoría arquetípica del héroe de Joseph Campbell, considerando el análisis del sentido simbólico de la imagen, a partir de textos, prácticas sociales y culturales, ceremonias y la imagen misma como material documental, para consolidar un acercamiento contextual al sentido de la imagen, los aportes de este historiador promueven las investigaciones basadas en la imagen, otorgando a la iconografía precolombina un importante lugar en la historia y en la comprensión de la cosmovisión de sociedades apartadas de occidente, en las que es carente la historia escrita, pero en su lugar hay un sinnúmero de representaciones artísticas que dan cuenta de la memoria de estos pueblos.

De acuerdo a ello se recurre a investigaciones previas, que en el caso del recipiente moche se basan en buena parte en las investigaciones de Christopher B. Donnan and Donna McClelland quienes aportaron un vasto material iconográfico mochica entre 1968 e inicios del 2000, a partir del registro fotográfico y posterior ilustración de 752 dibujos categorizados de acuerdo a sus características, haciendo parte del archivo del mundo Moche, el cual permite un acercamiento a la cosmovisión la antigua sociedad Moche, material disponible en los recursos online de la Biblioteca y Colección de Investigación Dumbarton Oaks .

La revisión bibliográfica en relación especialmente con la cultura Moche, representa cierto grado de incertidumbre, pues premeditadamente se sabía que aunque necesaria, no iba ser tan ³

³ Dumbarton Oaks es un instituto de investigación de la Universidad de Harvard ubicado en Washington, DC. cuentan con un Archivo Moche que consiste en una serie de dibujos de líneas reproduciendo la iconografía encontrada en vasijas pintadas de la costa norte de Perú elaboradas de por los antropólogos, arqueólogos e investigadores Donnan y McClelland. <https://www.doaks.org/resources/moche-iconography>

sencillo encontrar diversidad de información al respecto, sobre todo en contraposición con la encontrada para la cultura griega y específicamente para Aquiles, sin embargo es posible contar con los hallazgos e investigaciones de del investigador contemporáneo Jürgen Golte Rhode, quien ha realizado varios estudios de etnohistoria en culturas andinas.

Por otra parte, el material bibliográfico para el personaje de Aquiles representado en el ánfora del vaticano, fueron fundamentalmente mitos clásicos griegos como la Ilíada, la Odisea , poemas post homéricos, cantos y poemas que narran no solo la participación de Aquiles en la guerra de Troya, niño también su infancia, así mismo se realiza toda una indagación de la categoría de héroe arquetípico, que tiene su germen también en Grecia, pero que a través de las investigaciones en diversas sociedades antiguas además de las de occidente Joseph Campbell logra dar un trasfondo universalista a través del camino del héroe, concepto ampliamente explicado en su libro El héroe de las mil caras.

Estado del Arte

Las diversas representaciones de las cosmovisiones de la humanidad a lo largo de la historia, dan cuenta de particulares coincidencias entre culturas aisladas geográfica y muchas veces cronológicamente, es decir diversas manifestaciones culturales parecen preservar un mismo modelo o molde esencial en la concepción y representación del mundo espiritual y material.

Más allá de abordar este fenómeno desde la idea de aparentes similitudes fortuitas, el estudio de esta coexistencia simbólica nos lleva a indagar en el término del “arquetipo”, en el caso de la presente investigación, el arquetipo del héroe- guerrero implícito en el objeto de estudio.

Uno de los investigadores que estudió con interés particular este fenómeno cultural, fue Aby Warburg (El ritual de la serpiente), quien expone la necesidad de indagar en las interconexiones simbólicas y el surgimiento del mito, desde la psicología. Los estudios de Warburg en torno a la serpiente, evidencia paralelismos culturales donde el símbolo es el conector entre

hombres y culturas a partir del mito.

Las asociaciones que establece este autor en sus estudios pone en evidencia que el símbolo es un elemento esencial en la mentalidad del ser humano, pues aunque sus estudios tuvieron lugar en gran medida con culturas que llamamos “primitivas”, encuentra que el mito y el símbolo tienen una “lógica propia” con manifestaciones típicas del pensamiento; y que comprenderlo es la manera de entendernos a nosotros los modernos.

En la misma vía, el psicoanalista Carl Jung (Símbolos de la transformación 1963), determina que es en el inconsciente donde se encuentra lo universal en el ser humano, es allí donde confluyen los hombres del pasado, del presente y de diferentes culturas, ya que esos símbolos recurrentes y simultáneos en la historia de la humanidad, son contenidos arquetípicos iguales en todos los hombres, porque son innatos, son su naturaleza colectiva.

De esta manera, el mito y sus símbolos corresponden a una psique inconsciente universal, asociados a patrones de comportamiento y a formas de ver el mundo, donde lo consciente y lo inconsciente configura contenidos culturales; el autor destaca cómo el hombre primitivo a partir de su extremada subjetividad, genera mitos a partir de alegorías de todo aquello que lo rodea, así, un fenómeno natural por ejemplo, no es concebido como el fenómeno en sí, sino como todo un acontecer psíquico y trascendental, que no vive más que en el alma del hombre.

Por esa razón, todas aquellas experiencias sensoriales de las que ahora nos apropiamos objetivamente, antes daban lugar al mito, a través de expresiones simbólicas proyectadas en metáforas que expresan la estructura perceptora de la consciencia y el alma humana, y es labor de la psicología, traducir el lenguaje primitivo del mito al moderno (véase Carl Jung, Arquetipos del inconsciente colectivo 1970).

Teniendo en cuenta los aportes anteriormente descritos del psicoanálisis del mito el mitólogo Joseph Campbell encuentra en su investigación comparativa (El héroe de las mil caras 1949) a lo largo de la historia una serie de paralelismos en el arquetipo del héroe, como dice él

“encontraremos siempre la misma historia de forma variable y maravillosamente constante”.

Describe además, el rito y el mito tiene la funcionalidad de promover el tránsito del individuo de un estado a otro, para morir y renacer, o para dejar el pasado y adentrarse en el futuro, a través de rituales que aún practicamos, como por ejemplo el matrimonio, a partir de simbolismos que si no suplimos se manifiestan habitualmente a través del sueño como producto de la imaginación inconsciente.

En relación con el arquetipo de Héroe este autor alude, que es en la batalla de psique donde radican las verdaderas dificultades, en el enfrentamiento a demonios infantiles de cada cultura, por lo tanto el héroe es aquel que confronta y desmantela las imágenes arquetípicas, representando en suma, un triunfo psicológico y no físico.

Marco Teórico

Una de las categorías fundamentales de esta investigación es el arquetipo, cuya definición se asemeja a la de prototipo, al considerarse una especie de molde revelado fundamentalmente en los mitos de diferentes culturas y épocas, incluyendo las actuales. Es decir a partir de diferentes investigaciones y análisis, se entiende como arquetipo aquella respuesta emocional a diferentes fenómenos y determinada por una serie de rasgos particulares.

El Arquetipo ha sido objeto de investigación de diferentes estudios, inicialmente el filósofo griego Platón en La Teoría de las ideas S. IV a.C. Vincula el término con “idea” como un modelo de creación, algo primigenio propio del mundo inteligible, “Para Platón, Idea es primariamente un arquetipo o modelo de creación.” (Ramírez, 1987)

Posteriormente fue el psicoanalítico Suizo Carl Jung quien durante el siglo XX realizó diferentes aportaciones al concepto de arquetipo desarrollando ampliamente el tema, definiendo el término desde lo que él denominó el inconsciente colectivo, evidenciado en patrones de comportamiento universal y típico de los seres humanos y planteando una tipología del arquetipo. “El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al conciencializarse y ser

percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge”. (Jung, Arquetipos e Inconsciente Colectivo, 1970)

Con los estudios de Jung se vinculan, los del mitólogo y escritor estadounidense Joseph Campbell, quien realizó sus investigaciones durante la misma época de Jung y resultó altamente influenciado por este, desarrollando su obra principal en relación con el inconsciente colectivo y arquetipo, denominada El Héroe De Las Mil Caras 1949, enfocándose fundamentalmente en el Arquetipo del héroe desde la perspectiva de psicoanálisis del mito.

Así mismo el historiador Aby Warburg un siglo antes, se interesa particularmente en el estudio de fenómenos culturales relacionados con formas de expresión arquetípica, alegórica y simbólica como la magia, y el ritual, identificando siempre cargas emocionales en la experiencia relacionada con la imagen, lo que denominó el Pathosformel.

una Pathosformel es un conglomerado de formas representativas y significantes, históricamente determinado en el momento de su primera síntesis, que refuerza la comprensión del sentido de lo representado mediante la inducción de un campo afectivo donde se desenvuelven las emociones precisas y bipolares que una cultura subraya como experiencia básica de la vida social. (Burucúa, 2006,p.12)

Antecedentes

La cerámica ha acompañado al hombre desde tiempos remotos, la ha utilizado como objeto utilitario, pero también ha plasmado en ella todo tipo de formas, dibujos y pinturas que dan cuenta de los imaginarios y forma de vida de la sociedad en que se generan, forma que persiste pues aun en la actualidad se sigue elaborando cerámica en todo tipo de territorios o comunidades, tal vez por esa razón es objeto de múltiples investigaciones y es tomada como documento o contenedor de memoria cultural e histórica.

Es el caso de la investigación de La Vida Cotidiana en el Ática Antigua a través de la cerámica, donde en el 2011, A. C. Domínguez Alonso & A. González Rodríguez indagan acerca de las formas de vida en Grecia antigua, tomando como base las escenas y representaciones en la cerámica griega, que dan cuenta de toda una serie de costumbres y prácticas deportivas, sociales,

educativas, religiosas, etc. Esta investigación toma como ejemplo ilustrativo el ánfora del vaticano, al pertenecer a un período de máximo apogeo en la técnica de la cerámica.

Las representaciones en la cerámica griega de este período se encuentran tan enriquecidas de elementos visuales, que es posible tomar los recipientes cerámicos como elementos narrativos de las historias de determinada sociedad, partiendo de ello la anterior investigación concluye a partir de las temáticas representadas, que el período corresponde a una sociedad patriarcal, la mitología era el centro de la vida cotidiana representada de manera recurrente en la cerámica y que los artesanos eran hombres libres dedicados también al comercio.

Otra serie de investigaciones como la de J. T. García. (Iconografías del Arte Antiguo: Grecia y Roma, 2014) recalcan no solo en la representación constante de deidades, sino en el florecimiento cultural griego reflejado en la cerámica, llegando a inundar mercados a través de la exportación en toda la región mediterránea. Dada la cantidad de recipientes cerámicos, se aprecia también la gran cantidad de iconografía que dio luz a investigaciones de la antigua vida griega en temas como: ritos funerarios, los simposios, el atletismo, la guerra, la religión, la mitología, etc.

Así mismo dada la habilidad técnica y artística, es reconocido hasta nuestros días el pintor y artesano Exequias, quien se interesaba particularmente por representar en sus cerámicas las cuales firmaba, temas como la vida, muerte y religión, sus representaciones muestran a personajes en momentos simbólicos; su trabajo es conocido por la manera prolija de utilizar rosetones, cenefas y una serie de elementos compositivos de mucho detalle, que incluía la figura humana.

A partir de la cerámica, sin duda, es posible conocer mitos e historias, que reflejan la cosmovisión de determinada sociedad o civilización, los jarrones griegos han sido objeto de estudio de diversas investigaciones, tal es el carácter narrativo de las representaciones en algunos recipientes como las ánforas, que se han llegado a considerar antecesores del cómic, pues la composición de imágenes allí representadas reflejan situaciones, gestos e incluso conversaciones, algunas veces en secuencia o continuidad en el perímetro de determinado recipiente.

En relación con ello, Martínez, B. C. (2015) en su investigación “Los Mitos de Aquiles a Través de las Cerámicas Griegas” afirma que el mundo griego tiene versiones alternativas que hay que tener en cuenta en una investigación, y que son tan válidas como los documentos escritos, ya que preservan expresiones antiguas y formas de ver el mundo, además la iconografía en este caso de cerámicas griegas sirve como apoyo dándonos la imagen de las escenas tal y como las percibían los griegos, pero también para comprender lo rico y complejo que podrían ser estos mitos, pues a través de estas escenas hemos podido ver distintas versiones de ellos y diversas formas de presentarlos.

Capítulo 1. Del concepto de arquetipo y su representación

1.1 El Concepto de Arquetipo

Este capítulo permite la comprensión del arquetipo, explica el monomito o mito universal que en las palabras de Joseph Campbell es uno solo pero con ropajes diferentes, de acuerdo a la cultura particular en la que surge. De este punto se desprende la hipótesis que los dos recipientes a comparar en esta investigación representan el camino del héroe de Campbell

El mitólogo Joseph Campbell retoma el concepto de Arquetipo, de la teoría del psicoanalista Carl Jung, quien define este término como un inconsciente colectivo refiriéndose a un contenido innato y universal en los humanos, siendo el mismo en todas partes y en todos los individuos. Arquetipo

La palabra arquetipo, según el DRAE viene del griego “ $\alpha\rho\chi\epsilon\tau\iota\pi\omicron\nu$ ” (arjetipon) formada de $\alpha\rho\chi\epsilon$ (arjé), "elemento fundamental, principio", "origen", y $\tau\iota\pi\omicron\varsigma$ (tipos), "tipo", "impresión" o "modelo", "el modelo principal". En griego, arquetipo es un sinónimo de la palabra $\pi\rho\omicron\tau\omicron\tau\iota\pi\omicron\nu$ (protótipon), "prototipo" (de $\pi\rho\omicron\tau\omicron\varsigma$ (prótos), "primero" y $\tau\iota\pi\omicron\varsigma$ (tipos) y de la palabra $\tau\omicron\varsigma\alpha$ (idéa) "idea" como se utiliza Platón.

Arquetipo es una expresión que utilizaron algunos personajes históricos como Filón de Alejandría, Ireneo y Hermes Trismegisto, este último la vincula constantemente con el símbolo, en

El Libro de Maat. “Escudriña los arcanos símbolos, percibe su significado profundo. Busca tras el mítico arquetipo, los iconos y señales ocultas...”

El arquetipo guarda relación con el término filosófico “Eidos”, en vista de que este último se asocia con conceptos de esencia o idea que se tiene de las cosas que nos rodean. Para Platón, el Eidos es una realidad ajena a los individuos, mientras que para Aristóteles el Eidos forma parte de los individuos, siendo inseparable (Prades, 2012).

En las investigaciones de Joseph Campbell el mito es la manifestación alegórica y por tanto subjetiva ante experiencias objetivas que evidencian arquetipo, es decir, consiste en un acontecer psíquico ante vivencias cotidianas y su experiencia de pensamiento como respuesta emotiva (Campbell, 1949).

En relación con la respuesta emotiva cabe recordar el concepto de *phathosformel* mencionado por el historiador alemán Aby Warburg al hablar de la memoria social o colectiva y de la historia cultural, haciendo mención a las experiencias sensoriales, emocionales y simbólicas generadas a partir de la percepción de las formas; respuestas además semejantes entre individuos que comparten los mismos códigos culturales.

Es decir la percepción de las formas genera un sentimiento y un significado cultural.

A través de estos agrupamientos, que Warburg hacía y deshacía (...), el concepto de archivo se entiende como un dispositivo de almacenamiento de una memoria socio-cultural que no estructura una historia discursiva, sino imágenes o *phathosformel*, en tanto que formas - *formulae*- portadoras de sentimientos -*pathos*-, que funcionan como representaciones visuales y como maneras de pensar, sentir y concebir la realidad. (...) No sólo colecciona una memoria “social” y “colectiva” sino que interpreta esa memoria a través de la imagen fotográfica, reconstruyendo una historia (una historia “cultural”) o un conocimiento universal de las cosas a partir de una visión policéntrica que subvierte la visión de la “historia larga” y de las denominadas “épocas históricas”. (Guasch, 2011, p. 25)

En esa medida, el arquetipo corresponde a una respuesta subjetiva, a partir de la experimentación de vivencias emocionales, inconscientes, sensitivas y simbólicas ante situaciones cotidianas, que resultan concomitantes entre diferentes épocas y culturas, dada la naturaleza humana de percepción, así mismo no atañe precisamente a una herencia cultural, ni a algo de los que se pueda prescindir voluntariamente, porque corresponde a posibilidades de respuesta

simbólico-emocional ligadas directamente a la percepción humana.

Pero así como los arquetipos aparecen como mitos en la historia de los pueblos, también se encuentran en cada individuo y ejercen su acción más intensa, es decir, hacen la realidad más antropomorfa, allí donde la conciencia es más limitada o más débil y donde la fantasía puede por lo tanto dominar los datos del mundo exterior (Jung, 1970)

1.2. Tipos De Arquetipos

El monomito

“En todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos.” Esta es de alguna manera la premisa de la que parte el mitólogo Joseph Campbell para indagar en los mitos universales que dan cuenta de los diferentes arquetipos, cuyos rasgos fundamentales los llama Monomito.

Monomito, básicamente se refiere a un mito universal, pero representado de diversas maneras, originado en la esencia misma del ser humano, en las profundidades de la mente, ya que como Campbell dice “Porque los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente.”

Usualmente cuando se habla de mito, se suele asociar a tiempos ancestrales y sociedades primitivas, sin embargo este mora en secreto en cada uno de nosotros, desvelándose en momentos donde la subjetividad tiene mayor cabida, como en los sueños o en la infancia, recurrimos de manera inconsciente a ellos incluso a partir de ceremonias y rituales socialmente establecidos o a modo de lucha emocional, producto de algún cambio, para hacer transiciones de un estado a otro. Siempre ha sido función primaria de la mitología y del rito suplir los símbolos que hacen avanzar el espíritu humano, afín de contrarrestar aquellas otras fantasías humanas constantes que tienden a atarlo al pasado. (Campbell, 1949)

En este sentido el mito es tan universal en el ser humano como lo es el miedo, el miedo al cambio, el miedo a enfrentar demonios interiores, que si en sus representaciones descriptivas pudieran parecer estrambóticos, no lo parecen cuando realmente consisten en una confrontación con sí mismo, aún más cuando la ilusión humana propende por enlazar la consciencia constantemente al pasado y se rehúsa a asimilar situaciones presentes que pongan en riesgo su zona de confort.

...encontramos que el final es una serie de metamorfosis iguales por las que han pasado hombres y mujeres en todas las partes del mundo, en todos los siglos, de todos los siglos de que se guarda memoria y bajo todos los variados y extraños disfraces de la civilización. (Campbell, 1949) La calidad de ser humano implica sufrir una serie de transformaciones todo el tiempo, por ejemplo cuando se abandona la niñez, cuando se enferma, incluso cuando se cambia de un estado civil a otro; en todos estos casos se recurre a una serie de rituales y ceremonias que entre otras cosas promueven la asimilación emocional de un cambio; algunas veces los cambios trastocan de tal manera la consciencia, generando un enfrentamiento con el más temible de los ogros, como cuando sucede con una enfermedad terminal por ejemplo, o la llegada de la muerte a algún miembro de la familia.

Joseph Campbell (1949) hace referencia en su libro “El Héroe de las Mil Caras” a como el monomito habita incluso en la actualidad en todos nosotros

...un retirarse de las desesperaciones de la tierra perdida a la paz del reino eterno que existe en nuestro interior. Pero este reino, como lo conocemos por el psicoanálisis, es precisamente el inconsciente infantil. Es el reino que penetramos en los sueños. Lo llevamos dentro de nosotros eternamente. Todos los ogros y los ayudantes secretos de nuestra primera infancia están allí, toda la magia de la niñez. Y lo que es más importante, todas las potencialidades vitales que nunca [24] pudimos traer a la realización de adultos; esas otras porciones de nuestro ser están allí; porque esas semillas de oro no mueren. (p.17)

El héroe.

El héroe como símbolo de la libido. El concepto de héroe ha tenido varias connotaciones a lo largo de la historia, reflejadas en diferentes manifestaciones culturales, como la literatura y el arte; una serie de comparaciones entre las diferentes concepciones de héroe que han tenido diversas

sociedades, ha dado origen al arquetipo del héroe, término acuñado por el psicoanalista Carl Jung y posteriormente abordado por el mitólogo Joseph Campbell.

Jung vincula el concepto del héroe con varios fenómenos de carácter psicológico, uno de ellos es la comprensión del héroe como símbolo de la libido; la libido, por su parte suele asumirse coloquialmente como un término referente al deseo sexual desde una concepción reduccionista, sin embargo en la época clásica por ejemplo, se hace referencia a la libido como un anhelo o deseo apasionado, y así mismo Jung entiende la libido, como una energía que alimenta todo el cuerpo, una energía vital, que se manifiesta y canaliza de diversas maneras.

Desde ese punto de vista, el arquetipo del héroe, al actuar como energía de la libido demanda e incita a la transformación, como lo describe Carl Jung

“El hombre con su conciencia siempre va a la zaga de los fines de lo inconsciente; cae en indolente inactividad, hasta que la libido lo incita a nuevos peligros; o bien en la cumbre de su existencia se apodera de él una nostalgia retrospectiva que lo paraliza. Pero si despierta y cede al peligroso afán de hacer lo prohibido o lo que parece imposible sucumbe o se convierte en héroe” (Jung, 1993, p. 355)

Básicamente el héroe se gesta cuando el individuo se despoja de su estado actual, encaminándose al enfrentamiento de una serie de circunstancias que le pueden llegar a generar inseguridad y vulnerabilidad, provocando una serie de cambios psíquicos e incluso físicos; es un tránsito que aplica para circunstancias de la vida muy sencillas, hasta las más complejas, esa energía que puede llamarse fuerza de voluntad, tenacidad, decisión, o una mezcla de todo, es la libido, que permite el tránsito de un hombre común, a un héroe, de acuerdo a la psicología de Jung.

En esa medida, el héroe implica transformación, vinculada a situaciones, lugares, medios, caminos, etc... Aristóteles en la poética, se refiere al héroe como un estado generado a partir de la toma de decisiones, que pueden desembocar en felicidad o desdicha; sin embargo Aristóteles se remite fundamentalmente al concepto de héroe trágico. El héroe trágico de Aristóteles, para ser tal, debe pasar una serie de “peripecias” que conllevan una sucesión de acontecimientos que se salen de control; ha de ser trágico, porque la fragilidad humana vista desde el punto de “vista poético” lo hace finalmente sucumbir en su lucha. Cabe anotar que las reglas recomendadas por Aristóteles, no

se fundamentan propiamente en la mitología y mucho menos en el análisis de la mente del hombre, pues procura configurar un personaje épico para la poesía por lo tanto no se refiere a un individuo como tal.

Sin embargo, toda esa serie de vicisitudes propuestas por Aristóteles en “La Poética” en las peripecias y la tragedia del héroe griego para la poesía, guardan relación de alguna manera, con las transformaciones descritas mucho más adelante por Carl Jung. “...la peripecia es un cambio de un estado de cosas a su opuesto, el cual concuerda, según ya dije, con la probabilidad o necesidad de los acontecimientos.” (Aristóteles, 2001,p.59).

El carácter viajero del héroe.

Como ya se ha mencionado, el arquetipo de héroe se configura a partir de una serie de cambios o transformaciones originadas en un recorrido o ciclo “Los héroes son casi siempre viajeros. El viajar es una imagen de la aspiración” (Jung,1963,p.218).

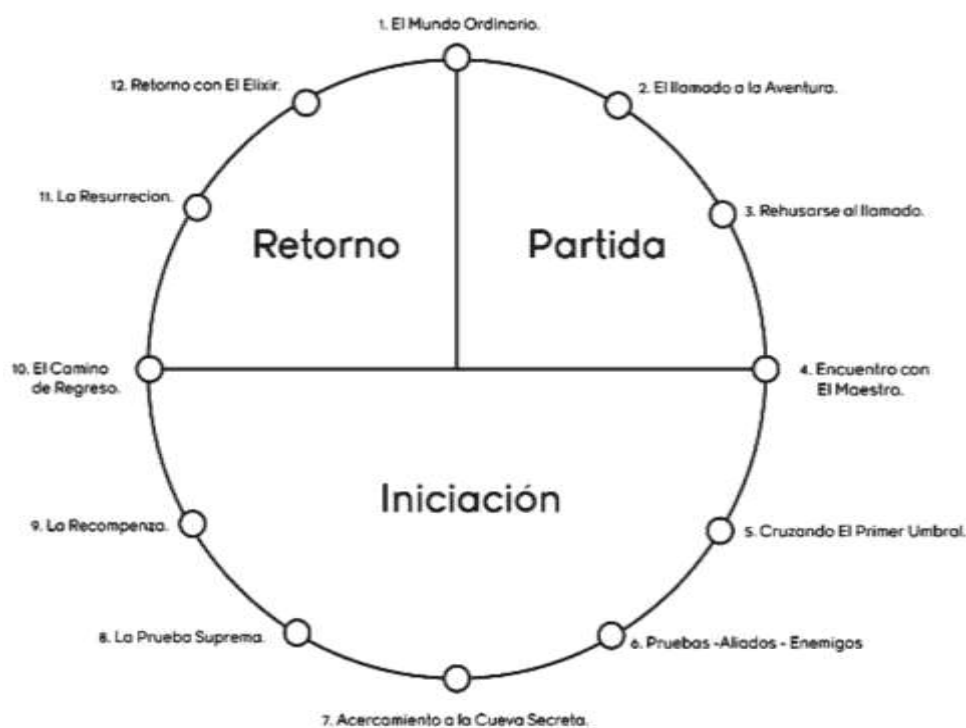


Figura 1. Esquema Viaje del Héroe de Joseph Campbell.

Extraído de <https://www.christianfranchini.com/media/blog/camino-circular-del-heroe.jpg>

Las transiciones que efectúa el héroe, han sido analizadas fundamentalmente por Joseph Campbell, a partir de preceptos de Carl Jung; Campbell realiza un análisis y comparaciones entre los mitos de diferentes culturas, momentos históricos y geográficos determinando una serie de “pasos típicos” resumidas en el camino del héroe, con tres grandes etapas: la separación, la iniciación y el retorno (ver fig. 1).

Inicialmente, antes de que el recorrido inicie, se habla de un **mundo ordinario**, donde el héroe se encuentra en una zona de confort; seguidamente sucede algo que lo rompe ese estado, una atracción, un suceso coyuntural, un **llamado a la aventura**, del que se está en libertad de aceptar, sin embargo el héroe entra en estado de **negación**; si se emprende el camino hacia lo desconocido entra al **mundo extraordinario**, despojándose de su situación actual, implicando una serie de toma de decisiones, y sacrificios que lo pueden llevar al éxito o al fracaso, en una travesía desconocida, que puede ser real o simbólica.

Por esta razón es una decisión difícil de tomar, entonces el héroe encuentra herramientas, situaciones, básicamente ayudas, que puede manifestarse a través de un **mentor**, que lo ayudan a salir del mundo ordinario, a tomar la decisión, es una enseñanza de cómo adaptarse a los cambios, que lo guía y le provee de sabiduría y fuerza para enfrentarse a los **obstáculos**, y a los enemigos que encuentra en el camino, hasta llegar a una caverna, donde **toca fondo**, es el inframundo y siente que no va a poder avanzar, se siente lejos de alcanzar su propósito; esto lo pone a prueba y lo hace tomar grandes decisiones y cambios, si logra hacerlos sale a flote nuevamente es como una **muerte y resurrección**, dando la batalla final, retornando a su mundo ordinario transformado, con el **elixir del conocimiento**, haya alcanzado o no su propósito, ya no es el mismo (fig 6).

1.3. Análisis de Arquetipo Héroe en Mito, Cine, Libros, Historieta.

El camino del héroe en Star Wars (cine).

Tomando en cuenta el camino del héroe planteado por Joseph Campbell sobre la estructura

de la trilogía original de Star Wars iniciada en 1978, se puede deducir un claro referente en el guion de la misma tomando como ejemplo al personaje de Luke Skywalker, quien pasa por los diferentes estadios del patrón narrativo dado a conocer como el viaje del héroe.

Iniciando esto con la presentación del mundo ordinario en el planeta de Tatoine donde Luke vive junto a sus tíos en una granja de humedad sin nada fuera de lo común que el día a día por la supervivencia en un planeta árido y lejano del conflicto por el control de la galaxia. Hasta que se le presenta al joven Luke el llamado a la aventura en la visita de dos androides de la alianza rebelde (R2-D2 y C3PO) que lo incitan a buscar a Ben Kenobi quien será su imagen de mentor durante todo su viaje como héroe, pero Luke rechaza la llamada a la aventura hasta que sus lazos filiales son rotos por el imperio al matar a sus tíos en la granja.

Al no tener ya nada que lo arraigue al planeta, Luke toma la decisión de iniciar el viaje a la aventura tomando a Ben Kenobi como su mentor en los senderos de la fuerza, cruzando así el umbral del mundo ordinario al mundo extraordinario.

Ya iniciado en la aventura, Luke encuentra sus primeras pruebas y aliados al escapar de Tatoine de las manos del imperio junto a sus nuevos amigos Han Solo y Chewaca, reconociendo a su némesis en su camino, el líder de las tropas imperiales Darth Vader, quien además comparte con el protagonista un lazo de sangre.

La figura del mentor cambia de Ben Kenobi a Yoda, quien lo acerca a su “cueva interior” representado en sus más profundos miedos que es enfrentar a su némesis en un duelo de espadas laser, en este primer encuentro, Luke se encuentra con su ordalía o momento más oscuro, al perder una parte de su cuerpo y descubrir que su mayor enemigo también es su padre, junto a esto pierde a uno de sus mayores aliados y reconoce a Leia como su hermana, aun con todo esto, logra sobrevivir a este primer encuentro y controlar el poder de la fuerza haciéndolo mucho más hábil y dejándolo como un futuro maestro jedi.

Regresando a casa pero esta vez para una misión de rescate donde podría perder todo lo que

ha ganado, obteniendo sus primeras grandes victorias en el palacio de Jabba y volviendo a retar a su antagonista en un último encuentro del que logra salir ileso y derrotando junto a su padre al verdadero enemigo de este camino del héroe, logrando para la galaxia un tiempo de paz y armonía que representa el elixir que cambiara al mundo ordinario del cual partió desde un inicio. En las precuelas de Star Wars este camino de héroe se repite hasta el punto de la cueva interior, donde nuestro “nuevo” héroe representado en Anakin Skywalker cae en su miedo más oscuro, negando a su figura de mentor y perdiendo su interés romántico en el proceso, convirtiéndolo de héroe a villano.

Para finalizar, las últimas películas muestran un nuevo camino de héroe representado en las aventuras de Rey, quien sale de su mundo ordinario para buscar a un mentor en la imagen de Luke Skywalker, pero hasta el momento este arco argumental no se ha cerrado ya que aún falta una tercera parte de esta nueva trilogía que mostraría la obtención del elixir y regreso a casa de este nuevo viaje del héroe.

El camino del héroe en Matrix (cine).

En esta saga de películas de ciencia ficción de finales del siglo 20 e inicios del siglo 21, el camino de héroe se plantea en el personaje de Neo, quien al inicio se encuentra en el mundo ordinario o Matrix como trabajador a sueldo de una empresa multinacional y hacker en los tiempos libres, teniendo una noción de que lo que vive no es real pero dejando las cosas así hasta que es contactado por su mentor en la figura del personaje de Morpheus, conociendo con este a su aliada e interés romántico conocida como Trinity.

Neo se niega a salir de la matrix hasta que su mundo ordinario es atacado por agentes del mismo matrix que quieren atrapar a toda costa a Morpheus por considerarlo un peligro a la estabilidad de este mundo ordinario.

El cruce del umbral a la aventura se representa en la escena donde Morpheus le da a escoger a Neo entre dos píldoras, escogiendo el protagonista aquella que lo lleva a la “verdad”, alterando la

realidad hasta despertarlo al otro lado del “espejo”, desconectándose de la Matrix y siendo recibido por una nave de sobrevivientes llamado el Nabucodonosor, aquí su mentor le explica las nuevas reglas del juego y como debe comportarse ahora en adelante cargando el título de elegido.

En esta nueva parte del camino, Neo deja atrás su vida de oficinista y hacker para ser un tipo de mesías con nuevas habilidades que Morpheus le ayuda a manejar, teniendo que lidiar con varios enemigos como los programas del Merovingio y los agentes de la Matrix, ganando nuevos aliados en su lucha como lo son el oráculo y su guardián Seraphin.

A través de varias misiones y pruebas, Neo se acerca a su “cueva interior” y verdadera razón de ser representada en su encuentro con el arquitecto, una especie de dios de la Matrix, donde Neo deberá tomar una decisión importante para el desarrollo de su historia como héroe. Y como normalmente pasa después de enfrentar la cueva interior, Neo se enfrenta a su momento más oscuro u ordalía, donde confronta la muerte de su amada Trinity y la suya propia la verse atrapado en una zona de la Matrix que conecta al mundo real y tiene forma de estación de trenes, mientras que sus amigos caen por el ataque de las maquinas, encontrándose en una situación sin salida de la cual sale con ayuda de sus aliados y de un Deus in máquina.

Esta “resurrección” lo deja ciego pero con habilidades de notar las líneas de energía y códigos de programación tanto en la Matrix como en la vida real como recompensa a su ordalía, preparándolo para su último gran desafío contra el agente Smith quien ahora es un virus incontrolable en la Matrix.

Neo como héroe regresa a su hogar o mundo ordinario, en este caso la Matrix, a la normalidad gracias a este tipo de elixir ganado a través de su camino del héroe y bajo la figura del elegido.

Es interesante notar que la parte correspondiente a la cueva interior y la ordalía se presenta en esta trilogía de películas al final del segundo filme como sucede en las trilogías de

Star Wars y el señor de los anillos, dejando el final de estas segundas películas como tristes

y desoladoras con poca luz de esperanza.

El camino del héroe en tierra media (literatura).

En la obra de Tolkien también se presenta este patrón narrativo o monomito, donde el héroe es representado originalmente en la figura de Bilbo Bolson, protagonista del Hobbit, quien está muy cómodo al inicio de su aventura en la comarca o mundo ordinario hasta que Gandalf, su imagen de mentor, llega a reclutarlo en una aventura que Bilbo se niega a seguir hasta que su propio hogar es invadido por enanos de la antigua corte de Erebor al mando del rey enano Thorin escudo de roble, quienes lo terminan de convencer para que los acompañe a la aventura de recuperar sus minas de las garras del dragón Smaug.

El cruce del umbral al mundo extraordinario se representa con su primer desafío en contra de los Troll de montaña para liberar a los enanos ganándose a estos de aliados y amigos prometiéndole una parte de la riqueza de las minas de Erebor si los acompañaba hasta el final.

Bilbo encuentra su “cueva interior al alejarse de sus amigos y tener que pasar un nuevo desafío totalmente solo en las cuevas de las montañas nubladas donde obtiene su primera gran recompensa en la forma de un anillo arrebatado a Gollum en un juego de adivinanzas y escapando de un ejército de Goblins para volver al lado de sus aliados, demostrando su valía y hasta donde escapar de llegar por sí mismo.

Después de pasar varias pruebas y conseguir nuevos amigos, Bilbo debe enfrentarse a su ordaía en la guarida del dragón Smaug, enfrentando a su propio amigo el rey Thorin quien cayó a la avaricia e inicio una guerra entre diferentes pueblos de la tierra media. Al final, Bilbo sobrevive a esta batalla y vuelve a la comarca junto con una parte del tesoro de los enanos y el elixir representado en el anillo que le ganó a Gollum, anillo que iniciara un nuevo camino del héroe para su sobrino Frodo Bolson.

Irónicamente, tanto el Hobbit como el señor de los anillos representan el mundo ordinario con el mismo lugar, la comarca, lugar donde vive la familia Bolson, tanto Bilbo como su sobrino y

nuevo héroe Frodo, quien comparte con su tío la misma figura de mentor en el mago Gandalf pero su némesis ya no es el dragón Smaug si no Sauron, un señor oscuro que domina buena parte de tierra media.

En esta historia, la negación de Frodo dura menos al percatarse del peligro que corría su mundo ordinario si el anillo encontrado tiempo atrás por su tío no era llevado a otro lugar, y así junto a su mentor y sus aliados representados en tres de sus vecinos en la comarca inician un viaje hasta Rivendel, hogar de los elfos, donde decidirían que hacer con el anillo.

El umbral es cruzado por este nuevo héroe al momento de colocarse el anillo dando alarma a los Nazgul, enfrentando peligros que en la comarca no había ni imaginado con cruzarse, aun así le permite conocer un nuevo aliado en la figura de Aragorn, un mortal enigmático, Legolas, un elfo del bosque, Gimli, un enano de las montañas, entre otros.

Frodo decide tomar un camino aparte para destruir el anillo al creer que había perdido a su guía y mentor, entrando a su propia “caverna interior” de la cual sobrevive gracias a su amigo Samsagaz, para luego entrar juntos a su ordalía representada en las tierra de los orcos llamada Mordor.

Esta parte es la más oscura del camino del héroe de Frodo, ya que enfrenta a su propia muerte varias veces, al punto de confiar su vida a una criatura como lo es Gollum, perdiendo de vista su propio destino en varias partes del viaje, pero al final logra su objetivo regresando a casa con varias recompensas y logrando para él un viaje acogedor al reino bendecido de los elfos donde vivirá eternamente junto a su mentor y su tío Bilbo.

Se podría decir que en el señor de los anillos no se presenta solo el viaje del héroe de Frodo, también se desarrolla el mismo para sus amigos Samsagas, Merry y Pippin, quienes también lograron volver a su mundo ordinario acompañados de riquezas y sabiduría como representación del elixir deseado cuando al inicio ninguno de ellos estaba dispuesto a salir de su zona de confort.

El camino del héroe del principito (literatura).

En este clásico de la literatura se presenta el camino del héroe en dos de los personajes, uno es en el mismo principito tras su odisea a través del espacio, y el otro representado en el personaje del piloto.

El mundo ordinario para el piloto es fragmentado y llamado a la aventura cuando su avión sufre una avería en el desierto del Sahara, mientras para el principito es el asteroide B-612, el cual cuida día tras día en una monótona rutina hasta que es interrumpida por la aparición de una rosa que altera su ser, tanto el piloto como el principito se niegan a la aventura tratando uno de arreglar su avión lo más pronto posible mientras el otro evita que la semilla de rosa crezca en su querido asteroide.

Para el piloto su imagen de mentor se encuentra irónicamente con el principito, quien anteriormente tuvo como imagen de mentor a varios personajes como el rey, el vanidoso, el contador, el borracho, el zorro, etc. Pero sobretodo en la rosa quien lo reta a salir del asteroide huyendo de ella.

Tanto el piloto como el principito cruzan el umbral a la aventura en el momento que deciden tomar un viaje, aunque para el piloto su umbral es cuando se detiene el viaje, interrumpiendo un viaje que normalmente sería para el rutinario.

En esta historia, el principito pasa por más pruebas que el piloto, pasando por su “cueva interna” al sentir la tristeza de la desgracia cuando se topó con un jardín de rosas donde se sintió que no era un gran príncipe, pensamiento que sobrepasó gracias a los consejos del zorro que le enseñó que todos somos especiales aprendiendo el valor de la amistad.

La ordalía para ambos personajes se presenta después de varios días varados en el desierto, ya casi sin agua ni comida siente el desespero de la agonía, cuando por fin encuentran agua, el principito debe afrontar a la muerte para poder volver a su mundo ordinario en las estrellas con la ayuda de una serpiente, al final ambos vuelven a sus hogares con el conocimiento adquirido el uno

del otro, teniendo como recompensa la alegría de conocer a alguien especial y ser especial para otro ser vivo, un ejemplo claro es las risas del principito que escucha el piloto al mirar al cielo las estrellas como representación de un amigo nuevo que se encuentra en el espacio.

El camino del héroe en los superhéroes (comic). Antes de empezar con esta parte, es necesario dar a conocer el detalle que la mayoría de héroes tienen un lazo familiar roto o nulo, que en el caso de los superhéroes se presenta como orfandad de los protagonistas por la pérdida trágica de uno o ambos padres, siendo criados por una figura paterna diferente como lo son tutores, padres adoptivos o tíos del protagonista.

Al igual que con los anteriores ejemplos, todo viaje del héroe empieza en el mundo ordinario del mismo, una zona de confort donde viven el día a día antes de obtener sus poderes o habilidades e iniciar sus aventuras, por ejemplo un joven granjero en Smallville, un niño de familia rica en Ghotam City o un joven nerd en New York, a partir de esto son llamados a la aventura por medio de un suceso que cambia sus vidas como la muerte de los padres por un ladrón en un callejón o la picada de una araña radioactiva.

Al inicio el superhéroe de comics se niega a seguir el viaje, ya sea por negar sus poderes heredados de su anatomía kryptoniana o por buscar el camino fácil de la lucha libre para ganar dinero como le sucedió a Peter Parker, pero tarde o temprano cruzaran el umbral que dará inicio a una vida de proezas y hazañas como la muerte de un ser querido (como un tío o un padre) o el retorno al hogar luego de años de entrenamiento para este momento utilizando el manto de un símbolo que imponga el miedo en los criminales.

Muchos de estos personajes tienen una figura de mentor al inicio de sus aventuras y mantienen sus enseñanzas a través del tiempo, es el caso de Alfred para Batman, la legión de superhéroes del siglo 31 para Superman, el mismo tío Ben que después de muerto mantiene la enseñanza de “un gran poder conlleva una gran responsabilidad” a Spiderman, el ancestral para el Doctor Strange, el maestro Roshi para Goku o Cagliostro para Spawn, aunque este último término

usando al héroe para manipularlo.

A través de las historias en los comics de superhéroes, el protagonista se rodea de aliados que lo acompañan en su lucha ya sea en el momento de batalla como los Robins para Batman, o bien como apoyo a distancia como lo hace el oráculo para la liga de la justicia. En estos personajes secundarios que apoyan al héroe se encuentra el interés romántico, que algunas veces también hace de enemigo u obstáculo para el protagonista, tal es el caso de Catwoman para Batman o Killer Frost para Firestorm.

En este tipo de historias son claves los antagonistas o villanos para el desarrollo de las mismas, ya que sus desafíos retan al héroe a conseguir un poder mayor o un sacrificio máximo. Junto a los villanos llega el acercamiento a la “cueva interior” donde el héroe se pone a prueba para salir victorioso pero no sin antes cuestionarse el porqué de sus actos y el significado de su existencia, llevándolos muchas veces, si no es que siempre, a la ordalía, como por ejemplo la muerte en la familia y la caída del murciélago en Batman, o la muerte del mismo Superman.

En los comics de superhéroes se ha vuelto popular la creación de grupos, donde varios caminos del héroe se reúnen para cumplir un rol en específico en el equipo, siendo los más populares la liga de la justicia y los vengadores, llevando a los héroes que conforman estos grupos a sus momentos más oscuros como la crisis en tierras infinitas, las guerras secretas, la hora cero y el guantelete del infinito, dando como desenlace la muerte o desaparición de varios de ellos en combate.

Muchos de estos héroes no logran salir de su cueva interna o superar la ordalía, convirtiéndolos en villanos, tal es el ejemplo de Parallax, el soldado del invierno, Onslaught, Red Hood, Fenix, Azrael, Superboy y hasta el mismo Superman en el comic Injustice basado en el videojuego del mismo nombre.

Aun así, muchos de ellos logran superar la hora más oscura y logran volver a sus hogares o mundo ordinario con la recompensa de haber salvado la ciudad, el mundo, el universo o hasta la

existencia misma, pasando por un proceso de resurrección que los vuelve más fuerte que antes, la más famosa fue el del mismo Superman, aunque en los comic son muchos los héroes que han muerto y resucitado números más tarde. Mientras el héroe permanece muerto siempre aparecerá uno nuevo que intentará seguir su camino y legado para cubrir ese vacío, creando su propio camino del héroe y dando la oportunidad a las editoriales de seguir publicando títulos mes a mes.

El camino del héroe en el nuevo testamento.

Aunque Jesús tenía claro su destino en el mundo, su narrativa también sigue el patrón del camino del héroe en los siguientes ejemplos.

El mundo ordinario se representa con Jesús al lado de sus padres y hermanos, tan ordinario y común era que este tiempo de convivencia con la familia es mencionado muy poco en la biblia, aunque es constante el llamado a la aventura por medio del conocimiento de su destino y la imagen de su “mentor” representado en el mismo Dios Padre y en el espíritu santo que se le presenta cuando se bautiza con Juan el bautista.

Aunque no se presenta una negación fuerte por parte de Jesús, se da a entender que el tiempo de la vida del mismo que no se cuenta en los textos bíblicos podría representar su estado de negación al no darse a conocer ante el mundo como el hijo de Dios.

En esta historia se presenta varias pruebas representadas en los milagros que realiza, como resucitar a Lázaro, multiplicar los panes y los peces, transformar el agua en vino, caminar sobre las aguas, etc., además de reconocer a su némesis en el desierto cuando es tentado por el mismo demonio. Ganando aliados y adeptos a su filosofía, resaltando los doce que lo acompañaban, para terminar cruzando el umbral simbólico al entrar a Jerusalén sobre el lomo de un asno en el famoso domingo de ramos.

El acercamiento a su “cueva interior” se presenta en las escenas de la última cena y en el jardín de Getsemaní, donde duda de su destino y se siente abandonado por parte de su mentor o Dios. Todo esto para llegar a su ordalía al momento de la crucifixión para volver al tercer día de la

tumba con nuevo conocimiento y la oportunidad de vencer a la muerte y ganar la vida eterna, siendo prueba en vida para sus seguidores que tomen este “elixir” como forma de vida hasta nuestros tiempos.

Al final, nuestro héroe vuelve al hogar elevándose al cielo para estar a la derecha del Dios padre.

1.4. Conclusiones Primer Capítulo

La comprensión y análisis del arquetipo en la categoría del héroe, según la psicología Junguiana y la perspectiva de Joseph Campbell, pone en evidencia la transversalidad en la forma de pensamiento de los seres humanos desde tiempos remotos hasta nuestros días, vinculada a la respuesta emocional ante diversos fenómenos internos y externos y a su relación alegórica con el mundo.

A pesar de que una visión reduccionista pueda relegar el mito a la edad más pueril de la humanidad, las dinámicas de pensamiento siguen estando mediadas por el símbolo, y el arquetipo, elementos comunes con el mito, que además involucran procesos emocionales y psicológicos, en una lucha constante por la comprensión de cada situación humana que requiere adaptación en los inevitables cambios que plantea constantemente la existencia.

Probablemente sean esos elementos tan esenciales en la psique de los seres humanos, los que generan tal acogida y fascinación, en las producciones artísticas, cinematográficas, literarias, etc.; pues fundamentadas en el camino del héroe son los nuevos mitos, actúan como metáforas prácticamente materializadas de luchas internas que seguramente todos hemos tenido y tenemos, un camino del héroe personal, que llevamos a cabo una y otra vez sin saberlo, toda vez que debemos adaptarnos a un nuevo cambio, siendo el mismo día a día una simplificación de esta aventura transformadora, muy resumida en separación, iniciación y retorno.

Capítulo 2. Arte, cerámica y representación

A lo largo de este capítulo, se analiza la forma, técnicas y tipología de los dos recipientes que contienen los personajes que vamos a comparar en esta investigación, el griego o Ánfora del Vaticano con la representación de Aquiles y el peruano o moche, con la representación del zorro guerrero antropomorfo, contextualizando la investigación en las prácticas culturales en lo que respecta a la elaboración de los recipientes como tal, sus usos y técnicas de elaboración.

2.1 El arte en la antigua Grecia, características principales

El arte en la antigua Grecia buscaba la “belleza ideal”, mediante la mimesis aristotélica (imitación de la naturaleza) con el fin de recrear el mundo ideal del modelo platónico. Los pilares del arte de occidente se gestaron en Grecia, todo lo que se desarrolló allí en relación con el arte y la filosofía, fue posteriormente retomada por la cultura occidental.

El arte en la antigua Grecia se divide en 4 períodos de acuerdo a las características de sus representaciones: geométrico, arcaico, clásico, helenístico.

El **período geométrico** toma su nombre por las características decorativas de la cerámica predominante en esta época desarrollada entre 900 a.C. y 700 a.C., las vasijas de este período son el vestigio más importante de esta etapa, su decoración era fundamentalmente geométrica; inicialmente los motivos se basaban líneas curvas o rectas, posteriormente hacia el 750 a.C. se incluyeron diseños zoomorfos y humanos de formas alargadas, los vasos usados para contener cenizas de difuntas llamados cinerarios, son fieles representantes del período geométrico. (fig. 7) El **período arcaico** o edad media griega a finales del S. VIII a.C. hasta comienzos de V a.C. se caracteriza por una evolución del período geométrico con una influencia persa y egipcia, se orientaba hacia un naturalismo expresivo de acuerdo a la búsqueda del espíritu idealista griego, siendo el S. VI el de mayor producción artística, en escultura la figura humana carecía de expresión por cuanto tenía un fin decorativo, se caracteriza por su lineamiento, con figuras erectas,

enderezadas o rígidas, sin detalles y con una sonrisa arcaica (hierática). En el arte arcaico se rescatan 3 estilos: Dórico, Ático y Jónico-Ático.

La cerámica arcaica evolucionó las formas geométricas en su decoración, generándose una amplia gama de vasos de diferentes formas que respondían a necesidades de uso cotidiano; fue la época de las cerámicas de figuras negras y rojas, la actividad de ceramista y pintor de la cerámica tuvo gran acogida y difusión en todo el mediterráneo, a punto de que muy a menudo el ceramista firmaba sus obras, lo que no se hacía tanto en tan frecuentemente el pintor de la época.

El arte clásico en el S. V a.C. corresponde a un florecimiento o esplendor político, filosófico y artístico, caracterizado por un mestizaje cultural con la cultura egipcia y baja Mesopotamia, confluyendo en perfeccionamiento de sus técnicas artísticas, posicionándolos como un modelo a seguir, con escultores como Fidias, Mirón y Policleto; el bronce y el mármol eran los materiales por excelencia.

Las poses de las esculturas se tornaban cada vez más naturales, dejando de lado la rigidez de los periodos anteriores, orientadas a escorzos, avanzando en el entendimiento anatómico de la figura humana. En arquitectura, pintura y cerámica, se alcanzó un grado alto de perfeccionamiento, usando la policromía; sigue siendo predominante el dibujo, los colores planos y la línea, se incursiona en el claroscuro partir del sombreado a rayas o trama.

2.2. La Cerámica Griega, Método, Técnica y Representación

La arcilla endurecida ha sido utilizada desde tiempos muy remotos en varias culturas del mundo, en Grecia, los utensilios con este material, destinados a contener líquidos y alimentos se designaban con el nombre de “Keramos”, de ahí viene la posterior palabra “cerámica.

En el caso de Grecia y de muchas otras culturas, la cerámica es un contenedor de memoria social, particularmente en el caso de Grecia, pues la cerámica aparte de tener una función utilitaria para la vida cotidiana, también llegó a cumplir una función simbólica y representativa de la cosmovisión de esta civilización.

Grecia cuenta con una ubicación geográfica favorecedora en relación con el contacto constante con el mar Mediterráneo y mar Negro, esta geo localización aportó grandemente a todo su desarrollo social, político, económico y cultural; Además de convertirlos en grandes navegantes, los griegos tenían contacto y comunicación constante con otras culturas, que influyeron en su cultura en general.

El desarrollo de la cerámica no fue ajeno a esta situación, pues dado el gran desarrollo económico, sobre todo en la griega clásica, específicamente en Atenas, la cerámica griega logró tener un reconocido desarrollo técnico y artístico contribuyendo a la economía, pues logró disgregarse a otros países del mediterráneo, como el territorio etrusco y las costas sirio palestinas pues se convirtió en el mayor objeto de intercambio comercial.

Técnica De Elaboración. Las técnicas de elaboración, son muy similares a la manera como sigue haciendo hoy en día la cerámica, con ayuda de un torno y con la misma materia prima de hoy en día, se moldeaban las diversas formas de los recipientes humedeciendo con agua ocasionalmente, las otras partes como el pie, las asas y el borde, se pegaban posteriormente con arcilla fresca. Posteriormente se pasaba al proceso de cocción en horno circular con de tres etapas, con horno abierto y cerrado y diferentes grados de temperatura.

un taller de alfarero contaba con unas pocas tiendas y pórticos alrededor de un patio. En ese patio había dos o tres cisternas, que se usaban para purificar y tratar la arcilla, y el horno. Podían ser talleres aislados o formar barrios, como el Cerámico de Atenas, junto a la puerta del Dypilon. O bien estaban en zonas ricas en arcilla y cercanas al agua o en zonas donde sus productos eran bien vendidos. El personal del taller podía reducirse a los miembros de una familia, y los esclavos se ocupaban de los trabajos más duros. En otros talleres más grandes el número de esclavos podía ser muy elevado. (PAÚLS, 2013)

Tipología de vasos griegos. De acuerdo a la investigación de 1994 del MAN.⁴, el diseño de forma los vasos se determinaba principalmente de acuerdo a su función, aunque el ceramista ateniense se era reconocido por incluir en sus trabajos, características de elegancia, finura y proporción, lo que hacía que estos recipientes tuvieran además de su función diseños muy bellos, a

⁴ Museo Arqueológico Nacional del Ministerio de Cultura del Gobierno de España, en adelante denominada MAN.

tal punto, que muchos recipientes llevaban textualmente esta cualidad registrada en sus superficie, con inscripciones como: kalón eimi potérion, "soy un bello vaso para beber".

Los recipientes en cerámica hacían parte de la vida cotidiana, así, los recipientes utilizados para comer y beber eran “abiertos” y los usados para almacenar eran “cerrados”, otro tipo de clasificación, discrimina entre cerámicas para beber (jarras, hidras, ánforas, calderos y vasijas), y para depósito de ungüentos y aceites. Un tercer modo de clasificación diferencia entre cerámicas para uso mixto (polivalentes), para riego, para ungüentos, para el culto, etc... (fig. 8)

Temas pictóricos.

En la cerámica griega se encuentran representaciones de la vida cotidiana, como todo lo relacionado a la infancia, la educación de niños y jóvenes (incluyendo la educación física), la vida de la mujer en su vida cotidiana y en el trabajo, el varón, como ciudadano y defensor de la polis, los eventos y reuniones sociales, políticas y festivas, las creencias y ritos religiosos (dioses y héroes), ritos funerarios, fiestas religiosas en honor por ejemplo a Dionisio o Atenea.

Técnica pictórica.

La decoración de los vasos contaba con varias partes y un trabajo en equipo, donde las escenas principales eran elaboradas por el maestro pintor, y las asas y bordes por aprendices,

El pintor colocaba el vaso apoyado en sus rodillas para dibujar un boceto; luego traza superficialmente con un punzón o dibuja con carbón una composición nueva o una reproducción.

Las técnicas más importantes fueron las llamadas de figuras negras, de figuras rojas, de fondo blanco y de barniz negro. La técnica de figuras negras se caracteriza porque las figuras, pintadas y cubiertas con barniz negro, se destacaban sobre el color rojo de la superficie de la cerámica. Los detalles de la anatomía y del vestido se señalaban con finas incisiones sobre el barniz, sobre el que también se podían pintar detalles en rojo o blanco. Fue inventada por los artesanos de la ciudad de Corinto hacia el año 700 a. C. y luego imitada y desarrollada por los artesanos de Atenas partir del año 630 a.C. Se usó del 700 al 480 a.C. La técnica de figuras rojas ofrece el efecto contrario, las figuras rojas destacan sobre el fondo negro barnizado. Para ello, primero se realizaba el "esquema preliminar", luego se dibujaban las figuras y los principales detalles anatómicos y del vestido y, por último, se rodeaba el contorno (MAN., 1994. p.10).

Artistas.

Para la época los artistas firmaban sus obras, e incluso se retrataban en ellas, otras veces

firman ceramista y pintor. Era una época de gran auge económico relacionado a las cerámicas, por tanto los artistas y ceramistas áticos eran numerosos alrededor de 1400, donde se incluían extranjeros; siendo Sophilos el artista mas antiguo según el hallazgo de un vaso cuya escena es la boda entre Tetis y Peleo (580-570 a.e.). Pauls Elena (2013).

2.3. El Arte en la Época Precolombina, Generalidades y Características Principales

Lo que conocemos como Arte de los pueblos originarios de América o arte indígena americano corresponde a una serie de objetos, piezas y manifestaciones ocurridas y producidas antes de la colonización española; dependiendo del enfoque de análisis, se le atribuye a dichas piezas diversas dimensiones utilitarias y estéticas que dan cuenta de la cosmovisión, forma de vida, organización social, política, familiar y espiritual de estos pueblos, constituyendo el arte como un eje transversal en la forma de vida de estos pueblos. (García, 2017)

Según el libro MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS... Inicialmente el hombre primitivo (homínido), permanecía en bandas con roles de caza y recolección, a medida que se desarrollaron avances tecnológicos, se dio lugar a una organización social mediada por una serie de artefactos para caza, talla y grabados; así las cosas se generaban nuevos roles sociales o una evolución cultural, social y posteriormente económica

Con dichos artefactos y avances tecnológicos los individuos se organizaron en tribus, posteriormente en Jefaturas o señoríos, siendo el primer tipo de organización en presentar jerarquías sociales definidas y por ultimo Estados antiguos, que consistía en una sistema social totalitario, con un solo líder, administrador de amplios territorios, con sistemas de economía complejos con impuestos y señoríos.

De la mano de todo ese desarrollo sociocultural, tecnológico y económico, se desarrollaron también una serie de manifestaciones o producción de elementos que hoy consideramos artísticos, es el caso de la cerámica presente desde tiempos remotos, está en sus orígenes era incipiente y sin

decoración, posteriormente aunque tosca, presentaba decoración con motivos geométricos y se elaboraba a partir moldes de cestas de mimbre.

Posteriormente en la época de los señoríos, y dependiendo de la geo localización, la cerámica consistía en cuencos rojizos con decoraciones geométricas, molduras en relieve, urnas funerarias, ocarinas, pipas y representaciones humanas y animales tanto en diseños bidimensionales como en forma de pequeñas estatuillas y máscaras, motivos policromos, hasta llegar en la organización de Estados Antiguos a técnicas especializadas, con tricromías, decoraciones geométricas, humanas y zoomorfas con habilidades técnicas complejas.

Tan remoto como la cerámica, las pinturas rupestres, aparecen desde la organización social en tribus y consistían en una serie de pictografías y petroglifos en cuevas y cavernas, que fueron evolucionando a la par de los diferentes tipos de organización social, para pasar a representar escenas y superposición de figuras. Así mismo, el tejido y la metalurgia, presentan una evolución a lo largo de la cultura precolombina, desde lo más sencillo hasta lo más sofisticado, alcanzando niveles de detalle de gran complejidad.

Una de las artes más representativas de los Andes, fueron las textiles, desarrolladas durante más de 5000 años en formas de diferentes prendas de vestir y piezas como chuspas, talegas, costales, bandas; en ellos se pueden apreciar los diferentes diseños elaborados en lana de llama u oveja, que iban más allá de fines utilitarios ya que conformaban un complejo sistema de comunicación, que indicaba vínculos sociales, niveles económicos, jerarquías, ideologías y cosmologías.

De acuerdo con (Sondereguer, 2007) los géneros plásticos de las manifestaciones artísticas precolombinas, corresponden a: Dibujo, escultura, cerámica, arquitectura, pintura, textilería y orfebrería. Así mismo esta cultura tuvo en esos géneros plásticos, los siguientes cinco Estilos morfológicos primarios: Figurativo: Naturalista o Idealista, Abstracto: Figurativo o Geométrico y Concreto; y los cuatro Estilos coparticipantes: Barroco, Purista, Expresionista y Superrealista.

Capítulo 3. Arquetipo el Héroe Griego y el Héroe Mochica.

En este tercer capítulo, la información reunida se orienta al análisis del mito en el cual se originan los personajes Aquiles y el Zorro moche, aclarando que la información documentada en relación con Aquiles es diversa y más amplia en contraposición con la del guerrero moche, la cual es muy escasa, sin embargo se cuenta con algunos hallazgos documentales que permiten la comparación entre estos dos personajes, tomando como categoría el camino del héroe de Joseph Campbell.

3.1. Ánfora del Vaticano y la Cerámica Mochica de Zorro Guerrero



Figura 2. Imagen Comparativa de Aquiles en el Anfora del Vaticano y el Zorro Guerrero Antropomorfo en un Recipiente de la Cultura Moche. Extraídos de http://www.museivaticani.va/content/dam/museivaticani/immagini/collezioni/musei/museo_gregoriano_etrusco/15_04_anfora_Exekias_Dettaglio.jpg/jcr:content/renditions/cq5dam.web.1280.1280.jpeg y <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/307473>

En la imagen de la izquierda se aprecia el Ánfora griega del Vaticano firmada por el artista y alfarero Exequias, recipiente decorado donde aparece Aquiles interactuando con otro personaje (Ajax) por medio de un juego que hoy llamaríamos de mesa, esta composición está pintada prolijamente con tonalidades de amarillo y negro, se aprecia un nivel de detalle minucioso en la decoración de las prendas que llevan los personajes, quienes además llevan lanzas y capas parece una indumentaria de guerra, Aquiles lleva puesto un casco; Hay unas inscripciones, palabras alrededor de los personajes dando la sensación de un diálogo entre ellos.

La figura humana está representada de perfil rellena de negro, sin ningún escorzo, los ojos están pintados desde una vista frontal; el fondo amarillo contrasta con los personajes negros y unas cenefas o grecas a modo de filigrana delicadamente pintadas con líneas muy delgadas presentes en la parte superior de los personajes y en un par de asas laterales. La cenefa separa la zona amarilla de una zona completamente negra correspondiente al cuello y boca del recipiente.

En la imagen de la derecha se aprecia un recipiente moche dentro de la categoría de botella o envase en cerámica, que según el Museo de Historia Cultural de los Ángeles, hallado en lo que hoy geográficamente se conoce como Perú en América del sur, data de 500-1000 D.C., de autor desconocido y donado al Museo en 1882 por Henry G. Marquand, es un recipiente con estribo, con la representación de un zorro antropomorfo, o posiblemente humanos con máscara de zorro con indumentaria de guerra. El zorro sostiene en una de sus manos un escudo redondo y da la sensación de estar corriendo a través de un paisaje desértico montañoso indicado por una línea ondulada. Una fuerte sensación de movimiento hacia adelante es transmitida por el cuerpo inclinado, este zorro guerrero viste falda larga decorada, adornos de cinturón trapezoidal y cascos cónicos.

3.2 .Los Mitos de Aquiles y el Zorro Guerrero

El camino del héroe marcado en Aquiles

Partiendo de los mitos clásicos de Aquiles recopilados en varios cantos y poemas pos homéricos referentes a la mitología griega, debido a que la *Iliada* de Homero solo menciona la participación de Aquiles en la guerra en Troya, podemos tener claro el destino que este icono de los héroes épicos griegos decidió seguir, para empezar el camino del héroe que plantea Campbell se inicia con un mundo ordinario y rutinario, que se representa con un nacimiento nada fuera de lo normal salvo el hecho de que su madre Tetis era una nereida o ninfa del mar Mediterráneo descendiente del anciano dios menor del mar Nereo y nieta de una titán (Noel, 1987, p. 122). Debido a esto, la nereida fue parte de una profecía de Prometeo, donde se revelaba que su hijo sería más grande que su padre, y para evitar que dioses como Zeus o Poseidón fueran derrocados por el hijo de Tetis, se organizó que esta se casara con un mortal común.

En las bodas de Tetis con Peleo, el mortal que logro desposarla, apareció la primera señal del destino de Aquiles con una manzana dorada enviada por Eris, la diosa de la discordia y futura causa de la guerra de Troya (Bermejo, 1996). La madre de Aquiles le consiguió invulnerabilidad e inmortalidad por medio de rituales mágicos, rituales que varían según la versión de la historia, ya que se mencionan varios, desde uno con el uso de la ambrosia de los dioses y del fuego celeste que quemo el talón del niño (Noel, 1987, p. 142), y otro que menciona el baño del niño en el río Estigia, río que se dirigía al inframundo, sosteniéndolo del talón cual fue la única parte del cuerpo de Aquiles que no se cubrió con estas aguas (Bermejo, 1996), detalle que comparte con las otras versiones de rituales como único punto débil de Aquiles al obtener su inmortalidad.

En este punto del mito, Aquiles ya era poseedor de habilidades especiales para hacerlo especial ante los otros mortales, sumando a esto se menciona la imagen de un mentor que lo mantuvo a su cuidado, este era el centauro Quirón, quien ya había educado a otros héroes griegos

(Bermejo, 1996). Durante la niñez de Aquiles vivió junto a sus padres bajo la tutoría del centauro, hizo amigos como todo niño normal, entre ellos a Patroclo, con quien creció, y su primo Áyax.

A los nueve años del héroe según Zorzos en “Achilles Historia de la Antigua Grecia” (2009), sucede el llamado a la aventura cuando el adivino Calcas o Calcante , según Noel (1987) profetiza que solo con Aquiles los griegos tomaran Troya pero que el héroe moriría bajo sus muros, presentándose por parte de la madre la primera negación al camino del héroe, ya que esta decide esconderlo entre las hijas del rey Licomedes. (p. 142)

Aun así los griegos convencieron a Aquiles para que los acompañaran a Troya gracias a la ayuda del sabio Ulises, quien descubrió al joven oculto en la corte del rey de Esciros usando una artimaña ofreciendo varios regalos a la corte (José Bermejo, 1996) , ante la insistencia de Aquiles de querer acompañar a los demás guerreros, Tetis lo anima y le entrega una armadura fabricada por el dios Vulcano (Noel, 1987, p. 142), aunque en otros libros como Mitología Griega. de P. Chrístou, (2008), menciona que la entrega de esta armadura fue después de la muerte de Patroclo, este punto señala lo que Campbell menciona como el cruce del primer umbral en el camino de héroe de Aquiles.

La imagen del mentor cambia del centauro Quirón a la misma madre del héroe, la nereida Tetis, quien al entregarle la armadura le confiesa la profecía y reafirma la elección de vida de Aquiles preguntándole si: “prefieres una vida larga y oscura o una vida corta y gloriosa”, a lo que el héroe se decide por la segunda, haciendo vano los intentos de su madre en hacerlo inmortal según dice (P. Chrístou, 2008)

Con el cruce del primer umbral se presenta la primera prueba al aceptar el hecho de morir prontamente si sigue su destino a Troya, junto con esto se le une el ejército de los mirmidones como aliados en su camino, al igual que su buen amigo Patroclo y su primo Áyax. El héroe tiene claro quiénes son sus enemigos constituidos por el ejército troyano y su comandante el príncipe Héctor, quien reto al más fuerte de los griegos.

Este reto a los griegos por parte de Héctor representa en el viaje del héroe el acercamiento a la guarida del enemigo, pero este primer acercamiento no lo realiza Aquiles, si no su primo Áyax, con quien comparte imagen en la ya nombrada vasija del vaticano, la batalla entre Héctor y Áyax no se resuelve terminando en empate (Noel, 1987, p.196). La guerra prosigue y Aquiles gana tantas batallas que gana el respeto de los griegos (llamados aqueos por Homero en la *Ilíada*) liderados por Agamenón, tomando doce ciudades enemigas por tierra y once por mar según lo mencionado en él (Bermejo, 1996), y junto con ellas tomo a una joven virgen cautiva como botín de guerra de nombre Briseida quien sería el más marcado interés romántico de Aquiles en su camino del héroe y su debida recompensa por salir del mundo ordinario (aunque se menciona que antes ya había tenido relaciones amorosas con alguna hija del rey Licomedes en el (Noel, 1987).

Junto con Briseida, también fue tomada prisionera una sacerdotisa del dios Apolo llamada Criseida, quien fue asignada a Agamenón en el reparto de cautivas. Ofendido el dios Apolo por esto, ataco a los griegos con una lluvia de flechas que acabo con muchos de ellos (P. Chrístou, 2008). Aquiles decide congraciarse de nuevo con Apolo devolviendo a Criseida, Agamenón se resistió pero al final desiste con la condición de tomar a Briseida como su esclava.

Bajo esta ofensa, Aquiles se retira de la batalla dejando a los griegos arrinconados por los troyanos, según el (P. Chrístou, 2008), Aquiles cede ante los ruegos de su amigo Patroclo, a quien le permite usar su armadura (la que fabrico el dios Vulcano) para salvar a los griegos de una derrota total, esta acción marcaría el descenso de Aquiles a la caverna profunda del viaje del héroe y da inicio a su prueba definitiva, ya que Patroclo es asesinado por Héctor en batalla desatando la ira del héroe que enmarca la *Ilíada* de Homero. Aquiles lucho con una fuerza descomunal para vengar a su amigo, hasta alcanzar a Héctor con una lanza dándole muerte (P. Chrístou, 2008), arrastrando el cadáver del príncipe troyano, Aquiles negaba que le dieran sagrada sepultura y solo con la intervención de los dioses y con las lágrimas del rey de Troya entrego el cuerpo de su antagonista a cambio de un cuantioso rescate, con esto Aquiles vuelve al ejército griego bañado en gloria y listo

para tomar la ciudad amurallada de Troya (la recompensa del héroe).

Según el (P. Chrístou, 2008), no se cuenta más en la *Ilíada* de Homero, no se menciona la historia del caballo ni la muerte de Aquiles, pero gracias a otros mitos sabemos lo que sucedió después, y se podría decir que Aquiles tomó un segundo viaje inconcluso del héroe después de derrotar a Héctor, iniciándose en la negativa a una nueva aventura al querer tomar Troya por la fuerza y no con el astuto plan de Ulises usando el caballo de madera (Noel, 1987, p.143), cambiando su interés romántico de Briseida (quien le había sido devuelta por Agamenón como parte de la recompensa de su aventura anterior) al de una princesa troyana llamada Polixena, pasando por la prueba del ya mencionado caballo de Troya y tomando la ciudad para casarse con la princesa troyana como símbolo de recompensa ante la toma de la ciudad, momento decisivo para caer en una nueva caverna profunda en este camino del héroe, ya que fue atacado por Paris quien le lanzó una flecha a su talón dándole muerte.

Estos mitos de la muerte de Aquiles fueron reforzados por textos románticos medievales sobre la guerra de Troya (P. Chrístou, 2008), dándole un final trágico a nuestro héroe al no poder concluir su segundo viaje del héroe y que es representado en la *Odisea* de Homero cuando Ulises encuentre a Aquiles en el inframundo y le escucha las siguientes palabras: “no intentes consolarme de la muerte, noble Odiseo (Ulises según los romanos). Preferiría vivir en la tierra y servir en casa de un labriego pobre, de mínima hacienda, que ser soberano de todos los muertos.” (*La Odisea, canto XI, 477 - 491*).

Se podría decir que la mayor recompensa de Aquiles fue la inmortalidad a través de los relatos de sus hazañas a través de los tiempos hasta nuestros días. Por otra parte, Áyax, nuestro otro protagonista de la vasija del vaticano, no logra terminar su viaje del héroe al caer en la locura y cometer suicidio por perder ante Ulises la armadura de Aquiles (Noel, 1987).

El Camino del Héroe Marcado en El Zorro Guerrero Moche

El mito del zorro guerrero surge de lo interpretado por arqueólogos en las piezas de la cultura Moche como menciona Golte en el libro “Iconos y Narraciones” y basados en la iconografía que lo representa varias veces con casco y armas, incluyendo un gran cuchillo amarillo que simboliza un rayo de sol según Clifford (2013) en “The Arrival of the Warrior Spirits”. Se deduce que este personaje zoomorfo posee un rol de guerrero y mediador entre los humanos y los dioses, donde además le dan una connotación cósmica mencionando que: “Su apariencia maravillosa, El Ojo del Sol, Venus, el administrador del Sol, En la oscuridad”, entre otras partes de su cuerpo que representan varios lugares del cosmos, como el inframundo en su nariz y su boca como fuente de agua, ver (fig. 13)

Volviendo a sus armas el zorro guerrero aparece representado en la cerámica moche, con la cuchilla Tumin o rayo de sol, su casco en forma de colina o seno materno, al igual que su escudo pero visto desde arriba, dándole a este personaje un simbolismo místico y cosmogónico que lo acerca fundamentalmente a las características de dios con rol guerrero que a las de un mortal (Lieske, 2009, p. 19). Pero el tema que nos interesa en este momento es si el guerrero zorro cumple con el monomito o camino del héroe mencionado por Campbell, pues bien, este personaje se enmarca en mayor medida a un papel de personaje secundario y observador del camino del héroe de otro ser, situación similar a la de Áyax en el mito de Aquiles.

Para iniciar se tomara el mito de Quismique tal como aparece reseñado en el libro Los Dioses De Sipan de Jurgen Golte, donde el zorro toma el papel de ayudante observador muy común en los monomitos de Campbell en el cruce del umbral, donde el héroe encuentra aliados y enemigos, esta característica se repite en otros mitos antiguos como en la relación héroe - ayudante de Hércules y Yolaos (mito romano), Jesús y Pedro (mito judeocristiano), Aquiles y Áyax (en otros momentos el papel de ayudante o compañero lo realiza Patroclo), o Bochica y Cuchavira (mito

muisca), y que se repite en la cultura pop actual, vista en comics, películas o videojuegos (Batman y Robin, Harry y Ron, Luke y Han, Frodo y Sam, Mario y Luigi, etc.).

Empecemos por enfocarnos en Quismique (ver fig. 14) donde se aplica el camino del héroe cabalmente, como Dios intermediador envuelto en una historia que inicia en su mundo ordinario, hasta que el zorro guerrero (llamado Fanón en la cultura moche, según Golte (1993, p.52) le menciona que su madre tuerta Pir Juchkiik fue asesinada por los monstruos y devorada por buitres en el desierto.

Esto sucedió por venganza de los monstruos a las seguidas evasiones a una batalla frontal por parte del héroe Quismique, lo que se enmarca en lo que Campbell llamó la negación a la aventura en el camino del héroe. El siguiente paso de Quismique en el camino del héroe fue la búsqueda de consejo por parte de un mentor, en esta historia es representado por el uso de un ritual de adivinación usando frijoles y palos de colores como menciona Golte (1993, p. 65) “a los cinco días del entierro echaron suertes. Con palitos y frijoles de colores podían adivinar la voluntad de los dioses. Todos los signos coincidieron” (esta parte del relato también es mencionada por Golte (1994, p. 58) También la figura del mentor es representada en el dios Búho quien es consultado para dar con el enemigo escondido y líder de los monstruos⁵ que eliminaron a la madre del héroe.

Con el cruce del umbral, Quismique recibe la ayuda de varios aliados, entre ellos el zorro guerrero y una iguana de nombre Murrup ver fig. 15 (Golte, 1993, p. 53), se encamina a su caverna profunda en su camino del héroe, literalmente viaja al submundo a enfrentar a los espíritus de los antepasados, pero estos en vez de atacarlos, festejan su llegada: “Así que Quismique descendió al reino de los antepasados. Ellos organizaron una fiesta y le dijeron lo que ya sabía: los monstruos maléficos de las profundidades habían dado muerte a su madre. Los antepasados le ofrecieron apoyarlo en la persecución de los malhechores.” (Golte, 1993, p. 67).

Irónicamente, la verdadera caverna oscura de Quismique inicia al salir del submundo⁶, enfrentado solo a diferentes monstruos marinos enviados por el verdadero enemigo, el dios del mar o las profundidades entre estos monstruos se encuentran una morena, un cangrejo, un malagua, una ballena asesina, una raya, un erizo y un monstruo de nombre Estrombus (Golte, 1993, p. 78-99) (Golte, 1994, p. 58,59) mientras sus dos ayudantes, la iguana Murrup y el zorro guerrero se mantenía al margen observando desde una playa.

Quismique cae herido debido a una lucha contra un monstruo pulpo, y es en este momento donde podemos visibilizar un pseudo camino del héroe protagonizado por nuestro zorro guerrero, ya que debe salir de su mundo ordinario al tener que buscar unos frutos sagrados del árbol de Ishpingo alejándose de la sombra protectora del héroe a quien hace compañía; esta historia no se narra en las vasijas Moche ni ha quedado relato alguno que complementa este dato, pero si se conoce gracias a las representaciones en cerámicas, el final de la aventura del zorro al entregar los frutos al mar (la recompensa obtenida en su viaje del héroe. Fig. 16), para que posteriormente surja un ciempiés gigante, que eleva a Quismique a los cielos donde es curado, finalizando su camino del héroe con la derrota del dios oscuro y la liberación del dios solar para restablecer el orden y volver al mundo ordinario del cual salió al inicio de la historia.

Como recompensa Quismique y sus ayudantes fueron reconocidos por el pueblo Moche como héroes a través de los tiempos regresando al cielo en una escalera de arañas,

“Para los habitantes de los valles, las hazañas de Quismique significaron la liberación de los seres que tanto los habían aterrorizado. Sus aventuras fueron contadas una y otra vez, convirtiéndose en su ⁷héroe y dios favorito. Cuando alguien moría depositaban vasijas con dibujos que relataban las hazañas de Quismique, Murrup y Fanun, para que también los muertos pudiesen

⁶ *Submundo, referenciado en el texto iconos y narraciones de Jürgen Golte, como uno de los tres mundos moche (submundo, mundo mortal de los humanos y mundo de los dioses), habitado por monstruos y espíritus antepasados representados con figuras humanas esqueléticas. Ver figura 000*

⁷ **Consideración de héroe, relacionada con la labor salvadora ante un dios oscuro, o dios de la vida láctea, mencionado en el libro iconos y narraciones de Jürgen Golte.**

acordarse de sus victorias.” (Golte, 1993, p. 114)

Todo esto se conoce en la actualidad, y como se mencionó al inicio del capítulo, gracias a piezas y vasijas del pueblo Moche ilustradas contando esta historia (similar a lo que hacían los griegos con su orfebrería) como lo menciona Jurgen Golte en su libro *Moche, Cosmología y Sociedad*, una interpretación iconográfica.

3.3. Conclusiones.

Partiendo del hecho en el cual un arquetipo se manifiesta de formas similares en diferentes representaciones artísticas durante variadas y diversas culturas alejadas entre sí por épocas en la historia de la humanidad y ubicadas geográficamente muy distantes, se podría concluir que el imaginario del humano en lo que responde al concepto del héroe se resume en una idea donde cualquier persona del común que decida salir de su círculo de confort (tal como lo realizó Aquiles en el mito clásico griego o Quismique y el zorro en el mito Moche) para transitar un camino de aventuras por una recompensa, ya sea individual o por un bien común, lo llena de gloria y lo visualiza ante su colectivo como un héroe.

Ante esto, el colectivo hará lo posible por immortalizar la hazaña del héroe por los medios que tenga en sus manos, tal como sucede con estos dos recipientes que analizo en la presente tesis. Objetos que no son los únicos que la humanidad usa como representación de las hazañas (reales o imaginarias) del ideal de un héroe, ya que también usamos para ello la pintura, la escultura, la música, la literatura y actualmente los medios audiovisuales.

Tal es el caso de las biopic o películas biográficas de artistas reconocidos o personajes que recorrieron el camino del héroe durante algún momento de su vida para cambiar el mundo ordinario o su propia existencia, estos biopic se alimentan del imaginario de los guionistas y productores para poder terminar el monomito bajo los pasos exactos que propone el ya mencionado camino del héroe.

Por eso vemos que la vida real no es tan emocionante como lo quisiéramos nosotros al verla

reflejada en películas y series, del mismo modo sucedió con las antiguas culturas que buscaron en sus representaciones artísticas un ideal soñado del héroe mítico al simbolizar bajo un arquetipo a sus ídolos guerreros como Aquiles o a sus líderes civilizadores como Quismique y su mentor el zorro.

Lastimosamente la historia es contada desde la visión euro centrista, y por esto es más conocida el ánfora donde Aquiles es representado como símbolo de heroísmo que la jarra Moche donde se aprecia a Quismique y el zorro, dando a entender que el estereotipo del héroe solo se aprecia en las culturas antiguas europeas y no en las culturas desconocidas del interior latinoamericano.

Aun así seguimos recreando a nuestros héroes bajo el monomito que el humano inconscientemente ha desarrollado a través del tiempo, no importa si viene bajo la forma de una soldado espacial, un refugiado de algún imperio marino, un niño que obtiene poderes gracias a una palabra mágica o algún ser destinado al mal pero que decidió tomar los pasos del camino del héroe que Aquiles y Quismique recorrieron siglos hurtando los frutos del árbol Ishping

Anexos

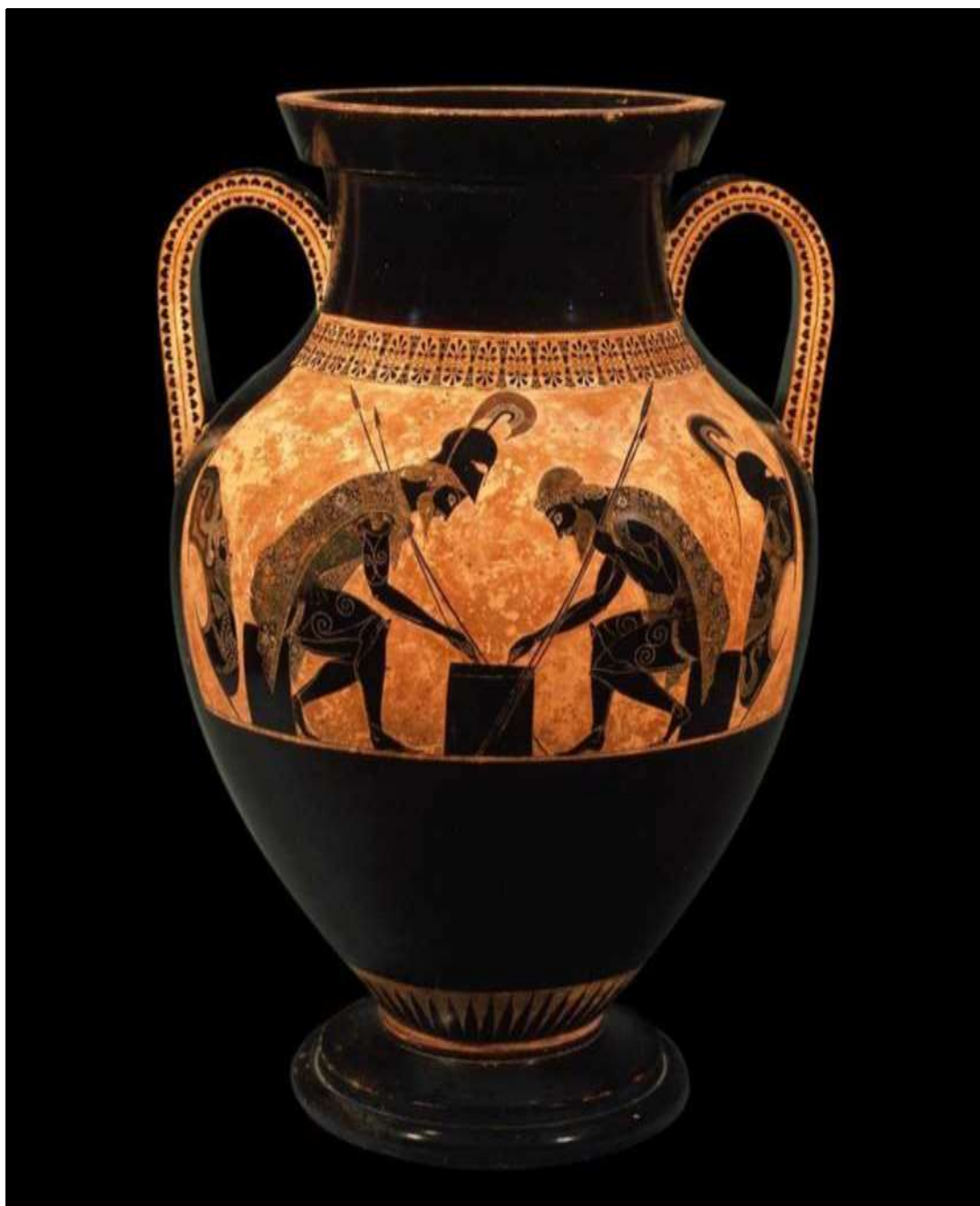


Figura 3. Anfora del Vaticano Plano General

Jarrón donado al papa Gregorio XVI por los hermanos Candelori en 1834. En la actualidad se considera como obra maestra y se encuentra en Roma - Italia en el Museo Gregoriano Etrusco en la Sala XIX, Hemiciclo Inferior. Es una cerámica elaborada, pintada y firmada por Exequias atribuida al año 540-530 a.C. con unas dimensiones de 61,1cm de alto, y un diámetro en la boca de 27,8cm.

Este recipiente hace parte de la Colección de los Vasos, cerámica ática, en el Museo Gregoriano Etrusco de Roma - Italia. En este plano detalle se puede apreciar el minucioso trabajo del alfarero y pintor Exequias con una técnica pictórica y de grabado efectuadas después de la cocción, tanto en el cuello del recipiente, como en el diseño de las capas de los personajes Aquiles y Ajax.



Figura 4. Recipiente Moche Del Zorro Guerrero Plano General

Recuperado de (Museo Metropolitano de Arte, 2018). Este recipiente o envase cerámico data del Siglo VII-VIII, es originario de la cultura moche en Perú, de autor desconocido. Fue un regalo del estadounidense y coleccionista de arte Henry G. Marquand en 1882 al Museo Metropolitano de Nueva York, donde se encuentra exhibido en la actualidad. Sus dimensiones son: Alto 29.46 cm X 16,5cm Ancho. ...en esta botella, dos guerreros animados, sus caras cubiertas con máscaras de zorro, llevan escudos redondos y clubes de guerra. Se muestran corriendo por un paisaje montañoso desértico indicado por una línea ondulada y plantas de cactus.



Figura 5. Dibujo de zorro antropomorfo de Donnan/McClelland.



Figura 6. Ilustración de zorro antropomorfo de Donnan/McClelland.

Esta ilustración hace parte del archivo de imágenes moche de del instituto de investigación Dumbarton Oaks de la Universidad de Harvard y fueron elaborados en las investigaciones antropológicas y arqueológicas de Donnan y McClelland, quienes realizaron una serie de fotografías y luego las trasladaron a dibujos, que posteriormente categorizaron en archivo digital, disponible para consulta web. Esta imagen fue extraída de <https://www.doaks.org/resources/moche-iconography>

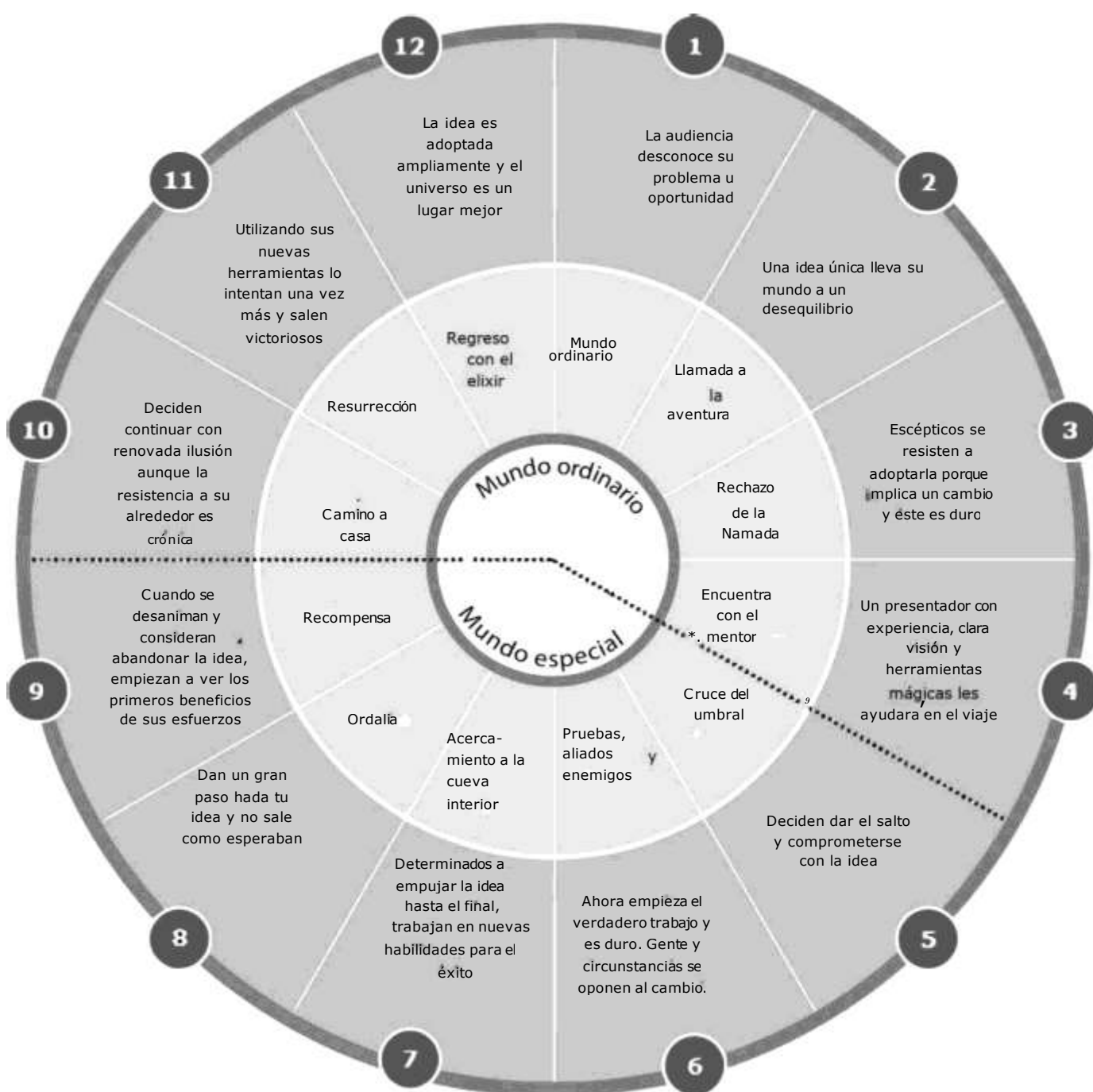


Figura 7. Gráfica del camino o periplo del héroe de Joseph Campbell.

Esta gráfica representa de manera muy resumida, el camino del héroe o periplo del héroe, de Joseph Campbell, el cual desarrolló ampliamente en su libro “El Héroe de las Mil Caras” (1949), el cual consiste en una serie de pasos que definen el arquetipo del héroe, desde la salida del mundo ordinario en el inicio a la aventura, hasta un retorno, no sin antes haber pasado por una serie de pruebas en las que se enfrenta a situaciones que lo llevan a tocar fondo (ordalía) pero luego se incorpora, y obtiene la recompensa y la sabiduría que le quedan al retornar a casa, en espera de una nueva aventura.



1. Extracción de la arcilla en la cantera.



2. Modelado de las piezas por el alfarero en el torno.



3. Traslado de las piezas para secarlas al aire libre.



4. Decoración de las piezas.



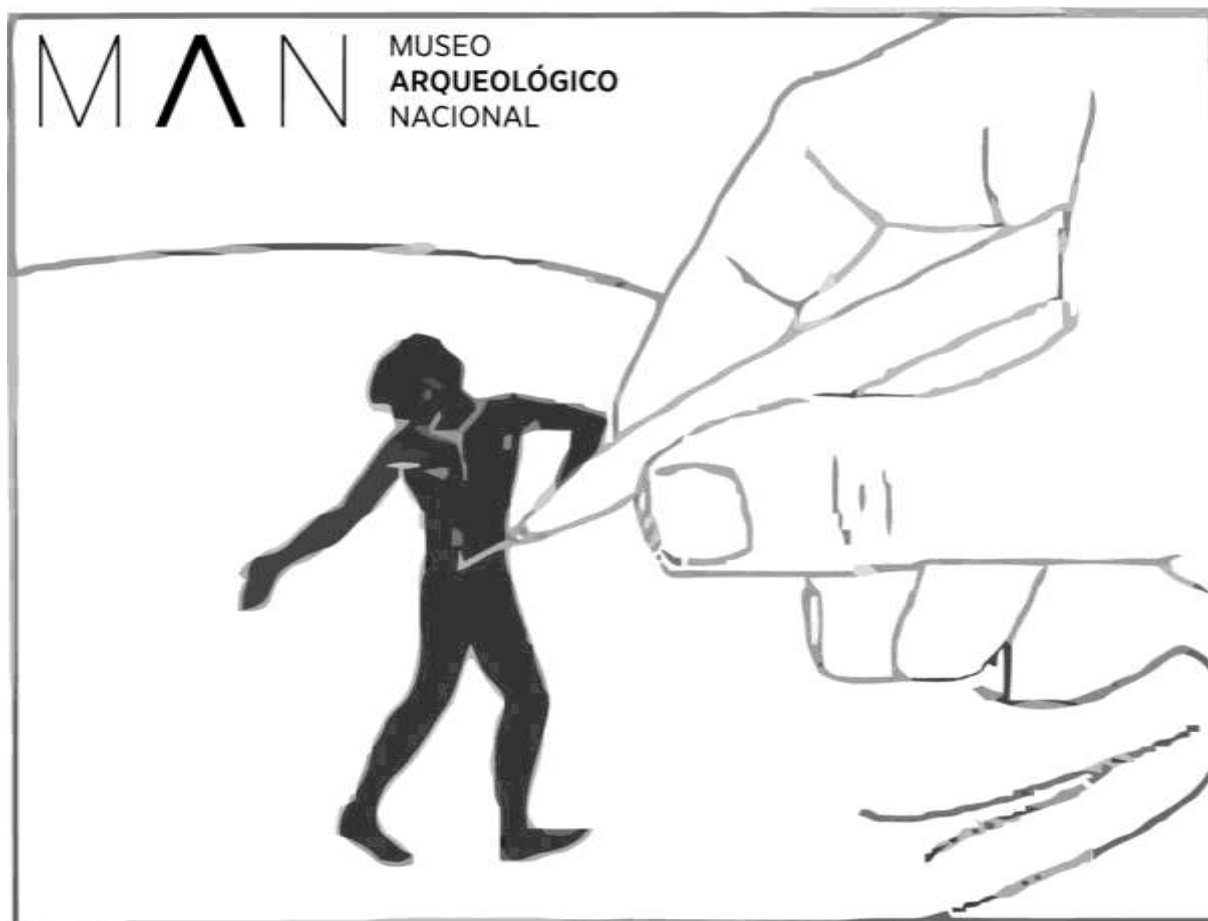
5. Cocción. La cerámica se colocaba en la cámara de cocción, que estaba encima de la cámara donde ardía la leña que se había introducido previamente por la boca por donde, posteriormente, se sacaban las cenizas.



6. Control del proceso de cocción.

Figura 8. Proceso de elaboración de la cerámica griega elaborado por MAN

Esta ilustración muestra 6 pasos de elaboración de la cerámica griega, la cual sigue siendo muy similar a la técnica de elaboración de hoy en día, el pigmento o barniz con el que se decoraban los jarrones se aplicaba antes de la cocción, lo que generaba las figuras negras características de la cerámica ática griega.



Decoración de figuras negras. Sobre la superficie roja de la cerámica, se pintaban y cubrían las figuras con barniz negro, señalando los detalles interiores con incisiones. El fondo quedaba "reservado", sin barniz.

Figura 9. Decoración de figuras negras en cerámica griega.



Figura 10. Quismique junto al zorro guerrero Fanun

Esta ilustración hace parte del libro de (Golte J. , 1993) "Los Dioses de Sipán: Las Aventuras del Dios Quismique y su Ayudante Murrup" allí se narra historias entre humanos, animales, dioses y monstruos, en el pueblo norte del Perú, territorio de los Moche.



Figura 11. Zorro Guerrero hurtando los frutos del árbol Ishpingo

Recreación de imagen Mochica, hace parte del libro de (Golte J. , 1993) "Los Dioses de Sipán: Las Aventuras del Dios Quismique y su Ayudante Murrup", este libro habla de una mezcla de lo sobrenatural con la vida cotidiana, por eso los animales se presentan con roles humanos o interactúan humanos, animales y dioses.

Entrega Plástica

Título: Plañideras Colombianas

Autor: Carolina Díaz

Técnica: Mixta

Dimensiones: 4 objetos de 13,5 X 41,5 X 24,5cm

Descripción: Las palabras clave o categorías en que se fundamenta este trabajo son: dinero, mujeres y cuerpo inerte enmarcadas todas en el oficio de plañideras. Por lo tanto, una técnica que implique corporeidad, retazos, y la cara de las mujeres de los billetes, genera un trabajo muy emotivo vinculado con el ritual funerario. Refleja así mismo de una manera más directa, las actividades económicas que se generan cada vez que alguien fallece.

Este trabajo está compuesto por cuatro “plañideras”, porque son cuatro personajes femeninos los que han aparecido en los billetes colombianos, así mismo cada billete tiene originalmente un discurso vinculado con el papel o rol que cada personaje femenino ha desarrollado en la sociedad colombiana, de manera que la lectura toma profundidad de manera particular en cada billete, donde se puede hablar por ejemplo en el caso de la mujer embera de un duelo y llanto por temáticas como daño al medio ambiente y en general dependiendo del personaje feminicidio, brecha social, causas culturales de la mortalidad infantil, conflicto armado, crisis económica.

La composición está conformada por una serie de cuatro muñecas de trapo que representan el cuerpo necesario para el ritual funerario, están basadas en las ilustración o retratos de billetes colombianos, pero manipuladas digitalmente alterando la expresión facial original y en su lugar lograr la expresión de llanto y sufrimiento, así mismo cada una se presenta en una caja con fondo negro, como símbolo de luto, que contrastan con el colorido extraído de los diseños originales de

los billetes.









Bibliografía

- Amposta, J. C. (2016). Mitología Griega volumen 2. España: Editorial Cultiva Libros S.L. Antacli,
- P. L. (2012). Aby Warburg de psico-historiador a sismógrafo de las pasiones humanas. estampa , 56-67.
- Aristóteles. (2001). Poética. España: Alianza.
- Bermejo Barrera , J. C., García, F. J., & Morillo Rebores, S. (1996). Los orígenes de la mitología griega. España: Ediciones Akal.
- Burucúa, J. E. (2002). Historia, arte y cultura. De Aby Warburg a Carlo Ginzburg. Buenos Aires: Fondo de Cultura económica.
- Campbell, J. J. (1949). The Hero with a Thousand Faces. México: Fondo De Cultura Económica.
- Casquero, M. A. (1996). Historia de la destrucción de Troya. Madrid España: Ediciones Akal.
- Esmirna, Q. d. (2004). Posthomerica Edición de Gredos. Madrid: Gredos.
- García, G. M. (2017). El arte indígena americano en los museos. Madrid.
- Golte, J. (1993). Los Dioses De Sipan. Las aventuras del Dios Quísmique y su ayudante Murrup. Lima, Perú: Iep Instituto De Estudios Peruanos.
- Golte, J. (1994). Iconos y Narraciones: La Reconstrucción de una Secuencia de Imágenes Moche. Perú: Instituto de Estudios Peruanos.
- Golte, J. (2009). Moche cosmología y sociedad: una interpretación iconográfica. Perú: IEP Instituto De Estudios Peruanos
- Higino, C. J. (2008). Fábulas. Astronomía. Edición de Guadalupe Morcillo Exposito. Madrid: Akal.
- Homero. (2003). La Odisea. Argentina: El Cid Editor.

Homero. (2004). La Ilíada. Argentina: El Cid Editor S.A.

José Bermejo, J. C. (1996). Los orígenes de la mitología griega. Madrid: Ediciones Akal.

Jung, C. G. (1963). Simbolos de Transformacion. España: Paidós.

Jung, C. G. (1970). Arquetipos e Inconsciente Colectivo. Barcelona: Paidós.

Jung, C. G. (2016). Recuerdos, Sueños, Pensamientos. España: Seix barral.

Lieske, B. (2009). Las divinidades de la Cultura Mochica. Arqueología y Sociedad,(20),

320.

Museo Arqueológico Nacional.Ministerio De Cultura. (1994). Cerámica e Imágenes de la Grecia Clásica. Madrid: Ayuntamiento de Leganés.

Saravia, M. I. (2008). La Trasgresion de los limites en los héroes de Sófocles. Circe de clásicos modernos, 18.

Sondereguer, C. (2006). Dubujos Precolombinos. Buenos Aires: Nobuko.

Viesca, C. i. (2017). Atlas De Paisaje En El Litoral:. Sevilla.

Warburg, A. (2008). El ritual de la serpiente. Sexto Piso Editorial.

Zorzos, G. (2009). Achilles Historia de la Antigua Grecia. España: Gregory Zorzos.

Webgrafía

Clifford, R. (MAYO de 2019). Arrival of the Warrior-Spirits: The Moche Fox-Warrior. Obtenido de Scribd:

<https://www.scribd.com/document/138319207/Arrival-of-the-Warrior-Spirits-The-Moche-Fox-Warrior>

Harvard University . (2018). Harvard Library. Recuperado el 23 de septiembre de 2018,

de

https://images.hollis.harvard.edu/primo-explore/fulldisplay?vid=HVD_IMAGES&docid=HVD_VIA8001251009&sortby=rank&q=any,contains,PHPC001*&searchString=PHPC001*&offset=0&tab=default_tab&search_scope=default_scope

Museo Metropolitano de Arte. (2018). Museo Metropolitano de Arte. Recuperado el 23 de septiembre de 2018, de <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/307473>

Museos Vaticanos. (2018). museivaticani. Recuperado el 23 de septiembre de 2018, de <http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/es/collezioni/musei/museo-gregoriano-etrusco/sala-xix--emiciclo-inferiore--collezione-dei-vasi--ceramica-atti/anfora-attica-a-figure-nere-firma-da-exekias.html#>

Noel, J. F. (1987). Ensayo De Mitología Universal. España: Edicomunicación.

PAGOT. (2001). etimologias. Recuperado el 28 de Abril de 2018, de <http://etimologias.dechile.net/?arquetipo>

Panaghiótis, C., & Katharini, P. (2008). Mitología Griega. Edición española. Italia: Bonechi.

PAÚLS, E. G. (10 de septiembre de 2013). El vellocino de oro. Recuperado el 3 de junio de 2018, de Cerámica Griega: <https://vellocinodeoro.hypotheses.org/1507>

Prades, J. (6 de Noviembre de 2012). JP . Recuperado el 29 de septiembre de 2018, de Definición básica de Ethos y Eidos: <http://www.iprades.net/ethos-eidos/>

Ramírez, C. (1987). La idea del hombre en el pensamiento occidental. COSTA RICA: EUNED.

Revista digital La Crisis de la Historia. (2019). La Crisis de la Historia . Obtenido de La cerámica geométrica de Grecia: <https://www.lacrisisdelahistoria.com/>