

Anna-Marie Ferguson y el viaje del héroe en *Legend: The Arthurian Tarot*

Anna-Marie Ferguson and the Hero's Journey in *Legend: The Arthurian Tarot*

Victoria Isabel MARCHIONDELLI

Universidad del Museo Social Argentino (UMSA)

marchiondelliisabel@gmail.com

Resumen: El tarot ha funcionado por siglos como medio de conocimiento de los caminos de la vida. Fuera de su uso oracular, el significado de cada carta se alinea con lo que diversos autores plantearon como uno de los grandes arquetipos de la humanidad: el viaje del héroe, un proceso de transformación que culmina en la perfecta unión del ser. La baraja realizada por la artista Anna-Marie Ferguson, *Legend: The Arthurian Tarot*, crea correspondencias entre las leyendas artúricas y el mensaje de los arcanos mayores y menores que permiten concebir un profundo entendimiento en la concepción del tarot como modelo de un camino heroico.

Enviado: 24/09/2025

Aceptado: 11/11/2025

Cómo citar: Marchiondelli, Victoria Isabel. Anna-Marie Ferguson y el viaje del héroe en *Legend: The Arthurian Tarot*. *Neomedieval*, 4, 2025, pp. 165-187. <https://doi.org/10.33732/nmv.4.131>

Copyright: El/La Autor/a.

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.



Palabras clave: *Legend: the Arthurian Tarot*, Anna-Marie Ferguson, viaje del héroe, leyendas artúricas, tarot.

Abstract: Tarot has served for centuries as a means of understanding the paths of life. Beyond its oracular use, the meaning of each card aligns with what various authors have described as one of humanity's great archetypes: the hero's journey -a process of transformation that culminates in the perfect union of the self. The deck created by artist Anna-Marie Ferguson, *Legend: the Arthurian Tarot* establishes correspondences between the Arthurian legends and the

messages of the Major and Minor Arcana, allowing for a profound understanding of tarot as a model of the heroic journey.

Keywords: *Legend: the Arthurian Tarot*, Anna-Marie Ferguson, hero's journey, Arthurian legends, tarot.

1. Introducción

La iconografía del tarot conforma sentidos que han sido utilizados por siglos para comprender los momentos que nos atraviesan como seres humanos. Aplicando elementos de distintas formas de espiritualidad, actúa como una guía que nos permite conocer el entorno que habitamos y a nosotros mismos. Este camino representado por las cartas está relacionado con un arquetipo que acontece en la humanidad desde tiempos antiguos: el viaje del héroe. De esta forma, cada carta interviene en el proceso heroico, de enfrentamientos y crecimiento personal, en busca de la perfecta unión del ser.

En los años noventa, la artista plástica inglesa Anna-Marie Ferguson creó su obra *Legend: The Arthurian Tarot*, un mazo de cartas del tarot influenciado por las leyendas medievales del Rey Arturo y sus caballeros. A partir de un análisis de las cartas, el presente trabajo propone demostrar que, mediante esta reinterpretación, tanto del tarot como de la materia artúrica realizada por Ferguson, se reafirma la idea arquetípica del viaje del héroe lo que, a su vez, contribuye a la interpretación del tarot como modelo de un camino heroico.

2. Anna-Marie Ferguson: la Materia de Bretaña, el tarot y el viaje del héroe

Anna-Marie Ferguson es una artista inglesa nacida en New Forest en 1966. Su obra es producto de dos grandes intereses que enriquecieron su vida como artista: las raíces medievales de su tierra natal, junto a las leyendas que la rodean, y su gran afinidad hacia el tarot. Este interés la llevó a crear un vínculo entre las dos partes, mediante la creación de *Legend: the Arthurian Tarot*, un mazo de tarot en el que encontramos una reinterpretación de las leyendas artúricas. Gracias a un prolífico estudio en ambas materias, plantea analogías extraordinarias entre los personajes legendarios y los arcanos

mayores y menores de las cartas del tarot clásico, creando una multiplicidad de puntos de encuentro sumamente innovadores que manifiestan el trasfondo mítico de las tierras que ha habitado durante su vida.

La artista reconoce entre estos dos intereses un nexo directo con lo arquetípico; cómo uno (las leyendas artúricas) y el otro (el tarot) son entes de un *anima mundi*, donde se resguarda el conocimiento de un presente, un pasado, y un futuro de todo el mundo. (Ferguson 2). Esta propuesta arquetípica podría relacionarse con un concepto que atraviesa tanto al espiritismo del tarot como a las leyendas del rey Arturo: el viaje del héroe.

Sin embargo, más allá del interés personal de la artista, su obra se inserta dentro de una gran producción neomedievalista. ¿Qué características intrínsecas a la Materia de Bretaña permiten esta reversión? Independientemente de la idea del viaje heroico como núcleo de la mayoría de estas historias, las leyendas artúricas han sido repensadas y reescritas de forma persistente. Ya sea desde la literatura, el cine, o las artes plásticas, las hazañas del rey Arturo y sus caballeros han sido gran tema de representación a lo largo de los siglos. Su constante aparición en manifestaciones culturales se debe a su atractivo transtemporal y anacrónico (Pugh y Weisl 94) que les brinda una gran capacidad de adaptación a los cambios de época. En *Medievalisms, Making the Past the Present* (2013), en un apartado sobre la figura de Arturo y Robin Hood, Tison Pugh y Angela Jane Weisl explican cuál es otra razón para sus reversiones a través del tiempo:

Arthur and Robin Hood prove the longstanding allure of men valiantly fighting for justice and honor, as they also attest to the malleability of gender roles in the many retellings of their tales, for these heroes, no matter the consistencies and variations among their legends, can always be re-envisioned to incarnate distinct and unique versions of masculinity reflective of modern desires (80).

Por otra parte, en el artículo publicado por Juan Manuel Lacalle y Pedro Mármol Ávila, *Secuelas de la heroicidad: “Anillos para una dama”, de Antonio Gala, y “The Buried Giant”, de Kazuo Ishiguro* (2025), se comenta que:

Estos héroes [el Cid y Arturo] han sido aprehendidos como símbolos de identidades nacionales, de resistencia, de la coexistencia o el conflicto entre varias culturas o religiones [...]. Los debates de las

sucesivas épocas encuentran sobre estos pilares elementos en los que proyectarse y anclar discursos que llegan a resultar diferentes e incluso antitéticos entre sí (11).

De esta forma, al analizar los conceptos centrales de justicia, honor, identidad, resistencia y coexistencia que presentan estas historias, es posible encontrar en ellos una aspiración supranacional, lo que permite su posibilidad de transformación constante. El tarot de Ferguson, como medio novedoso de representación de las leyendas artúricas, muestra otra forma de acercarse a este pasado medieval atravesado por la mirada contemporánea. Esto habla de una fascinación hacia un tiempo lejano, que el entorno cultural busca reclamar y reapropiarse.

En cuanto a los comienzos del tarot, se presenta una gran incertidumbre. La primera baraja de la que se tiene registro fue realizada para el duque de Milán, Filippo María Visconti. Ahora bien, alrededor del siglo XVIII, un grupo de académicos adeptos a prácticas esotéricas, como Antoine Court de Gébelin, creía que su sabiduría le precedía por miles de años y que era portador de conocimientos ancestrales. Estas teorías colocaban el origen del tarot en el Antiguo Egipto, en el *Libro de Thoth*, y aseveraban que su etimología provenía de la frase *Ta-Rosh*, que significa “el camino real de la vida” (Farley 30).

Sin embargo, la evidencia sigue sugiriendo que el tarot fue concebido en las cortes del norte de Italia en la segunda mitad del siglo XV y que funcionaba como un juego en el que las cartas eran llamadas *cartes de trionfi*. Sumado a los palos de la baraja común, presentaba un grupo de “triumfos”, cuyo simbolismo y orden cambiaba dependiendo de distintos factores, como el lugar de producción, la época y el artista que las realizaba. Entre estos triunfos, se encontraban “El Mago”, “La Sacerdotisa”, “El Emperador”, “La Emperatriz”, “El Papa”, “Los Amantes”, “El Carro”, “La Muerte”, entre otros. En su libro *A Cultural History of Tarot* (2009), la autora Helen Farley propone una explicación para el simbolismo de este primer tarot dentro del contexto en el que fue comisionado. El gobierno de Filippo Maria Visconti en Milán no fue sino laborioso, y estas cartas, consideradas obra de Bonifacio Bembo, funcionaban a modo de analogía a las adversidades que debía enfrentar su familia. Por lo cual, ya en sus comienzos, podemos

observar al tarot desligado de un fin adivinatorio, y vinculado más bien a los caminos de la vida:

It is not surprising that Filippo Maria should choose a game as an allegory for his life [...] Tarot was undoubtedly a game requiring skill and intelligence, yet the player was still subject to the vagaries of chance [...] A game is a reflection of life and the game of tarot, with its evocative symbolism, made this relationship explicit (Farley 50-51).

Luego, con el auge del psicoanálisis en el siglo XX, comenzaron a aparecer nuevas ideas acerca de la función del tarot como herramienta psicoanalítica, según las cuales, a través de un lenguaje simbólico, éste expresa la “profundidad de la experiencia humana” (Nichols 19) y cada una de las cartas está cargada de un sentido con una relación intrínseca a la vida de cada persona y el camino que debe recorrer.

Por otro lado, el viaje heroico conforma uno de los grandes arquetipos de la humanidad. En distintas partes del mundo se desarrollaron mitos y leyendas en torno a personajes que llevan a cabo hazañas de gran proeza. Estas figuras son concebidas con el fin de crear explicaciones de aquello que no tiene sentido, debido a que la expresión del mundo anímico puesto en imágenes o mitos trae consigo un sentimiento de protección y calma ante la incertidumbre. En *El héroe de las mil caras* (1949), Joseph Campbell afirma que estos mitos funcionan a modo de guía para los pueblos en momentos críticos, donde se llevan a cabo transformaciones en la vida consciente e inconsciente (16). Así, las imágenes se transforman en universales con los que los individuos pueden sentirse conectados. El viaje del sol, que desciende por el oeste y vuelve a aparecer por el este, es la representación máxima del camino del héroe, y podría considerarse el germen de este arquetipo. Según Carl Gustav Jung, “el curso del sol debe representar el destino de un dios o de un héroe, el cual en realidad no vive sino en el alma del hombre” (12). Aquí observamos la función primordial de estos relatos; más allá de la explicación de lo inexplicable, será crear acontecimientos que, en su semilla, resguardan los dilemas del alma humana y de lo que debe afrontar en su día a día. Esta es una característica que también atañe al tarot. Ambos se han convertido en componentes centrales de lo que Jung llamó “inconsciente colectivo”, que concibe arquetipos con los que las sociedades pueden identificarse profundamente.

Este camino supone transformaciones, que se adecúan ya sea a un tiempo o a un lugar particular. Pero las historias sobreviven y se adaptan, y reaparecen en distintas materialidades, tal como se observa en la Materia de Bretaña.

En su texto publicado en 1949, Campbell señala que la mayoría de los viajes heroicos posee una fórmula particular que él separa en tres fases: la partida, la iniciación y el retorno (40-41). Diversos autores, a través de las décadas, trabajarán a partir de esta formulación del monomito. Uno de ellos es Hugo Francisco Bauzá, en cuya prolífica labor en torno al viaje del héroe se halla una gran influencia de Campbell. En *El mito del héroe* (1998), reserva un apartado para analizar sus teorías en cuanto a los estadios del viaje del héroe y a su esencia. Afirma que no debe ser valorado como una sucesión de hechos aislados, sino en términos de que “estos seres, después de haber experimentado una suerte de posesión, vuelven con un mensaje que ayuda a aclararnos a nosotros mismos. Todos ellos realizan un “viaje” hacia su interior, tras el cual retornan maduros y enriquecidos” (152).

Este período de transformación total planteado por Campbell, que hoy en día sigue vigente para el estudio de ciertas narrativas, se encuentra dividida en tres grandes partes interconectadas entre sí: la partida, la iniciación y el retorno. La división es aplicable, a su vez, al tarot y a los arcanos mayores. El análisis que se realizará se separará en estas etapas, junto a una selección particular de cartas, y se intentará comprobar cómo se refuerza este arquetipo gracias a la presencia del imaginario artúrico.

2.1. La partida: Perceval, Merlín y Nimue

La primera parte de este viaje es la partida o el llamado a la aventura. Es una fase primitiva, en la que el destino llama al héroe a tierras lejanas para dar comienzo a su aventura, en la que deberá adquirir ciertas herramientas con el fin de cumplir su objetivo. Nos encontramos ante un héroe que no teme transgredir las normas y cruzar hacia lo desconocido. Como afirma Bauzá: “Los héroes tienen en común el hecho de ser transgresores, [...] de querer ordenar un mundo desarmónico y de lanzarse para ello –en todos los casos de manera absolutamente convencida– a una aventura [...]” (5).

La primera carta del mazo del tarot es el o y se trata de “El Loco”. Representa las primeras instancias del viaje del héroe, donde se inicia en la aventura, abandonando su hogar y siguiendo un llamado a lo desconocido.

En este inicio, “El Loco” es un personaje ingenuo, que carece de las herramientas necesarias para continuar su camino, un camino colmado de peligros que parece ignorar. Pero su naturaleza curiosa y optimista lo arma de valor para enfrentarse a este nuevo comienzo. Su correspondencia con el tarot de Ferguson es “Perceval” (Imagen 1). En la materia de Bretaña, este personaje desea fervientemente ir a Camelot y volverse un caballero de la Mesa Redonda. Pronto descubre que su meta es más difícil de lo que parece, dificultad que se manifiesta en la distancia que observamos entre el castillo y él, separados por un tramo cargado de naturaleza. El héroe se encuentra en el principio de este camino que lo llevará a su lugar soñado, a la Mesa Redonda. Sobre el castillo, se erigen dos arcoíris, aludiendo a la aspiración del joven, que lleva en su mano las pocas pertenencias que ha traído para su largo viaje, claramente ignorando el tiempo que tomará. Su mirada está en el emblema de los caballeros de Camelot, y no en el precipicio sobre el que está parado. El perro a su lado le recuerda los peligros que deberá atravesar. Los escuderos atendiendo a los caballos hablan de la perseverancia y el trabajo que conlleva alcanzar su meta. Las puertas del castillo están abiertas; su sueño es asequible, pero no sin antes cruzar el gran umbral.



Imagen 1. *The Fool - Percivale.* Anna-Marie Ferguson, 1995

Estamos ante un héroe cuya sabiduría aún no ha florecido, y solo lo hará una vez que haya atravesado los desafíos. Uno de los más conocidos a los que se enfrenta es el que concierne al ciclo del Grial. En su primer encuentro con el rey Pescador, Perceval falla debido a su ignorancia y a su despreocupación, al no hacer la pregunta correcta que sanaría al rey y a sus tierras. En este episodio, observamos el carácter ingenuo del héroe primerizo. Deberá trabajar en su ascenso a un plano superior para poder encontrar el Santo Grial (García Gual 81).

La carta que le sigue es la de “El Mago”, aquí “Merlín” (Imagen 2). Este personaje es un mentor para el héroe novato en busca de herramientas, y su misión es brindar servicio y consejo en momentos de necesidad. Según Hajo Banzhaf “personifica el principio activo y creador” (49). Tiene una conexión profunda con las energías, las cuales trabaja para su favor. Orienta al héroe en el sendero correcto gracias a sus grandes habilidades. Merlín, como consejero real, cumple la función de esta carta al guiar los sucesos de las leyendas con el fin de proteger el reino, utilizando su sabiduría y sus poderes adivinatorios. El entorno natural que lo rodea demuestra su armonía con la naturaleza. El lobo a su lado es su acompañante, que es nombrado en *Vita Merlini* de Geoffrey de Monmouth (ca. 1150) como un compañero de Merlín en su arrebato de locura: “You, O wolf, dear companion, accustomed to roam with me through the secluded paths of the woods and meadows [...]”. Su presencia fortalece la conexión del mago con el mundo natural.

Ferguson nos comenta que, junto al río, crece dedalera (*digitalis purpurea*). Esta planta, fuertemente asociada al mundo de las hadas, es venenosa. Sólo un individuo capacitado puede transformar esta planta mortífera en una medicina para el corazón (Ferguson 33). El poder de “El Mago” no es innato; parte de una gran labor y estudio. De esta manera, se transformará en el guía que debe preparar al héroe para afrontar adversidades y transformarlas.

El rey Arturo, en sus tiempos tempranos de reinado, precisó de la ayuda de Merlín en distintas oportunidades. Un claro ejemplo es la primera guerra a la que Arturo tuvo que enfrentarse en la obra de Sir Thomas Malory, *Le Morte d'Arthur* (ca. 1485), que se extiende desde el capítulo IX del primer libro hasta el XVII. A través de los albores de la guerra, el rey se apoya constantemente en el consejo de Merlín. El mago brindará ayuda en diversas ocasiones;



Imagen 2. *The Magician - Merlin.* Anna-Marie Ferguson, 1995

le advertirá no usar su espada, Caliburn, hasta el momento correcto (13); le dirá que vaya en busca del apoyo de los reyes Ban y Bors para batallar a los once reyes (14); y le indicará cuándo es el momento de retirarse de la batalla:

It is time to say Ho! For God is wroth with thee, that thou wilt never have done; for yonder eleven kings at this time will not be overthrown, but an thou tarry on them any longer, thy fortune will turn and they shall soon as ye may, and reward your good knights with gold and with silver, for they have well deserved it [...] And then Merlin said unto Arthur, These eleven kings have more on hand than they are ware of, for the Saracens are landed in their countries (26).

El rey Arturo siguió de forma adecuada los consejos de Merlín. Por lo que, para el momento del retiro al bosque del mago, su labor estaba hecha; había depositado sus mayores saberes en el héroe que, ahora, también deberá aprender a manejar las fuerzas mayores a su favor.

Otra figura consejera en la vida del héroe es “La Suma Sacerdotisa”, la carta número 2 del mazo, cuya contraparte en el tarot artúrico es “Nimue”

(Imagen 3). Esta figura representa la confianza en la introspección y en la intuición; en saber cómo y cuándo actuar. Invita a una reflexión de nuestro mundo interior. En la materia artúrica, Nimue es una sacerdotisa de Avalon, portadora de saberes antiguos. Los colores que viste, azul y violeta, representan su conexión con lo místico. (Ferguson 37). Sentada sobre su trono, al estilo de “La Suma Sacerdotisa”, conjura una llama a partir de su poder innato, que le permite ser reconocida por los espíritus de la naturaleza como una de ellos. Pero el zapato que se asoma por debajo del vestido se apoya sobre la tierra, lo que nos recuerda que pertenece al mundo terrenal, a pesar de su conexión profunda con una realidad espiritual.



Imagen 3. *The Priestess - Nimue*, Anna-Marie Ferguson, 1995

Nimue, luego del retiro de Merlín al bosque, se convierte en una pieza crucial en la corte de Arturo, donde no solo confeccionará hechizos y encantamientos para ayudar al rey y a sus caballeros, sino que compartirá su consejo y sabiduría en tiempos de necesidad. Un ejemplo se encuentra en el libro IX, capítulo XVI de *Le Morte d'Arthur*, cuando descubre las verdaderas intenciones de una dama llamada Annowre, que busca asesinar al monarca

con sus artificios. Al ser la única en percatarse, dispone de los caballeros para ir en su ayuda y le advierte al rey que no debe dejar escapar a la mujer falsa. Cumpliendo su deber como consejera, y utilizando su poder intuitivo, salva a Arturo de un terrible destino.

Estas dos últimas figuras forman parte de la ayuda sobrenatural que plantea Campbell, quienes le brindan al aventurero “amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”, (70). En este caso, los amuletos son el saber de estos guardianes y la guía que pueden proporcionar al héroe.

2.2. La iniciación: La batalla del Monte Badon, la fortaleza de Vortigern, el Dragón de Fuego y Morgana Le Fay

Al cruzar el umbral hacia la aventura, el héroe debe atravesar una serie de pruebas que le permitirán llegar a la victoria y conseguir el “elixir”. De acuerdo a Jung, “si se quiere desenterrar el tesoro [...] hay que recorrer el camino del agua, el camino que siempre desciende” (23-24). Los desafíos serán enfrentados gracias a la ayuda sobrenatural que adquirió previamente. En esta etapa, las verdades infantiles del héroe serán transmutadas hasta llegar a un conocimiento supremo, que le permitirá, luego, su retorno.

La primera carta en la que nos centraremos es “El Carro”, la número 7. Es el primer momento de esta iniciación, donde el héroe tiene un pie en su infancia y otro en el futuro, avanzando hacia adelante con un nuevo sentido de madurez. Aquí es donde pone a prueba por primera vez todo aquello aprendido tras su partida y cumple la primera tarea a mano. En el tarot artúrico “El Carro” es “La batalla del Monte Badon” (Imagen 4), una de las grandes batallas de los britanos que resultó en un alto al avance sajón sobre Gran Bretaña. En *Historia Brittonum* (ca. 830), cuya autoría se le atribuye al monje Nennius, se reconoce por primera vez a Arturo como el líder militar de esta batalla. Podemos observar al joven héroe sobre su carro guiado por un caballo negro y un caballo blanco, una dualidad necesaria para que pueda conseguir su victoria sobre los sajones; un caballo que sigue la intuición y otro que se guía por la razón. Su conexión con su lado intuitivo se ve representado, a su vez, por las lunas en sus hombros (Ferguson 57). En este equilibrio, hallamos aquel paso sobre la madurez. El estandarte, en palabras de Ferguson, nos habla de una idea de identidad compartida (57). Esto sugiere que el héroe no es un individuo aislado.

Forma parte de una comunidad, a la que, llegado el momento, deberá enseñarle el “elixir” que ha conseguido y servir él mismo como guía.



Imagen 4. *The Chariot - Battle of Mount Badon*. Anna-Marie Ferguson, 1995

Tras una larga travesía por caminos desconocidos, el sol se ha puesto y se encuentra en las profundidades del inframundo. Esta oscuridad se encuentra en la carta número 16, “La Torre”, el gran adversario del que debe conseguir el “elixir” para poder escapar y comenzar su viaje de vuelta. Y para ello, la torre debe ser derribada desde sus cimientos. Estos cimientos representan todo lo que el héroe creía cierto que “se ha vuelto demasiado limitado, ingenuo o caduco, fosilizándose y convirtiéndose finalmente en una prisión” (Banzhaf 118).

Su realidad debe transformarse por completo. La presencia del relámpago representa lo que debe destruirse en la búsqueda del conocimiento de la totalidad, y así conseguir el “elixir”. En el tarot de Ferguson, “La Torre” es “La fortaleza de Vortigern” (imagen 5). En *Historia Brittonum*, Nennius relata que, llegado el momento, el rey Vortigern busca construir una nueva ciudad para salvaguardarse de los constantes ataques sajones.

Pero, al intentar construirla, los materiales comienzan a desaparecer por razones desconocidas. Al consultar a los hombres sabios de su corte, le aseguran que la única forma de continuar es esparciendo la sangre de un niño sin padre por la tierra donde la ciudad será construida. El niño que encuentran, Ambrosius, les indica que caven la tierra, en donde descubrirán dos dragones, uno rojo y otro blanco. El primero, afirma el niño, representa a los britanos, mientras que el otro, a los sajones. Vaticina la victoria del rojo, que expulsará a los invasores más allá del mar.



Imagen 5. *The Tower - Vortigern's Fortress.* Anna-Marie Ferguson, 1995

A partir de esta leyenda, podemos reconocer su influencia en la iconografía de esta carta. El cielo se ha oscurecido, y los rayos acompañan la destrucción llevada a cabo por dos grandes dragones –que imitan a los de la leyenda– que parecen haberse escapado de las grietas de la tierra. Esta destrucción dará vida a un nuevo héroe, y será un punto clave de enseñanza que le permitirá llegar al “elixir”.

La torre ha sido destruida, el héroe ha vencido al gran dragón. En la oscuridad de la noche, aparece un rayo de luz y accedemos a un

conocimiento nuevo. “Cuando la torre de la falsa conciencia se rompe en pedazos, caen con ellas todas las ideas que estaban al revés” (Banzhaf 199). Se han roto los lazos antiguos de un ser poco preparado y se observa en el cielo la luz de la estrella, como una guía hacia el nuevo futuro que se proyecta frente al héroe. Este sentimiento de esperanza aparece en “La Estrella”, o en el caso del presente tarot, “El Dragón de Fuego” (Imagen 6). En *Historia Regum Britanniae* (ca. 1136), Geoffrey de Monmouth comenta que, tras la muerte del rey Ambrosius, quien había terminado con el reinado tiránico de Vortigern, se viven tiempos inciertos. Los britanos desconocían el destino que les deparaba, o si las tierras volverían a la oscuridad por invasiones extranjeras. Sin embargo, aparece en el cielo lo que describieron como un “dragón de fuego”: un cometa cuya forma asimilaba la de un dragón.



Imagen 6. *The Star - The Firedrake*. Anna-Marie Ferguson, 1995

El cosmos siempre funcionó como un reservorio de conocimientos ajenos a la vida humana; los individuos, frente a los distintos fenómenos celestiales, buscaban cómo podrían afectar su día a día y cuál podría ser su significancia. Muchas veces tomado como un presagio de terribles tiempos

venideros, este cometa renovó la esperanza de los britanos, pues Merlín les aseguró que este advenimiento traía consigo el reinado de Uther (a partir de este momento conocido como “Uther Pendragon”), y la llegada del héroe que traería paz y la unión de Gran Bretaña: el rey Arturo. Un grupo de jinetes se detiene ante el paisaje despejado de la noche para tomar una bocanada de aire tras un largo camino de terribles desafíos. Vienen de batallar contra una bestia, y ahora observan el paisaje abierto. Uno de ellos toma agua del lago, fuente de la vida que lo purifica. El héroe se siente esperanzado con la llegada del cometa: “The dragon of comets heralds the promise of a new era” (Ferguson 97).

La última carta de esta etapa es “La Luna”, la número 18. La destrucción de la torre significó la destrucción de un abanico de verdades que el héroe veía como absolutas, pero aún no se ha armado con el “elixir”. Este “elixir” es, al fin y al cabo, el alcance de la totalidad del ser y “La Luna” es la encargada de conjugar dos pares de opuestos: el subconsciente con lo consciente. Según Bauzá, un aspecto central de la figura del héroe es “el carácter agónico de su naturaleza; en ese orden el ser del héroe se presenta como un espacio en el que se anudan fuerzas contrarias. Ser héroe es estar en permanente conflicto entre dos mundos” (8).

El héroe ha atravesado una serie de transformaciones que le han hecho olvidar lo que dejó atrás y quién es en realidad. Esta carta invita a que retorne a la luz y emprenda el camino de vuelta cruzando el último umbral, para llegar a la totalidad que trae el fin del camino.

“Morgana Le Fay” es la contraparte de esta carta (Imagen 7). Como hechicera, el dominio de sus poderes tiene que ver con su vínculo con los saberes del subconsciente, representados aquí por el estanque bajo sus pies. La presencia de la luna llena, que se asoma por detrás de los árboles, evoca su propia conexión con el mundo de lo oculto. Su luz lo cambia todo; crea sombras y reflejos distorsionados. Esta última noche se apodera de la valentía del héroe. Pero Morgana, completamente iluminada, recibe este mundo de reflejos con brazos abiertos, porque lo habita en toda su grandeza.

Ferguson plantea que los orígenes de Morgana se remontan a la cultura galesa: “Under the name Modron, her father is Avallach and her grandfather the God Beli. Morgan is also associated with the Gaulish Goddess Matrona and the Irish Morrigan («great queen»), goddess of war

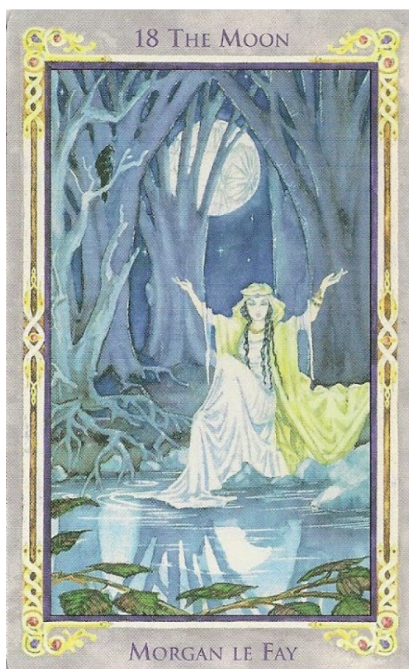


Imagen 7. *The Moon - Morgan Le Fay.* Anna-Marie Ferguson, 1995

and death” (Ferguson 102). Sin embargo, debido a la influencia del cristianismo, la esencia de este personaje fue modificándose. Fue convertida en una bruja, perversa en el uso de su magia y cegada por sus ansias de destruir a su medio hermano, Arturo, y a su corte. Este cambio se puede observar en textos como el *Lancelot Propre* (ca. 1230), el poema de *Sir Gawain and the Green Knight* (ca. 1360) y en *Le Morte d'Arthur*. En el primero, por ejemplo, vemos a una Morgana con deseos de venganza hacia Ginebra, a quién culpaba por la pérdida de su amante. Luego de haber capturado a Lancelot en varias ocasiones, Ginebra diría que Morgana era alguien a quien temer, porque sabe lanzar hechizos sobre los hombres más ilustres del mundo (Lacy, 207). Por otro lado, en *The Green Knight*, el caballero afirma que fue enviado por Morgana le Fay, con el fin de probar el orgullo caballeresco de Gawain, y ocasionar la muerte de Ginebra, que moriría por miedo ante su aspecto (81). Por último, en *Le Morte d'Arthur*, su malicia es comprobada cuando le entrega Excalibur al caballero Accolon, cambiando

la espada de Arturo por una más frágil, para que así el caballero pudiese asesinar al rey (95-96).

Tanto ella como “La Luna” han perdido su estado primordial y este debe ser recuperado para, así, poder hallar la unidad completa del ser y la conexión con el subconsciente. Esta manera de personificar a Morgana está en línea con una reescritura feminista de las leyendas artúricas. Los personajes femeninos, con la influencia del cristianismo, fueron reducidos a meras acompañantes de los héroes masculinos o, en este caso, brujas. Ahora, el foco se encuentra en una feminidad poderosa, atada a la magia, la espiritualidad y el pacifismo (Pugh y Weisl 76).

2.3. El retorno: Avalon y La Danza de los Gigantes

El héroe ha conseguido el “elixir”. Atravesó el inframundo para volver a salir victorioso por el este. Ahora, su última labor es llevar sus conocimientos adquiridos y su nuevo sentido de totalidad al mundo. Esta revelación que realizará a la sociedad será encontrada con escrutinio por algunos, y deberá atravesar un juicio de valor antes de alcanzar la última fase. El héroe debe ser crucificado previo a obtener su estatus eterno en el panteón heroico.

La primera carta de esta sección es “El Juicio”, la número 20, que representa la resurrección, donde se examina si aquel que ha regresado es un héroe verdadero y si es capaz de pasar el martirio para acceder a la Jerusalén Celestial. Esta es la imagen del renacimiento, donde el individuo abandona su armadura humana para dejar a la vista su nueva naturaleza divina. “El Juicio”, en este caso, es “Avalon” (Imagen 8), aquella isla feérica a la que accede Arturo gracias a sus grandes hazañas, en la que será curado de sus heridas terrenales y trascenderá a un lugar propio de los héroes, a la espera de su regreso. En el barco, encontramos el cuerpo sin vida de Arturo, que ha sido asesinado por su hijo, Mordred, en la batalla de Camlann. Está siendo escoltado por un grupo de cuatro mujeres, sacerdotisas, que acompañarán su proceso de sanación y transformación. Un espíritu hace sonar el cuerno celta, a la manera de los ángeles trompeteros del Apocalipsis, dando así comienzo al juicio que traerá la muerte del viejo ser y su transformación en uno nuevo e inmortal. Detrás, la mítica Avalon se esconde en la niebla, ya que sólo será accesible para aquellos que realmente sean merecedores.



Imagen 8. *The Judgement - Avalon.* Anna-Marie Ferguson, 1995

Delante de esta escena, nos encontramos con la figura de una mujer, de cabellos dorados que podría aludir a “La Emperatriz”, aquí llamada “Ginebra” (Imagen 9), que observa cómo se aleja la barca que carga el cuerpo de su esposo. Por encima de ella, se asoman unas flores que aparentan ser las del manzano, que guardan una profunda relación con esta isla. Geoffrey de Monmouth, en *Vita Merlini*, habla de “Avalon” como “la Isla de las Manzanas”. En el siglo XII, Gerald de Gales, en el capítulo IX de su texto *Speculum Ecclesiae*, rastreó la etimología de esta palabra: “Truly it is called Avalon, either from the British word *aval*, which means *pomum*, because apples and apple trees abound in that place; or, from the name Vallo, once the ruler of that territory” (4).

El manzano y su relación con la sanación es recurrente en la mitología celta insular. Un suceso clave se observa en *Imran Brain* o *The Voyage of Bran*, una narrativa irlandesa entre el siglo VII y VIII, sobre Bran y su viaje a *Emain Ablach* (*ablach*, según Oxford Reference, puede referirse a que tiene manzanos). Se trata de una isla de mujeres, en la que sólo existe la dicha y la música. “Without grief, without sorrow, without debility” (4),



Imagen 9. *The Empress - Guinevere.* Anna-Marie Ferguson, 1995

este es un lugar donde la enfermedad y el dolor no existen, por lo que en diversas ocasiones ha sido asociada a Avalon. En esta relación, la presencia del manzano se reduce a la idea de sanación y de felicidad. Ciertamente, la elección de Ferguson de colocar sus flores acrecienta la carga simbólica de esta carta, debido a su conexión con los procesos de resurrección y a su presencia en la isla donde Arturo se despojará del dolor y sus heridas antes de regresar.

El ciclo de los arcanos mayores se cierra con la carta número 21, “El Mundo” o “El Universo”. El héroe ha renunciado a todo apego personal y ha aniquilado por completo a su antiguo yo, para así acceder al renacimiento del ser, alcanzando la reconciliación. Esta es la reconciliación con el ser primordial, con el alcance de la totalidad y una conexión completa con lo divino y lo humano; lo subconsciente y lo consciente; la razón y la emoción. Pares de opuestos que trabajan en armonía dentro de una unidad superior.

En el mazo de Ferguson, “El Mundo” es “La Danza de los Gigantes” (Imagen 10). Delante de las figuras del tetramorfos cristiano, vemos a una mujer bailando, un rito que se creía que funcionaba como forma de unificar

las cuatro energías del mundo, para crear un balance entre el aire, el agua, la tierra y el fuego. Detrás, se alza Stonehenge. En *Historia Regum Britanniae*, Geoffrey de Monmouth cuenta que el rey Ambrosius buscaba construir un sitio conmemorativo para un grupo de nobles que había sido asesinado por los sajones años antes. Merlín le aconsejó que, si lo que deseaba era un monumento eterno, fuera en busca del Círculo de los Gigantes en Irlanda, un anillo de piedras que se decía que contenía poderes curativos. Con ayuda del mago, las piedras fueron llevadas a Salisbury Plain, donde residen hasta hoy en día. Esta construcción megalítica fue considerada un Omphalos, un punto de unión de energías primordiales, tal como podemos observar en “El Mundo” y el final del viaje del héroe; se ha llegado a la terminación del camino y a la totalidad del ser.



Imagen 10. *The Universe - The Giants' Dance.* Anna-Marie Ferguson, 1995

3. Conclusión

El tarot ha sido estudiado desde distintos enfoques a través de los siglos. Examinamos su surgimiento en la Italia del 1400 como medio de la

representación de los estragos de los Visconti; el análisis realizado por los grupos esotéricos del siglo XVIII, que privilegiaban una visión ancestral de las cartas, ligadas a los secretos del Antiguo Egipto; y luego, una perspectiva psicoanalítica del siglo XX, que le daba protagonismo al conocimiento de los mundos del inconsciente. Durante su larga trayectoria, el tarot ha funcionado como un reservorio de acontecimientos que concierne a la experiencia humana. Recupera lo arquetípico en el sentido de la universalidad que sus cartas proponen, cada una retratando un período de la vida del individuo y los desafíos que debe afrontar en la piel de un héroe. Desde la partida a la aventura (donde se valdrá de guías y consejeros), la iniciación (en donde afrontará los mayores desafíos para encontrar el “elixir”), hasta el retorno (que lo consagrará como héroe).

La elección de la Materia de Bretaña como fuente de inspiración por parte de Ferguson no es azarosa. En la búsqueda de vivencias con las que el público pudiese sentirse identificado, los temas centrales de las leyendas artúricas como lo son la justicia, el amor, la identidad, el honor, la esperanza y la muerte, funcionan por su atemporalidad. Su reversión forma parte de búsquedas neomedievalistas, donde el pasado medieval funciona como un conjunto de saberes a los que uno puede aferrarse, y que pueden ser transformados a las necesidades de una época particular, como, por ejemplo, a partir de nuevas lecturas feministas.

A partir del análisis de diversas cartas, llegamos a la conclusión de que *Legend: The Arthurian Tarot* no hace sino enriquecer el significado tradicional del tarot y su relación con el arquetípico viaje del héroe. Al recuperar los aspectos legendarios medievales, Ferguson refuerza la reflexión sobre el camino heroico y cómo está inserto en distintas producciones a través del tiempo, demostrando las posibilidades de reescritura de la materia artúrica, cuyo corpus legendario es un torrente de personajes y situaciones arquetípicas en donde encontramos una concordancia directa con una realidad accesible y real para aquellos que conocían sus historias. Dentro de estos mundos, tanto del legendario como el del tarot, existe un conocimiento superior al que se podrá acceder una vez completadas las distintas instancias del camino, que nos llevarán a encontrar el “elixir”: la unidad del ser y la danza de los gigantes.

Bibliografía

- Ávila Mármol, Pedro y Juan Manuel Lacalle. "Secuelas de la heroicidad: *Anillos para una dama*, de Antonio Gala, y *The Buried Giant*, de Kazuo Ishiguro". *Diablotexto Digital*, n.º 17, 2025. <https://turia.uv.es/index.php/diablotexto/article/view/31752/33378>
- Banzhaf, Hajo. *El Tarot y el viaje del héroe. El Tarot como camino iniciático*. Madrid, Editorial Edaf, 2001.
- Bauzá, Hugo Francisco. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2007 [1998].
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2010 [1949].
- "Emain Ablach". *Oxford Reference*, Oxford University Press. <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803095749390>
- Farley, Helen. *A Cultural History of Tarot. From Entertainment to Esotericism*. Londres, I. B. Tauris, 2009.
- Ferguson, Anna-Marie. *The Keeper of Words*. Minnesota, Llewellyn Publications, 1995.
- García Gual, Carlos. *Historia del rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla Redonda: Análisis de un mito literario*. Alianza Editorial, 1983.
- Gerald de Gales. *La tumba del rey Arturo*. Traducido por J. Sutton, editado por Alan Lupack y Barbara Tapa Lupack. Rochester, University of Rochester, 2001,
- Jung, Carl Gustav. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, Paidós, 1970.
- Lacy, Norris. J. *Lancelot-Grail: The Old French Arthurian Vulgate and Post-Vulgate in Translation*. Vol. III, Parte V, Londres, Routledge, 1995.
- Malory, Thomas. *Le Morte d'Arthur. King Arthur and the Knights of the Round Table*. San Diego, Canterbury Classics, 2015.
- Monmouth, Geoffrey. *History of the Kings of Britain*. Cambridge, ON, In Parentheses Publications, 1999.

Monmouth, Geoffrey. *The life of Merlin*. Traducido por J. J. Parry. Illinois, University of Illinois, 1995.

Nennius. *History of the Britons*. Cambridge, ON, In Parenthesis Publications, 2000.

Nichols, Sallie. *Jung y el Tarot*. Barcelona, Kairós, 2008 [1980].

Pugh, Tieson y Angela Jane Weisl. *Medievalisms. Making the Past in the Present*. Londres | Nueva York, Routledge, 2013.

Sir Gawain and the Green Knight. Traducido por Jessie L. Weston. Cambridge, ON, In Parenthesis Publications, 1999.

The Voyage of Bran (Imram Brain). Traducido por Kuno Meyer. Cambridge, ON, In Parenthesis Publications, 2000.