

01921
51

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA



**UN ACERCAMIENTO A LOS ARQUETIPOS A TRAVÉS
DE LOS CUENTOS DE HADAS**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

P R E S E N T A N :

**PATRICIA CORRALES-AYALA PÉREZ DE ALBA
CLAUDIO MARGAIN GONZÁLEZ-DURÁN**

DIRECTORA: LIC. ASUNCIÓN VALENZUELA COTA

ASESORA: DRA. EMILY ITO SUGIYAMA

MÉXICO, D.F. MARZO DEL 2003



**EXAMENES PROFESIONALES
FAC. PSICOLOGIA**

A



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A los personajes y figuras de mi vida:

A mi familia:

A mi mamá por ser el ánima que, desde que nací, ha tejido con amor y dedicación el mejor cuento para mi desarrollo.

A mi papá por ser el sabio que, con paciencia y tenacidad, me ha llevado de la mano en la búsqueda de un mejor conocimiento.

A Chico por ser el guerrero que, con fuerza y valor, me ha enseñado a luchar contra mis dragones y serpientes.

A Adrián por ser el amigo leal que, con atención, inteligencia y humor siempre me acompaña y apoya en la aventura.

A Diego:

Por ser mi compañero, mi aliado y confesor y, el mago que día a día, durante todos estos años, ha transformado lo ordinario en especial y ha compartido conmigo los secretos de su magia.

A Pame, Mos, Vane, Caro, Pau y Ren por ser las hadas que con risas y carcajadas han bailado conmigo en las noches salpicadas por la luna.

A mi abuelita, a mis tíos y a mis primos por construir en cada comida un viaje diferente donde nos podemos encontrar. En especial a Ernesto y a Estefanía por permanecer conmigo en mis sueños y memorias.

Autorizo a la Dirección General
UNAM a difundir en formato electrónico
el contenido de mi trabajo.

NOMBRE: _____

FECHA: _____

SERIE: _____

B

A Asu, la Cache y Ricar por ser los duendes cariñosos que, rigurosamente, han mantenido mi espacio en su lugar.

A Tony Karam por ser el soplo que me conduce al terreno espiritual.

A todos aquellos personajes que en el cruce de veredas han enriquecido mi relato, en especial a mis maestras y maestros, a mis amigas y amigos, a los de la Mora Maurer y a los Margain.

A Asunción y a Emily por haber sido las voces que hicieron de este trabajo un viaje posible y fantástico y a todos aquellos que con ideas, libros y dudas le dieron sabor.

Finalmente con mucho cariño, a Claudio por su amistad transparente en todos estos años y por su tolerancia en la narración de esta historia. ¡Lo logramos Claudette!

A todos muchas gracias.

Patricia Corrales-Ayala Pérez de Alba.

Marzo 2003.

Cuando terminas un ciclo en tu pasar por la vida es importante reconocer y agradecer a las personas que estuvieron presente a lo largo del camino que concluye con esta tesis.

Cada ciclo es como un cuento de hadas que te va guiando poco a poco en tu proceso, en él te toparás con toda clase de personajes, que no serán mas que los espejos que te darán el reflejo preciso en el momento perfecto. Algunos de estos personajes te acompañaran de cuento en cuento y mientras estén ahí nunca perderán el reflejo.

En todas las historias existen protagonistas y ésta tiene una muy especial Lucrelu. Junto a ella me aventure al mágico mundo de las hadas en las profundidades del inconsciente colectivo, en donde, por suerte nos topamos con grandes guías, Asunción Valenzuela y Emily Ito. Por supuesto hubo quien nos corrigiera Salvador Corrales-Ayala y Diego de la Mora. A lo largo de todo el viaje siempre tuvimos el apoyo emocional e incondicional de la familia de Lucrelu y por supuesto de la mía.

Claro está que esta historia no sería posible sin los grandes protagonistas de mi vida, que hoy hacen posible que esté aquí para compartir con ustedes mi aventura.

Marco, Siempre presente, aún cuando las estrellas se caen y la luna desaparece puedo ver el mundo pintado de colores caminando a tu lado hombro a hombro listo para compartir.

Chimi, mi gran maestro, verte crecer es un placer, que me llena de orgullo.

Cristo, puro amor sin palabras.

Ma, La figura arquetípica por excelencia del amor de una madre.

Pa, El ejemplo y la guía que siempre está pendiente de nuestro desarrollo.

Roble, El padre adoptivo consentidor, que junto con Noni muy pronto me van a destronar.

Luis, Patrick y Pedrul, Mis gordas, hermanos del alma que me han abierto todas las puertas, dándole nuevas familias a mi vida, Puk -la loca- Fer -darling- y Pedro; Lisette, J.P. y Cristophe; Maria Ester y Ana.

Lucre, Natuch, Mon, Nadine, Joel, Lore y Dani; El ánima de mi vida, siempre listas para conectarme con las emociones.

Rafa y Alex, Que puedo decir si prácticamente nos criaron juntos, Alex papá y Lupe la bruja amorosa.

Primos, Margain y Gonzalez-Durán, como me gustaría mencionarlos a todos y decirle lo importante que son, pero eso sería otra tesis completa.

Abuelas, Sara y Pina, las grandes madres dadoras del cariño universal.

Abuelos, Silvio y Jorge...

Arti y Chato...

A todos ustedes, con el corazón abierto les agradezco y me siento honrado de conocerlos.

¡Gracias! "El corazón prevalece siempre" (Luis Desvignes).

Claudio Margain González-Durán.

Marzo del 2003.

*"Y también a mí que soy bueno con la vida,
parece que quienes más saben de felicidad
son la mariposas y las burbujas de jabón,
y todo lo que entre los hombres
es de la misma especie.
Ver revolotear esas almitas ligeras,
locas, encantadoras, volubles
-eso hace llorar y cantar a Zaratustra".*

Nietsche.

*"Ancho, alto y profundo es el reino de los
cuentos de hadas, y lleno todo él de
cosas diversas: hay ahí toda suerte
de bestias y pájaros; mares sin riveras
e incontrolables estrellas; belleza que
embelesa y un peligro siempre presente;
la alegría, lo mismo que la tristeza,
son afiladas como espadas.
Tal vez un hombre pueda sentirse
dichoso de haber vagado por ese reino,
pero su misma plenitud y condición arcana
atan la lengua del viajero que desee escribirlo.
Y mientras está en él le resulta peligroso hacer
demasiadas preguntas, no vaya a ser que las
puertas se cierren y desaparezcan las llaves".*

J.R.R. Tolkien.

ÍNDICE

Introducción.	i
Capítulo I El inconsciente colectivo, los arquetipos y las imágenes arquetípicas.	1
Capítulo II La personalidad y los principales arquetipos.	19
2.1 El proceso de individuación y el desarrollo de la personalidad.	19
2.1 Los arquetipos del proceso de individuación.	22
2.1.1 El ego.	22
2.1.2 La sombra.	25
2.1.3 El ánima.	27
2.1.4 El ánimus.	31
2.1.5 Arquetipos de transformación.	34
2.1.6 El Sí mismo.	35
Capítulo III Los cuentos de hadas y sus figuras arquetípicas.	39
3.1 Los cuentos de hadas.	39
3.2 Las figuras arquetípicas en los cuentos de hadas.	48
3.2.1 Las figuras arquetípicas del ego.	48
3.2.2 Las figuras arquetípicas de la sombra.	53
3.2.3 Las figuras arquetípicas del ánima.	54
3.2.4 Las figuras arquetípicas del ánimus.	58
3.2.5 Representaciones de los arquetipos de transformación.	64
3.2.6 Las figuras arquetípicas del Sí mismo.	69
3.2.7 El Héroe.	72

Capítulo IV.		
La semiótica narrativa.		75
4.1	La semiótica narrativa y sus orígenes.	75
4.2	El análisis actancial de Greimas.	82
4.2.1	Estructura de la narración.	83
4.2.2	Diagrama actancial del cuento popular.	87
4.2.3	Cuadrado semiótico.	90
Capítulo V.		
Método.		93
5.1	Objetivo general.	94
5.2	Objetivos específicos.	94
5.3	Muestra.	94
5.4	Procedimiento.	95
Capítulo VI.		
Análisis de los cuentos de hadas.		99
6.1	El Geis de la Glaistig Amarach.	100
6.1.1	Primera unidad discursiva: El encantamiento.	102
6.1.2	Segunda unidad discursiva: El Problema.	104
6.1.3	Tercera unidad discursiva: Llegada de Fergall.	105
6.1.4	Cuarta unidad discursiva: Preparativos para el viaje.	106
6.1.5	Quinta unidad discursiva: Hechizo de Amarach.	107
6.1.6	Sexta unidad discursiva: Inicio del viaje.	109
6.1.7	Séptima unidad discursiva: Presentación de los sirvientes.	111
6.1.8	Octava unidad discursiva: En busca del <i>curragh</i> .	112
6.1.9	Novena unidad discursiva: Cush fe Crish va por los objetos mágicos.	115
6.1.10	Décima unidad discursiva: Fin de Amarach.	116
6.1.11	Undécima unidad discursiva: Encuentro con Feargall.	118
6.1.12	Duodécima unidad discursiva: Entrega de objetos mágicos.	119

	6.1.13	Decimotercera unidad discursiva: Boda.	119
6.2		Cormac Mcart en el reino de la Magia.	121
	6.2.1	Primera unidad discursiva: La rama mágica.	124
	6.2.2	Segunda unidad discursiva: Adquisición de la vara mágica.	125
	6.2.3	Tercera unidad discursiva: Preparación para el viaje.	127
	6.2.4	Cuarta unidad discursiva: Techar la casa.	128
	6.2.5	Quinta unidad discursiva: Hachero.	128
	6.2.6	Sexta unidad discursiva: Fuente.	129
	6.2.7	Séptima unidad discursiva: Explicación de los sucesos.	131
	6.2.8	Octava unidad discursiva: Invitación a cenar y a pasar la noche.	131
	6.2.9	Novena unidad discursiva: Cena.	132
	6.2.10	Décima unidad discursiva: Reencuentro con la familia.	132
	6.2.11	Undécima unidad discursiva: Revelación de identidad.	133
	6.2.12	Duodécima unidad discursiva: Explicación de los sucesos.	135
	6.2.13	Decimotercera unidad discursiva: Regalo de objetos mágicos.	138
	6.2.14	Decimocuarta unidad discursiva: Final.	139
6.3		El ingenio de un Dios.	140
	6.3.1	Primera unidad discursiva: Vida de Diarmuid.	142
	6.3.2	Segunda unidad discursiva: Encuentro con Cazlab.	143
	6.3.3	Tercera unidad discursiva: Revelar la identidad.	144
	6.3.4	Cuarta unidad discursiva: Historia de Mayrah.	144
	6.3.5	Quinta unidad discursiva: Consejos de Cazlab.	147
	6.3.6	Sexta unidad discursiva: Viaje a la cueva.	150
	6.3.7	Séptima unidad discursiva: Matar al dragón.	150
	6.3.8	Octava unidad discursiva: Encuentro con Mayrah.	152
	6.3.9	Novena unidad discursiva: El equipo de Hurling.	153
6.4		Koomara, el Murrughaen.	155
6.5		La Fuente de D'yerree-in-Dowan.	159

Capítulo VII.		
Discusión y Conclusiones.		163
7.1	Discusión de los cuadros generales de cada cuento.	163
7.1.1.1	<i>El Geis de la Glaistig Amarach.</i>	164
7.1.1.2	<i>Cormac Mcart en el reino de la magia.</i>	167
7.1.1.3	<i>El Ingenio de un Dios.</i>	169
7.1.1.4	<i>Koomara, el Murrughach.</i>	171
7.1.1.5	<i>La Fuente de D'yerree-in-Dowan.</i>	173
7.1.2	Discusión general.	174
7.1.2.1	Analogías teóricas entre actores y figuras arquetípicas.	175
7.1.2.2	Analogías teóricas entre actantes y arquetipos.	176
7.2	Consideraciones adicionales.	180
7.3	Conclusiones.	184
Bibliografía.		189
Glosario.		195

INTRODUCCIÓN

*"¡Llámale dicha, conciencia, amor, Dios!
Yo no le he dado nombre todavía,
para mi todo está en la emoción que
me domina, el nombre no es más que
un sonido, una nube que empaña el
vivo esplendor del puro cielo".*

Goethe.

Retomando la consideración junguiana de que el inconsciente colectivo es el contenedor de las fuerzas que mueven al individuo hacia la creatividad y al desarrollo, pero también a la paralización y al estancamiento, surge la necesidad de reconocer su importancia y magnitud dentro de la vida cotidiana individual y social. En palabras del propio Jung, el inconsciente colectivo es "[...] aquel mundo de las imágenes inconscientes que sume al enfermo mental en fatal confusión, pero también es a la vez una matriz de la fantasía creadora de mitos, que ha desaparecido de nuestra época racional" (Jung, 1964/2000:225).

Así, en esta época "racional", nos encontramos con el hombre moderno que se ha acercado a sí mismo desde el conocimiento puramente racional y, de esta forma, ha olvidado a la intuición y a la emoción que lo conforman. Nos encontramos con un hombre que en pro del conocimiento "objetivo" y de la "verdad", ha tratado de limitar sus emociones y sentimientos con conceptos abstractos y ha fragmentado con ello su totalidad. Nos encontramos con un hombre que en vano reclama, desde el conocimiento racional, el acercamiento a un problema que en nada se asemeja a él y que,

sin embargo, lo trasciende: la sabiduría. Así, el hombre moderno, que vive dentro de un mundo conceptual, en un mundo chato y plano, requiere de un reconocimiento pleno e integral sobre sí mismo; de un diálogo con esas voces arquetípicas que ha dejado en el olvido y que, no obstante, le hablan al oído y le dictan sutilmente el camino.

Y es que este hombre, que evita a toda costa el encuentro con su mundo interno, no se da cuenta que la huida es imposible. El mundo interior, el inconsciente colectivo (o como se le quiera llamar), le salta al paso en cada momento y en todo lugar. Por más que intente volcarse al exterior para olvidarse de sí mismo, no se da cuenta que todo lo exterior lo mira desde adentro, que todo lo interpreta y lo asimila a través de su psique, de una psique que todos compartimos, de una psique integral que se ha olvidado a sí misma y, que sin embargo, intenta rescatarse continuamente en sueños, ideas, imágenes mentales, fantasías y percepciones, es decir, a través de proyecciones arquetípicas. Ese concepto extraño y misterioso, pero a la vez cercano y cotidiano del inconsciente colectivo ha sido encajonado, junto con sus representaciones -los arquetipos- dentro de lo confuso, lo místico y lo imposible y se ha alejado de la disciplina con la que más se involucra y desde donde mejor puede ser comprendido: la disciplina de lo emocional, de lo racional, de lo cotidiano, de lo individual y de lo social, la disciplina de lo relacional, de lo interior y lo exterior, de lo consciente y lo inconsciente, de las proyecciones y las imágenes, de la percepción y la ilusión, de lo personal y lo transpersonal, la disciplina de la psique: la psicología.

De la necesidad de ubicar la importancia de los arquetipos dentro del terreno de la psicología, y en especial, dentro del campo del desarrollo de la

personalidad, surge el interés por tratar de lograr un acercamiento al inconsciente colectivo de un manera distinta al método que Jung y sus seguidores emplearon. Por ello, esta investigación se propone como objetivo fundamental plantear una forma diferente de ingreso a los arquetipos y al inconsciente colectivo. La manera en que lo hace es a través de la conjunción de la teoría del inconsciente colectivo y los arquetipos de Jung (1921) con el método actancial propio de la semiótica narrativa de Greimas (1970).

La razón por la que se eligió el método actancial de Greimas fue porque tanto la semiótica narrativa, como la teoría del inconsciente colectivo, se construyen a partir de estructuras. Por un lado, los seis principales arquetipos *junguianos* -*ánimus, ánima, Sí mismo, ego, de transformación y sombra*- y sus representaciones y, por el otro, los seis actantes de Greimas -*destinador, destinatario, sujeto, objeto, ayudante y oponente*- con sus actores. De esta manera, ambas teorías, centran su interés en el aspecto funcional de las estructuras, definiéndolas por las actividades que tienen dentro del sistema y por las relaciones que tienen entre sí. En términos generales, un actante se actualiza por la función que tiene dentro de la narración y que está determinada por las relaciones que establece con los demás actantes. Un arquetipo se define por la función particular que tiene dentro del desarrollo de la personalidad, ya que al aportarle alguna característica especial a algún otro arquetipo, logran su integración.

La razón por la que se escogieron los cuentos de hadas como material de análisis radica, principalmente, en su carácter social. Los cuentos de hadas cumplen con la característica de haber sido inventados y nutridos, por así decirlo, a través del paso de las generaciones. Por ello, los cuentos de hadas

reflejan la fantasía de un grupo social y no únicamente de un individuo. De esta manera, al no estar influidos directamente por el inconsciente individual o personal, el contenido arquetípico es más evidente y más claro. Además, el ejercicio de traducir, a través de los arquetipos, lo "irreal" o lo exageradamente fantasioso de los cuentos de hadas a la vida cotidiana y al proceso de personalidad, muestra dos aspectos que cabe la pena mencionar. Por un lado, la importancia de los cuentos de hadas como guías posibles en los modelos junguianos del desarrollo de la personalidad y, por el otro lado, la manifestación creativa y fantástica del inconsciente colectivo.

Ahora bien, dentro de la gran variedad de cuentos de hadas que existen, para esta investigación se escogieron específicamente cuentos de hadas celtas. El motivo de ello consistió en que los celtas, al haber ocupado gran parte de los territorios de Europa y parte de Asia¹, tuvieron una gran influencia cultural, que se tradujo, entre otras cosas, en los cuentos populares de los diferentes países que ocuparon. De esta manera, los cuentos que a la fecha conocemos del mundo occidental se vieron sumamente influidos por los cuentos y la cosmogonía celta. De hecho,

¹ "Los celtas, entre los siglos XV y II a.C. (principalmente a partir del siglo IX a.C.), comenzaron a extender sus olas conquistadoras, desde sus emplazamientos nativos del centro de Europa, hacia la Península Ibérica (norte de España), Alemania, Suiza y las Galias (actual Francia) hacia el oeste, Italia Septentrional y norte de Grecia hacia el Sudoeste y, atravesando el Canal de la Mancha, hacia las Islas Británicas, donde ocuparon los actuales territorios de Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda, probablemente alrededor de los siglos VIII y VII a.C. [...] Otros grupos celtas se desplazaron hacia la meseta de Anatolia, donde fundaron el estado de Galatia, cuya influencia se extendió rápidamente hasta los Balcanes y el Asia Menor, en las regiones actualmente pertenecientes a Turquía, Irán e Irak. De hecho, en la etapa más floreciente de sus conquistas, la civilización celta cubría un área mucho más extensa que las regiones de Irlanda y Escocia a que generalmente la limitan los conocimientos populares." (Rosaspini, 1999: 11).

varios cuentos como La Cenicienta o La Bella Durmiente son adaptaciones de cuentos célticos, que se remontan varios siglos atrás.

Asimismo, debido al hecho de que Carl Gustav Jung nació y creció en la Suiza de finales del siglo XIX y principios del XX, su concepción y pensamiento se encontraron de alguna manera en estrecha relación con la cosmogonía celta, y por lo tanto, para fines de este estudio, se asume que esta tradición facilita el análisis propuesto. Sin embargo, no por ello se desprecia la posibilidad de hacer este mismo análisis en los cuentos de hadas de otras regiones del mundo, ya que, como Jung afirmó, los arquetipos tienen un carácter universal.

Al haberse delineado el camino de esta investigación, la única tarea del lector es abrir la puerta y dejarse llevar por las figuras arquetípicas, que a lo largo de estas páginas lo toman de la mano y lo conducen al mundo mágico, misterioso y fantástico del inconsciente colectivo.

PAGINACIÓN DISCONTINUA

CAPÍTULO I

EL INCONSCIENTE COLECTIVO, LOS ARQUETIPOS Y LAS IMÁGENES ARQUETÍPICAS.

*"Desde que las estrellas cayeron del
cielo y nuestros más altos símbolos
se desvanecieron, rige la vida
secreta en lo inconsciente".*

Carl Gustav Jung.

Debido a que el tema del inconsciente colectivo, los arquetipos y las imágenes arquetípicas es central en esta investigación, el presente capítulo constituye un intento por explicar, de la manera más sencilla posible, la complejidad y la importancia que el tema del inconsciente y sus derivados envuelven.

La psicología de Jung se basa, en primer término, en el estudio de la *Psique*, que no fue para él más que "[...] la parte de la naturaleza más enigmática e indefinible [...] la cosa más grande de todas las maravillas del cosmos" (Jung, 1977:113). A medida que avanzó en su estudio, se percató que esta psique poseía una forma oscura y misteriosa que escapaba al conocimiento desarrollado hasta su época. Gracias a las investigaciones que Jung realizó acerca de las fantasías de enfermos mentales, encontró que, además de la existencia de contenidos inconscientes personales en la psique, descritos por Freud, existían otros complejos inconscientes con carácter mítico que se resistían a la integración a la conciencia y que se

repetían constantemente, desarrollando así el concepto de *inconsciente colectivo y arquetipos*.

"La observación tanto de la constancia como de la siempre renovada transferencia de dichos motivos arcaicos, tales como la figura del brujo o el hechicero, del médico -por citar sólo algunos- le parecía ser indicio, no sólo de la existencia de hechos impersonales en el interior de la psique, sino también de protorrepresentaciones que se repetían de modo siempre parecido" (Frey-Rohn, 1980/ 1991: 96).

A diferencia de Freud, quien consideraba a estos motivos arcaicos como meros recuerdos o huellas mnémicas de elementos filogenéticos que habían sido reales en algún momento de la vida de los antepasados, y a los cuales el individuo acudía para comprender con elementos históricos su verdad individual, Jung veía en estos motivos arcaicos o complejos inconscientes, tanto manifestaciones espontáneas, como formas de carácter impersonal u atemporal que provenían de un fondo colectivo, en donde no afectaban las interpretaciones individuales ni los acontecimientos históricos. Jung, en 1917 le dio a este fondo colectivo el nombre de inconsciente colectivo, definiéndolo como "[...] el estado profundo de la psique, no sólo arcaico, sino también universal y ubicuo" (Ibid. 96), es decir, como el conjunto activo y omnipresente de representaciones e impulsos vitales compartidos por toda la humanidad.

"Hay partes del inconsciente, correspondientes a los niveles de la persona, el ego y el centauro, que contienen recuerdos personales, deseos, ideas, experiencias y potencialidades personales. Pero los ámbitos más profundos, los del inconsciente colectivo que está dentro de nosotros, no contiene nada de estrictamente personal, sino que ahí se alojan los motivos colectivos de toda la especie humana: todos los dioses y diosas, divinidades y demonios,

héroes y villanos que nos presentan las antiguas mitologías del mundo entero se encuentran, en forma condensada, en las profundidades de nuestro propio ser. Lo sepamos o no, nos dice Jung, ahí siguen viviendo y motivándonos profundamente de maneras tanto creativas como destructivas". (Wilber, 1979/1988:164).

El inconsciente colectivo, como hoy se le conoce, ha existido desde que el primer hombre pisó la tierra. No es únicamente un concepto psicológico, sino que involucra la manera en que el hombre se relaciona con los aspectos misteriosos del alma¹, la forma en que interpreta su espacio y el acontecer de un mundo físico que no comprende.

Lo inconsciente colectivo "[...] conoce al hombre tal como ha sido siempre, nunca como es en este instante: lo conoce como mito. De ahí también que la relación con él suponga un ensanchamiento del hombre más allá de él mismo, una muerte para su ser personal y un renacimiento en una nueva esfera, tal como se ha representado literalmente en determinados misterios de la Antigüedad" (Jung, 1918/2001:10).

Jung plantea el hecho de que este inconsciente no se había descubierto de forma directa porque la religión había acaparado las cuestiones del alma, haciéndolas misteriosas y ocultas, y no fue sino hasta el surgimiento de la psicología que éstas se fueron clarificando. "Fue necesario un empobrecimiento sin igual del simbolismo para volver a descubrir a los dioses en forma de factores psíquicos, o sea como arquetipos" (Jung, 1977:29).

¹ "Jung dirá que el alma <corresponde a un estado psicológico que debe gozar de una cierta independencia en los límites de la conciencia [...] El alma no coincide con la totalidad de las funciones psíquicas. Designa una relación con lo inconsciente y también una personificación de los contenidos inconscientes. Las concepciones etnológicas e históricas del alma muestran claramente que es ante todo un contenido perteneciente al sujeto, pero también el mundo de los espíritus, a lo inconsciente. Es por ello que el alma siempre tiene en sí misma algo terrenal y sobrenatural>" (Jung en Chevalier y Gheerbrant, 1969/1999: 81).

Para explicar lo inconsciente Jung partió de la idea del *umbral de conciencia*, es decir, de un nivel de energía necesaria para que los procesos de cualquier índole entraran a la consciencia. Con ello, Jung dedujo que los procesos inconscientes, al carecer o haber perdido este grado energético requerido, quedaban fuera de ella pero lograban permanecer (situación que los hacía posibles) en una especie de conciencia o sujeto secundario² que, si bien no era consciente, de alguna manera se percataba de ellos, permitiéndoles así la posibilidad de ingresar a la conciencia en algún momento determinado. En palabras del propio Jung:

"[si] es verdad que los contenidos de conciencia caen por debajo del umbral y se vuelven inconscientes debido a una pérdida de energía y que, viceversa, los procesos inconscientes se vuelven conscientes por un acrecentamiento de energía, en caso de que, por ejemplo, fuera posible la existencia de actos voluntarios inconscientes, correspondería a que éstos poseyeran una energía que los hiciese capaces de conciencia; de una conciencia secundaria, sin duda, que consiste en que el proceso inconsciente aparezca como representación de un sujeto que elige y decide" (Ibid. 119).

Esta conciencia secundaria representa así un constituyente psíquico, esto es, un elemento que se encuentra separado del yo por dos principales motivos: por tratarse de contenidos que alguna vez fueron conscientes y que por incompatibilidad con la conciencia se reprimieron³, o bien de contenidos que nunca han logrado la entrada a la conciencia porque ésta es incapaz de captarlos por falta de comprensión⁴. Asimismo, este sujeto secundario es apto para actuar sobre el yo consciente de manera indirecta, es decir, a través de símbolos.

² Este sujeto secundario no era otra cosa que lo inconsciente.

³ Trátase en este caso de los contenidos del inconsciente personal.

La manera en que funciona y opera este inconsciente o sujeto secundario, Jung nunca la descifró, sin embargo, concluyó que si el inconsciente era un sistema psíquico debía tener todo lo que tiene la conciencia: percepción, memoria, fantasía, voluntad, afecto, sentimiento, reflexión y juicio, pero de forma subliminal. En este sentido, insistió en que los procesos inconscientes, además de ser independientes a las vivencias conscientes, muestran entre ellos separaciones o disociaciones que en gran medida contribuyen a todo tipo de patologías. Con ello asoció la creencia antigua de que en un mismo individuo pudieran existir una pluralidad de almas. Para establecer una clara diferencia entre el inconsciente personal y el inconsciente colectivo, es preciso mencionar que los contenidos del primero son los "complejos de carga afectiva del yo" que forman parte de la vida anímica de los sujetos, es decir, son reminiscencias producidas por las experiencias de vida personal que alguna vez fueron conscientes y que por alguna razón se apartaron de la conciencia. En el caso de los contenidos del inconsciente colectivo, se trata de elementos que no se produjeron específicamente en la vida del individuo sino que, por el contrario, provienen de un fondo atemporal de la psique y se rehusan a ingresar a la conciencia. Sobre esto, Jung señala: "[lo] inconsciente colectivo es cualquier otra cosa antes que un sistema personal encapsulado; es objetividad amplia como el mundo y abierta al mundo" (Ibid. 27). Aunque dentro del inconsciente colectivo se encuentren contenidos correspondientes a las experiencias psíquicas del hombre, tanto las más buenas como las más malas, esto no tiene gran importancia, ya que el inconsciente colectivo es neutral, es decir, únicamente adquiere sus

⁴ Se refieren a contenidos del inconsciente colectivo.

determinaciones de valor y lugar mediante la confrontación de la conciencia. Este carácter neutral es lo que Jung entendió como el hecho objetivo de lo inconsciente. En contraposición con la conciencia, que al ser guiada por la elección y la actitud personal, es totalmente subjetiva. Por ello, Jung afirma que a través del inconsciente habla la voz de la naturaleza, dejando de lado el juicio moral establecido por la conciencia, el cual se manifiesta en el inconsciente personal. Por lo que Jung afirma:

“[s]egún mi experiencia, la conciencia tan solo puede ocupar una relativa posición media y ha de tolerar que, en cierto modo, la psique inconsciente la rebase y rodee por todas partes. Está unida, hacia atrás, mediante contenidos inconscientes con condiciones fisiológicas, por una parte, y con premisas arquetípicas, por otra. Mas también se halla anticipada, hacia delante, por intuiciones, que a su vez se hallan determinadas, en parte, por arquetipos, y en parte por percepciones subliminales, las cuales dependen de la relatividad tempo-espacial de lo inconsciente” (Jung en Jacobi, 1957/1983: 61).

Por ello, Jung aseguró que el inconsciente colectivo era no sólo la fuente de las pulsiones y los instintos, sino el origen de las formas básicas del pensar y sentir humanos⁵ (cf. Frey-Rohn, op. cit.), y Jung llegó a la conclusión de que los contenidos del inconsciente colectivo no sólo se resistían a ingresar a la conciencia, sino que además tenían sobre ella un efecto regente, de manera que les atribuyó una inteligencia superior a la conciencia que les permitía mantenerse entre ellos en cohesión mediante un factor unitario, y al mismo tiempo conducir la vida del individuo. En palabras del propio Jung, los contenidos del inconsciente colectivo son:

⁵ En este sentido: “Eduard Von Hartmann denomina inconsciente al fundamento del mundo” (Jung 1918/2001:3).

"[...] los pensamientos más antiguos, generales y profundos de la humanidad. Tienen tanto de sentimientos como de pensamientos; es más, poseen algo así como una vida propia e independiente, como aquella especie de alma parcial, que podemos ver fácilmente en todos los sistemas filosóficos o gnósticos, que se basan en la percepción de lo inconsciente como manantial de conocimiento (Jung, 1916/1998:83-84).

No obstante, Jung afirmó que la única vía para comprobar la existencia del inconsciente consiste en que sus procesos se vuelvan conscientes, y para ello la interpretación juega un papel determinante.

Una vez establecidos los complejos inconscientes colectivos⁶, Jung los cambió por el término "*imago*", ya que requería de una idea de mayor autonomía dentro del fondo psíquico con leyes propias e independientes (cf. Frey-Rohn, op. cit.). No obstante, lo descartó después para acuñar el término de *imagen originaria, primitiva o arcaica* por la que entendía todos los motivos de leyendas y cuentos, que podían captarse mediante una imagen o modelo sensible; pero en 1921, la sustituyó, finalmente, por el concepto de *arquetipo*, debido a que éste destacaba más el carácter impersonal (no vivido por el individuo) y colectivo de los contenidos psíquicos inconscientes. No obstante, la nominación de arquetipo apareció dentro de la historia mucho antes que Jung.

"La expresión de arquetipo se encuentra ya en Filón de Alejandría en quien aparece referida a la *Imago Dei* en el hombre. Igualmente en Ireneo, que dice: *mundi fabricator non a semetipso fecit haec, sed de alienis archetypos transtulit* [...] En San Agustín no se encuentra la expresión *archetypus*, pero al hablar de las ideas, dice en *De Div. Quaest: ideae, quae ipsea formatae*

⁶ Cabe mencionar que Jung asemejó este término de contenidos inconscientes a la expresión empleada por Lévy-Bruhl para designar a las figuras simbólicas de la cosmovisión primitiva. (cf. Jung, 1977).

non sunt [...] quae in divina intelligentia continentur. Archetypus es una paráfrasis explicativa del ideal platónico"⁷ (Jung, 1977:10).

Asimismo, Jung insistió en el hecho de que la *idea* de Platón no se refiere a otra cosa que a las imágenes primordiales o arquetipos, es decir a formas eternas trascendentes. "[...] las imágenes eternas de Platón que están en un lugar supraceleste son una expresión filosófica de los arquetipos" (Ibid. 136).

Otra expresión que se refiere al concepto de arquetipo, pero anterior a él, es la de "representaciones innatas" que son fundamentalmente formas de percepción análogas que se encuentran en todas partes (cf. Ibid.).

La palabra griega *arjé* indica principio u origen y la palabra *tipo* modelo o huella. Así, arquetipo significa el modelo sellado a partir del cual se configuran las copias o contenidos psíquicos particulares (cf. Downing, 1994).

Con el concepto de arquetipo, Jung introdujo un "[...] elevado grado de emocionalidad, que hacía que escapara a toda aprehensión personal y que estuviera rodeado del misterio de lo numinoso"⁸ [...] Veía en él la expresión de una forma dada específicamente por la vida, uno de los espíritus creadores de imágenes" (Frey-Rohn, op. Cit.: 94).

Es necesario clarificar que la noción de arquetipo sólo se aplica a las representaciones colectivas que designan contenidos psíquicos que aún no se someten a la elaboración consciente, ya que los arquetipos son datos

⁷ "La expresión de arquetipo se encuentra ya en Filón de Alejandría en quien aparece referida a la *Imagen de Dios* en el hombre. Igualmente en Ireneo, que dice: *el autor del mundo no lo hizo entonces de sí mismo, sino de otros arquetipos lo produjo* [...]. En San Agustín no se encuentra la expresión *arquetipos*, pero al hablar de las ideas, dice en *De Div. Quaest. las ideas ellas mismas hechas no son* [...] *sino contenidas en la inteligencia divina. Arquetipos* es una paráfrasis explicativa del ideal platónico" (traducción libre).

psíquicos inmediatos que no han tenido formulaciones racionales por parte del individuo y por tanto, no han sido literalmente pensadas ni analizadas y poseen una energía especial. En este sentido, es claro el hecho de que los arquetipos difieren de las connotaciones de leyenda y mito con que erróneamente se les ha confundido. La leyenda y el mito tratan de formas configuradas y trabajadas que buscan ciertos fines y que tienen atrás todo un sistema conceptual que sustentan, por ello se han transmitido a lo largo de las generaciones guardando siempre los mismos elementos. Esto no quiere decir que a través de estos mitos y leyendas no podamos dar cuenta de los arquetipos que en ellos toman parte, sino simplemente que éstos fueron puestos de manera intencional y no surgieron espontáneamente (cf. Jung, 1977).

De hecho, el propio Mircea Eliade (1907-1986) demostró la existencia de estructuras arquetípicas en sus estudios sobre las mitologías de las religiones primitivas (cf. Robertson, 1995/1998).

"Como tal, el arquetipo difiere no poco de la formulación históricamente constituida o elaborada. Especialmente en estadios más elevados de las doctrinas secretas, los arquetipos aparecen en una forma que por lo general muestra de manera inconfundible el influjo de la elaboración consciente, que juzga y valora. Su manifestación inmediata, en cambio, tal como se produce en los sueños y visiones, es mucho más individual, incomprensible o ingenua que, por ejemplo, en el mito. El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al concienzializarse y ser percibido, cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge" (Jung, 1977: 11).

El arquetipo es todo un enigma, que va mas allá del entendimiento racional; lo que se puede expresar como arquetipo, en un primer término

* Para Jung la palabra *numinosidad* es sinónimo de sacralidad. (cf. Jung, 1964/2000).

siempre será una metáfora, ya que siempre contiene algo que permanece desconocido e in formulable. Es por esto que

toda interpretación tiene un límite. Pero podemos decir que los arquetipos son factores y motivos que ordenan elementos psíquicos en imágenes⁹, a las que se les denomina *imágenes arquetípicas* (cf. Jacobi, 1957/1983).

Los arquetipos son una especie de "hechos existentes a priori, heredados y difundidos universalmente" (Jung en Frey Rohn, op. cit. 99). Esto se relaciona con la concepción kantiana de que la mente ya posee estructuras innatas que ayudan en los procesos de síntesis, es decir, constantes psíquicas a las que denominó categorías inherentes que actúan sobre la percepción y la manera de entender al mundo (cf. Robertson, op. cit.).

En este sentido, Jung destacó que los arquetipos, al tener una naturaleza apriorística, es decir, existente antes de su manifestación, no se heredan, lo que se hereda son las formas en que éstos se representan. En palabras de Jung:

"[el] arquetipo es un elemento formal, en sí vacío, que no es sino una *facultas preformandi*, una posibilidad dada a priori de la forma de la representación. No se heredan las representaciones sino las formas, que desde este punto de vista corresponden exactamente a los instintos, los cuales también están determinados formalmente" (Jung, 1977:74)

Por eso Jung dice:

"[...] el concepto de arquetipo no se trata de una representación heredada, sino de vías prefiguradas hereditarias: de una modalidad hereditaria de la función psíquica; de aquel modo congénito según el cual sale el pollito de su huevo, construyen las aves su nido y encuentran las anguilas su camino a las Bermudas; es decir, de un *pattern of behavior*. Este aspecto del arquetipo es

biológico [...] Pero el cuadro se modifica por completo cuando es considerado desde dentro; en el ámbito de la psique subjetiva. El arquetipo se muestra aquí numinoso, como una vivencia de fundamental importancia. Cuando aparece revestido por los correspondientes símbolos, lo cual no es siempre el caso, transporta al sujeto a un estado de posesión, cuyas consecuencias pueden ser incalculables" (Jung en Jacobi, op. Cit. 47).

En sus primeras ideas los arquetipos fueron descritos como un especie de órganos de la psique racional que parecían repetirse en los modos de funcionamiento de los cerebros de los antepasados. No obstante, al final de su trabajo criticó esta idea primaria de vincular a los arquetipos con la estructura cerebral y el sistema simpático, eliminando así la noción equivocada de que los arquetipos provenían o eran creados por el mundo físico, es decir, por estructuras biológicas. Por el contrario, eran estos arquetipos los que determinaban la manera en que el alma experimenta los hechos físicos¹⁰. Establecida esta nueva relación, consideró entonces que los arquetipos eran factores que organizaban el proceso psíquico, determinándolos como "las dominantes de la psique suprapersonal" (Frey-Rohn, op. cit. 96).

En este sentido, cabe subrayar que Jung señaló que, a pesar de que todos los procesos psíquicos eran susceptibles de ser observados y relacionados con los procesos orgánicos, esto no se refería de ningún modo a que fueran causados por la esfera instintiva. En efecto, la psique evoluciona y deja atrás el sustrato fisiológico, por lo que pierde así el carácter compulsivo de

⁹ "El arquetipo es una especie de predisposición a reproducir siempre las mismas o semejantes representaciones míticas" (Jung 1916/1998: 140).

¹⁰ De alguna manera vio en las estructuras físicas la representación de la vivencia interior y la vivencia exterior, identificando a la primera con el sistema simpático, el cual mantiene el equilibrio vital sin valerse de órganos sensoriales y a la segunda con el sistema cerebro-espinal que funciona gracias a estímulos externos (cf. Frey-Rohn, op. cit.).

los instintos orgánicos y gana la voluntad y, por ende, amplitud en sus acciones.

"La base instintiva rige la función. La parte superior, por el contrario, coincide con la parte predominantemente psíquica de la misma. La parte inferior es la parte relativamente invariable, automática, la parte superior es la parte voluntaria de la función. Pero aquí se impone una pregunta ¿Cuándo podemos hablar de psíquico y cómo definimos lo psíquico en oposición a la fisiológico? Ambos son fenómenos vitales, pero que se distinguen en que aquella parte de la función que es designada como parte inferior tiene un aspecto fisiológico innegable [...] La parte superior, por el contrario, que se caracteriza del mejor modo con el calificativo de psíquica, ha perdido el carácter compulsivo, puede ser sometida a la voluntad e incluso ser aplicada de manera antagónica al instinto original" (Jung, 1977:126).

De este modo, Jung sostuvo que la energía de lo fisiológico y lo psíquico es la misma, no obstante su aplicación es distinta: mientras una se encarga de la satisfacción de necesidades biológicas, la otra desemboca en lo que podría calificarse de espiritual, más no interviene en su evolución, pues el espíritu¹¹ queda fuera del alcance de la energía psíquica¹².

Ahora bien, la manera en que la psique se desprende de la constitución fisiológica depende en su totalidad de la voluntad, de esa cantidad de energía que queda libre de los instintos fisiológicos y que, por tanto, queda a merced de la conciencia, la cual es capaz de transformarla. En palabras

¹¹ Definido por Jung como "[...] el principio opuesto a la materia. Lleva implícito el concepto de una sustancia inmaterial o existencia, que en el plano superior y universal se denomina Dios. Esta sustancia inmaterial se concibe también como portadora del fenómeno psíquico y aún de la vida" (Jung, 1962: 13-14).

¹² A nuestro modo de ver, la diferencia radical entre lo fisiológico y lo psíquico del individuo es que lo primero se rige en términos de la supervivencia vital del individuo, mientras que lo segundo se mueve por la supervivencia anímica del mismo.

de Jung: "[...] la psique propiamente dicha abarca el campo en que las funciones son influidas por la voluntad" (Ibid. 128). Sin embargo, Jung afirmó, como se dijo anteriormente, el hecho de que lo psíquico posee una parte oscura o inconsciente. De esta manera nos preguntamos: ¿Cómo entonces, si no hay conciencia, a qué le queda libre esta energía? Justamente a la parte inconsciente de la psique, a la parte desconocida por el yo consciente, que de alguna manera se vislumbra en la conciencia, a través de sus representaciones, pero que si se aparta en extremo de ella puede producir una enajenación (como en el caso de la esquizofrenia), porque se carece de una voluntad capaz de controlar dicha energía (cf. Ibid.). "La actividad electiva se encuentra, por un lado, en la conciencia; por el otro, fuera de ésta, es decir, sin relación con el yo consciente, en consecuencia, en forma inconsciente. Este último tipo de proceso es sólo similar a la conciencia, o sea que se presenta como si fuera representado y, en ese sentido, sin embargo inconsciente" (Ibid. 134). Aquí es preciso dar una breve explicación acerca de la diferencia existente entre los términos junguianos de psique y conciencia para evitar que permanezcan algunas confusiones a este respecto. La psique se refiere al plano en el que la conciencia descansa (o sustento de ésta), siendo esta última la capacidad de darse cuenta de que uno se da cuenta de los fenómenos. A diferencia de la concepción general de lo psíquico propio de la psicología, para la cual no es otra cosa que el conjunto de cualidades racionales y anímicas, la psique para Jung es algo así como el alma y el espíritu, por lo que utilizó el término *psicoideo* para diferenciar este estado de la psique (como alma) del estado de la psique puramente psicológica (cf. Jung, 1964/2000).

"[...] si se identifica la psique con la conciencia, se puede caer en la idea errónea de que el hombre viene al mundo con una psique sin contenido , y que en años posteriores no contienen nada más que lo que aprendió por experiencia individual. Pero la psique es algo más que la conciencia. Los animales tienen poca conciencia, pero muchos impulsos y reacciones que denotan la existencia de una psique" (Jung, 1997: 73).

Aunque los arquetipos involucren el pasado, constituyen también un eje a través del cual se desarrolla la vida presente del individuo y del que emanan efectos creadores futuros que se manifiestan a través de las nuevas experiencias. Con ello, los arquetipos no se limitan únicamente al pasado, sino que se expanden tanto al presente como al futuro. Por ello, Jung los concibió como estructuras dinámicas que no sólo influyen al yo, sino que además lo transforman constantemente. Sin embargo, estos arquetipos requieren de la colaboración del yo para lograr su evolución, de manera que necesitan de una traducción en símbolos¹³ para la época correspondiente.

"Se trataba de un proceso de dependencia alternante, en la que emergían por un lado efectos espontáneos del inconsciente y por otro se producía un proceso conformador por parte de la psique consciente. Para que se convirtiera en experiencia de la imagen se requería consonancia entre el sujeto que experimentaba y el objeto experimentado" (Frey-Rohn, op. cit. 101).

Debido a que los arquetipos, aunque pueden ser nombrados y poseen un núcleo significativo invariable que determina su modo de manifestación,

¹³ "Se busca y siempre se buscará la senda intermedia, la vía que une lo separado. Schiller creyó haber hallado este camino en el arte, más exactamente en el símbolo del arte. El artista debería en consecuencia poseer el secreto de la senda intermedia. Me permito dudarle sobre la base empírica. Pues opino que la unión de la verdad racional y la irracional se produce menos en el arte que en el símbolo, puesto que en la esencia del símbolo coinciden dos aspectos : el racional (acorde con la razón) y el irracional (no acorde con la razón). Expresa en una cosa al mismo

carecen de forma y son irrepresentables. Los arquetipos sólo son percibidos, captados, elaborados y asimilados cuando caen en la luz de la consciencia, es decir, algo psíquico no es percibido por el hombre hasta que tiene calidad de imagen, con lo que se le puede analizar y traducir a una fórmula consciente (cf. Jacobi, op. cit.). Para nombrar la aparición de los arquetipos, Jung necesitaba un término adecuado. Para ello, elaboró el concepto de *imagen arquetípica*, el cual no era más que la representación precisa del arquetipo, es decir, una forma definida que se encuentra moldeada por la cultura y la vida individual (cf. Downing, op. cit.).

"Jung reconoció que lo que llega a nuestra conciencia son siempre imágenes arquetípicas -manifestaciones concretas y particulares que están influidas por factores socioculturales e individuales" (Ibid. 10). Para Jung los arquetipos nunca pueden ser visibles más que cuando la conciencia los percibe a través de su significación individual.

"El arquetipo como tal es un factor psicoide que pertenece, por así decir, al extremo invisible y ultravioleta del espectro psíquico...No debemos olvidar que lo que denominamos arquetipo es en sí mismo irrepresentable, pero podemos visualizarlo a través de sus efectos, es decir, las imágenes arquetípicas" (Jung en Downing, op. cit. 11).

De esta manera, Jung concibió a las imágenes arquetípicas como una especie de "luminosidades múltiples" que se basan en un estado casi consciente de los contenidos inconscientes, es decir a pequeños fenómenos de conciencia que se manifiestan durante los sueños y en las fantasmas de los individuos y que deben ser interpretadas en términos simbólicos. Las imágenes, al ser una manifestación del inconsciente, se representan no de tiempo otra, de modo que comprende simultáneamente ambas sin ser una cosa ni la otra" (Jung, 1918/2001:17).

manera racional, sino de forma simbólica¹⁴ (cf. Jung, 1997). En este sentido las imágenes arquetípicas no hacen una gran distinción entre lo personal y lo colectivo, ya que al manifestarse representan un elemento de carácter colectivo traducido en términos personales. No obstante, entre más personal sea un problema, más definida será la figura arquetípica que lo represente. De la misma manera, entre más universal sea, más borrosa será la figura (cf. Downing, op. cit.).

Las imágenes arquetípicas no se deben concebir como imágenes dotadas de significados fijos, debido a que es el individuo el que les da valor y significado, de manera que, a diferencia de los estereotipos, las imágenes arquetípicas no son absolutas. Además, al haber una gran cantidad de figuras arquetípicas que se encuentran en constante interacción y cambio, éstas adquieren un gran sentido de movilidad, no siendo en ningún momento estáticas (cf. Ibid.).

La forma en que aparecen los arquetipos en la experiencia sensible es a través de una imagen y de una emoción. Sin estas dos características no se puede hablar de una imagen arquetípica, ya que sin la emoción sólo se tendría una imagen sin numinosidad y sin importancia anímica para el sujeto (cf. Jung, 1997).

¹⁴ Jung llamó "función simbólica o compensatoria" a la función natural del inconsciente que consiste en que lo reprimido -todo lo que ha sido excluido de la conciencia- y, lo que le es desconocido -como podrían ser las fuerzas creadoras de la psique- al cabo de cierto tiempo adquieren una dimensión distinta que acaba por irrumpir en la conciencia para que ésta adquiera una dirección multilateral con la que pueda expandir su desarrollo. La manera en que lo hace es a través de los símbolos que son, por así decirlo, una manera creativa en la que se aportan nuevos caminos para la conciencia. Según Jung "Esta función actúa por sí misma, pero resulta, con mucho, demasiado débil, a consecuencia de la mutilación de instintos que sufre el hombre civilizado, como para poder transformar eficazmente la orientación unilateral de la conciencia apoyada por la totalidad de la sociedad humana" (Jung, 1918/2001:18).

El interés que Jung mostró por las imágenes arquetípicas fue guiado más por la forma que tomaba el inconsciente que por su contenido, de manera que descubrió que la creación de imágenes es una de las formas humanas de responder al mundo, como son las categorías de espacio y tiempo. En este sentido, como ya mencionamos anteriormente, Jung argumentó que las imágenes tienen un tipo de naturaleza apriorística, esto es, un patrón bajo el cual aparecen, y que es anterior a toda su concepción y pensamiento.

"Para Jung la capacidad de imágenes, y no la razón, es la verdadera función que nos hace humanos. Atender a estas imágenes (que no son ideas traducidas sino el lenguaje natural del alma, su auténtico logos) nos ayuda a liberarnos de la tiranía de los modos verbal y racional, que ha causado la supresión de las facultades humanas que nos resultan inconscientes" (Downing, op. cit. 13).

El modo que Jung tenía para trabajar con las imágenes arquetípicas en la vida individual no era la interpretación ni la traducción al lenguaje, sino más bien un método que denominó amplificación, el cual consiste en conectar a la imagen con el mayor número posible de imágenes asociadas, a través de la imaginación. De esta manera al amplificar las imágenes arquetípicas se tiene un sentido de conexión entre ellas, lo cual permite una mayor expansión de la identidad personal con la que siempre nos hemos familiarizado.

Para Jung esto es importante porque la vida del individuo está siempre compuesta de una gran cantidad de imágenes arquetípicas. "Las imágenes arquetípicas nos proporcionan un autorretrato de la psique y revelan su carácter proteico y de múltiples facetas" (Ibid. 17).

Antes de concluir el presente capítulo, cabe señalar que existen diferentes maneras de concebir los arquetipos y las imágenes arquetípicas. Dependiendo del tipo de persona que se involucre con ellos se tienen diferentes aproximaciones, por ejemplo, los buscadores espirituales traducen a los arquetipos y a sus imágenes como diosas o dioses, los académicos como metáforas y patrones de la mente, los científicos como hologramas, las personas religiosas como facetas diferentes de Dios y, por último, los interesados en el desarrollo, como guías en el camino (cf. Pearson, 1991).

En el siguiente capítulo abordaremos la relación existente entre los arquetipos y la personalidad.

CAPÍTULO II

LA PERSONALIDAD Y LOS PRINCIPALES ARQUETIPOS.

"Mi vida se resume y compendia en una obra y un objetivo, a saber: adentrarme en el secreto de la personalidad. Todo debe explicarse a partir de este punto central y todas las obras se remiten a este tema".

Carl Gustav Jung.

El presente capítulo se propone establecer la relación existente entre los arquetipos y el desarrollo de la personalidad con el fin de determinar las funciones que cada uno de los arquetipos tiene en la integración de la misma.

2.1 El proceso de individuación y el desarrollo de la personalidad.

A través de los estudios sobre los sueños y las expresiones inconscientes, tales como cuentos, dibujos y mitos, Jung se percató de que éstos seguían un patrón ordenado en su desarrollo, en el que se iban hilando los temas hasta construir algo así como un entramado psicológico al que denominó proceso de individuación¹. Según Jung este progreso psíquico, aunque lento, tenía la potencialidad de presentarse en todo individuo. Por ello, sugirió que no se valía de la voluntad consciente, sino que más bien era

¹ Esta evolución psíquica del individuo a menudo se representa simbólicamente en los sueños a través de la figura del árbol.

regulado por la totalidad de la psique a la que denominó el "*Sí mismo*"² y a la que diferenció del *ego*, el cual no era sólo más que una pequeña parte de la psique (cf. von Franz, 1964/1997). Así, en palabras de Jung "[...] el término individualización designa el proceso mediante el cual una persona se convierte en <in-dividuo> psicológico, es decir, en una unidad particular e indivisible o totalidad" (Jung en Bennet, 1966/1970: 153).

Jung explicó que este proceso de extensión y maduración constante de la personalidad puede emerger de manera parcial o sutil y así desarrollar sólo una parte de la psique, o bien puede surgir de manera total, logrando el pleno desarrollo de la misma. El nivel de desarrollo depende de la medida en que el ego permita al sí-mismo hacerse consciente y, de esta forma, realizarse³. (cf. von Franz, op. cit). Así, este proceso es una constante regulación de la psique que atraviesa un camino preestablecido de acuerdo con un orden dinámico, que generalmente comienza por el contacto con la *sombra* o la parte oscura de la personalidad. De esta forma, podemos percibir al proceso de individuación como una confrontación entre lo consciente y lo inconsciente (cf. Grecco, 1991/1999).

Debido a que los problemas humanos, aunque son similares, no son idénticos, resulta en extremo difícil resumir y homogeneizar el proceso de individuación. Asimismo, al ser un proceso emocional, afectivo y en constante cambio, no se le puede sistematizar en su totalidad, sino únicamente de manera superficial. Para explicar mejor este punto von Franz hace la siguiente analogía:

² Este ha sido nombrado en varias culturas de diferentes maneras. En la Grecia antigua le llamaron *daemon*, en Egipto *alma-ba* en Roma *genius* y en las sociedades animistas se creía que era un espíritu tutelar que encarnaba en un animal (cf. von Franz, op. cit).

³ "Del alemán *realisieren*, realizar es justamente el hacer consciente" (Jung 1976/1986:22).

"[I]a semilla de un pino contiene en forma latente todo el futuro de un árbol; pero cada semilla cae, en determinado tiempo, en un sitio particular en el que hay cierta cantidad de factores especiales, como son la calidad del suelo y las piedras, la inclinación del suelo y su exposición al sol y al viento. La totalidad latente del pino que hay en la semilla reacciona ante esas circunstancias evitando las piedras e inclinándose hacia el sol, resultando que así se determina el crecimiento del árbol. De ese modo, cada pino va llegando lentamente a la existencia, constituyendo la plenitud de su totalidad y emerge en el reino de la realidad. Sin el árbol vivo, la imagen del pino es sólo una posibilidad o una idea abstracta. Insistimos: la realización de la unicidad del hombre individual es la meta del proceso de individuación" (von Franz, op. cit: 162-163).

La forma en la que el Sí-mismo o la personalidad completa se logra es a través de la conscientización de los arquetipos o subpersonalidades, de los cuales el ego y el Sí mismo forman parte.

De esta manera, Jung explicó que el Sí mismo es el centro que se encarga de la expansión y maduración de la personalidad. Ahora bien, la manera en que esto sucede, como anteriormente se mencionó, es a través de la conscientización del proceso de individuación, para lo cual el ego es fundamental, ya que sin éste no habría tal posibilidad. De esta manera, el ego tiene que entregarse al proceso interior para poder escuchar al Sí mismo con lo cual se da la combinación de lo consciente con lo inconsciente (cf. Ibid.).

La manera en que se desenvuelve el proceso de individuación o desarrollo de la personalidad tiene sus orígenes en la infancia, la cual se caracteriza por la manifestación simbólica de la estructura básica de la psique, que contiene las pautas de su futuro desenvolvimiento.

Cuando un niño alcanza la edad escolar, se logra la adaptación al mundo exterior, por lo que se puede hablar de un ego solidificado y relativamente fuerte, pues el niño debe empezar a controlar sus impulsos interiores para cumplir con las demandas exteriores. Cuando este desarrollo es turbado, generalmente los niños, ante la imposibilidad de ceder a las exigencias del mundo exterior, se enfrascan en su mundo interior, el cual se manifiesta, ya sea a través de sueños, juegos o dibujos con una carga simbólica fuerte. En este tipo de situaciones el Sí mismo se revela de forma agresiva e incluso amenazante. De hecho, el proceso de individuación efectivo empieza siempre con una herida a la personalidad que el ego ha construido y ha denominado como única y que, cuando es perturbada, abre el paso al llamado del Sí mismo, al llamado de la expansión de la verdadera personalidad (cf. Ibid.). De hecho, para Jung todos los caminos se comportan como previstos y provistos de una solución definitiva, constituyendo el proceso de transformación que libera al hombre de su captura en lo inconsciente (cf. Jung, 1992).

2.2 Los arquetipos del proceso de individuación.

Este apartado tiene como meta explicar las características de cada uno de los arquetipos planteados por Jung para establecer su función dentro del proceso de individuación o integración de la personalidad.

2.2.1 El ego.

Aunque todo arquetipo mantiene sus fundamentos relativamente desconocidos e inconscientes, el ego tiene la característica de ser el factor

consciente por excelencia de la psique, ya que adquiere a lo largo de la vida el conocimiento de sí mismo de forma empírica.

El ego es la parte de la personalidad que mantiene las relaciones entre los contenidos psíquicos y lo que es llamado el yo, esto es, establece las representaciones de dichos contenidos para el sujeto, haciéndolos de esta manera conscientes (cf. Jung, 1976/1986).

El ámbito de la conciencia está limitado por lo desconocido, es decir, por todo lo que no se sabe, por todo lo que no está en relación con el centro de la conciencia⁴, o sea con el yo o el ego y, que es justamente lo desconocido externo en el que se inserta el mundo exterior y, lo interno en lo que el inconsciente toma su lugar. Ahora bien, el yo o el centro de conciencia se sustenta en dos bases: la somática que se refiere al conjunto de sensaciones que son conscientes por el mero hecho de ser percibidas, y la psíquica, que se refiere a la voluntad consciente del individuo. Cabe mencionar que estas dos bases también tienen contenidos inconscientes, por lo que aún cuando el yo en su mayor parte es consciente, posee algunos factores inconscientes tanto colectivos como personales. Sin embargo, a medida que el ego evoluciona, estos aspectos inconscientes se van incorporando hasta llegar a ser conscientes.

La manera en que en un principio surge el ego, es a través de la oposición entre el factor somático y el entorno, lo que le ayuda a hacer la distinción entre lo que es y lo que no es, o sea, a establecer el límite de lo interno con lo externo, con lo cual adquiere la cualidad de sujeto. Así, una vez establecida una primera diferenciación entre su cuerpo y el entorno, el ego

⁴ El que el ego o el yo sea el centro de la conciencia no presupone que sea el centro de la personalidad (cf. Downing, 1991/1994).

sigue el desarrollo por nuevas adaptaciones entre las contradicciones entre el entorno y el mundo interior, con lo que define su manera de actuar, de pensar y sentir. Por esta razón, al yo se le conoce como el sujeto de todos los procesos de adaptación que se realizan a través de la conciencia. Gracias a estas adaptaciones, que siempre son distintas en cada persona, el yo logra la característica fundamental de la individualidad, es decir, el conjunto de cualidades que lo hacen distinto de los demás y, por ello, irrepetible (cf. Jung, 1959).

Aunque el ego es relativamente autónomo, se encuentra en una posición de subordinación ante el Sí mismo, siendo su relación con éste como la de una parte con el todo⁵. De esta forma, al igual que las situaciones externas nos limitan dentro de nuestro libre albedrío, el Sí mismo actúa sobre el ego como algo objetivamente dado, ante lo cual el libre albedrío poco puede hacer (cf. Ibid.). Sobre esto Jung afirma:

"[p]ero, tal como nuestro libre albedrío choca en el entorno con el orden de lo necesario, así también encuentra sus límites más allá del campo de la conciencia, en el mundo interno, subjetivo, es decir, allí donde entra en conflicto con los hechos del Sí mismo. Del mismo modo que las circunstancias externas nos sobrevienen y restringen, así también el Sí mismo se comporta, respecto del yo, como dato objetivo, en el cual la libertad de nuestro querer no puede sin más ni más producir modificaciones. Y hasta es un hecho conocido que el yo no sólo no puede nada contra el Sí mismo, sino que, eventualmente, es asimilado y modificado en gran medida por partes inconscientes de la personalidad comprendidas en el curso del desarrollo" (Jung, 1976/1986: 19-20).

⁵ Con referencia a ello el Zarathustra de Nietzsche dice lo siguiente: "El sí-mismo escucha siempre y busca siempre; compara, subyuga, conquista y destruye. El sí-mismo domina y es el dominador también del yo" (Nietzsche, 1892/1997: 65).

2.2.2 La sombra.

La sombra es el arquetipo que representa las cualidades y atributos desconocidos o poco conocidos por la personalidad consciente, como anteriormente se explicó, el ego. No obstante, la sombra personal⁶, por llamarla de alguna manera, no es la totalidad de la personalidad inconsciente, ya que puede ubicarse tanto en los aspectos personales desconocidos (sombra del ego) como en los aspectos inconscientes colectivos⁷ (sombra de cualquier otro arquetipo), que en este caso se crea como forma compensatoria del alejamiento del sí-mismo (cf. Robertson, 1995/1998). De esta manera, la sombra aparece como la parte oscura del arquetipo que esté dominando la personalidad de forma totalmente inconsciente y por esta razón siempre es desconocida por el la parte consciente de la personalidad. esto es, el ego.

“No nos gusta contemplar nuestro lado en la sombra, por tanto existen muchas personas en nuestra sociedad civilizada que han perdido su sombra por completo, se han librado de ella. Son sólo bidimensionales; han perdido la tercera dimensión, y con ello, por lo general, han perdido el cuerpo” (Jung en Robertson op. cit. 219).

La sombra no trabaja en su cualidad de omisión o falta de conciencia, es decir, su acción no consiste simplemente como algo inadvertido por la conciencia, sino que actúa de manera impulsiva y activa, lo que generalmente le da su carácter compulsivo y obsesivo (cf. von Franz, op.cit).

La manera en que la personalidad consciente se involucra con la sombra a veces resulta paradójica. La sombra se refleja de manera antagónica a la

⁶ La sombra que opera en el inconsciente personal.

⁷ La que trabaja en este ámbito es lo que podría llamarse sombra colectiva.

personalidad consciente teniendo así el carácter de enemigo y, por ende, representa algo a lo cual se debe destruir, sin embargo, sin darse cuenta, la personalidad consciente la apoya a través de actos que la respaldan y que la hacen cada vez más poderosa. Claro que no siempre la sombra es un contrincante, pues puede aparecer como un ser humano normal común y corriente. En efecto, la sombra se hace hostil sólo cuando es despreciada o mal comprendida. En este sentido, Jung, al darle a la sombra la calidad de lo desconocido para el ego, le dio también la posibilidad de ser una mezcla de los aspectos negativos y los positivos, de manera que en algunos casos no está cargada únicamente de maldad y factores erróneos de la personalidad sino también de fuerzas más valiosas y elevadas. Por ello, a veces al Sí mismo se le confunde con la sombra (cf. *Ibid.*).

La manera en que esta sombra representa al soñador o al héroe en los sueños y en los mitos, generalmente es una persona del mismo sexo (cf. *Ibid.*). Aunque en un principio las representaciones de la sombra no son tan definidas y, por ello, toman formas no humanas, sin embargo, conforme avanza la reflexión sobre ellas, pueden comenzar a transformarse en figuras humanas desconocidas que, al final, van tomando el preciso y exacto retrato de la personalidad sombra del soñante (cf. Robertson, *op.cit.*).

Por otro lado, la sombra proyecta valores necesitados por la conciencia, pero que son difíciles de integrar a la vida cotidiana por el simple hecho de que, al mismo tiempo, son requeridos y despreciados. Sin embargo, independientemente de la forma que tome, la sombra representa el lado opuesto del ego o de cualquier otro arquetipo, por lo que, generalmente, incorpora específicamente lo que le desagrade de las demás personas, es decir, el reflejo de sus propias debilidades. En este sentido es preciso

mencionar que quien hace la proyección no es el sujeto sino su inconsciente, por lo que las elaboraciones resultan difíciles de identificar por parte del sujeto consciente. En palabras del propio Jung: "[n]otoriamente, el proyectante no es el sujeto consciente, sino inconsciente. Por lo tanto, uno no hace la proyección: la encuentra hecha" (Jung, 1976/1986: 23).

Otro punto importante a tratar consiste en que debido a la pluralidad de los puntos de vista de la conciencia, que cambian según el momento y el humor, y por medio de los cuales se perciben los defectos, existen varias sombras o varios aspectos de la misma que se presentan en diferentes momentos en la vida del individuo. Esta característica hace de esta figura un elemento complicado para su análisis (cf. Berry, 1982).

La manera correcta de integrar a la sombra es de manera consciente. No obstante, esto resulta casi imposible, ya que para ello se requiere el apoyo del Sí mismo, es decir, de su plena presencia en la vida del individuo. Por ello, la vía más corta para lograr esta integración es a través de la convivencia del ego con la sombra, pues aunque al principio lo perturbe e incomode, al final el ego comprenderá que esta parte oscura puede no serlo tanto (cf. von Franz, op. cit.).

2.2.3 El ánima.

Anima en latín quiere decir alma, significa ese vínculo entre el cuerpo y el espíritu, la función que une al hombre con lo divino. (cf. Robertson, op. cit.). Aunque esta palabra es utilizada con gran frecuencia, el significado muchas veces es disperso e intangible, por lo que Jung sostiene que el alma es libre como "el aire en movimiento" como "esencia etérea, policroma,

tornasolada y alada como mariposa" (Jung, 1951/1962: 17). Por ello afirma:

"[s]i la psique del hombre es algo, es indescriptiblemente complicada y de una complejidad ilimitada que no se puede abordar con la mera psicología de los impulsos. Yo no puedo menos que quedar absorto en el asombro y veneración más profundos ante los abismos y alturas de la naturaleza del alma, cuyo mundo inespacial oculta una cantidad incalculable de imágenes, que millones de años de evolución vital han acumulado y condensado orgánicamente. Mi consciencia es como un ojo que incluye en sí el espacio más lejano, pero el No-Yo Psíquico es lo que llena el espacio inespacialmente. Y estas imágenes no son pálidas sombras, sino condiciones anímicas de poderosa influencia, que sólo interpretamos mal, pero que nunca podremos usurpar por la negación de su poder. Junto a esta impresión quisiera yo poner la visión del cielo estrellado por la noche; pues el equivalente del mundo interno sólo se encuentra en el externo, y del mismo modo que alcanzo este mundo a través del médium del cuerpo, alcanzo aquel mundo por el médium del alma" (Jung, 1964/2000: 469).

Jung concibió al alma no como concepto racional sino como la manifestación del mundo interior, de aquello que hace vivir al hombre y que va más allá de la conciencia que este posee:

"[e]l alma no es el alma del dogma, no es una ánima *rationalis*, porque ese es un concepto filosófico y el ánima es un arquetipo natural que subsume de modo satisfactorio todas las manifestaciones de lo inconsciente, del espíritu primitivo, de la historia de la religión y del lenguaje. Es un factor en el sentido propio de la palabra. No es posible crearla, sino que es el a priori de los estados de ánimo, reacciones, impulsos y de todo aquello espontáneo en la vida psíquica. Es algo viviente por sí, que nos hace vivir; una vida detrás de la conciencia, que no puede ser totalmente integrada en ésta y de la cual, antes bien, procede la conciencia" (Jung, 1977: 33).

De esta manera, el alma se considera como un posibilidad para alcanzar las profundidades internas, que no se refieren a otra cosa que el inconsciente colectivo. Gracias a ello, el alma aporta las cualidades necesarias para lograr este objetivo, las cuales se manifiestan en los sentimientos más profundos y evolucionados, es decir cualidades que se han calificado de anímicas, pero que para Jung van más allá que eso, entre las que podría destacar el amor y la compasión.

Así, el arquetipo del ánima para Jung es la personificación de todas las tendencias psicológicas femeninas de la psique, las cuales se relacionan con las emociones, la intuición y la seducción, es decir, con lo "unitivo de Eros" (Jung, 1976/1986: 28). Es preciso mencionar que el ánima suele atribuirse únicamente a la parte femenina de la psique de los hombres, aunque, esta es una concepción equivocada, ya que este arquetipo se refiere al aspecto femenino de toda psique, tanto de hombres como de mujeres. No obstante, debido a que las mujeres tienen el arquetipo del ánima más realizado, aparece con mayor relieve y frecuencia en las psiques masculinas.

Las manifestaciones del ánima corresponden generalmente a las imágenes de las mujeres con las que el individuo convive, de manera que las representaciones dependen de las vivencias, tanto negativas como positivas, de las mujeres que encarnan las diferentes facetas del ánima. Por ejemplo, el arquetipo de la madre, de la amante, de la hermana, de la hija, de la maestra, etc.

Jung demostró que hay cuatro etapas en el desarrollo del ánima: La primera se refiere a los aspectos instintivos y biológicos. "La figura de Eva es la mejor simbolización de la primera etapa" (von Franz, 1964/1997: 186). Las manifestaciones más frecuentes de esta capa del ánima en los hombres

toman la forma de fantasmas eróticas, con las que el ánima permanece hasta que el individuo cambia su percepción infantil de lo femenino. El segundo grado del ánima consiste en el carácter romántico y estético que todavía conlleva elementos de tinte sexual, que von Franz le atribuye a la Helena de Fausto. La tercera etapa se caracteriza por la elevación del amor devocional a esferas espirituales, que corresponde a la figura de la Virgen María. Con respecto a su contraparte, von Franz afirma: "Cuando al ánima, como Virgen, se la concibió como ser totalmente positivo, sus aspectos negativos encontraron expresión en la creencia en las brujas" (Ibid: 187). El cuarto nivel se relaciona con la sabiduría, que trasciende todos los niveles anteriores y sirve de guía al mundo interior. " [...] ese es el papel de Beatriz en el *Paraíso* de Dante, y también el de la Diosa Isis cuando se le aparece en un sueño a Apuleyo, famoso autor de *El asno de oro*, con el fin de iniciarle en una forma de vida más elevada y más espiritual" (Ibid: 183).

En el mismo sentido, Whitmontont afirma:

"[e]n tanto que imágenes numinosas, es decir, en tanto que imágenes afectivas producidas espontáneamente por la psique objetiva el anima representan lo eterno femenino, en todos y cada uno de sus cuatro aspectos posibles y sus variantes y combinaciones: Madre, Hetaira, Amazona y Médium. Aparece como la diosa de la naturaleza *Dea Natura*, la gran diosa de la Luna y la Tierra que es madre, hija, amada, destructora, hermosa hechicera, bruja fea, vida y muerte" (Whitmontont, 1969/1994: 51).

En esta forma el ánima puede adquirir o ser concebida de varias maneras conforme va haciéndose consciente; por ello Withmontont dice "[...] así, la concebimos en nociones de unión con el cuerpo y el espíritu, o en el misterio madre-hija, en los emparejamientos masculino femenino, o en

compensación con la persona, en confabulación con la sombra, o como gufa hacia el Yo" (Ibid: 60).

Para Jung el ánima en su nivel más elevado representa la fuerza interior, por lo que la concibió como la apertura a las profundidades de la psique, y la puerta que conduce al camino en el desarrollo de lo interior. En este sentido, el ánima adopta el papel de mediadora en el mundo interior con el Sí mismo y se le reconoce entonces como la mujer interior (cf. von Franz, op. cit). Sin embargo, mientras el anima permanezca en un estado inconsciente su medios de comunicación, al ser primitivos, carecen de la capacidad de transmitir mensajes certeros, los cuales se caracterizan, por ser patrones de emoción y conducta sin dirección. Que engrandecen al yo haciéndolo intolerante con los demás y exigente con uno mismo. Ya que imponen las propias cualidades o defectos en los otros, dando así la capacidad al hombre de amar u odiar (cf. Whitmontont, op. cit.).

"Sólo la decisión penosa (pero esencialmente sencilla) de tomar en serio las fantasías y sentimientos propios puede evitar, en esa etapa, un estancamiento total del proceso de individuación interior, porque únicamente de esa forma puede un hombre descubrir qué significa esa figura como realidad interior. Así, el ánima vuelve a ser lo que fue originariamente: la *mujer interior* que transmite los mensajes vitales del Sí mismo" (von Franz op. cit.: 188).

2.2.4 El Ánimus.

Ánimus es una palabra latina que quiere decir mente o espíritu. Debido a que esta palabra ha tenido a lo largo de la historia una gran cantidad de acepciones y significados, resulta difícil dar una definición que comprenda

todas las características con las que se le ha dotado. Sin embargo, Jung dice, de manera un tanto general que:

"[e]l espíritu se denomina el principio opuesto a la materia. Lleva implícito el concepto de una sustancia inmaterial o existencia, que en el plano superior y universal se denomina <dios>. Esta sustancia inmaterial se concibe también como portadora del fenómeno psíquico y aun de la vida" (Jung, 1951/1962: 13-14).

De esta forma, se observa que el espíritu se despliega a través de fenómenos psíquicos⁸ que no sólo aportan vitalidad sino que también encuentran sus representaciones en imágenes internas, entre las que se destacan el pensamiento y la razón por ser las organizadoras de múltiples imágenes. "Al ser espiritual corresponde, en primer lugar, un principio de movimiento y acción espontáneo, en segundo lugar, la facultad de producir imágenes más allá de las percepciones y de los sentidos y por último el manejo soberano y autónomo de esas imágenes" (Ibid: 18). Por lo tanto, para Jung, el ánimus se refiere a la parte masculina de la psique, ya que ésta se identifica con el intelecto, la conciencia, la razón, la iniciativa, el arrojo, el poder y la objetividad, es decir, con lo "diferenciador y cognoscitivo del logos" (Jung, 1976/1986: 28).

Al igual que las experiencias que el hombre establece con determinadas mujeres caracterizan las proyecciones de su ánima, las experiencias que tejen las mujeres con ciertos tipos de hombres determinan las proyecciones futuras de su ánimus. El padre, el amante, el hermano y el hijo juegan dentro de las manifestaciones del ánimus un papel determinante y decisivo.

⁸ Es importante establecer aquí la diferencia que Jung hace sobre los fenómenos psíquicos inmediatos y las manifestaciones o funciones psíquicas. Los primeros se refieren a justamente a

El ánimus, al igual que el ánima, pasa por cuatro etapas en su desarrollo. La primera de éstas consiste en la representación del ánimus como mero poder físico, por ejemplo el campeón atlético o el hombre musculoso. En la segunda fase, el ánimus posee ya la capacidad para planear determinadas acciones, como podría ser el guerrero. En la tercera etapa, el ánimus utiliza la palabra para transmitir conocimiento, siendo éste el caso del sacerdote o profesor. Finalmente, en su última manifestación, el ánimus encarna el significado, siendo el mediador de la experiencia religiosa por la cual la vida adquiere significado. (cf. von Franz, op.cit.). En este mismo sentido, Wehr afirma que el principio masculino del ánimus, es representado por cuatro posibilidades, que son: el poder, la acción, la palabra y el significado (cf. Wehr, 1985/1994).

De la misma manera que el ánima, el ánimus requiere de su conscientización para lograr que trabaje desde su grado más elevado y, de esta manera, ayude al individuo a lograr el pleno desarrollo. Si esto no sucede; entonces el ánimus influye la vida desde lo inferior, es decir, desde el poder y el dominio, que se convierten en un obstáculo importante para integrar el Sí mismo. "Muchísimos mitos y cuentos de hadas hablan de un príncipe convertido por hechicería en un animal salvaje o en un monstruo, que es redimido por el amor a una doncella: un proceso que simboliza la forma en que el ánimus se hace consciente" (von Franz, op. cit: 192).

Por último, resulta interesante la afirmación que Jung hace en cuanto a que es más fácil ver la sombra en uno mismo que reconocer a estos dos aspectos de ánima y ánimus, debido a la educación moral que hemos

esta esencia creadora de vida o espíritu y los segundos a los que dependen de las funciones físicas del cerebro (cf. Jung, 1951/1962).

recibido, ya que facilita ver las debilidades pero no permite descubrir lo femenino en lo masculino y lo masculino en lo femenino. Además de que, a diferencia de la sombra, que puede realizarse por medio de una relación de confrontamiento con otro, el reconocimiento de lo femenino y masculino en uno mismo requiere siempre la relación con un otro del sexo opuesto ya que lo tiene más actualizado o más consciente.

2.2.5 Arquetipos de Transformación.

Los arquetipos de transformación no son personalidades propiamente dichas, en el sentido estricto de la palabra. Más bien son situaciones o lugares que propician el desarrollo interior, como ejemplo, las tareas y lugares que el héroe recorre en el viaje mítico. Jung se refiere a estos arquetipos de la siguiente manera:

"[e]l proceso mismo se presenta en otro tipo de arquetipos, que en general podrían designarse como arquetipos de la transformación. Éstos no son personalidades, sino más bien situaciones, lugares, medios, caminos, etcétera, típicos que simbolizan los distintos tipos de transformación" (Jung, 1977: 44).

Es importante subrayar aquí que estos arquetipos son características del entorno que tienen una significación especial para la personalidad del individuo, por lo que son lugares o situaciones que simbólicamente se encuentra dentro del individuo. Es decir, estas situaciones en sí mismas no son las que propicia el desarrollo, sino más bien la percepción que se tiene de éstas y el entendimiento con que se cuenta para actuar sobre ellas. Así es como los arquetipos de transformación encuentran su manifestación en lo que Jung ha llamado "los símbolos de trascendencia" que no son más que

aquellos que representan la lucha del hombre por alcanzar la plena realización de sus potenciales, es decir, del logro de su Sí mismo individual y, por tanto, son una mera manifestación del proceso de individuación (cf. Henderson, 1964/1997), un ejemplo magnífico de ello es el árbol bajo el cual el Buda se iluminó:

"[e]ste es el momento más importante de la mitología oriental, un contrapunto de la crucifixión del Occidente. El Buddha debajo del Árbol de la Iluminación (el Árbol Bo) y Cristo bajo la Redención son figuras análogas, incorporadas al arquetípico Salvador del Mundo, que es de inmemorial antigüedad" (Campbell, 1949/1959: 37).

2.2.6 El Sí mismo.

Cuando ya no hay una identificación parcial con cualquiera de los arquetipos anteriores, surge el arquetipo del Sí mismo⁹, que no es, como se dijo previamente, más que el núcleo de la psique. Es decir, la personalidad completa o la integración de todos los arquetipos. Por ello se afirma que toda la realidad psíquica está orientada hacia el Sí mismo. En referencia a esto Jung afirma: "[n]o existe un desarrollo lineal, sólo existe la circunvalación del uno mismo. Un desarrollo unilateral se da como máximo en un principio, después todo tiende al centro" (Jung, 1976/1986: 38). No obstante, aunque al Sí mismo se le concibe como un objetivo a alcanzar, es preciso señalar que también es entendido como una potencialidad a desarrollar existente en todo ser humano, por lo que también se entiende como principio (cf. von Franz, op.cit).

⁹ En relación a ello Nietzsche dice: "Detrás de tus pensamientos y sentimientos hermano mío, se encuentra un soberano poderoso, un salón desconocido, llámase sí-mismo" (Nietzsche 1892/1997: 65).

Las maneras en que aparece el Sí mismo son diversas, ya que puede revestir una figura joven o vieja, lo cual indica que el Sí mismo acompaña al individuo a lo largo de toda la vida, es decir, en todas las edades, y que existe más allá del curso de la vida consciente, por lo que no sigue sus reglas. Sin embargo, las manifestaciones más comunes del Sí mismo se caracterizan por su división siempre en cuatro fragmentos. Por ello, los números múltiples de cuatro son característicos de las representaciones del Sí mismo. Asimismo, Jung empleó la palabra hindú *mandala* para designar una estructura cuadrangular, que a diferencia de la estructura redonda, símbolo de una totalidad natural, corresponde a la representación simbólica de la realización del Sí mismo en la conciencia (cf. *Ibid.*). Esta realización se refiere a la totalidad del ser humano en equilibrio, con sus cuatro partes: cuerpo, alma, espíritu y mente; en donde cada una de las cuatro contiene y honra a las otras tres en armonía¹⁰. El Mandala es "[...] formación-transformación, el eterno pasatiempo del sentido eterno. Y esto es la individualidad, la integridad de la personalidad, que, cuando todo va bien, es armónica, pero que no soporta autodecepción alguna" (Jung, 1964/2000: 233).

Al Sí mismo se le ha llamado también Hombre Cósmico debido a que esta última palabra implica la plena integración y expansión de la personalidad sin las fronteras definidas por el ego. Por ello "En nuestra civilización Occidental, el Hombre Cósmico se ha identificado en gran parte con Cristo, y en Oriente con Krishna y con Buda" (von Franz, op. cit: 199).

¹⁰ Es justamente en la etapa final donde se integran a la conciencia los contenidos de la sombra, abriendo paso a que la mente esté dispuesta a reconocer las necesidades del cuerpo, del alma y del espíritu (cf. Robertson, op. cit.).

El Sí mismo tiene como característica fundamental la integración y reconciliación de los opuestos, de manera que la bisexualidad puede ser un rasgo particular en sus manifestaciones o representaciones. Así Jung dice, con respecto a la característica de integración de los opuestos: “[e]l Sí mismo podría caracterizarse como una especie de compensación del conflicto entre interior y exterior.” (Jung en Robertson, 1995/1998: 249). Y en referencia a la bisexualidad, “[l]a meta final del proceso de individuación, la totalidad psíquica, está representada también por el símbolo hermafrodita del *filii philosophorum*.” (Jung en Jacobi, 1957/1983: 91).

El Sí mismo puede tener su manifestación en la piedra filosofal de la alquimia y en las piedras circulares de las culturas prehispánicas, tales como el calendario azteca, ya que la piedra simboliza la experiencia más sencilla e inalterable, es decir, la ausencia de emociones y actitudes perturbadas del ego y la conciencia. El Sí mismo también encuentra representación en animales, ya que éstos demuestran su naturaleza instintiva y su relación con el medio ambiente. La psique en su grado más evolucionado se encuentra en completa armonía con el espacio que la rodea (cf. von Franz, op. cit.). Sobre esto DeBus nos dice “[e]l Sí mismo es por lo general no verbal y se expresa a través de imágenes, sonidos y sentimientos” (DeBus, 1991/1994: 94).

Son dos los motivos por los que el individuo pierde contacto con el Sí mismo: por las tendencias instintivas e imágenes emotivas exageradas y por la consolidación extrema del ego (cf. von Franz, op. cit.). Esta última causada, entre varias razones, por una aproximación exagerada del yo al Sí mismo, cuando el yo asimila los contenidos inconscientes y no reconoce

una relativa separación entre éstos y su realidad psíquica, lo que puede llevarle a la inflación, esto es, a un engrandecimiento del yo que provoca la incapacidad de realizar el Sí mismo. De manera inversa, puede darse el caso de que el Sí mismo se apodere del yo, (en este caso lo que sucede es que el ego cae bajo el control total de un factor inconsciente, con lo cual pierde total sentido del yo y, por tanto, de realidad, fragmentándose de esta manera la personalidad).

Debido a que el Sí mismo ejemplifica la amplitud del inconsciente, es ambivalente y, por ende, tiene también un lado oscuro, que en los cuentos y lo mitos se representa por el mal absoluto, siendo éste verdaderamente peligroso, ya que actúa desde la fuerza mayor de la psique: el Sí mismo (cf. Ibid.).

Finalmente, como se dijo, el Sí mismo es el arquetipo que trasciende a todos los demás, por tener la cualidad de ir más allá de todas las experiencias. Y es por esto que Jung, en el intento de separar la experiencia personal del Sí mismo, a este último lo denominó el suelo del cual emerge *el unus mundus*, esto es, el mundo que percibimos y en el que habitamos (cf. Robertson, op. cit.).

Una vez establecida la relación entre la personalidad y las funciones arquetípicas, en el siguiente capítulo se describirán las manifestaciones más comunes de los arquetipos dentro de los cuentos de hadas.

CAPÍTULO III

LOS CUENTOS DE HADAS Y LAS FIGURAS ARQUÉTIICAS.

*"Fairy tales are a play of nature.
They are as meaningful or as meaningless as
nature when we look at it or when we don't.
They are the products of the unconscious
of someone who is not analyzed"*

Marie Louise von Franz.

Para dar cuenta del papel tan importante que los cuentos de hadas han tenido en la investigación junguiana y para sentar la relación que tienen con los arquetipos, a continuación se hace una breve descripción del recorrido que los cuentos han tenido dentro del pensamiento occidental y, especialmente, dentro del pensamiento junguiano. Posteriormente, se describen algunas de las representaciones más comunes de cada arquetipo dentro de los cuentos de hadas.

3.1 Los cuentos de hadas.

De la misma manera que como los cuentos de hadas comienzan -érase una vez...- el surgimiento de los cuentos empieza, así pues hasta el momento no se sabe con precisión en qué momento de la historia y en qué lugar surgieron por primera vez. Se cuenta con algunos documentos de las culturas de la antigüedad¹ que nos permiten calcular que la tradición escrita

¹ Entre los que destaca *El cuento de los dos hermanos Anup y Bata* que se encuentra en papiros y estelas egipcias (von Franz 1970/1993).

de los cuentos se remonta a 3000 años atrás. En cuanto a la tradición oral, en los escritos de Platón se lee que las ancianas contaban historias simbólicas a los niños y que los cuentos de hadas estaban vinculados con la educación de los niños pequeños (cf. von Franz. 1976/1993). De hecho, hasta los siglos XVII y XVIII los cuentos eran todavía narrados entre las poblaciones agrícolas de Europa, en tanto que consistían la principal forma de entretenimiento durante el frío invierno. "El relato de los cuentos de hadas se convirtió, de este modo, en una ocupación espiritual esencial, y se ha podido decir que eran la *filosofía de la rueda*" (Ibid. 11).

Ahora bien, el primer interés científico por el tema de los cuentos de hadas surgió en el siglo XVIII encabezado por Winckelmann, Herder y Hamman. Según estos autores, los cuentos contenían los restos de una fe antigua sepultada que se expresaba a través de símbolos (cf. Ibid.).

Después de estas investigaciones, surgió en Francia, durante el siglo XIX, la primera colección que obtuvo éxito: *Los Cuentos de Mamá de Oca* de Charles Perrault. Un siglo más tarde, en Alemania, los hermanos Grimm hicieron una excelente compilación de los cuentos de hadas, tal como se contaban en su entorno, con algunas variaciones y combinaciones que especificaron en notas pertinentes.

Paralelamente a los hermanos Grimm, surgió la escuela simbólica, cuyos principales representantes fueron Heine, Creuser y Görres. La tesis principal de esta escuela es que los mitos y cuentos expresaban a través de los símbolos realidades filosóficas y pensamientos metafísicos que contenían enseñanzas místicas y verdades profundas que se referían a Dios y al mundo (cf. Ibid.).

Años más tarde hizo su aparición la escuela finlandesa, cuyos principales exponentes fueron Kaarle Krohn y Antti Aarne. La propuesta de esta escuela era que el origen de los cuentos de hadas no provenía de un único país, por lo que los temas se iban hilando conforme las culturas se mezclaban. Por otro lado, al mismo tiempo, Max Müller intentó interpretar los cuentos de hadas como "disfraces" de los fenómenos naturales, de manera que los temas de los cuentos no eran más que alegorías de fenómenos naturales, como por ejemplo, la puesta de sol, el ciclo de la luna, etc. (cf. *Ibid.*).

Ludwin Laistner (1889) planteó la hipótesis de que los temas fundamentales de los cuentos de hadas y los cuentos folklóricos derivaban de los sueños, aunque enfocó su idea principalmente a las pesadillas. En esa misma época, pero sin hacer referencia a los cuentos de hadas, Steinen trató de probar que gran parte de las creencias mágicas de los pueblos primitivos, como en ese momento se les llamaba, provenían de experiencias oníricas (cf. *Ibid.*).

Adolf Bastian (1826-1905) formuló la teoría de que todos los temas mitológicos fundamentales eran los pensamientos elementales de la humanidad, cosa que se asemejó en gran medida a la teoría jungiana de los arquetipos y del inconsciente colectivo, con la reserva de que para Jung los arquetipos no se limitan a lo puramente racional, es decir, únicamente a los pensamientos. Para Bastian los cuentos eran los pensamientos de los pueblos. No obstante, tanto la hipótesis de Laistner como la de Bastian no tuvieron mucha aceptación en el mundo científico, por lo que la tendencia dominante fue conducida por la escuela finlandesa del folklore (cf. *Ibid.*).

Otro movimiento importante en la década de los sesenta fue la escuela literaria, la cual enfocó su estudio a las diferencias entre los diversos tipos de cuentos, mitos, leyendas, historias humorísticas, cuentos de animales, cuentos de travesuras y los cuentos de hadas clásicos.

Un movimiento moderno que hasta la fecha sigue teniendo gran influencia es el de un grupo de etnólogos, arqueólogos y especialistas en mitología y en historia comparada de las religiones que intentaron interpretar los temas mitológicos. Dentro de ellos destaca Mircea Elfade (1907-1986) y Pettazoni (1883-1959).

Por otro lado Propp² (1928) trabajó en los cuentos folklóricos para encontrar sus estructuras elementales. Se dedicó a buscar el número y las características de las estructuras de los cuentos *maravillosos* -como él les llamó- (cf. Ibid.).

Ahora bien, las interpretaciones propiamente psicológicas de los cuentos de hadas que han tenido mayor impacto en el pensamiento moderno han sido influidas tanto por la escuela freudiana, con la obra de *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (1976) de Bruno Bettelheim; como por la escuela jungiana, principalmente con los trabajos pioneros de Marie Louise von Franz que se llevaron a cabo en la época de los años cincuenta y setenta. Es preciso mencionar que las diferencias en la interpretación de estas dos escuelas son sustancialmente importantes, ya que mientras la primera se basa en el inconsciente individual, la segunda explora el sustrato colectivo que se manifiesta en el cuento.

² El trabajo de este autor será revisado en el siguiente capítulo por ser de relevancia para la presente investigación.

De esta manera, para Jung y sus seguidores, los cuentos de hadas expresan de manera sencilla los procesos psíquicos del inconsciente colectivo, debido a que los arquetipos son representados en su aspecto más simple y conciso. De hecho, para von Franz, los cuentos de hadas son la mejor explicación de los arquetipos porque facilitan su comprensión a través de elaboración de analogías con elementos que son familiares al individuo. Por ejemplo, el arquetipo del ánima como tal es difícil de comprender, pero si se le relaciona con la princesa del cuento resulta mucho más accesible al entendimiento. Además los cuentos de hadas provocan de manera más directa en el individuo la emoción que es propia de la fuerza numinosa del arquetipo³. Así "El cuento de hadas es un sistema relativamente cerrado, que expresa un sentido psicológico esencial y único, traducido en una serie de imágenes y sucesos simbólicos" (Ibid. 8).

Todos los cuentos de hadas describen un solo factor psíquico: el Sí mismo, que, al ser un factor complejo, es representado, bajo todos sus diferentes aspectos en las miles de versiones de cuentos que existen, con el propósito de ser percibido por la conciencia. Por ello se afirma que aunque los cuentos no fueron creados para sanar tienen consecuencias curativas por el simple hecho de hacer consciente lo inconsciente.

"Los cuentos son una medicina. Me sentí fascinada por ellos desde que escuché el primero. Tienen un poder extraordinario; no exigen que hagamos,

³ Este es el punto por el que la interpretación junguiana de los cuentos de hadas ha tenido un fuerte rechazo. En palabras de von Franz: "La razón por la cual tantos científicos académicos tachan de no científica a la psicología junguiana, es porque ésta hace intervenir un factor que, hasta le presente, ha sido excluido continua e intencionadamente del campo científico. Pero estas críticas no parecen ver que no se trata de un simple capricho por nuestra parte, como tampoco de un infantilismo que nos vuelve incapaces de reprimir nuestras reacciones emotivas personales ante el material. Nosotros sabemos desde un punto de vista científico y consciente,

seamos o pongamos en práctica algo: basta con que escuchemos. Los cuentos contienen remedios para reparar o recuperar cualquier pulsión perdida. Los cuentos engendran emociones, tristeza, preguntas, anhelos y comprensiones que hacen aflorar espontáneamente a la superficie el arquetipo" (Pinkola, 1992/2001:31-32).

La razón por la cual el cuento de hadas es donde mejor puede estudiarse "[...] la anatomía comparada de la psique" (Jung, 1951/1962: 22) es porque, a diferencia de los mitos y las leyendas -que constituyen un material más elaborado- no se requiere del conocimiento detallado de los complicados elementos culturales para llegar a las estructuras base de la psique humana. El cuento de hadas posee mucho menos componentes culturales, por lo que se sitúan más allá de las diferencias étnicas, viajando así con gran facilidad y ofreciendo de esta manera una imagen más clara de las estructuras psíquicas. En palabras del propio Jung: "El cuento, como producto espontáneo, ingenuo e irreflexivo del alma, no puede expresar otras cosa sino que precisamente lo que el alma es." (Ibid. 41).

Por otro lado, la ventaja para revelar la psique que poseen los cuentos de hadas sobre los sueños, es que en los cuentos no existe el contexto individual, es decir, hablando en términos junguianos, el inconsciente personal no influye o interfiere en el inconsciente colectivo como sucede en los sueños, motivo por el cual lo que se interpreta desde el primer momento no es la historia de un individuo, sino de todos o de ningún individuo. Es claro el hecho de que los cuentos de hadas debieron haber comenzado en algún momento y que alguien debió haberlos creado. En este sentido, cuando el cuento fue "inventado", o por primera vez relatado, poseía una

que estas emociones son necesarias y que, en psicología, forman parte integrante del método si se quiere alcanzar el fenómeno en su totalidad" (von Franz, op.cit. 20).

gran cantidad de elementos individuales, que fue perdiendo conforme pasó de generación en generación⁴, porque lo que impacta emocionalmente a todos los individuos es el inconsciente colectivo y no el individual. Lo que perdura en la memoria colectiva es justamente lo que la involucra: el inconsciente colectivo. Así, el cuento se fue enriqueciendo de representaciones arquetípicas que con el tiempo terminaron en el cuento como tal (cf. von Franz, op. cit.). En referencia a ello, von Franz explica:

"[m]e parece verosímil que las historias arquetípicas se constituyan la mayoría de las veces a partir de las experiencias individuales y que tengan como origen la invasión de algún contenido inconsciente, ya sea un sueño o una alucinación en estado de vigilia. Un acontecimiento cualquiera o una alucinación colectiva supone la irrupción de un contenido arquetípico en una vida individual. Se trata siempre de una experiencia numinosa. En las sociedades primitivas es raro que un secreto sea realmente guardado, por lo que una experiencia tal es siempre comentada y ampliada mediante la adición de elementos folklóricos que le corresponden. Es así como se desarrolla un relato, exactamente a la manera de rumores públicos. Finalmente, un narrador popular se adueña de estos elementos y les da una forma más o menos poética" (Ibid. 33).

Por ello una definición acertada de los cuentos de hadas, desde la escuela junguiana sería la siguiente: "[l]os cuentos de hadas son creaciones poéticas del narrador popular, que extrae su inspiración de la fuente común de todos los poetas: el inconsciente colectivo". (Ibid. 30). Con base en ello,

⁴ En relación a esto, Pinkola se refiere al poder del cuento de la siguiente manera: [según mi experiencia, el momento más significativo del relato extrae su fuerza de una elevada columna de seres humanos unidos entre sí a través del tiempo y el espacio, esmeradamente vestidos con harapos, los ropajes o desnudez de su época y llenos a rebosar de una vida que todavía sigue viviendo. Si es única la fuente y único el numen de los cuentos, todo se halla en esta larga cadena de seres humanos" (Pinkola, op. cit. 38).

von Franz afirma que hay dos tipos de cuentos de hadas; aquellos creados por la población de no escritores que posea gran imaginación y aquellos creados por hombres con experiencias visionarias. Cualquiera de los dos creadores son soñantes que no ponen su sueño a diálogo (cf. von Franz, 1964/1997). Así, sin importar cual haya sido su origen, los cuentos de hadas provienen del inconsciente colectivo y derivan de una u otra manera, generalmente, de la experiencia colectiva. Aunque en realidad son pocos los cuentos de hadas que hablan de hadas, en su gran mayoría son “[...] las aventuras de los hombres en un reino peligroso de límites umbríos” (Tolkien en Cooper, 1983/1986: 11) que luchan por ascender del anonimato colectivo al gobierno o fama colectiva. Un ejemplo de ello es el desconocido que rescata a la princesa, obteniendo con ello el reino.

Además de la teoría que sostiene que el cuento se construye, existe también la idea de que los cuentos de hadas son una especie de degeneración de los mitos. “Si los grandes mitos degeneraban a la par que la civilización a la que pertenecían, sus temas de base podrían sobrevivir en los cuentos de hadas y, bajo esta forma, permanecer en el mismo país o emigrar lejos” (von Franz, op.cit. 35).

Es preciso aquí señalar la diferencia que Jung distinguió entre los mitos y los cuentos. Los mitos tienen “añadidos culturales conscientes” que facilitan en cierto sentido su interpretación, ya que efectivamente las ideas están expresadas de forma explícita en él. “En el mito, la estructura arquetípica básica ha elaborado una expresión formal que lo vincula al consciente colectivo cultural del país de que es originario: por consiguiente, en cierto sentido, está más próximo a la conciencia y a los materiales históricos conocidos” (Ibid. 36). De esta manera, cuando el mito fue degenerándose,

o podríamos decir también enriqueciéndose, perdió estos elementos conscientes que los vinculaban con la cultura que lo produjo y se sumergió nuevamente en el inconsciente colectivo. Por ello von Franz asegura:

*"[Fairy tales are like dreams -pure nature phenomena of the collective unconscious. Therefore, in a way, they are illuminating, but their light then peters out and disappears again in the unconscious. They are really as Jung explained when he quoted from Goethe's Faust: Change and change and transformation, the eternal meanings, eternal transformation!"]*⁵ (von Franz, 1974/1997: 19).

En cuanto a la interpretación se refiere, von Franz postula la existencia de cuatro diferentes maneras de interpretar un cuento de hadas, las cuales equivalen a las cuatro funciones de la conciencia: El tipo pensamiento que se enfoca en la estructura y el modo en que los temas se unen. El tipo sentimiento que clasificará los temas según los valores morales. El tipo sensación que tratará de enfatizar la relevancia de los símbolos, ampliándolos en todos los temas. Finalmente, el tipo intuitivo que verá la unidad de todos los temas, comprobando así que el cuento es un único mensaje que se desenvuelve en diferentes segmentos o facetas. De esta manera, una buena interpretación requiere de las cuatro funciones de la conciencia para rescatar los múltiples aspectos del cuento, que unidos entre sí componen una totalidad, es decir, el cuento propiamente dicho (cf. von Franz, 1970 /1993).

⁵ "Los cuentos de hadas son como los sueños -fenómenos naturales puros del inconsciente colectivo-. Por ello, en cierto sentido, son luminosos, pero su luz se desvanece y desaparece otra vez en el inconsciente. Son realmente como Jung explicó con la cita del Fausto de Goethe: cambio y cambio y transformación, los significados eternos, transformación eterna" (traducción libre).

Una vez explorado brevemente el mundo de los cuentos de hadas y reconocida su importancia, qué mejor que cerrar este breve recorrido con las palabras de Pinkola:

"[L]os cuentos ponen en marcha la vida interior, y eso reviste especial importancia cuando la vida interior está amedrentada, encajonada o acorralada. El cuento engrasa los montacargas y las poleas, estimula la adrenalina, nos muestra la manera de salir, ya sea por arriba o por abajo y, en premio a nuestro esfuerzo, nos abre unas anchas y cómodas puertas donde antes no había más que paredes en blanco, unas puertas que nos conducen al país de los sueños, al amor y a la sabiduría y nos llevan de vuelta a nuestra auténtica vida" (Pinkola, op. cit. 39-40).

3.2 Las figuras arquetípicas en los cuentos de hadas.

Como se explicó anteriormente, los diferentes arquetipos se representan bajo figuras específicas, gracias a la función simbólica o compensatoria en donde la conciencia toma parte. A continuación se presentan las figuras arquetípicas que reiteradamente hacen su aparición en los cuentos de hadas.

3.2.1 Las figuras arquetípicas del ego.

Las representaciones arquetípicas del ego también reciben el nombre de figuras arquetípicas del desarrollo, debido a que el ego, junto con su parte oscura, es el primer arquetipo que aparece en el desarrollo normal del

individuo. El "inocente, niño⁶ o *puer*⁷" constituye la primera figura arquetípica en el curso del desarrollo del ego. Jung en su ensayo sobre el arquetipo del niño, enfatiza la ambivalencia inherente a este arquetipo: "la vulnerabilidad e invencibilidad del niño, sus aspectos masculinos y femeninos, el modo en el que representa nuestro pasado como nuestro potencial, nuestra renovación y esperanza" (Jung, 1959/1994: 209). Así Jung ve en el niño principalmente su capacidad de juego, asombro, creatividad y espontaneidad más que una representación de su condición herida (cf. Jung, 1964/1997). Por ello, se establece un paralelismo entre la condición de inocencia infantil y la mentalidad del tonto, ya que ambos tienen una mente abierta a todas las posibilidades y confían en lo que les dicta el corazón (cf. Cooper, op. cit.)

La figura del niño o inocente se caracteriza por su lucha constante en adquirir seguridad, para lo cual requiere un medio seguro y la experiencia de ser amado y protegido. Al inocente o niño se le concibe como la figura arquetípica que trata de vivir siempre en el paraíso⁸, en esta ilusión de perfección, seguridad y pureza⁹. Por ello, el inocente, niño o *puer* tiene la cualidad de confiar en la vida, en sí mismo y en los demás, gracias a lo cual se muestra optimista, leal, confiado y con gran capacidad de fe y

⁶ "Niño significa algo que crece hacia la independencia. No puede conseguirlo sin alejarse del origen: el abandono es pues una condición necesaria, no sólo un suceso eventual" (Jung, 1959: 213).

⁷ *Puer aeternus* nombre de un dios de la antigüedad, significa joven eterno y su femenino es la *puella* (cf. von Franz, 1981).

⁸ "Infancia es símbolo de inocencia: el estado anterior a la falta, y por ende, el estado edénico, simbolizado en diversas tradiciones por el retorno al estado embrionario, del que la infancia permanece próxima. La infancia es símbolo de simplicidad natural y de espontaneidad" (Chavaliér y Gheerbrant, 1969/1999:753).

⁹ En la tradición cristiana los ángeles se representan a menudo con rasgos infantiles, en señal de inocencia o pureza (cf. *Ibid.*).

discernimiento. "*When the innocents, Adam and Eve, are cast out of Eden for disobedience, God promises then redemption through faith and perseverance in hardship*"¹⁰ (Pearson, 1991: 84).

"El mito del niño subraya que le corresponde una fuerza superior y pese a todos los peligros saldrá inesperadamente airoso. El niño nace del seno del inconsciente, engendrado en los cimientos de la naturaleza humana, o mejor aún, de la naturaleza viviente en general. Personifica poderes vitales que están más allá del limitado perímetro de la consciencia, en su unilateralidad, nada sabe, y una globalidad que abarca las profundidades de la naturaleza. Representa el empuje más fuerte e inevitable de todo ser, es decir, el autorrealizarse. [...] El niño simboliza la esencia preconsciente y postconsciente del hombre. Su esencia preconsciente es el estado inconsciente de la más temprana infancia; la esencia postconsciente es una anticipación por analogía de lo que hay después de la muerte. En esta idea se manifiesta la esencia omniabarcante de la totalidad del alma" (Jung, op. cit. 214).

Con referencia a ello, Campbell (1949) afirma que la conclusión del ciclo de la infancia es el regreso o el reconocimiento del héroe, cuando después de un largo camino se revela su verdadero carácter.

No obstante, así como el inocente tiene su carácter positivo, también tiene su parte sombría que es diametralmente opuesta, ya que es desconfiada, conformista, desleal y posee una gran tendencia a negar las propias debilidades y, por lo tanto, las propias responsabilidades, buscando así ser rescatada por los demás y sintiendo un terrible miedo de ser abandonada (cf. Pearson, op. cit.).

¹⁰ "Cuando los inocentes, Adán y Eva, son expulsados del Edén por desobediencia, Dios les promete la redención a través de la fe y la perseverancia en el trabajo" (traducción libre).

Otra figura arquetípica de la primera parte del desarrollo del ego es la del huérfano, que al igual que el inocente, busca obtener seguridad, pero a diferencia de éste no cuenta con la experiencia de ser protegido y amado, por lo que se muestra traicionado, herido y abandonado. No obstante, procesa y enfrenta el sufrimiento por lo que es realista e independiente. Los cuentos populares tratan generalmente este tema con el maltrato que se le da al hijo e hija menores, al hijastro e hijastra, como el caso de cenicienta o del patito feo que tiene que salir en busca de su independencia.

"La criatura del destino tiene que afrontar un largo período de oscuridad. Este es un momento de extremo peligro, impedimento o desgracia. Es lanzado a sus propias profundidades interiores o hacia fuera, a lo desconocido; de cualquier modo, todo lo que toca es oscuridad inexplorada. Esta es una zona de presencias insospechadas, benignas o malignas: aparece un ángel, un animal auxiliar, un pescador, un cazador, una vieja o un campesino. La criatura es criada entre los animales, o como Sigfrido, bajo la tierra, en medio de los gnomos que nutren las raíces del árbol de la vida, o bien solo en un cuarto pequeño (la historia se repite de mil maneras), el joven aprendiz del mundo aprende la lección de las fuerzas germinales, que residen por encima de lo que puede medirse y nombrarse" (Campbell, 1949/1959: 292).

La sombra de esta figura es la víctima que se caracteriza por el cinismo, el masoquismo y la tendencia a ahondar en el sufrimiento con el objeto de manipular a los demás. Una figura arquetípica parecida a la del huérfano es la del *senex*, que representa el hombre anciano que puede ser tanto el viejo rígido y mezquino como el mentor sabio ¹¹ y lleno de arrugas. Al *senex* se le relaciona con la viudez, la infancia, la orfandad y el abandono. Esta figura

¹¹ El caso del sabio se relaciona más con el arquetipo del *ánimus*, por lo que será tratado en una sección posterior.

no necesariamente se encuentra al final del camino, sino que está presente desde el principio como un potencial de orden, significado y plenitud (cf. Hillman, 1979/1994).

Otra figura parecida al huérfano es la del destructor, la cual es una representación arquetípica en la que el ego aparece como una figura que deja ir, aceptando así la impermanencia de las cosas y de los fenómenos, en especial de la vida. Por ello, al aceptar las situaciones problemáticas como inevitables las debilita y las destruye. Tiene el don de ser humilde y abierto para experimentar el dolor y el sufrimiento, por lo que al sentirse abatido y débil puede dar un siguiente paso para dejar atrás el problema y así comenzar el crecimiento. Sin embargo, cuando la sombra se apodera del destructor el peligro lo acecha, ya que así como tiene la capacidad de destruir los problemas, también tiene la capacidad de destruirse a sí mismo y a los demás, lo que puede hacerle caer en la aniquilación del otro o incluso de sí mismo (cf. Pearson, op. cit.).

Otra de las figuras arquetípicas del ego es la del inválido, sin embargo es preciso hacer una diferencia entre la enfermedad y la invalidez, ya que ésta última no lleva ni a la muerte ni a la salud, sino mas bien consiste en una deficiencia crónica de estar averiado. En algunos casos esta deficiencia puede llegar a ser tanto abrumadora como placentera, por lo que la figura del inválido es muy controvertida. El tema principal de esta figura es la representación de la dependencia humana, la cual obliga al individuo a aceptar la necesidad respecto a los demás. Esta imagen no puede existir sin la imagen de plenitud, ya que "El hombre llega a la plena realización de sí mismo, de su Yo, a través de su invalidez; lo completo se llena a través de lo incompleto." (Guggenbühl-Craig, 1980/1994: 343) Un ejemplo claro de

esta figura la encontramos en la literatura representada por el pirata con la pierna de palo, un parche en el ojo o un garfio.

Por último, la figura arquetípica del buscador es la figura más desarrollada en que el ego se manifiesta. Esta figura tiene como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad, por lo que tiende a expandir la conciencia más allá de los límites del ego, dejando la seguridad que el ego estrecho pudiera ofrecerle. La manera en que alcanza verdades más elevadas es a través de permanecer fiel a sus convicciones profundas y teniendo siempre en mente sus más altos deseos. Esta figura arquetípica se caracteriza por su autonomía y compromiso. No obstante, la sombra que oscurece al buscador transforma estas cualidades positivas en otras de bajo desarrollo, volviéndose de esta manera en un ser vacío, sin convicciones por las cuales luchar, y por lo tanto, incapacitado para adquirir compromisos, o bien en un personaje obsesivo, ambicioso, perfeccionista y orgulloso que nunca cumple las metas por ser demasiado elevadas o exageradas (cf. Pearson, op. cit.).

3.2.2 Las figuras arquetípicas de la sombra.

Las figuras arquetípicas de la sombra se manifiestan en el lado oscuro de todos los arquetipos, por lo que se abordarán respectivamente en las manifestaciones desconocidas y negativas de los demás arquetipos. Sin embargo, es preciso mencionar que al conjunto de todas las sombras de los diferentes arquetipos se le ha identificado como el dragón¹² de múltiples

¹² "El dragón se nos presenta esencialmente como un guardián severo o como un símbolo del mal y de las tendencias demoníacas. Es en efecto el guardián de los tesoros escondidos, y como tal el adversario que debe vencerse para poder acceder a ellos. En Occidente es el guardián del Vellocino de Oro y del Jardín de las Hespérides; en la China, según un cuento de los Tang, es el

cabezas, cada una de las cuales representa la maldad de cada uno de los diferentes arquetipos y sus diversas combinaciones.

"The twelve heads of the dragon are the shadow sides of each archetype; they can be as lethal as the seven deadly sins if we do not find the treasure they are hiding from us. [...] In the early journey, we may try to slay these dragons, seeing them as entirely outside ourselves; as the journey progresses, we come to understand that they are inside us as well. When we learn to integrate the positive side of the archetype within ourselves, the dragons within (and sometimes also without) become transformed into allies" ¹³
(Pearson, 1991:17).

Esta figura del dragón, que es el enemigo, el tirano, también la encontramos representada por el monstruo "[...] es un mediador en el ámbito arquetípico, que permite expresar la cara oculta de la vida" (Beaudet, 1991/1994: 292).

3.2.3 Las figuras arquetípicas del ánima.

En sus primeros estadios del ánima y, cabe mencionar que también del ánimus, se representa en la figura arquetípica de la amante, la cual tiene la particularidad de ser sensual, seductora y pasional, como podría ser el caso de Afrodita, quien es "[...] la Diosa de la más seductora belleza. [...] el amor en su forma meramente física, el deseo y el placer únicamente de los

guardián de la Perla: la leyenda de Sigfrido confirma que el tesoro guardado por el dragón no es sino la inmortalidad" (Chevalier, Gheerbrant. 1969/1999:428).

¹³ "Las doce cabezas del dragón son las partes sombrías de cada arquetipo: pueden ser tan letales como los siete pecados capitales si no encontramos el tesoro que esconden de nosotros. [...] En las primeras etapas del viaje, tal vez tratemos de matar a estos dragones porque los vemos totalmente ajenos a nosotros mismos; pero cuando el viaje progresa, empezamos a entender que también están adentro. Cuando aprendemos a integrar el lado positivo del arquetipo dentro de nosotros, los dragones internos (y a veces externos) se transforman en aliados" (traducción libre).

sentidos; aún no amor a nivel específicamente humano" (Chevalier, Gheerbrant, 1969/1999:51). La amante en un nivel más elevado del ánima es sumamente comprometida con la pareja o con el objeto que ama, por lo que siempre busca mantener la conexión con él. "En el plano más elevado del psiquismo humano el amor se completa con el enlace anímico, cuyo símbolo es la esposa de Zeus, Hera" (Ibid. 51). Así esta figura tiene una gran capacidad de experimentar amor y gozo, por lo que es capaz de conectar lo personal con lo transpersonal y, por tanto, lo individual con lo colectivo "Ella es la doncella de los innumerables asesinatos del dragón, la novia robada al padre celoso, la virgen rescatada del amante profano" (Campbell, 1949/1959: 304). Este es el caso, entre muchos otros, de la Bella Durmiente, Blanca Nieves y Rapunzel. Sin embargo, cuando la sombra la posee, el amor se convierte en celos, envidia, fijación obsesiva del objeto al que se cree amar, adicción sexual y promiscuidad.

Otra de las representaciones del ánima es la figura arquetípica del bienhechor que se distingue por el amor, la compasión y la generosidad hacia los seres que le rodean, ya que trabaja siempre para su beneficio. De esta manera, cuida de los otros y es capaz de reconocer las necesidades de los demás¹⁴. Sin embargo, cuando esta característica la lleva al extremo, la sombra se apodera de esta figura arquetípica, por lo que toma completa responsabilidad de los otros, convirtiéndose en mártir por no ser agradecida o retribuida por sus acciones y culpabilizando así a los demás para obtener poder sobre de ellos (cf. Pearson, 1991).

¹⁴ Un gran ejemplo de esta figura arquetípica en el ámbito social es la Madre Teresa de Calcuta, quien dedicó su vida al completo cuidado de enfermos en la India y cuya labor fue reconocida en todo el mundo como una acción verdaderamente altruista.

Otra figura arquetípica del ánima es la del creador o la de la madre, la cual simboliza la fuerza creadora, que se representa tanto en la creación de un nuevo estilo de vida, como en la creación de otra realidad.¹⁵ El creador posee la comprensión de que todo lo que se encuentra afuera es producido por factores internos y por ello es capaz de crear una realidad diferente con creatividad y auténtica vocación. Esta última consiste en la apertura a la imaginación y a la convicción de la posibilidad de hacer realidad los sueños (Ibid.).

Dentro de las representaciones del ánima también encontramos la imagen arquetípica de la virgen, la cual siempre es representada como la gran madre, como el principio femenino original que concibe al mundo en un principio por elección de lo Desconocido, lo Invisible del Espíritu, es decir el ánimus. La condición de la virgen¹⁶ consiste en que ésta, generalmente, nace en un pueblo perdido, donde en medio de los hombres se mantiene pura y es desposada por alguna fuerza sobrenatural, mientras que "[...] su vientre, permanece ajeno como el vacío primordial y convoca, por su misma disposición, la fuerza original que fertilizó el vacío" (Campbell, op.cit. 277). Una de las cualidades más sobresalientes de esta figura es que pertenece únicamente a sí misma, esto es, no obedece a ningún hombre. "Sus

¹⁵ La madre también encuentra su representación bajo el símbolo de la Patria, ya que tiene el doble aspecto de protección y de límite, ya que tanto protege como contiene (c.f Chevalier, Gheerbrant, op. cit.).

¹⁶ Esta condición de virgen que concibe gracias a fuerzas que va más allá de lo humano encuentra representación en múltiples mitologías alrededor del mundo. Con referencia a esto Campbell nos dice: "[e]l Buddha descendió del cielo al vientre de su madre en la forma de un elefante blanco como la leche. La diosa azteca Coatlicue (la de la falda de serpientes) fue seducida por un dios que tenía la forma de una bola de plumas. Los capítulos de las metamorfosis de Ovidio abundan en escenas de ninfas perseguidas por los dioses en diversos disfraces: Zeus fue un toro, un cisne, una lluvia de oro. Cualquier hoja que se tragara accidentalmente, una nuez o el soplo de la brisa podía fertilizar el vientre propicio" (Campbell, op. cit. 279).

historias son independientes, y sus funciones, sus insignias y sus ritos pertenecen sólo a sí mismas, pues representan la esencia de lo femenino en su más agudo contraste con la esencia de la masculinidad” (Hardin, 1971/1994: 245). Cabe mencionar que la figura de la virgen también contiene el simbolismo de la mujer joven¹⁷, que se ha mantenido casta para entregarse a su complementario con características humanas, esto es al ánimos manifestado en el hombre. Un claro ejemplo de la connotación de la virgen como mujer joven es la princesa, ya que expresa las virtudes de la adolescencia no dominadas aún ni totalmente ejercidas (cf. Chevalier, Gheerbrant, op. cit.).

Las últimas imágenes arquetípicas del ánima encuentran su manifestación en las ondinas y en las hadas. Estas figuras tienen una gran variedad de atributos y de niveles, siendo, no obstante, su cualidad más importante la de representar al ánima en su nivel más desarrollado, esto es, a la intuición pura, al amor pleno, al erotismo elevado que ayuda al héroe o la heroína a conseguir el amor, es decir, la integración de lo masculino y lo femenino, apareciendo desde este punto como la mujer sabia que manda mensajes del inconsciente para ingresar al mundo interior¹⁸. Debido a que estas figuras tienen la función de conectar al individuo con el mundo interior, se asemejan a las figuras más elevadas del arquetipo de ánimos (mago y sabio) que se abordarán en la siguiente sección.

Gracias a sus múltiples características, estas figuras tienen la cualidad de representarse con varios disfraces, por ejemplo, pueden aparecer en forma

¹⁷ La palabra virgen en hebreo significa mujer joven (cf. Harding, 1971/1994).

¹⁸ “La mensajera de los dioses es una mujer que en casi todos los relatos célticos se aparece al elegido durante la noche del primero de noviembre. Su belleza es maravillosa. Provoca el amor y, cuando se aleja provisionalmente, la languidez” (Chevalier, Gheerbrant, op. cit: 706).

de ancianas sabias que aconsejan, o bien, en forma de mujeres juguetonas que tienden trampas para caer en el amor¹⁹. A esto se refiere Jung cuando señala: "La ondina es un ser bromista que con múltiples transformaciones y disfraces se nos cruza en el camino, nos da todo tipo de chascos, nos causa desgracias, depresiones, éxtasis y pasiones incontenidas" (Jung, 1977: 31). La sombra de la imagen arquetípica del hada y la ondina aparece generalmente como el hada malvada que se venga de haber sido herida, como por ejemplo, al no haber sido invitada a la fiesta del castillo, por lo que lanza un hechizo que perjudica al reino entero.

"El hada a quien se ha dejado de lado y no había sido invitada simboliza en el plano psicológico el error por omisión y la supresión de los que se debería haber reconocido y aceptado en el lado oscuro de la naturaleza y del propio ser y que se venga si no se tiene en cuenta" (Cooper, 1983/1986:118).

Esta figura cobra diferentes formas, desde la anciana bruja, arpa y hechicera, que se caracteriza por su fealdad y envidia, hasta la mujer bella y seductora del bosque que con su magia encanta a los seres para usarlos en sus planes maléficos (cf. Jung 1977).

3.2.4 Las figuras arquetípicas del ánimus.

Una de las representaciones arquetípicas de las etapas más elementales del ánimus, como anteriormente se mencionó, es la del guerrero, la cual se

¹⁹ "El hada irlandesa es por esencia la *banshee*. En el principio, el hada, que se confunde con la mujer, es una mensajera del otro mundo. Viaja a menudo en forma de pájaro, de cisne, preferentemente [...] La *banshee* es por definición un ser dotado de magia. No está sometida a las contingencias de las tres dimensiones y la manzana o la rama que ella entrega tienen cualidades maravillosas. El más poderoso de los druidas no puede retener al que ella llama y, cuando se aleja provisionalmente, el elegido languidece" (Chevalier. Gheerbrant. op. cit. 550).

caracteriza por la constante lucha para obtener logros ²⁰, especialmente para consolidar la identidad que ha escogido y por el bien de los demás. Generalmente se le encuentra peleando contra el tirano y el dragón, aquellos que han usurpado los bienes de los demás, causando la miseria. Por ello, tiene que "limpiar el campo" para empezar algo distinto (cf. Campbell, 1949/1959). En este sentido se le concibe como el héroe creador, muy similar a la figura del creador en el ánima. El guerrero se caracteriza por su gran disciplina y actividad para pelear. Es valiente, fuerte y hábil. Esta figura aparece generalmente en los cuentos de hadas como el príncipe. Cuando la sombra domina al guerrero es rudo, tosco, encuentra en todos un posible adversario, se muestra obsesivo para saciar su sed de victoria y usa el poder para conquistar o traicionar, pasando por encima de los intereses de los demás e incluso de sus ideales más profundos (cf. Pearson, op. cit.).

El gobernante o rey surge como otra figura arquetípica elevada del ánimos que se propone como meta lograr de un reino pobre y caótico uno próspero y armonioso ²¹. Para ello es responsable, competente y se esfuerza constantemente en encontrarse con su Sí mismo o su integridad. Asimismo, el rey o gobernante en su más alta expresión es la proyección del yo superior, por lo que representa un ideal a alcanzar.

"Su imagen concentra en ella los deseos de autonomía, de gobierno de sí mismo, de conocimiento integral, de conciencia. En este sentido, el rey es con el héroe, el santo, el padre y el sabio, el arquetipo de la perfección

²⁰ El guerrero es aquel que es campeón de las cosas por hacer, no de las que están hechas (cf. Campbell, 1949/1959).

²¹ Frecuentemente la figura del rey se encuentra en estrecha relación con la figura del padre, que para Jung simboliza aquella que transmite los valores espirituales (cf von Franz, 1964/1997).

humana y moviliza todas las energías espirituales para realizarse"²²
(Chevalier, Gheerbrant, op. cit. 884).

Sin embargo, cuando su parte oscura lo domina se vuelve la clásica figura del tirano, el cual es controlador, malvado, manipulador y calculador.

"Cuando el emperador ya no relaciona los dones de su reinado con su fuente trascendental, rompe la visión estereotípica que está en su papel de sostener. Ya no es el mediador entre dos mundos. La perspectiva del hombre se achata e incluye sólo el término humano de la ecuación y en el acto cae la experiencia de la fuerza sobrenatural. La idea que sostiene a la comunidad se ha perdido. La fuerza es todo lo que la sostiene. El emperador se convierte en el ogro-tirano, el usurpador de quien debe salvarse el mundo" (Campbell, 1949/1959: 310).

El mago, es una de las figuras arquetípicas que con mayor frecuencia aparece en los mitos y en los cuentos de hadas como representación del ánimos desarrollado. Esta figura arquetípica es análoga a su contraparte femenina, o sea del ánima, que se caracteriza, como se mencionó anteriormente, en las hadas. La figura del mago simboliza la transformación de las verdades inferiores en superiores a través de la magia²³. Primero transforma las espirituales, luego las mentales y por último las físicas, porque entiende que las últimas no son más que los efectos de las primeras, por ejemplo, transforma una piedra común y corriente en un diamante. Asimismo, esta figura arquetípica posee un gran poder personal, por lo que es capaz de alinear al propio Sí mismo con el cosmos. La manera en que generalmente se descubre como mago o

²² Al rey se le relaciona con el símbolo de la cabeza, ya que ésta representa también la autoridad para gobernar sobre el cuerpo, de ordenar y esclarecer (cf. Chevalier, Gheerbrant, op. cit.).

²³ En Irlanda, la rama de manzano representa la magia que hace posible, entre otras cosas, olvidar la tristeza gracias a la música misteriosa que produce (cf. *Ibid.*).

hechicera es a través de las experiencias extrasensoriales que posee o incluso a través de una enfermedad física o crisis emocional fuerte. Otra forma de mago que encontramos es el chaman o sanador²⁴, que es el que tiene la capacidad de viajar a través de estados alterados de conciencia para ayudar a otros y unir al mundo natural con el mundo sobrenatural. La sombra del mago es realmente peligrosa, debido el inmenso poder y fortaleza que conlleva. En los cuentos y mitos se representa como el hechicero malvado o la bruja, quienes tienen la capacidad de transformar los sucesos positivos en negativos a través de su “magia negra” o sus encantamientos y que con ellos sirve como oponente a los personajes de la historia.

La figura arquetípica más elevada del ánimus, es la del sabio, ya que representa la sabiduría que conduce al pleno entendimiento de la verdad de todos los fenómenos.

“El anciano es el instructor superior del arquetipo del espíritu, que simboliza el sentido preexistente en la vida caótica. Es el padre del alma, y sin embargo el alma es, como por milagro, su madre virgen; y por eso fue designado por los alquimistas como el antiquísimo hijo de la madre” (Jung, 1977: 42).

Cabe mencionar que esta figura muchas veces está comprendida en la imagen arquetípica del mago;²⁵ sin embargo debe concebirse con cualidades independientes, ya que en la escala del desarrollo son más evolucionadas. El sabio se representa como un hombre o una mujer con auténtico conocimiento, desprendimiento y desapego de las cosas,

²⁴ Downing dice que sólo aquel que ha curado su herida puede ser sanador (cf. Downing, 1991/1994).

²⁵ Un ejemplo claro de esta figura con aspectos múltiples es el *druida*, quien era para los celtas el sacerdote, el adivino, el especialista en ciencias físicas, el consejero real, el hechicero, el poeta y el filósofo (Chevalier y Gheerbrant, op. cit.).

situaciones o personas, por lo que tiene poco interés en los placeres mundanos, y no obstante ama profundamente a sus semejantes. Este es el caso del asceta o el santo, aquel que justamente ha renunciado al mundo del dolor y sufrimiento y por ello ha alcanzado la trascendencia del ego, de lo limitado y lo caduco (c.f Campbell, 1949/1959).

"Dotado de un entendimiento puro, refrenado el yo con firmeza, alejándose del sonido y los otros objetos, y abandonando el odio y el amor; viviendo en la soledad, comiendo poco, dominando la palabra, el cuerpo, la mente, siempre en meditación y concentración, cultivando la liberación de las pasiones; olvidando la vanidad y la fuerza, el orgullo y la lujuria, la ira y las posesiones, tranquilo de corazón y libertado de su ego, merece volverse un solo ser con lo imperecedero" (El Bhagavad Gita en Campbell, 1949/1959: 315).

El anciano sabio sabe qué caminos conducen a la meta y, por lo tanto, se le señala al héroe. De hecho, como Jung dice:

"[c]on frecuencia, en los cuentos, el anciano plantea la pregunta de quién, por qué, dónde y hacia dónde, a fin de guiar hacia el conocimiento de sí mismo y al acopio de las fuerzas morales; y más frecuentemente aún proporciona los medios mágicos necesarios²⁶, es decir, la fuerza inesperada e inverosímil, capaz de conducir al éxito, que representa una característica especial de la personalidad unificada en el bien y en el mal" (Jung, 1951/1962: 24).

Muchas veces la sabiduría es representada por hombrecillos minúsculos²⁷ que poseen un gran poder, de manera que aunque la figura del sabio sea

²⁶ A la niña que busca a su hermano, le da un ovillo que la conduce hacia él o al príncipe que busca el reino de los cielos le da una embarcación que navega sola (cf. Jung, 1951/1962).

²⁷ Este es el caso del *antroparion*, el cual es un hombrecillo. En el grupo de los *antroparion* se encuentran los hombrecillos de la tierra, los *daktylien* de los antiguos y el hombrecillo de los alquimistas. También el *Mercurius* alquímico era, como el espíritu del Mercurio, un *antroparion* (cf. Jung, 1964/2000).

diminuta y hasta imperceptible, tiene una fuerza determinante en el destino. Asimismo, la figura del sabio está en estrecha relación con el sol, el fuego y el viento ²⁸, ya que este último es el símbolo del espíritu por excelencia. En cuanto al fuego, generalmente, en las culturas más antiguas, son los sabios los que lo poseen o los que tienen acceso a él (cf. von Franz, 1964/1997).

Las cualidades del sabio pueden estar representadas por animales que prestan sus servicios al héroe del cuento. Éstos tienen la característica de entender e incluso hablar el lenguaje humano con el objeto de ayudar en la aventura. El que la sabiduría se represente en animales involucra que ésta sea un objeto a poseer, de manera que, generalmente, en los cuentos, los animales son posesión de alguien hasta que otro los libera (cf. *Ibid.*).

La sombra de la figura arquetípica del sabio es sumamente juzgadora y crítica, por lo que es soberbia y malvada. No tiene compasión por los demás, interesándole únicamente sus propios intereses. Usa su gran poder en contra de los demás y con el único objeto de perjudicarlos. Un ejemplo de esta figura es el gnomo, figura que en los cuentos folklóricos aparece como proveniente del infierno. Asimismo, la sombra del sabio puede parecer como un figura mutilada, como por ejemplo sin un ojo, lo cual indica la pérdida de la visión plena, y por lo tanto, manifiesta cualquier tipo de visión sesgada o dividida. Otra clara representación de la sombra de esta figura es la del médico malvado que prepara el veneno para sus víctimas.

²⁸ "El viento druídico es un aspecto del poder de los druidas sobre los elementos y está estrechamente emparentado, como vehículo mágico con el aliento" (Chevalier, op. cit: 1071).

3.2.5 Representaciones de los arquetipos de transformación.

Antes de hacer la descripción de las representaciones más comunes de los arquetipos de transformación en los cuentos de hadas, es preciso hacer la distinción importante, aunque sutil, de las diferencias que existen entre éstas y las representaciones del Sí mismo. Como se señaló en el capítulo precedente, los arquetipos de transformación son situaciones que propician el desarrollo interior, es decir, representan la posibilidad de alcanzar dicho desarrollo. En cambio, el arquetipo del Sí mismo representa el desarrollo completo o concluido. Sin embargo, muchas veces los arquetipos de transformación se presentan bajo la forma del Sí mismo, del elemento integrado, para mostrarle al individuo, en este caso el héroe, el camino hacia la meta del desarrollo. A *grosso* modo, se puede afirmar que cuando se habla acerca del proceso de desarrollo las figuras de los arquetipos de transformación hacen su aparición, pero cuando se habla del proceso terminado o como meta las representaciones del Sí mismo tienen lugar.

Las representaciones de los arquetipos de transformación que aparecen con mayor frecuencia en los cuentos de hadas son la del bosque,²⁹ el agua³⁰ y el sueño³¹, ya que éstas son las manifestaciones más representativas del

²⁹ "Para el analista moderno, por su oscuridad y su arraigamiento profundo, el bosque simboliza lo inconsciente. Los terrores del bosque, como los terrores pánicos, estarían inspirados, según Jung, por el temor de las revelaciones del inconsciente" (Chevalier y Gheerbrant, op.cit: 195).

³⁰ "Las aguas, masa indiferenciada, representan la infinitud de lo posible, contienen todo lo virtual, lo informal, el germen de los gérmenes, todas las promesas de desarrollo, pero también todas las amenazas de reabsorción. Sumergirse en las aguas para salir de nuevo sin disolverse en ellas totalmente, salvo por una muerte simbólica, es retornar a las fuentes, recurrir a un inmenso depósito de potencial y extraer de allí una fuerza nueva: fase pasajera de regresión y desintegración que condiciona una fase progresiva de reintegración y regeneración" (Chevalier y Gheerbrant, op. cit: 52-53).

³¹ "El sueño es la pequeña puerta oculta en lo más interior y en lo más íntimo del alma, que se abre a aquella primitiva noche cósmica en que fue el alma cuando aún no existía ninguna

inconsciente³². Jung asegura que para que haya un desarrollo debe haber una involución hacia las profundidades del inconsciente, por lo que el ascenso siempre implica el descenso a un lago, mar o río, la entrada al bosque desconocido y misterioso o la caída en un sueño profundo, con el objeto de resurgir de ellos con mayor conocimiento sobre uno mismo. Generalmente en los cuentos de hadas el sueño puede estar provocado por una anillo, una varita mágica o por el simple hecho de peinarse, pero el pinchazo por una aguja suele ser la causa más frecuente. (cf. Cooper, 1983/1986). Por ello, el sueño en el mundo *féerico* tiene la connotación del letargo producido por un encantamiento o hechizo ³³ del que el héroe o la princesa tiene que despertar, es decir, representa el peso excesivo del inconsciente que paraliza al individuo. No obstante, el decreto o promesa se encuentra como contraparte del hechizo maligno, ya que al seguirlos el héroe logra su objetivo, por ejemplo, después de despertar va en busca de la mano de la princesa (cf. von Franz, 1964/1997). Es preciso mencionar que el agua en reposo, como podría ser un lago quieto, tiene una significación distinta de la que se encuentra en movimiento, hablese de río o mar, pues mientras la primera denota a un inconsciente tranquilo, inactivo e incluso dormido, la segunda representa la fluidez, la actividad y el despertar de lo inconsciente (cf. Jung, 1977).

conciencia del yo. se invertía en alma mucho más allá de donde puede llegar una conciencia del yo" (Jung. 1964/2000: 483).

³² Otro símbolo del inconsciente, aunque menos frecuente, es el caballo que representa la psique no humana (cf. Jung. 1951/1962).

³³ El hechizo implica la transformación de los sucesos positivos en negativos, impidiendo así la integración, es decir, actúa en sentido opuesto a la actividad positiva del mago.

Uno de los elementos de la naturaleza con mayor importancia dentro de los simbolismos de transformación es el árbol³⁴, que al encontrarse dentro del bosque simboliza una individualidad particular que, en el caso de ser viejo, ha logrado el fin del proceso de individuación, representando así el crecimiento de la vida psíquica y, en el caso de ser joven, representa el camino para lograrla.

"Entre los muchos árboles, los seres vivientes que forman el bosque destaca uno por su tamaño. Los árboles son, como los peces en el agua, los contenidos vivientes del inconsciente. Entre éstos hay uno especialmente importante, señalado <encina>; los árboles tienen individualidad. Son por tanto, un sinónimo de personalidad" (Jung, 1951/1962: 60).

El acercarse al árbol o incluso dormir bajo él indica justamente que se ha iniciado el camino que conduce a la individuación, gracias a que se han despertado los elementos que permanecían estáticos en el inconsciente³⁵. Por otro lado, la madera de los árboles "...representa la integridad del estado primitivo, brindando cobijo desde el nacimiento hasta la muerte, en la cuna, lecho matrimonial, casa y ataúd" (Cooper, op. cit: 94).

Otra de las manifestaciones de este tipo de arquetipos que aparece tanto en cuentos y mitologías como en sueños, es la del viaje solitario³⁶ o de peregrinación espiritual que se desarrolla en un tiempo³⁷ determinado,

³⁴ "Símbolo de la vida en perpetua evolución, en ascensión hacia el cielo, evoca todo el simbolismo de la verticalidad [...] El árbol pone así en comunicación los tres niveles del cosmos: el subterráneo, por sus raíces hurgando en las profundidades donde se hunden, la superficie de la tierra, por su tronco y sus primeras ramas, las alturas, por sus ramas superiores y su cima, atraídas por la luz del cielo" (Chevalier y Gheerbrant, op. cit: 118).

³⁵ La caverna, al albergar monstruos o peligros inesperados es también un símbolo de lo inconsciente (cf. ibid.).

³⁶ "El riquísimo simbolismo del viaje se resume en la búsqueda de la verdad, de la paz, de la inmortalidad, en la busca y el descubrimiento de un centro espiritual" (ibid: 1065).

³⁷ El tiempo simboliza el movimiento del self, momento a momento, en el proceso de individuación, como dice von Franz: "*When it becomes conscious, the Self establishes a whole*

donde generalmente el viajero entra en contacto con la naturaleza, es decir con las fuerzas creadoras y las manifestaciones múltiples de varios aspectos del inconsciente, algunos de los cuales ya se analizaron. Los viajes de este tipo representan la liberación, la purificación y la renuncia del individuo con el objeto de trascender las barreras del ego. En los cuentos de hadas el viaje está acompañado por varios elementos, como por ejemplo, los diferentes tipos de transporte que la aventura implica. Este es el caso de la barca, la cual para los celtas es el medio por el que se pasa entre los mundos, especialmente entre el mundo de los vivos y los muertos. También representa el vehículo seguro que conduce a cualquier distancia y que favorece la travesía (cf. Chevalier y Gheerbrant, op. cit.).

El viaje de peregrinación generalmente empieza con algún rito de iniciación, en el que se prepara al individuo para lograr un equilibrio entre varios de los aspectos de su personalidad, con el fin de hacerse dueño de uno mismo y así emprender el recorrido que finaliza, con frecuencia, en la cima de una montaña³⁸, la cual simboliza el ascenso del yo (cf. Jung, 1977). Cabe mencionar que con frecuencia en los cuentos de hadas la montaña está rodeada de una espesa niebla, la cual evoca la transición entre dos estados, lo mundano y lo trascendente, lo consciente y lo inconsciente, siendo así la predecesora de las revelaciones importantes "[...] el preludio a

new attitude toward time. It changes one's conscious attitude from a static one to a more flexible attitude: One knows that one has to live from minute to minute in the right way and at the right time" (von Franz, 1964/ 1997:68). "Cuando el Sí mismo se hace consciente establece toda una nueva actitud hacia el tiempo. El Sí mismo cambia la propia actitud consciente de una actitud estática a una más flexible: Uno sabe que tiene que vivir de minuto a minuto en el camino y en el tiempo preciso" (traducción libre).

³⁸ "El simbolismo de la montaña es múltiple: contiene el de la altura y el del centro. En cuanto a alta, vertical, elevada y próxima al cielo, participa del simbolismo de la trascendencia; en cuanto centro participa del simbolismo de la manifestación" (Chevalier y Gheerbrant, op. cit: 722).

la manifestación" (Chevalier y Gheerbrant, op. cit: 752.). El rito de iniciación simboliza la muerte del ego actual para la identificación con algo más grande que va más allá de las fronteras de ese ego.

"El rito de iniciación retrotrae al novicio al más profundo nivel de la originaria identidad madre-hijo o identidad ego-sí mismo forzándole a experimentar de ese modo una muerte simbólica. En otras palabras, su identidad se desmembra o disuelve temporalmente en el inconsciente colectivo. Después es rescatado de esa situación mediante el rito del nuevo nacimiento. Éste es el primer acto de la verdadera consolidación del ego con un grupo mayor, expresado como tótem, clan, tribu o la combinación de los tres" (Henderson, 1964/1997: 128).

En este sentido el juego también simboliza la integración del individuo a un grupo mayor (cf. Chevalier y Gheerbrant, op. cit.).

La boda es otra representación importante de los arquetipos de transformación, debido a que es un tema que aparece con gran frecuencia en los cuentos de hadas. Representa el camino hacia la unión entre lo masculino y lo femenino, el reconocimiento pleno de las cualidades anímicas, emocionales y racionales de la psique, por lo que implica la unión de la dualidad que hasta entonces fragmentaba la realidad y, por tanto, conlleva a la trascendencia de la visión sesgada que se unifica a través del amor y que resulta en la plena sabiduría. Por ello también puede ser vista como figura arquetípica del Sí mismo.

Por último, la bebida alcohólica es el arquetipo de transformación de mayor ambivalencia gracias a su aspecto positivo y negativo. Por un lado las bebidas alcohólicas representan la bebida de los dioses, es decir, el medio por el cual el individuo abandona al ego para llegar momentáneamente al Sí mismo, observando desde éste su realidad para

trascenderla. Por ejemplo, el hidromiel para los celtas es la bebida de la inmortalidad, propia de los dioses en el otro mundo (cf. Chevalier y Gheerbrant, op. cit.) Por otro lado, las bebidas alcohólicas llevan a la completa embriaguez, la cual con gran facilidad conlleva al olvido que pierde o desvía al individuo de su camino o meta (cf. Cooper, op. cit.).

3.2.6 Las figuras arquetípicas del Sí mismo.

Una de las representaciones arquetípicas del Sí mismo más significativa es la figura del bufón³⁹ o burlador. Esta figura representa el gozo, el placer, la vitalidad, la alegría y la libertad que se logran una vez que el individuo ha alcanzado la integración completa de todos los arquetipos. Por ello, es capaz de ver las situaciones con una perspectiva distinta, esto es, totalmente objetiva y con su justa medida. Gracias a ello, puede tomar las experiencias de la vida sin la seriedad que el individuo todavía no integrado les atribuye y responder ante ellas con humor, incluso burlándose de ellas y de sí mismo, porque confía plenamente en el proceso natural.

"El bufón encarna la conciencia irónica. Bien entendido y asumido como un doble de sí mismo, es factor de progreso y equilibrio, sobre todo cuando desconcierta, pues obliga a buscar la armonía interior a un nivel de integración superior. No es simplemente un personaje cómico, es la expresión de la multiplicidad íntima de la persona de sus ocultas discordancias" (Chevalier y Gheerbrant, op. Cit: 204).

Sin embargo, cuando la sombra se apodera del bufón, éste aparece como el loco, como aquel que ha perdido totalmente el sentido de realidad y, por

³⁹ "En algunos textos irlandeses el bufón es el equivalente del druida. La propia lengua irlandesa mantiene la homonimia entre los términos que designan a ambos (drui, druide, druida y druth, druih, bufón)" (Chevalier y Gheerbrant, op. Cit: 204).

tanto, el contacto con él mismo y con los que le rodean. Enfrenta los problemas con sarcasmo e irresponsabilidad y, por ello, la sombra de esta figura se convierte en peligrosa y temeraria.

Así como se identificó al fuego con la figura del ánimus más desarrollada, es decir, la que está más cerca del Sí mismo: el sabio, la figura del astro único -el sol o el gran ojo- representa al arquetipo del Sí mismo, ya que estas figuras, como Jung explica, se asemejan a los mandalas, debido a que naturalmente toman su forma. El sol posee una luminosidad deslumbrante, característica propia del Sí mismo. Es una figura que irradia luz en todas direcciones, dotando energía y otorgando así la posibilidad de vida y desarrollo. "Esta luz es la *lumen naturae*, que alumbró la conciencia, y las *scintillae* son luminosidades embrionarias, que brillan en la oscuridad de lo inconsciente" (Jung, 1964/1997: 137). Por otro lado, la figura del ojo es aquella que todo lo ve y que todo lo observa, por lo que tiene conocimiento tanto de lo consciente como de lo inconsciente y así los pone en sincronía. En palabras de Jung:

"[I]a identificación de la constelación que todo lo ve con el tiempo debe ser señalada aquí debido a su significado especial; señala la relación del *mundus archetypus* de lo inconsciente con el fenómeno del tiempo y pone así de manifiesto la sincronicidad de los acontecimientos arquetípicos" (Jung, 1977: 142).

No obstante, como toda figura arquetípica, éstas también cuentan con su lado oscuro. La sombra del sol se representa como una figura que usa su energía en contra de los seres a quienes nutre, provocando catástrofes naturales como sequías y temperaturas insostenibles. Asimismo, la figura

del ojo encuentra su representación en el que espía en vez de observar, para conocer las debilidades de los demás y así engrandecer su poder ⁴⁰.

En los cuentos de hadas aparecen con frecuencia varias figuras del Sí mismo, entre las cuales destacan los tesoros escondidos u objetos mágicos que representan la integración de la personalidad, ya que se encuentran como meta a alcanzar; sin embargo, cuando estos objetos redimen a las personas de maleficios y encantamientos o cuando transforman a los malos en buenos, se trata de figuras arquetípicas de transformación.

Otra figura que es una constante en los cuentos de hadas es la del castillo, el cual al estar construido con la forma del mandala representa al Sí mismo especialmente; debido a que está situado en un lugar de difícil acceso y es de construcción sólida, representa la protección que el Sí mismo ejerce sobre los que viven en él ⁴¹ y sobre los que le rodean. Asimismo, en los cuentos, la figura del oro, la plata y el diamante significan el valor más alto o estados paradisiacos que pueden ser interpretados como símbolos del Sí mismo. El manantial o la fuente representan la vida y la inmortalidad; la pelota representa al movimiento; el anillo significa el saber, el poder y el compromiso trascendental y, la piedra trabajada o labrada, que como se mencionó en el capítulo anterior, simboliza la ausencia de emociones y actitudes perturbadas del ego y la conciencia, pero que en su estado natural representa al inconsciente dormido o pasivo. Todos estas figuras se

⁴⁰ Un ejemplo claro de esta figura es el gran ojo de Sauron en el cuento del Señor de los Anillos del escritor JRR Tolkien (1966), quien a través de su visión extendida investiga dónde se encuentra el anillo a través de las incursiones de sus poseedores en el reino del inconsciente sombrío.

⁴¹ La familia real tiene un significado doble, por un lado, la familia representa la integración y por lo tanto la trascendencia de la dualidad y, por otro lado, la realeza simboliza al yo en su estado más elevado (c.f. Chevalier y Gheerbrant, op. cit)

engloban bajo las representaciones del Sí mismo (cf. von Franz, 1964/1997).

3.2.7 El Héroe.

La figura arquetípica del héroe o la heroína en esta investigación se describirá aparte de las demás figuras arquetípicas, ya que representa no sólo a un arquetipo sino a todos ellos en diferentes etapas. Así, conforme avanza la aventura, el héroe manifiesta las diferentes cualidades de cada arquetipo según el momento en el que se encuentra. De esta manera, por ejemplo, al principio aparece como ego, en forma de niño o huérfano, después como ánimus en forma de guerrero, después como ánima en forma de amante y, finalmente, como Sí mismo cuando ha alcanzado la plenitud y regresa a compartirla.

Esta figura arquetípica es única, ya que refleja una estructura profunda de la humanidad, en donde la búsqueda es esencialmente idéntica en las diferentes épocas y sociedades "[...] ya sea presentada con las vastas, casi oceánicas imágenes del Oriente, o en las vigorosas narraciones de los griegos, o en las majestuosas leyendas de la Biblia" (Campbell, 1949/1959: 39).

El viaje del héroe está principalmente dividido en tres etapas. En la primera el héroe se encuentra en descontento con la situación en la que vive, por lo que decide abandonar todo⁴² (el ego) para dar comienzo a una aventura hacia lo desconocido y peligroso. A su partida, el héroe debe enfrentar a los

⁴² Campbell sostiene que los actos verdaderamente creadores están representados como aquellos que derivan de una especie de muerte con respecto al mundo en que se vive y que ésta es recompensada posteriormente con un nuevo nacimiento engrandecido y mucho más evolucionado (cf. Campbell, 1949/1959).

guardianes de lo enigmático para así lograr la separación de lo que hasta entonces le era familiar y seguro. De esta manera da inicio a la segunda etapa, en la que tendrá que afrontar diferentes pruebas como parte de su iniciación. No obstante, esta figura siempre cuenta con un ayudante que puede ser, desde un sabio mentor, hasta un espíritu animal.

"El anciano aparece siempre que el héroe se encuentra en una situación difícil y embarazosa, de la cual sólo puede salir si una meditación profunda o una feliz ocurrencia le dan la solución, es decir, una función metal. Debido a que el héroe, por razones externas e internas, no puede realizar esta tarea, aparece, a fin de compensar la falla, la solución adecuada en forma de un pensamiento personificado, o sea en la del anciano dispuesto a aconsejarle y ayudarlo" (Jung, 1951/1962: 22).

La segunda etapa del viaje culmina con un desafío supremo, como puede ser el matar a un dragón, robar algún bien o rescatar a la princesa, con lo cual obtiene grandes recompensas. Entre ellas figuran el matrimonio sagrado o la propia conversión en dios. Aquí es preciso señalar, sin embargo, la diferencia que existe entre los héroes de los cuentos de hadas y los héroes de la mitología. Generalmente, los primeros representan al héroe que obtiene logros de menor escala social, como son el casarse con la princesa u obtener poderes especiales. Los segundos se caracterizan por las finalidades de beneficio social que buscan, como por ejemplo, cambiar el orden histórico mundial. "Típicamente, el héroe del cuento de hadas alcanza un triunfo doméstico y microscópico, mientras que el héroe del mito tiene un triunfo macroscópico" (Campbell, 1949/1959: 42).

Finalmente, la tercera etapa del viaje del héroe se caracteriza por la justificación del viaje, ya que ésta es la que le da sentido a su aventura. Es en este ciclo donde el héroe renuncia a todos los beneficios de su triunfo

para volver al mundo de los simples mortales con el objeto de compartir con sus semejantes la sabiduría y la fuerza conseguidas.

Con referencia al viaje heroico, Campbell dice:

"[e]l héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos" (Ibid. 35).

Debido a que el héroe no está totalmente integrado desde un principio, sino que va integrando todos los arquetipos conforme avanza en su viaje, hay momentos en que su propia sombra lo traiciona, manifestándose en los diferentes obstáculos y debilidades que tiene que superar.

Pero la figura del héroe se manifiesta desde el principio, es decir, antes de que se convierta en el héroe, con cualidades especiales y dones extraordinarios. En este sentido, el héroe está destinado desde su nacimiento o por su educación a ser el gran héroe, a cumplir las pruebas y a regresar victorioso.

"Se revela que las fuerzas divinas buscadas y peligrosamente ganadas han estado siempre dentro del corazón del héroe. Él es <el hijo del rey>, que ha llegado a saber quién es; de aquí que haya entrado al ejercicio de su propia fuerza, <hijo de Dios> que ha sido enseñado a apreciar cuánto significa ese título. Desde este punto de vista, el héroe es el símbolo de esa divina imagen creadora y redentora que está escondida dentro de todos nosotros y que sólo espera ser reconocida y restituida a la vida" (Ibid: 43).

En el siguiente capítulo se abordará teórica y conceptualmente uno de los tantos métodos de la semiótica que se escogió para lograr un acercamiento distinto a los arquetipos.

CAPÍTULO IV. LA SEMIÓTICA NARRATIVA

"Donde no hay ideas, es donde se amontonan más palabras. Con palabras se discute bizarramente; con palabras se inventa un sistema. Es necesario prestar completa fe al significado de las palabras y no tocar ni un ápice de cualquiera de ellas".

Goethe.

Este capítulo tiene como propósito ubicar al método actancial de Greimas dentro del marco teórico de donde surge con el objeto reconocer sus antecedentes y así comprender sus lineamientos.

4.1 La semiótica narrativa y sus orígenes.

Para entender de manera adecuada la semiótica narrativa es preciso, en primer término, dar cuenta de lo que es la semiótica en general.

La clasificación de la semiótica dentro de las disciplinas científicas ha sido confusa y poco certera, ya que mantiene relaciones estrechas con varias disciplinas importantes, como la lingüística, la antropología, la sociología e, incluso, la psicología. Para lograr una clasificación y concepción correcta de la misma es necesario hacer una breve reflexión acerca de lo que la semiótica ha definido como su objeto de estudio; la búsqueda de significado.

"La semiótica toma a su vez el proyecto de la semiología de Saussure y se asigna como objeto el estudio de los signos en el seno de la vida social. Sin embargo, a diferencia de la semiología, se niega a considerar como objeto

fundamental el lenguaje y la sociedad. La semiótica quiere ser una teoría general de los modos de significar" (Dubois, et al. 1979: 553).

La semiótica, al no limitarse a la descripción de los procesos de comunicación, es decir, a la descripción del lenguaje, como lo hace la lingüística y como parte de ella la gramática; ni tampoco a buscar los significados específicos de las palabras, como lo hace la semántica, abre su campo de estudio al universo de los significados o sentidos. Por ello, la semiótica conceptualiza a la comunicación como una de las formas particulares del sentido, dejando al lenguaje como un lugar privilegiado para el estudio del significado, mas no el único.

"Si bien la semiótica tomó muchos de los postulados de la lingüística, pronto sus preocupaciones excedieron ampliamente a las de la lingüística en *stricto sensu*. En efecto, el objeto de la lingüística son las lenguas naturales.. Pero la semiótica, en cambio, trata de describir no sólo los semantismos articulados lingüísticamente, sino también las significaciones no mediatizadas por las lenguas naturales" (Lattella, 1980: 21).

El primero en utilizar el término moderno de semiótica fue Peirce (1958), entendiéndola como "la doctrina de los signos" (Dubois, et al. op.cit: 553), sin embargo, el ejercicio de ésta varía de acuerdo con los diferentes autores que la desarrollan, como por ejemplo Kristeva (1969), Derrida (1967) y Greimas (1970). Es el pensamiento de este último, el que por ser de gran utilidad para la presente investigación, se analizará a continuación.

La semiótica de Greimas ha enfocado su estudio a la significación y sentido, principalmente a través del análisis del discurso o relato, ya que es éste el depositario por excelencia de las situaciones sociales y, por lo tanto, de sus significados, constituyéndose así en el lugar privilegiado para estudiarlos. El fin buscado al estudiar el sentido de estas situaciones

sociales consiste en la descripción del hombre y de sus actividades creadoras. Asimismo:

"[...] la semiótica narrativa trata de determinar el conjunto de las leyes que dan cuenta, en parte, de ese elemento central de nuestra vida cotidiana, que es el hecho de contar. Es así que la semiótica establece un plano homogéneo para el análisis, y no retiene nada más que lo que es pertinente para el objeto que elige: todo el resto queda fuera del campo de su ejercicio" (Courtes, 1980: 35).

No obstante, este objetivo es complejo y muchas veces difícil de alcanzar, pues cumplirlo en su totalidad requiere de procedimientos concretos y bien logrados. Por ello, la semiótica de Greimas es considerada como una teoría "inconclusa" (op.cit), debido al hecho de que requiere de nuevas revisiones y formulaciones, y por ello es una teoría dinámica que intenta perfeccionarse a sí misma a través de sus nuevos descubrimientos e ideas renovadas que aporten mayor claridad y profundidad del tema y que permitan abrir nuevos campos de investigación.

"El punto de partida de Greimas, generalmente compartido por todos los demás analistas, es el de que más allá de la gramática de la lengua, también el discurso o relato se halla estructurado y posee, en consecuencia, su propia gramática y su propia sintaxis, situada no ya al nivel de la lengua sino al de las unidades narrativas" (Giménez, 1976: 291).

De esta manera, la semiótica greimasiana, al proponer que el discurso-relato se halla estructurado con una gramática y sintaxis que corresponden a un nivel más profundo que el lenguaje, delinea un estudio que va más allá de la simple sucesión ordenada de palabras y oraciones "La tentativa de la semiótica se desplaza desde el nivel de la frase hasta el nivel del discurso y transpone el modelo sintáctico de un plano a otro" (Courtes, op.cit: 28).

Entonces, el nivel de análisis se sitúa dentro del contenido, siendo fundamentales para ello las unidades narrativas, las cuales se definen como las tramas discursivas que componen una narración.

Dentro de la narración que Greimas utiliza para la investigación de los significados de la vida social, se reconocen estructuras tanto profundas como superficiales, obteniendo como resultado de ello un estudio del discurso-relato que distingue los dos siguientes niveles, más un tercer elemento:

- a) El profundo, que sirve como base y que contiene los significados a investigar.
- b) El superficial, que se explica como la manifestación discursiva, o sea, el relato como tal. Se refiere a la estructura o reglas de organización de los procesos en los que participan los personajes, con lo que logra la dinamización del sistema conceptual profundo.
- c) El componente semántico, que se explica en términos de contenidos de significados y que se reconoce a través de la narración. Por ello, al moverse dentro de dichos niveles, es el responsable de la estructura "gramática narrativa"¹.

Gracias al conocimiento del componente semántico, la teoría de Greimas precisa la ideología del modelo literario, así como también permite conocer la función reguladora que esta ideología tiene sobre la estructura y la manifestación del texto.

¹ La teoría semiótica greimasiana se vio obligada a introducir una especie de nivel intermedio que es anterior a toda manifestación y al mismo tiempo distante de una distribución puramente lógica. En este sentido se postula una gramática que es de orden conceptual y que se manifiesta a través del relato. Este nivel semiótico intermedio fue llamado por Greimas *gramática narrativa* y se caracteriza como la etapa semiótica cuyas reglas y definiciones permiten el paso de un nivel

Los orígenes de la semiótica narrativa se remontan al surgimiento del estructuralismo lingüístico de Ferdinand de Saussure, quien estableció que los signos lingüísticos están compuestos por un significante material, como lo son las palabras habladas o escritas, y por un significado conceptual, lo que viene a la mente por escuchar o ver dichas palabras. "Lo que el signo lingüístico une no es una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen" (Saussure, en Giménez, op.cit: 271). Con ello, postuló que los significantes o palabras tienen variaciones en los conceptos que de ellos se forman, de manera que los significantes adquieren significado de acuerdo con el contexto en el que se encuentran, es decir, la estructura total del lenguaje le asigna significado a cada elemento o palabra que lo conforma (cf. Ibid.)

Posteriormente, basándose en el proyecto de la semiología de Saussure (1916) que consistió en la construcción de "una ciencia general de los sistemas de signos que funcionan dentro del seno de la vida social" (Giménez, op.cit: 275) nació la semiología de Roland Barthes (1966). Esta semiología se concentró en los sistemas de connotación y los fenómenos de denotación, definiendo al primero como "el lenguaje de base o lenguaje primero" (Ibid: 276) y al segundo como "el lenguaje derivado o segundo" (Ibid) donde se inscriben las ideologías. Con ello, Barthes se propuso desenmascarar las ideologías que se esconden detrás de los mitos que la burguesía ha deformado gracias a estos lenguajes derivados que se insertan en los primeros. Para ello, construyó una semiología literaria basada en un

lingüístico a uno discursivo y viceversa (cf. Courtes. 1980). Este escalón semiótico será de gran importancia para la presente investigación, ya que es a través de éste que se efectuará el análisis.

método de lectura crítica y el análisis de códigos que permite establecer la relación entre ideología y el texto literario (cf. Ibid).

Otro punto de partida en extremo importante para la semiótica greimasiana fueron los estudios realizados por Propp (1928) sobre textos folclóricos, los cuales demostraron la existencia de formas universales de organización narrativa. De esta manera, la semiótica greimasiana los tomó como modelos útiles para comprender los principios de organización de todos los discursos narrativos (cf. Ibid).

"De los análisis de cuentos maravillosos rusos efectuados por Propp, la regularidad (en el eje sintagmático²) que atrajo la atención de los semióticos fue la de las tres pruebas: calificante, decisiva y glorificante. Hay un héroe que antes de actuar debe estar calificado, es decir, adquirir la competencia necesaria: es la prueba calificante. Una vez calificado, el héroe es capaz de realizar acciones heroicas (prueba decisiva) que conducen a sus reconocimiento como héroe y a su recompensa: es la prueba glorificante" (Lattela, op.cit:18).

Gracias a las regularidades encontradas por Propp en los cuentos folklóricos, se estableció un esquema a través del cual, el discurso narrativo podía ser analizado, interpretándolo como una búsqueda de significado de las instancias de la acción humana: "la calificación del sujeto, que lo introduce en la vida; su realización por lo que hace y, finalmente, la sanción -retribución y reconocimiento- que garantiza el sentido de sus actos y lo instaura como sujeto según el ser/estar" (Ibid). Asimismo, los estudios proppianos revelaron en todos los cuentos rusos maravillosos una estructura paralela a la del héroe, esto es, la historia del traidor, anti-héroe

² Eje lineal ordenado en donde se manifiestan los sucesos de la narración.

o anti-sujeto que se desarrolla en sentido contrario pero que tiende a conseguir el mismo objeto que el sujeto protagonista.

Otra de las regularidades encontradas por Propp fue "la estructura contractual que enmarca a la acción del sujeto", es decir, el contrato que se establece entre el sujeto-destinatario y el sujeto-destinador, en el cual, el primero se compromete a realizar una serie de pruebas que serán retribuidas o sancionadas por el segundo (cf. *Ibid*). Como ejemplo, puede citarse al padre de la princesa que recompensará con su hija al príncipe que la rescata.

Por otra parte, las investigaciones de Dumézil (1949) y Lévi-Strauss (1974) demostraron la existencia de estructuras lógicas profundas dentro de la narración, que iban más allá de las estructuras superficiales que Propp había encontrado.

"En efecto, Lévi-Strauss, en su análisis estructural del mito de Edipo, considera que la interpretación del nivel mítico es vertical, de orden paradigmático³ (a diferencia de la lectura del nivel práctico, de orden sintagmático). Esta lectura paradigmática permite reconocer (a través de su reiteración en el texto de superficie) una organización de contenidos que puede ser formulada como la correlación de dos categorías binarias de semas⁴ contradictorios o contrarios" (Lattela, op.cit: 20).

Con este descubrimiento, se establecen contradicciones o contrariedades dentro del nivel profundo o del significado y no sólo en el nivel superficial o manifiesto, como lo había señalado Propp anteriormente (cf. *Ibid*).

³ Eje que contiene el significado de la narración.

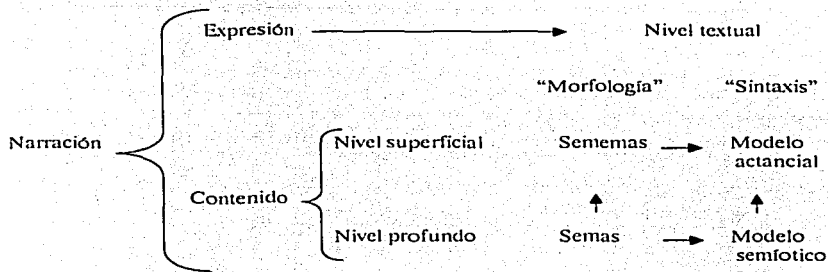
⁴ Unidades mínimas de significación que se encuentran en el nivel profundo de una narración.

4.2 El análisis actancial de Greimas.

El análisis actancial de Greimas parte del supuesto de que las narraciones tienen dos niveles, como ya se había señalado previamente: el superficial o de la manifestación del contenido y el profundo o del significado del contenido. Estos dos niveles se encuentran tanto en el plano morfológico o de la forma, como en el plano sintáctico o de las relaciones. Es preciso mencionar que ninguno de los dos planos puede existir independiente, ya que el contenido se encuentra en ambos mapas. Así, todas las relaciones entre las estructuras del contenido se dan en el marco de una forma determinada y toda forma de las estructuras del contenido requiere de ciertas relaciones entre sí para organizarse. Por ello, el análisis actancial, al querer dar cuenta del significado de la narración, se mueve desde el nivel del relato hasta el nivel del discurso ⁵ a través del análisis de los planos sintáctico y morfológico que se articulan gracias al significado de los mismos y que se observan también gracias a su manifestación. El componente semántico es de suma importancia para dar el salto de uno a otro plano, pues es justo el que hace una trayectoria de ida y vuelta entre los niveles de la forma y el contenido. Este elemento permite hacer la transposición del cuadro actorial al actancial y de éste, al semiótico; situación que se detallará en el apartado del componente sintáctico. El diagrama 4.2.1 presenta la estructura fundamental a partir de la cual se elabora el análisis. Los elementos que en él se mencionan se abordarán a lo largo de la descripción del análisis actancial.

⁵ Es preciso mencionar que el relato se refiere a la manifestación de la narración y el discurso al significado de la misma.

Diagrama 4.2.1 Estructura de la narración.



(Elaborado con base en Courtes, Introducción a la Semiótica Narrativa y Discursiva, 1980: 60 y 79)

- **Componente morfológico.**⁶

El primer punto que Greimas propone para precisar el componente morfológico de la narración es dividir en unidades diferentes la manifestación del significado, es decir, dividir la narración en sus unidades mínimas de significación -los semas- que se encuentran dentro del nivel profundo.

"La unidad semántica de base es el sema, elemento mínimo de significación, que sólo aparecerá como tal en relación con un elemento que no sea él; su función es solamente diferencial y por esta misma razón sólo puede ser

⁶ Es preciso mencionar que el componente morfológico no formará parte del análisis de la presente investigación, por lo que no se profundizará y sólo se esbozarán sus principales elementos.

captado en un conjunto orgánico, en el marco de una estructura. Si consideramos por ejemplo los lexemas hijo/hija podrá decirse que tienen un sema en común en el eje de generación (en su relación de filiación respecto de uno o dos padres) y un sema diferente en el eje de la sexualidad: masculinidad en un caso y feminidad en el otro" (Courtes, op.cit :44).

Para Greimas, hay dos tipos de semas: los semas nucleares y los clasemas. Los primeros se caracterizan por incluirse en las unidades semánticas que son los lexemas, en tanto que los segundos implican la unión de dos o más lexemas y están determinados y son detectables por el contexto. Ahora bien, la combinación de los semas nucleares con los clasemas producen lo que Greimas denomina los sememas⁷. Con la identificación de los sememas, que se sitúan en el nivel superficial de la forma, se busca la isotopía, esto es, la homogeneidad del corpus que se analizará. Aunque los semas nucleares sean diferentes, pueden tener en común un sema contextual idéntico que permite agrupar bajo una misma trama todo un conjunto de elementos. A esta trama se le denomina tema discursivo, es decir, una entidad que compuesta por varios factores compone un mismo tema. Para ejemplificar:

"[...] Courtes dice: Supongamos que en un cuento y en muchas de sus variantes aparecen las siguientes expresiones: la buena muchacha se muestra amable: a) respondiendo cortesmente; b) dando de comer o de beber; c) prestando ayuda; d) haciéndose cargo del cuidado de los niños; e) mostrándose cariñosa con el perro. Se trata aquí de unidades diversas que establecen un mismo nivel isotópico, fundamento de la homogeneidad del relato; si bien es verdad que son núcleos diferentes (respondiendo

⁷ [...] unidades de sentido complejas compuestas por un núcleo invariable de significado y por un elemento contextual que determina y concreta interiormente dicho núcleo" (Giménez, 1976: 297).

cortésmente, dar de comer) tienen en común, sin embargo, un sema contextual idéntico (la bondad), que puede detectarse o señalarse por el hecho de su presencia reiterada... El sema común permite reagrupar contextualmente el conjunto de las unidades puestas en juego -sean calificativas (mostrándose cariñosa) o funcionales (dando de comer) bajo una sola unidad temática (la bondad)" (Giménez, op.cit: 298).

A su vez, estos temas discursivos en conjunto conforman lo que se conoce como unidad temática que es la que se encarga de dar la coherencia a la narración, es decir, es la que asegura su homogeneidad y por ello le da sentido a la narración.

- **Componente sintáctico.**

Una vez que en el texto se han identificado las unidades narrativas y que se ha dividido en temas discursivos se incide sobre el componente sintáctico, el cual es el que establece las relaciones entre las diferentes estructuras y a través del cual se da cuenta de la significación.

"De acuerdo con la enseñanza de la lingüística, está convenido, en efecto, que los términos-objetos, considerados aisladamente, no tienen significación en sí mismos; sólo se definen por las relaciones que mantienen entre sí. Por esa razón, la significación sólo será aprehendida en el nivel de las estructuras, y solamente en ese marco podrán especificarse realmente las unidades significativas elementales, y no al nivel de los elementos" (Courtes, op.cit: 51).

De esta manera, se clarifica la razón por la cual al componente de las relaciones se le denomina componente sintáctico, ya que la sintaxis es la que se encarga de la ordenación de las palabras en las oraciones para establecer un significado.

Dentro del componente sintáctico, como ya se había señalado anteriormente, existen dos niveles; el de la manifestación o superficial y el profundo o inmanente.

El nivel de la manifestación "[...] se relaciona con la estructura o reglas de organización de procesos (hacer antropomórfico) en los que participan actores humanos o personificados" (Giménez, op.cit: 294). Los actores o personajes juegan en este nivel un papel importante, ya que son los sujetos que realizan pruebas y tareas con el objeto de lograr ciertos fines. Así, los actores logran la dinamización o narrativización del sistema conceptual o profundo que se encuentra detrás del relato.

A partir de la sistematización de las categorías abstractas de los actores, Greimas presenta su *modelo actancial*, en el cual se acomodan y distribuyen los personajes de acuerdo con sus funciones y relaciones recíprocas. Por funciones nos referimos a las acciones que llevan a cabo los personajes y por relaciones entendemos las correspondencias que se efectúan entre los diversos actores. Es así como Greimas establece un cuadro actancial, en el cual los personajes y actores se insertan en un diagrama en donde se convierten en *actantes*, es decir, en entidades que ya no se definen únicamente por sus características particulares o aisladas en la narración (por sus funciones), sino también por las relaciones que establecen entre sí.

"A diferencia del procedimiento de V. Propp, y aún cuando se inspire en él muy ampliamente, la hipótesis de A.J. Greimas -y allí reside en parte su originalidad- consiste en desplazarse desde el campo de las funciones (una primera tipología había sido propuesta por V. Propp en el campo del cuento maravilloso popular) al campo de los actantes. (Courtes, op.cit: 61).

El modelo actancial mítico de Greimas, extraído principalmente de los bosquejos de Propp y Souriau, se presenta así:

4.2.2 Diagrama actancial del cuento popular.



(Courtes, Introducción a la Semiótica Narrativa y Discursiva, 1980: 61).

De esta manera el modelo presenta tres parejas de actantes:

- *Sujeto y Objeto*: componen el eje del deseo a través de la relación de búsqueda o poder. Por ejemplo, el héroe que va en busca de la princesa. Esta relación sujeto/objeto determina el estado del *sujeto* con respecto al *objeto*. Esto es, si el sujeto tiene el *objeto* (activo) o si no lo tiene (pasivo). De esta manera, se establecen relaciones de conjunción cuando el *sujeto* tiene al *objeto*, o relaciones de disyunción cuando el *sujeto* no tiene dicho *objeto*. Se puede agregar que el *sujeto* y el *objeto* se definen mutuamente, ya que en el ejemplo del héroe y la princesa, el primero no sería tal si no tuviera esa misión y la segunda no tendría relevancia si el primero no la buscara. Es preciso mencionar que existen dos tipos de *objetos*: del orden del ser o de tener, de manera que el objeto del ser implica convertirse en el objeto y el de tener simplemente involucra su posesión.
- *Destinador y Destinatario*: esta relación constituye el eje de la comunicación, en donde se da la transmisión de un objeto, que puede

ser tanto oral como físico. Por ejemplo, el mago que le confiere al sujeto cualidades especiales para que llegue a su destino. Cabe destacar aquí que esta relación es asimétrica, ya que presupone que el actante A le confiere al actante B un objeto que no posee.

- *Ayudante y Oponente*: estos actantes construyen el eje de participación, tanto desfavorable como favorable en relación al eje del deseo o de la comunicación. Por ejemplo, la bruja (opponente) que disfrazada de animal engaña al héroe con el objeto de que no llegue al castillo donde la princesa se encuentra, a diferencia del hada (ayudante) que le señala el camino correcto.

Así pues, toda la serie de relaciones entre las parejas de actantes permiten que el sujeto que se encontraba en disyunción con el objeto ahora se encuentre en una relación de conjunción, es decir, articulan las acciones que llevan al sujeto a encontrarse con el objeto deseado. A estas posibilidades, Greimas las ha llamado "*el hacer transformador*", para el cual los actantes son fundamentales, ya que son los que ejecutan las acciones que llevan a la transformación, estableciendo relaciones entre sí. Por ejemplo, en la relación sujeto/objeto se distingue el hacer del querer (anhelar poseer el objeto), en la relación destinador/destinatario sobresale el hacer del saber (comunicar conocimientos o soluciones) y en la relación de ayudante/opponente el hacer del poder (ayudar o perjudicar) es determinante.

Es preciso mencionar que "[...] el concepto de actante constituye una categoría abstracta y formal -un ente semiótico, como lo llama Greimas-, independiente de los contenidos concretos que puede recibir en los diferentes relatos. Por lo tanto, no puede confundirse con el concepto de

actor o de personaje" (Giménez op. cit: 296). Por ello, un mismo actante puede ser representado por varios personajes y un personaje puede sustentar varios roles actanciales⁸. Todo actor se define por sus características particulares en el relato, es decir, por los predicados de su hacer, ser o estar. Existen dos clases de predicados; los calificativos que indican la manera de ser o tener del actor y los funcionales que indican el hacer de los actores. Gracias a estos predicados es posible entonces organizar el modelo actancial, ya que a través de ellos "[...] se obtiene una red de actores que pueden ser clasificados y redistribuidos en función del modelo actancial"(Ibid: 297).

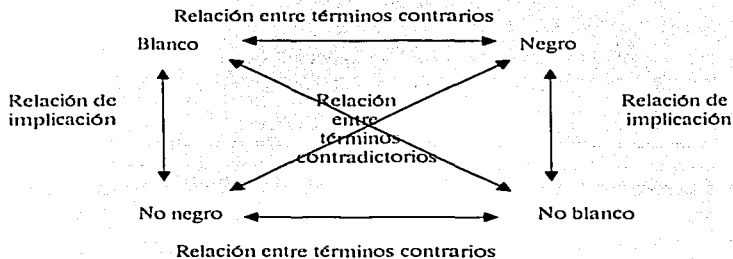
Ahora bien, cada tema discursivo se organiza en un cuadro actancial con el objeto de obtener los diferentes actantes en las diversas tramas. De esta forma, al final se obtiene un cuadro general de actantes o un modelo actancial de la unidad temática que agrupa y engloba los modelos actanciales de los temas discursivos. En el caso del cuento popular, dice Greimas, los elementos necesarios para la existencia de un relato son tres: la disyunción, en donde el sujeto no posee el objeto (sea porque le fue arrebatado o porque nunca lo tuvo), el contrato, en donde el sujeto decide ir en búsqueda del objeto (estableciendo las condiciones necesarias, tales como alianzas o treguas) y la prueba o ejecución, en donde el sujeto logra la obtención del objeto (obteniendo los beneficios que éste le brinda)

Greimas articula el nivel profundo de la narración, a partir del análisis actancial en lo que llama el cuadrado semiótico, el cual es "la estructura

⁸ Los roles actanciales se definen por la posición del actante en la narración.

elemental de toda significación" ⁹ (Greimas en Giménez op. cit: 292). Así, el cuadrado semiótico de Greimas está inspirado en la lógica aristotélica, ya que estructura los significados oponiendo los términos dentro del mismo eje semántico común. De esta manera se obtienen relaciones de contrariedad, de contradicción y de implicación (op.cit). Para dar mayor claridad en cuanto al cuadrado semiótico se incluye el siguiente diagrama (Giménez op. cit: 293):

4.2.3 Cuadrado semiótico.



(Greimas en Giménez, G. *Lingüística, semiología y análisis ideológico de la literatura*, en Monteforte Toledo y otros: Literatura, Ideología y Lenguaje. 1976: 293)

El cuadrado semiótico representa la estructura que todo relato posee, es decir, "un sistema valorativo o conceptual que prescribe rigurosamente las incompatibilidades y por tanto limita posibilidades de opción y de combinación entre unidades narrativas" (Ibid.). Gracias a estas posibilidades limitadas es como Greimas descubre el discurso y la ideología

⁹ Aunque el cuadrado semiótico es el punto culminante de la semiótica narrativa no será utilizado en la presente investigación, por lo que únicamente se tocará de manera superficial.

que sustenta el relato, ya que al limitarse unas posibilidades y no otras se rebela la orientación en los significados.

Una vez revisados los postulados teóricos y los pasos del método actancial, en el siguiente capítulo se describe la aplicación de la parte pertinente de este método y su conjunción con los postulados junguianos para lograr un acercamiento a través de los cuentos de hadas a los arquetipos.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

CAPÍTULO V. MÉTODO.

- A partir de su idea sobre el inconsciente colectivo, Jung, en 1921 planteó el concepto de arquetipo que desarrolló a lo largo de su vida y al que vinculó con la integración de la personalidad. Él y varios de sus seguidores se dedicaron a estudiar a los arquetipos a través de los sueños, la terapia y el arte, mediante un método de interpretación complicado y especializado que buscaba la detección de los rasgos fundamentales o característicos de los arquetipos a través de sus manifestaciones en formas específicas, es decir, a través de las figuras arquetípicas. El presente trabajo plantea, justamente, la detección de los arquetipos y las figuras arquetípicas en los cuentos de hadas, por medio de una estrategia un tanto distinta de aquella de la escuela junguiana. En esta investigación se identificó a los arquetipos a través de la aplicación, a las narraciones *-el geis de la Glaistig Amarach, Cormac McArt en el reino de la magia, el ingenio de un Dios, Koomara, el Murrughach y la fuente de D'Yerree-in-Dowan-* parte de la propuesta del análisis actancial que Greimas desarrolló en la década de los setenta. Por ello, se investigó en los cuentos de hadas analizados, si los actores de Greimas eran análogos a las figuras arquetípicas de la escuela junguiana y, si los actantes propuestos por Greimas coincidían con los arquetipos de Jung. Todo ello con el propósito de encontrar una nueva forma de exploración del inconsciente colectivo.

5.1 Objetivo general.

- Determinar si el análisis actancial de Greimas es un método viable para el acercamiento a los arquetipos y, por lo tanto, al inconsciente colectivo.

5.2 Objetivos específicos.

- Indagar sobre la teoría del inconsciente colectivo, los arquetipos y sus figuras arquetípicas.
- Revisar los postulados teóricos que componen el análisis actancial de Greimas.
- Identificar, en los cuentos, las características de los personajes en cada unidad discursiva, determinando su rol actancial para conformar los cuadros actanciales pertinentes.
- Elaborar un cuadro actancial general para cada cuento que refleje la unidad temática o trama global de los mismos.
- Realizar la comparación entre los personajes o actores con las figuras arquetípicas.
- Realizar la comparación entre los actantes y los arquetipos.

5.3 Muestra.

Para esta investigación, se analizaron cinco cuentos de hadas celtas anónimos. El criterio de selección de los cuentos consistió, principalmente, en su traducción y edición, de manera que se escogieron cuentos recopilados y traducidos por el mismo autor: Roberto Rosaspini Reynolds, y editados por la misma editorial: Ediciones Continente. Todo ello con el

propósito de mantener una misma línea de traducción y edición. Cabe mencionar que todos los nombres célticos fueron respetados y utilizados, tanto en los resúmenes de los cuentos, como en el análisis y las discusiones. En cuanto al contenido, se trató de escoger cuentos que tuvieran distintos protagonistas, como por ejemplo, un rey, un leñador, un pescador o un príncipe y que, por lo tanto, tuvieran distintas misiones.

Los títulos de los cuentos seleccionados son los siguientes:

- *El geis de la Glaistig Amarach*
- *Cormac McArt en el reino de la magia.*
- *El ingenio de un Dios.*
- *Koomara, el Murrughach.*
- *La fuente de D'Yerree-in-Dowan.*

5.4 Procedimiento

Una vez leídos los cuentos, se comenzó con el análisis de cada uno de ellos. En el caso de los cuentos *El geis de la Glaistig Amarach*, *Cormac McArt en el reino de la magia* y *El ingenio de un Dios* se elaboraron todos los cuadros actanciales, tanto de las unidades discursivas como los generales. En el caso de los últimos dos cuentos: *Koomara, el Murrughach* y *La fuente de D'Yerree-in-Dowan* se presentaron únicamente los cuadros generales con el fin de hacer la lectura y la presentación de los resultados más ágil.

1. Se realizó la división de los cuentos por unidades discursivas a través de las pequeñas tramas que componen cada cuento.

- Se diferenciaron las tramas tomando en cuenta el momento del cuento en el que cambiaban las actividades de los personajes y sus objetivos.
 - Los autores de esta investigación segmentaron los cuentos, por separado, con los criterios del método actancial y compararon las divisiones que cada uno de ellos obtuvo de las unidades discursivas, con el objeto de obtener una mayor confiabilidad en el estudio.
 - En los casos que hubo discordancias, se retomaron los criterios del método actancial para la segmentación del cuento y, con base en ellos, se discutió para llegar al consenso.
2. Se identificaron las acciones que cada actor tenía en las unidades discursivas a través de los párrafos textuales de éstas.
 3. Se buscaron, con base en las acciones encontradas, figuras arquetípicas que cumplieran con las mismas actividades.
 4. Se conformó un cuadro de características análogas entre actores y figuras arquetípicas para cada unidad discursiva. Cabe mencionar que algunas de las unidades discursivas fueron divididas a su vez en diferentes diagramas, ya que dentro de un mismo trama cada actor tenía varias actividades.
 5. Posteriormente, se ubicó a cada actor junto con su figura arquetípica en el lugar del cuadro actancial que le correspondía en cada unidad discursiva.
 - Para decidir qué lugar ocupaba cada actor (con su figura arquetípica), se catalogaron sus acciones en las seis posibilidades actanciales que Greimas propuso (no en todas las unidades discursivas aparecieron las seis funciones actanciales).

6. Se ubicaron los arquetipos junto a las figuras arquetípicas que los representaban para localizar su lugar actancial dentro de cada cuadro de las unidades discursivas.
7. Se realizó un cuadro actancial general que reflejaba la unidad temática o global de la narración.
 - Se ubicaron a los actores en los lugares actanciales del cuadro general, privilegiando las acciones globales que tenían durante la narración completa.
 - Se buscaron las figuras arquetípicas que tuvieran las mismas acciones de los actores y se colocaron en el mismo lugar actancial.
 - Se localizaron los arquetipos en los mismos lugares actanciales de las figuras arquetípicas que los representaban.
8. Una vez obtenidos los cuadros generales de los cinco cuentos analizados, éstos se compararon entre sí con el objeto de verificar si los arquetipos ocupaban el mismo lugar actancial en todos los cuadros.
9. Posteriormente, se equipararon las funciones arquetípicas con las actanciales, para lo cual se retomaron las consideraciones teóricas en la sección de discusión y, con base en esto, se elaboraron las conclusiones.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS DE LOS CUENTOS DE HADAS.

En este capítulo se presentan los resúmenes de los cuentos analizados, seguidos por su diagrama general de análisis actancial. En el caso de los tres primeros cuentos, se desarrolla parte del análisis actancial, es decir, los diagramas de cada unidad discursiva con el cuadro de características de los actores y sus figuras arquetípicas correspondientes. En el caso de los últimos dos cuentos, se optó por incluir únicamente los cuadros generales para hacer más ágil la presentación y la lectura de los resultados.

Para facilitar la identificación de los distintos elementos en el análisis, se utilizaron diferentes tipos de letras dentro de cada cuadro actancial, encontrando así:

- Los Actantes en negritas.
- Los actores en letra recta.
- *Las figuras arquetípicas en cursivas.*
- Los Arquetipos subrayados.

6.1 El Geis¹ de la Glaistig² Amarach

En el pueblo de *Carrowkeel*, a orillas de *Lough Folley*, vivía la hermosa *Fiongalla*, hija del celebre capitán *Glaurr*. La muchacha habría constituido la máxima felicidad de su padre, de no ser por una maldición lanzada hace más de dos siglos por una *glaistig* ofendida al no haber sido invitada a una fiesta de esponsales. Debido a este encantamiento, ninguna mujer de la familia podía casarse hasta que su pretendiente no hubiera traído de la *Donn Thairth* el *crav culhiann*, el *loui bui* y las bayas escarlatas del *uhar*, que protegían a la novia contra la envidia.

A lo largo de varias generaciones, distintos pretendientes habían arriesgado sus vidas en un viaje tan azaroso sin tener éxito alguno.

Según la tradición, en una caleta oculta se encontraba un gran *curragh*³ al cual el aventurero debía subir y lanzarse a mar abierto. Se le concedían un día y una noche para el viaje de ida y vuelta.

Un día, llegó a la corte el joven *Feargall*, hijo del rey *Ciocall*, quien había oído de la belleza de *Fiongalla* y pese a la oposición de su padre y de los druidas, decidió emprender el viaje e intentar la aventura en busca de los elementos mágicos que le permitieran sus esponsales.

Todo mundo pensaba que el joven no lograría la aventura, pero lo que nadie sabía, es que en el camino había tenido una visión de la *bean sidhe*⁴

¹ "Temido hechizo, muy difundido en Irlanda, que involucra una prohibición, una obligación o ambas a la vez. Como prohibición, puede impedir cualquier cosa, desde comer cierta comida hasta beber una determinada bebida, vestir de un color o dirigirse a cierto lugar. Como obligación, constituye un deber ineludible y obliga al que lo recibe a cumplirlo, tanto frente a los dioses, como ante sí mismo y ante los hombres" (Rosaspini, 2000: 123).

² "Hada malévol" (Rosaspini, 1999: 38).

³ "Barca fabricada sobre un esqueleto de madera o ramas, a semejanza de un *kayak* esquimal, forrada con cubierta de cueros embreados y cosidos con tendones de animales" (Rosaspini op. Cit. 122).

de su clan *Finncaev* (protectora del Amor) en la que le prometía su ayuda incondicional en la aventura.

El caso era que *Amarach*, la consejera del clan *Glaurr*, había unido sus rogativas a las de *Fiongalla* y su padre, pero lo que nadie sabía porque nadie tenía recuerdo de ello, es que la misma *Amarach* era quien había lanzado el encantamiento contra la familia.

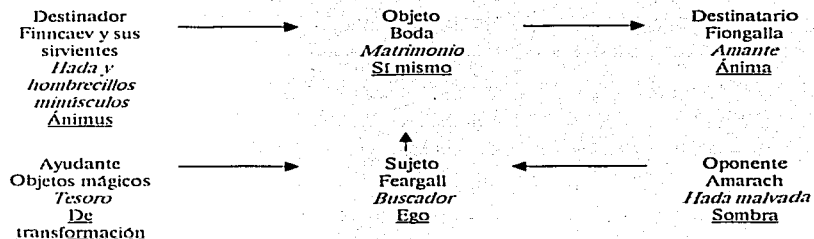
Fergall inició su viaje una mañana y en el camino se topó con un Anillo de Poder donde se le apareció su amiga y protectora *Finncaev*, quien le dijo: "Cuando llegues al *curragh* de tu suegro, sal rápidamente e intérnate en mar abierto y quédate allí hasta que la noche haya caído. Si vuelves y desembarcas antes de ver en la orilla a mis tres servidores, no podré salvarte. Ahora te presentaré a mis tres sirvientes: *Cush fe Crish* (Pie Sujeto) quien debe mantener su pie sujeto por una mano, por que de lo contrario, correría tan ligero que sobrepasaría mi objetivo; *Fir na Saghaidh* (Hombre de las Flechas) quien tiene una puntería endiablada con su arco y flechas; *Fir na Mulla Headha* (Hombre de la Boca Enorme) quien puede ver a través de la tierra, las montañas y los muros, y lanzar tempestades desde su boca. Ellos irán por los objetos mágicos y te los entregarán en tierra firme".

Así, a pesar de los esfuerzos de *Amarach* por mantener su encantamiento sobre la casa de *Glaurr*, los sirvientes lograron llegar al *curragh* (que *Amarach* tenía que mantener en buen estado para los aventureros) ir por los objetos mágicos y en el camino de regreso destruir a *Amarach*, para así

⁴ "(Lit. mujer de los túmulos) Especie de entidad mítica protectora de un clan o una familia, a la cual previene cuando va a producirse una muerte o un accidente, y a la que se consulta para emprender alguna empresa atrevida, o una batalla contra un clan enemigo. En inglés moderno se le designa como *banshee* y en Escocia se la conoce como *Baoban shee*" (Ibid. 121).

poderle dar los objetos a Feargall quien los entregó para que fueran colgados en el salón principal del palacio, con lo que pudo contraer matrimonio con Fiongalla.

Diagrama General



6.1.1 Primera unidad discursiva: El encantamiento

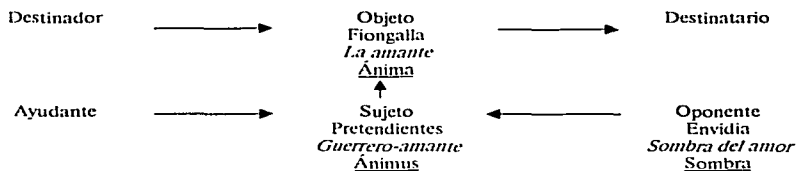
Diagrama 1



Actores	NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica	
<i>Glaistig</i>	Por no haber sido invitada a una fiesta de esponsales, arroja un encantamiento.	Hada malvada	Esta figura aparece generalmente como el hada malvada que se venga por haber sido herida y que psicológicamente representa el error por omisión y la supresión de los que se debería haber reconocido y aceptado en el lado oscuro de la naturaleza y del propio ser, vengándose por no haber sido tomado en cuenta. Se caracteriza, especialmente, por su fealdad y envidia.	

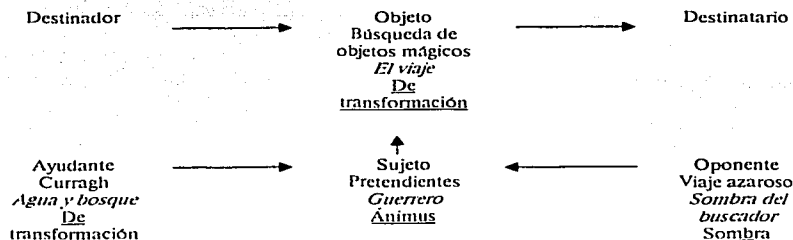
Encantamiento	Consiste en que ninguna mujer de la casa de <i>Glaurr</i> puede casarse al menos que su pretendiente traiga los tres objetos mágicos.	Hechizo	Transformación de los sucesos positivos en negativos impidiendo así la integración del sí mismo.
Hijas de la casa de <i>Glaurr</i>	Sufren por la maldición cernida hace más de dos siglos.	La víctima	Esta figura ahonda en el sufrimiento, ya que imaginándose sumergida en él se victimiza a sí mismo y expresa su miedo.
<i>Fiongalla</i>	(Mejillas de Nardo) Hermosa hija del célebre capitán <i>Glaurr</i> .	La amante (primer nivel)	Tiene la particularidad de ser sensual seductora y pasional.
Pretendientes	Buscan la mano de <i>Fiongalla</i> .	El guerrero amante	Se caracteriza por la constante lucha para obtener logros, <u>buscando en este caso el amor.</u>
Envidia	Impedimento para que las hijas de <i>Glaurr</i> se casen.	Sombra del amor	Acentúa la dualidad que fragmentan la realidad.

Diagrama 2



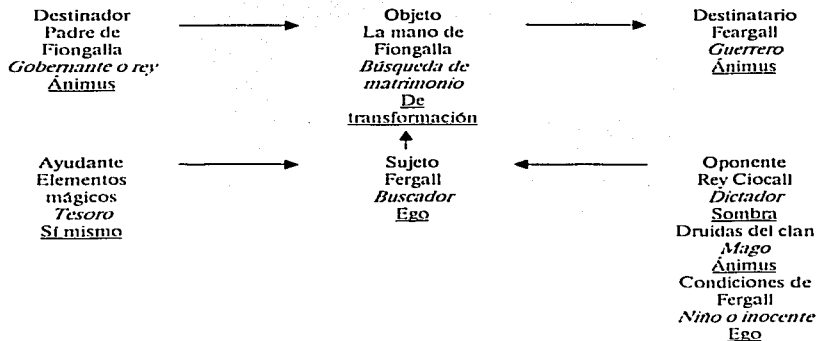
NARRACIÓN		FIGURAS AROUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Fiongalla</i>	(Mejillas de Nardo) Hermosa hija del célebre capitán <i>Glaurr</i> .	La amante (primer nivel)	Tiene la particularidad de ser sensual seductora y pasional.
Pretendientes	Buscan la mano de <i>Fiongalla</i> .	El guerrero amante	Se caracteriza por la constante lucha para obtener logros, <u>buscando en este caso el amor.</u>
Envidia	Impedimento para que las hijas de <i>Glaurr</i> se casen.	Sombra del amor	Acentúa la dualidad que fragmentan la realidad.

6.1.2 Segunda unidad discursiva: El Problema.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquétipica	Característica
Búsqueda de objetos Mágicos	Se encuentran en la lejana e inhóspita <i>Donn Thairth</i> , cerca del Mar Occidental y junto al Anillo de Piedra del Poder.	El viaje	Generalmente el viajero entra en contacto con la naturaleza, es decir con las fuerzas creadoras y las manifestaciones múltiples de varios aspectos del inconsciente.
Pretendientes	Deseosos de arriesgar sus vidas para obtener los objetos.	El guerrero	Se caracteriza por la constante lucha para obtener logros, especialmente para consolidar la identidad que ha escogido y por el bien de los demás.
<i>Curragh</i>	Se encontraba anclado en una caleta oculta por la arboleda de robles que bordeaba el <i>Lough Follevy</i> al cual según la tradición el aventurero debía subir.	Agua y bosque	Para que haya un desarrollo debe de haber una involución hacia las profundidades del inconsciente, por lo que el ascenso siempre implica el descenso a un lago, mar o río o la entrada al bosque desconocido y misterioso.
Viaje azaroso	Por espacio de muchas generaciones, ningún caballero había tenido la suerte de conseguir los objetos.	Sombra del buscador	Incapacitado para adquirir compromisos siendo un personaje obsesivo y ambicioso que nunca cumple las metas por ser demasiado elevadas.

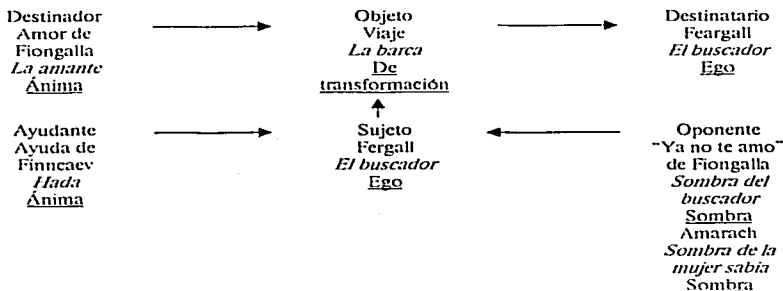
6.1.3 Tercera unidad discursiva: Llegada de Fergall.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Padre de Fiongalla	Da permiso a <i>Fergall</i> para intentar la aventura del viaje.	El gobernante o rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico uno próspero y armonioso.
Mano de Fiongalla	Se sabía que más de un cortejante había intentado la aventura, confiando en obtener su bella mano, pero todos ellos habían perecido.	La búsqueda de matrimonio	Representa la búsqueda de la unión de lo femenino y lo masculino, por lo que implica la búsqueda de unión de la dualidad que fragmenta la realidad.
Fergall	(El del Noble Porte) Joven y atrevido. Hijo del Rey <i>Ciocall</i> .	Guerrero.	El guerrero es fuerte, valiente y hábil. El príncipe está ligado a la idea de juventud y de influencia.
Elementos mágicos	Permitirían los esponsales entre <i>Fergall</i> y <i>Fiongalla</i> .	Tesoro	Representa la condición para la unión de lo femenino y lo masculino, por lo que implica la unión de la dualidad que fragmenta la realidad.
<i>Fergall</i>	Tomó una decisión extrema y se dirigió a la corte de <i>Ghuur</i> para solicitar permiso a la joven y a su padre para intentar la aventura.	El buscador	Se caracteriza por su autonomía y compromiso, teniendo como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.

Rey <i>Ciocal</i>	Se opone a que <i>Feargall</i> emprendiese La aventura.	El dictador o tirano	Es controlador, manipulador y calculador.
Druidas del clan	Apoyaban al Rey <i>Ciocal</i>	El mago	En uno de sus múltiples aspectos, dentro de la cultura celta, es considerado como <u>consejero real</u> .
Condiciones de <i>Feargall</i>	Joven de buena familia y acostumbrado a la vida regalada de la corte.	El niño o inocente	Se caracteriza por requerir de un medio seguro y de la experiencia de ser amado y protegido. Se le concibe con la figura que trata de vivir siempre en el paraíso.

6.1.4 Cuarta unidad discursiva: Preparativos para el viaje.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Amor de <i>Fiongalla</i>	Inspira a <i>Feargall</i> a realizar el viaje.	La amante	En su nivel más elevado es sumamente comprometida con la pareja o con el objeto que ama, buscando siempre mantener la conexión con él.
Viaje	Búsqueda del mágico <i>curragh</i> que lo llevaría al encuentro de su felicidad.	La barca	Es el símbolo del viaje que representa, específicamente, la seguridad que favorece la travesía hacia las profundidades del inconsciente.
<i>Feargall</i>	Inspirado por el intenso amor de <i>Fiongalla</i> decidió arriesgarse en la aventura.	El buscador	Permanece fiel a sus convicciones profundas y tiene en mente siempre sus más altos deseos, dejando así la seguridad que el ego le ofrece.

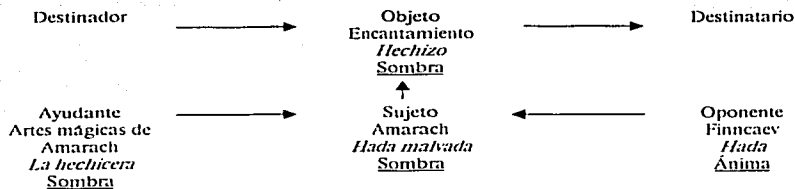
<i>Ayuda de Finncaev</i>	La benévola y poderosa <i>Finncaev</i> (Protectora del amor) le prometió a <i>Feargall</i> su ayuda incondicional en ese momento tan difícil y arriesgado.	El hada	Su cualidad más importante es la de representar a la intuición pura, al amor pleno, al erotismo elevado, que ayuda al héroe a conseguir el amor.
<i>Feargall</i>	El valiente príncipe emprendió sin más el viaje en busca del mágico <i>currigh</i> .	El buscador	Figura más desarrollada del ego por lo que tiende a expandir la conciencia más allá de sus límites.
"Ya no te amo" de <i>Fiongalla</i>	<i>Feargall</i> se dijo que la única frase que podría apartarlo de su empresa debería provenir de <i>Fiongalla</i> y sería un "Ya no te amo".	Sombra del buscador	Transforma sus cualidad positivas en otras de bajo desarrollo, volviéndose de esta manera en un ser vacío, sin convicciones por las cuales luchar.
<i>Amarach</i>	La consejera del clan <i>Ghurr</i> había unido sus rogativas a las de <i>Fiongalla</i> y su padre para que <i>Feargall</i> no emprendiera el viaje.	La sombra de la mujer sabia	Manda mensajes del inconsciente para impedir el ingreso al mundo interior.

6.1.5 Quinta unidad discursiva: Hechizo de Amarach. Diagrama 1



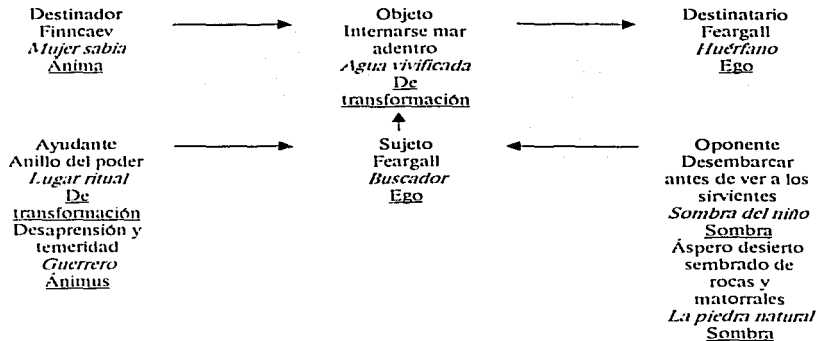
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Amarach</i>	Lo que nadie sabía, porque nadie tenía recuerdo de ello, es que la misma <i>Amarach</i> era quien había lanzado, siglos antes, el encantamiento sobre la familia.	El hada malvada	Esta figura aparece generalmente como el hada malvada que se venga por haber sido herida.
Encantamiento	Hechizo lanzado sobre la familia.	Hechizo	Transformación de los sucesos positivos en negativos impidiendo así la integración del sí mismo.
Familia	Hechizada por el encantamiento.	La víctima	Esta figura ahonda en el sufrimiento, ya que imaginándose sumergida en él se victimiza a sí mismo y expresa su miedo.

Diagrama 2



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Encantamiento	Hechizo sobre la familia de <i>Glaurr</i> .	Hechizo	Transformación de los sucesos positivos en negativos impidiendo así la integración del sí mismo.
<i>Amarach</i>	Buscaba preservar el encantamiento.	El hada malvada	Busca mantener su venganza por no haber sido invitada a la fiesta del castillo.
Artes mágicas de <i>Amarach</i>	Le permitían saber que el joven estaba protegido por la poderosa <i>banshee Finncaev</i> .	La Hechicera	Posee poderes extrasensoriales.
<i>Finncaev</i>	<i>Amarach</i> estaba seriamente preocupada porque sus hechizos y pocimas no sólo no surtieran el efecto buscado, sino que la <i>banshee</i> los volviera en contra de ella y provocara su destrucción.	El Hada	Su cualidad más importante es la de representar a la intuición pura, al amor pleno, al erotismo elevado, que ayuda al héroe a conseguir el amor y contrarresta así a las fuerzas que se le oponen.

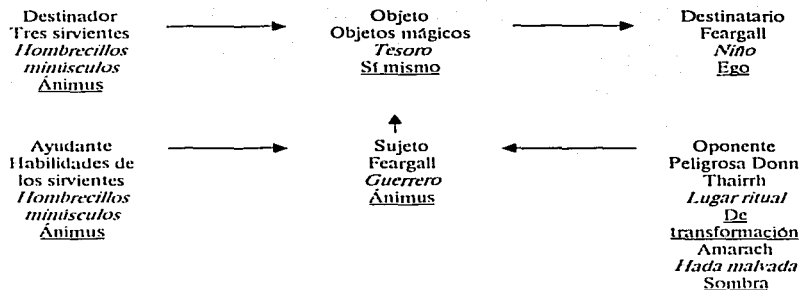
6.1.6 Sexta unidad discursiva: Inicio del viaje.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Finnaev</i>	Al penetrar en el anillo del poder, <i>Feargall</i> se encontró con su amiga y protectora <i>Finnaev</i> , quien le dirigió unas instrucciones muy precisas.	La mujer sabia	Manda mensajes del inconsciente para ingresar al mundo interior.
Internarse mar adentro	"Cuando llegues al <i>cutragh</i> y subas al él, sal rápidamente a los límites del lago, internate en mar abierto y quédate ahí hasta que la noche haya caído sobre la tierra".	Agua vivificada	Representa la fluidez, la actividad y el despertar del inconsciente.
<i>Feargall</i>	Tuvo una repentina sensación de temor, y aquella impresión se intensificó por la aparición de una alta y estevada figura hasta que comprendió que se trataba de su amiga y protectora <i>Finnaev</i> .	El huérfano	Representa la figura lanzada hacia las profundidades externas o internas, hacia lo desconocido en donde confluye tanto con presencias benignas como malignas.

Anillo del poder	Círculo de enormes piedras, dispuestas de tal forma que delataban que habían sido colocadas intencionalmente por algún alto hechicero, a fin de celebrar en el los más altos ritos. En él, <i>Finnavev</i> golpeo con su varita de <i>serbal</i> una de las piedras del anillo de poder y ésta se hizo pedazos, apareciendo así sus tres ayudantes.	El Lugar ritual	En donde se prepara al individuo para lograr el equilibrio entre varios aspectos de su personalidad, por medio de despertar al inconsciente, con el objeto de hacerse dueño de uno mismo y así emprender el recorrido que finaliza con el ascenso del yo.
Desaprensión y temeridad de <i>Feargall</i>	"Has emprendido quizá con demasiada desaprensión y temeridad una empresa muy peligrosa"	El guerrero	Se caracteriza por su gran disciplina y acertividad para pelear. Es fuerte, valiente y hábil.
<i>Feargall</i>	Inicia su viaje una mañana antes del amanecer, para lo cual descendió de las alturas montañosas en que de hallaba emplazado el <i>brugh</i> de su futuro suegro hasta llegar al anillo de poder.	El buscador	Figura más desarrollada del ego por lo que tiende a expandir la conciencia más allá de sus límites.
Desembarcar antes de lo previsto	"Si vuelves y desembarcas antes de ver en la orilla a mis tres fieles servidores, ni yo misma podré salvarte de una muerte segura".	Sombra del niño o inocente	Es desconfiado, conformista, desleal y posee una gran tendencia a negar sus propias debilidades, por lo tanto, las propias responsabilidades, buscando así ser rescatada por los demás.
Aspero desierto	Sembrado de rocas y matorrales.	La Piedra Natural	Representación del inconsciente dormido o pasivo.

6.1.7 Séptima unidad discursiva: Presentación de los sirvientes.

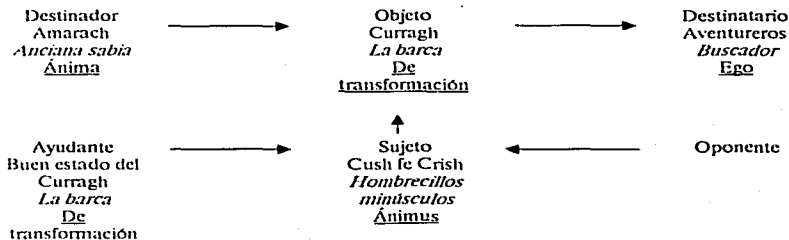


NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Sirvientes	Uno por uno se inclinaron ante el joven y le preguntaron qué deseaba de ellos.	Hombrecillos minúsculos	Son poseedores de un gran poder que ponen al servicio del héroe.
Objetos mágicos	El <i>crav culhann</i> , el <i>louis buj</i> y las bayas de <i>uhar</i> que se encuentran en el lejano Anillo del Poder.	El Tesoro	Representa a la unidad integrada, cuya posesión conlleva a la unificación de la personalidad.
<i>Feargall</i>	"En realidad ignoro que podrían hacer para ayudarme. Sólo sé que debo encontraros en la costa, a la hora de ponerse el sol del día de mañana, y pediros que me traigáis los objetos mágicos".	El niño o inocente	Se caracteriza por su lucha constante por adquirir seguridad, en cuya virtud requiere un medio seguro y la experiencia de ser amado y protegido.
Habilidades de los sirvientes	" <i>Fir na Saghaidh</i> tiene una puntería endiablada con su arco y sus flechas. <i>Fir na Mulla Headha</i> puede ver a través de la tierra, las montañas y los muros, y lanzar tempestades desde su boca y yo. <i>Cush fe Crish</i> , me veo obligado a mantener un pie sujeto por mi mano.	Hombrecillos minúsculos	Son poseedores de un gran poder que ponen al servicio del héroe.

	porque de lo contrario correría tan ligero que sobrepasaría mi objetivo".		
<i>Feargall</i>	"¡A fe mía que será una dura tarea la que os espera, noble caballero, tratando de derrotar a la poderosa <i>Amarach!</i> ".	Guerrero	Se caracteriza por la constante lucha para obtener logros, especialmente para consolidar la identidad que ha escogido y por el bien de los demás.
<i>Amarach</i>	"Si al acercarte a la ribera a la hora del crepúsculo, la bruja maligna sube a la barca, o tocas tierra antes de vernos a nosotros, estarás perdido, y también se habrán tornado inútiles nuestros servicios".	Hada malvada	Busca mantener su venganza por no haber sido invitada a la fiesta del castillo.
<i>Donn Fairrh</i>	Peligroso lugar donde se encuentra el Anillo del Poder.	Lugar ritual	En donde se prepara al individuo para lograr el equilibrio entre varios aspectos de su personalidad, por medio de despertar al inconsciente, con el objeto de hacerse dueño de uno mismo y así emprender el recorrido que finaliza con el ascenso del yo.

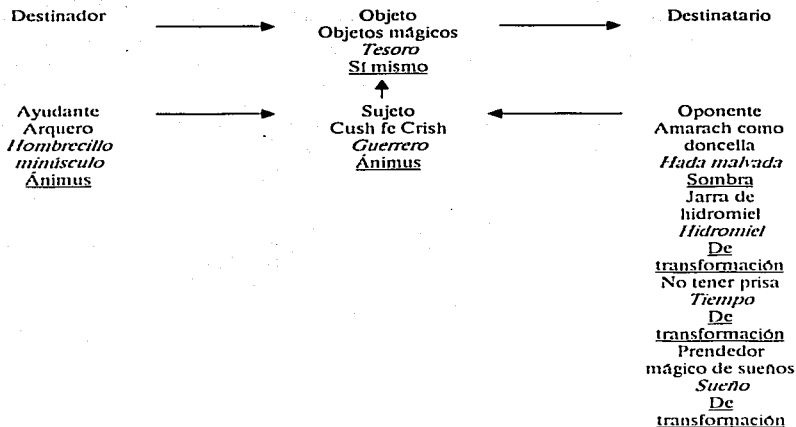
6.1.8 Octava unidad discursiva: En busca del *curragh*.

Diagrama 1



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Amarach</i>	Se veía obligada, por su propio <i>geis</i> contra el clan <i>Glauri</i> , a mantener el <i>curragh</i> para el que quisiera intentar la empresa.	Anciana sabia	Proporciona al héroe los medios mágicos necesarios para emprender la aventura.
<i>Curragh</i>	Protegido por el bosque de robles se encontraba el <i>curragh</i> que llevaría a los aventureros a <i>Don Thairth</i> .	La Barca	Es el símbolo del viaje que representa, específicamente, la seguridad que favorece la travesía hacia las profundidades del inconsciente.
Buen estado del <i>curragh</i>	<i>Amarach</i> lo mantenía en buen estado.	La Barca	Es el símbolo del viaje que representa, específicamente, la seguridad que favorece la travesía hacia las profundidades del inconsciente.
<i>Cush fe Crish</i>	"Me daré prisa en adelantarme a vosotros hasta llegar a la Frontera con <i>Hy' Connail</i> (<i>Donegal</i>) donde se encuentra el <i>curragh</i> ".	Hombrecillos minúsculos	Son poseedores de un gran poder que ponen al servicio del héroe.

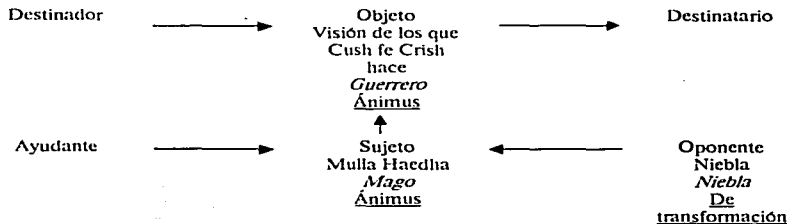
Diagrama 2



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Implementos mágicos	Objetos mágicos buscados para <i>Feargall</i> .	El Tesoro	Representa a la unidad integrada, cuya posesión conlleva a la unificación de la personalidad.
Arquero	Fir el arquero colocó una flecha en su arco, lo tensó y los disparó, y el <i>brion</i> salió disparado de la cabellera de <i>Cush</i> , quedando tirado a sus pies, ya sin causarle el menor efecto.	Hombrecillos minúsculos	Son poseedores de un gran poder que ponen al servicio del héroe.
<i>Cush fe Crish</i>	"Necesito tu barca para un largo viaje a la <i>Donn Thairrh</i> , a fin de traer los implementos mágicos para <i>Feargall</i> , hijo de <i>Cicall</i> ."	El guerrero	Se caracteriza por la constante lucha para obtener logros, especialmente para consolidar la identidad que ha escogido y por el bien de los demás.
<i>Amarach</i>	En la proa de braca se encontraba sentada una joven de apariencia recatada	El Hada malvada	Mujer bella y seductora del bosque que con su magia encanta a los seres para usarlos en sus planes

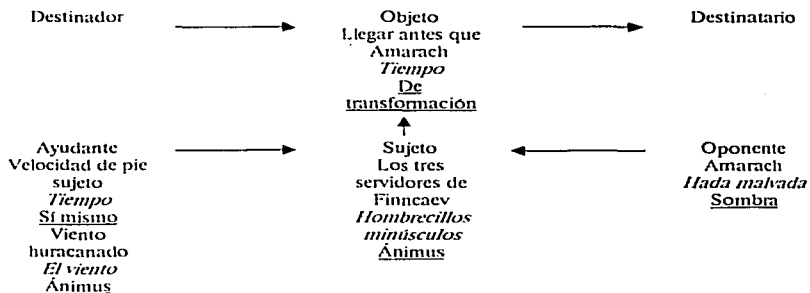
	y hermosa, que no era otra que la pérdida <i>Amarach</i> , caracterizada como una doncella.		maléficos.
Jarra de hidromiel	Subyugado por la poción mágica, a <i>Cush</i> se le escapó el pie que sujetaba con su mano derecha y cayó al fondo de la barca, quedando tendido inmóvil e indefenso.	Hidromiel	Representa la bebida de la inmortalidad de los Dioses, sin embargo, en su aspecto negativo conduce al olvido.
No tener prisa	"No tengo prisa alguna, pues debo esperar a mis dos ayudantes, así que puedo sentarme aquí y conversar contigo durante una hora, dueña de mi corazón".	Tiempo	Representa el proceso del desenvolvimiento del Self o Sí mismo momento a momento.
Prendedor mágico de los sueños	Aprovechando su desmayo, la traicionera bruja extrajo de sus cabellos el <i>brion suan or</i> y lo prendió en el grueso y ensortijado pelo de <i>Cush</i> , logrando con ello que, mientras el broche estuviera allí, cualquier esfuerzo por despertar al duende resultara infructuoso.	El sueño	En el plano espiritual el sueño representa al alma que no ha despertado, es decir, tiene la connotación del letargo producido por un encantamiento o hechizo del que el héroe o la princesa tiene que despertar, es decir, representa el peso excesivo del inconsciente que paraliza al individuo.

6.1.9 Novena unidad discursiva: Cush fe Crish va por los objetos mágicos.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Visión de los que <i>Cush fe Crish</i> hace.	Se interna en un <i>firth</i> brumoso y agitado, pero ya ha logrado amarrar su barca y se interna tierra adentro.	El Guerrero	Se caracteriza por su gran disciplina y acertividad para pelear. Es fuerte, valiente y hábil.
<i>Mulla Headha</i>	En respuesta a una muda pregunta de <i>Fir na Saghaidh. Mulla Haedha</i> colocó una mano contra su entrecejo y exclamó: "Más allá del <i>curragh</i> puedo ver una espesa niebla, que poco a poco se transforma en una tierra de rocas y bosque, y valles oscuros y poco acogedores..."	El mago	Posee poderes extrasensoriales, tales como la visión a grandes distancias.
Niebla	"La niebla es muy densa en la <i>Down Thairrh</i> , pero aún así puedo ver la barca deslizándose".	Niebla	Representa la transición entre dos estados, generalmente el paso de lo consciente a lo inconsciente.

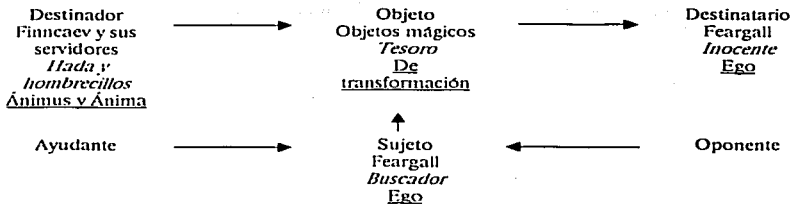
6.1.10 Décima unidad discursiva: Fin de Amarach.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Llegar antes que <i>Amarach</i> .	Y así reiniciaron la marcha, dejando atrás el viento, hasta acercarse a la bruja	Tiempo	Representa el proceso del desenvolvimiento del Self o Sí mismo momento a momento.

	<i>Amarach</i> , que deslizaba montada en una rama de <i>serbal</i> .		
Tres sirvientes.	"Nuestra tarea aún no está cumplida. Tú, <i>Sagbaidh</i> , y tú, <i>Mulla Haedha</i> , subios sobre mis espaldas, y yo os llevaré rápido como el viento a la costa de <i>Lough Folley</i> , donde debamos encontrarnos con <i>Feargall</i> ".	Hombrecillos minúsculos.	Son poseedores de un gran poder que ponen al servicio del héroe.
Velocidad de <i>Cush fe Crish</i> y Viento huracanado	<i>Amarach</i> , sintiéndose perseguida redobló la velocidad, pero Pie sujeto aún no había dado de sí todo lo que podía y la alcanzó fácilmente, permitiendo que <i>Fir na Mulla Haedha</i> , al que llevaba sobre sus espaldas, se volviera y soltara por su boca un viento huracanado, tan potente que desarraigó los robles del costado del camino y proyectó a la bruja por el aire, a tanta distancia que eliminó toda posibilidad ulterior de que ofreciera lucha.	Tiempo El viento	Representa el proceso del desenvolvimiento del Self o Sí mismo momento a momento. El viento druídico es un aspecto del poder de los druidas sobre los elementos. Está estrechamente emparentado con el aliento o el soplo, símbolo natural del espíritu.
<i>Amarach</i>	"La poderosa <i>Amarach</i> se está dando prisa para llegar al sur, y si llega al <i>Rinkán Barah</i> antes que nosotros, inducirá a <i>Feargall</i> a desembarcar, y entonces éste quedará a su merced".	El hada malvada	Mujer bella y seductora del bosque que con su magia encanta a los seres para usarlos en sus planes maléficos.

6.1.11 Undécima unidad discursiva: Encuentro con Feargall.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Finncaev</i> y sus servidores	Una sonrisa de satisfacción por el deber cumplido suavizó los horribles rostros de los duendes, y mientras el joven los miraba asombrado, las figuras de los cuatro se fueron difuminando, hasta perderse definitivamente en la niebla.	El Hada y los hombres minúsculos	El hada: Su cualidad más importante es la de representar a la intuición pura, al amor pleno, al erotismo elevado, que ayuda al héroe a conseguir el amor. Los hombrecillos minúsculos: Son poseedores de un gran poder que ponen al servicio del héroe.
Objetos mágicos	Los tres objetos mágicos que los servidores de <i>Finncaev</i> hablan recogido para <i>Feargall</i> .	El Tesoro	Representa a la unidad integrada, cuya posesión conlleva a la unificación de la personalidad.
<i>Feargall</i>	<i>Feargall</i> le expresaba fervorosamente su gratitud.	El inocente o niño	Se caracteriza por su lucha constante por adquirir seguridad, en cuya virtud requiere un medio seguro y la experiencia de ser amado y protegido.
<i>Feargall</i>	Remó rápidamente para que <i>Finncaev</i> pusiera en sus manos los objetos.	El buscador	Se caracteriza por su autonomía y compromiso, teniendo como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.

6.1.12 Duodécima unidad discursiva: Entrega de objetos mágicos.



Actores	NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica	
<i>Feargall</i>	Fue conducido en andas hasta el fuerte.	Héroe guerrero	El héroe en la tercera etapa se caracteriza por la justificación del viaje, ya que ésta es la que le da sentido a su aventura. Es en este ciclo donde el héroe renuncia a todos los beneficios de su triunfo para volver al mundo de los mortales para compartir lo obtenido.	
Trofeos mágicos	Los trofeos mágicos fueron colgados en las paredes del salón principal.	Tesoro	Representa a la unidad integrada, cuya posesión conlleva a la unificación de la personalidad.	
Salón principal de castillo	Los objetos mágicos fueron colocados en las paredes del salón principal del castillo.	Castillo	Representa la seguridad que alberga un poder misterioso e inaccesible, ya que está rodeado de la protección de la trascendencia espiritual	

6.1.13 Decimotercera unidad discursiva: Boda.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Boda	Su rápida y fastuosa boda no fue perturbada por el temor a la bruja, ni a sus sortilegios y sopladros encantamientos.	El matrimonio	Representa la búsqueda de la unión de lo femenino y lo masculino, por lo que implica la búsqueda de unión de la dualidad que fragmenta la realidad.
Amantes	El encuentro de los amantes no fue perturbado.	El y la amante	En su nivel más elevado es sumamente comprometido/a con la pareja o con el objeto que ama, buscando siempre mantener la conexión con él.

6.2 Cormac Mcart en el Reino de la Magia

Cormac, quien fue uno de los más grandes reyes que tuvo *Eriú*, un día salió de cacería y en el camino se encontró a un joven aldeano que llevaba en su mano una rama de manzano, de cuyos tallos flexibles y semicubiertos por las lozanas hojas verdes, pendían siete manzanas de brillante color rojo. Al rey le llamó la atención y le preguntó qué era esa rama que llevaba. El aldeano le contó que era una rama mágica (del hada-diosa *Rhiannon*) que tenía el poder de quitar todo padecimiento, dolor o angustia cuando es agitada frente a alguien. *Cormac* se interesó en comprarla, pero el joven no estaba interesado por el dinero, sin embargo, se la daría al rey a cambio por lo que él le pidiera. El rey le dio su palabra y entonces el aldeano le pidió a cambio a su esposa, a su hija y a su hijo. El monarca entregó a su familia y para desaparecer el dolor de la separación agitó la varita frente a ellos.

Comarc Macart, si bien no sentía dolor por su soledad, jamás pudo olvidar del todo a su familia, y al cumplirse un año decidió ir en busca de ellos.

Mandó preparar su caballo y salió rumbo al norte, pero tan pronto hubo recorrido un corto trecho, una extraña niebla oscura se condensó a su alrededor, al poco tiempo la bruma desapareció y *Cormac* se encontraba cabalgando por una hermosa pradera.

Ahí vio cosas que no se podía explicar, por lo que buscó quien le explicara esos sucesos. Más adelante encontró a una pareja de edad madura trabajando en su jardín, quienes lo invitaron a pasar la noche en su morada.

La pareja le pidió que hiciera la cena, pero el nunca había preparado algo. Entonces el hombre le dijo que él le enseñaría: "primero parte el leño y el

cerdo en cuatro partes iguales, después coloca cada trozo de madera debajo de cada porción de cerdo y cuéntenos una historia; si esta es verdadera, cuando hayas terminado, la carne estará perfectamente asada".

Cormac sugirió que el hombre comenzara con la primera historia, después su esposa y finalmente él. Así los aldeanos le contaron historias increíbles pero ciertas por que la carne se coció. El rey les contó por qué se encontraba en ese lugar y entonces la carne quedó asada. Cuando *Cormac* hubo terminado el hombre le dijo entonces: "tú eres *Cormac*, rey de toda *Erit*". "Sí contestó *Cormac*". Triste *Cormac* confesó que nunca había cenado sólo en compañía de dos personas, entonces la mujer le preguntó si le gustaría la compañía de tres personas más y *Cormac* respondió afirmativamente. Como por arte de magia se abrió la puerta y entraron sus hijos y su esposa quienes se lanzaron a los brazos de *Cormac*.

A continuación, *Mannawydan Ab Llyr*, que no era otro que el hombre de la casa, le contó que el fue quien hace un año se había llevado a su familia y le había dado la rama con la que tanto bien le había hecho a su pueblo.

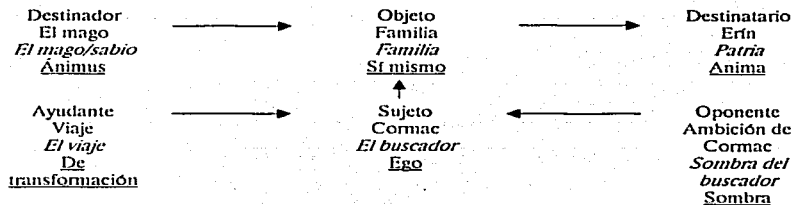
Cormac le pidió a *Mannawydan*, si le podía explicar lo que había visto en el camino. *Mannawydan* comenzó con gusto: "Los trabajadores que techan la casa con plumas y que cuando acaban el viento las vuelve a tumbar, simbolizan a las personas que se lanzan a la aventura en busca de riqueza y poder, y cuando regresan, vencidos, encuentran sus casas vacías y desnudas por lo que ya no logran restaurarlas jamás. El joven hachero que en cuanto acaba de cortar un árbol y lo echa a la lumbre inmediatamente se quema, representa a aquellos que trabajan para terceros; realizan esfuerzos agotadores, pero ellos nunca reciben el calor de las llamas. Las tres cabezas

¹ Irlanda.

sobre los pozos encarnan las tres clases de hombres: la primera cabeza que a la que le llega un chorro de agua pero de ella salen dos representa a los hombres que entregan con generosidad cuando reciben algo; la segunda cabeza a la que no le llega chorro alguno de agua pero de ella salen tres simboliza a los hombres que entregan con más generosidad aún, aunque no reciban nada, y la tercera cabeza a la que le llegan dos chorros de agua pero de ella sólo sale uno representa a los hombres que reciben mucho pero entregan mucho menos. Estos son los peores de los tres *Cormac* y debes desterrarlos de tu reino".

Al final el hombre le ofreció dos regalos mágicos al rey para que pudiera ser el rey justo y generoso que Erín se merecía. El primero, era un mantel que podía aparecer la comida que se le pidiera al instante; el segundo era una copa, que satisfacía el deseo de cualquier bebida, pero además si se decía una mentira frente a ella, la copa se rompía y se volvía a unir cuando se decía una afirmación cierta. Una vez presentados los objetos la familia se fue a dormir y a la mañana siguiente se encontraban ya en su castillo de Tara. Con los objetos mágicos *Cormac* se volvió el monarca más admirado y querido de Erín.

Diagrama general.



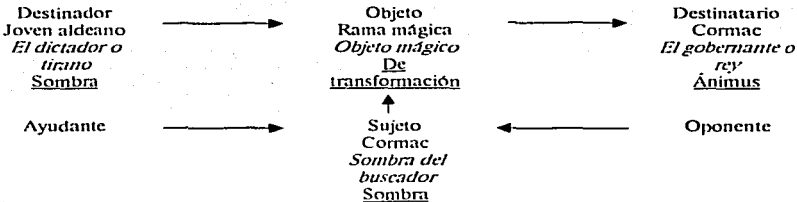
6.2.1 Primera unidad discursiva: La rama mágica.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Diosa	"La misma Diosa me la obsequió, como pago por haber herrado su caballo".	El hada	Hada irlandesa que simboliza la magia y los poderes paranormales de la mente, y la manzana o rama que ella entrega, tienen cualidades maravillosas.
Rama mágica	"Es una rama mágica de uno de los manzanos del hada-diosa <i>Rhiannon</i> ".	Objetos mágicos	Simboliza la transformación de las verdades inferiores en superiores.
Aldeano	La Diosa le obsequió la rama, por su ayuda.	El bienhechor	Se distingue por el amor, la compasión y la generosidad hacia los seres que le rodean, ya que trabaja siempre para su beneficio.

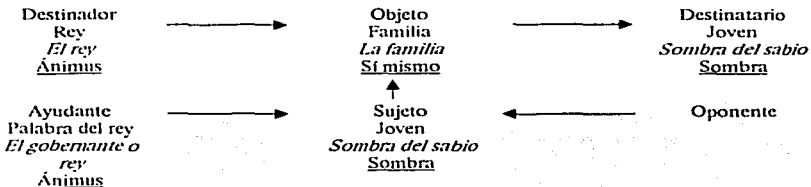
6.2.2 Segunda unidad discursiva: Adquisición de la vara mágica.

Diagrama 1



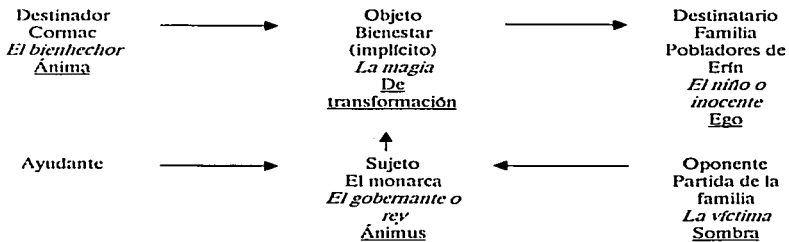
Actores	NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica	
Joven aldeano	"Si te la entrego me darías a cambio lo que te pida"	Dictador o tirano	Es controlador, manipulador y calculador.	
Rama mágica	"Ninguna persona en el mundo puede sentir angustia o dolor cuando la rama se agita para él".	La magia	Simboliza la transformación de las verdades inferiores en superiores.	
Cormac	El rey le dio su palabra que sí lo haría y entonces el joven le entregó la rama.	Gobernante o rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico uno próspero y armonioso.	
Cormac	"¿La venderías?"	Sombra del buscador	Personaje obsesivo y ambicioso.	

Diagrama 2



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Rey	El monarca sintió que su pecho se desgarraba ante el dolor de haber entregado a su familia.	La víctima	Esta figura ahonda en el sufrimiento, ya que imaginándose sumergida en él se victimiza a sí mismo y expresa su miedo
Familia	Esposa, hijo e hija.	Familia	Representa un cuadro de amor, felicidad y unidad.
Joven	La familia se marchó con el joven rumbo al norte, desapareciendo en poco tiempo sin dejar rastros.	Sombra del sabio	Es soberbio y malvado, no tiene compasión por los demás, por que sólo ve por sus propios intereses.
Palabra del rey	Pero había comprometido su palabra de rey y no podía dejar de cumplirla.	Gobernante o rey	Es responsable y competente para lograr de un reino armonioso.
Joven	...Pidiéndole a cambio a su esposa, a su hija y a su hijo.	Sombra del sabio	Es soberbio y malvado, no tiene compasión por los demás, por que sólo le interesan sus propios intereses.

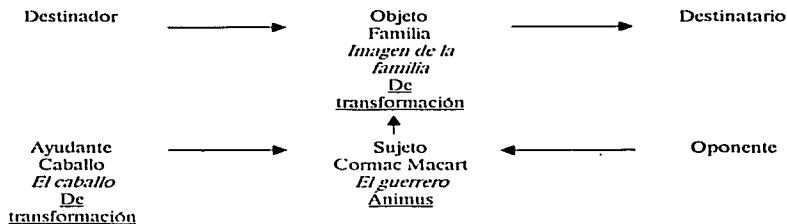
Diagrama 3



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Cormac</i>	Pero luego agitó la rama delante de su familia ...	El bienhechor	Se distingue por el amor, la compasión y la generosidad hacia los seres que le rodean, ya que trabaja siempre para su beneficio.
Bienestar	Cuando escucharon su dulce música olvidaron sus angustias.	La magia	Simboliza la transformación de las verdades inferiores en superiores.

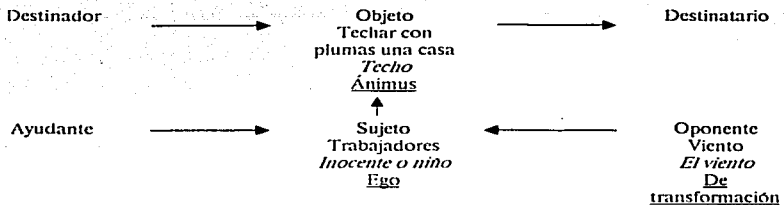
Familia	...y ellos olvidaron toda sus angustias y preocupaciones.	El niño o inocente	Figura arquetípica que vive en el paraíso, es decir en la ilusión de perfección seguridad y pureza.
Pobladores de <i>Etna</i>	Cuando <i>Cormac</i> agitó la rama frente a ellos la aflicción y la congoja abandonaron rápidamente sus corazones.	El niño o inocente	Figura arquetípica que vive en el paraíso, es decir en la ilusión de perfección seguridad y pureza.
Monarca	<i>Cormac</i> agitó la rama frente a ellos.	Gobernante o rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico uno próspero y armonioso.
Partida de la familia	Sintió que su pecho se desgarraba ante el dolor.	La víctima	Esta figura abunda en el sufrimiento, ya que imaginándose sumergida en él se victimiza a sí mismo y expresa su miedo

6.2.3 Tercera unidad discursiva: Preparación para el viaje.



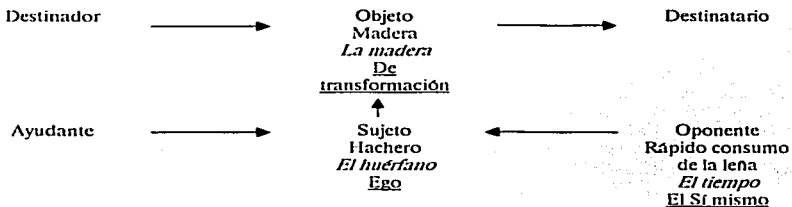
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Familia	<i>Cormac</i> , si bien no sentía dolor por su soledad, jamás pudo olvidar del todo a su familia.	La imagen familiar	La imagen familiar apoya el ideal de individuación como meta del desarrollo personal.
<i>Cormac</i>	"Hoy es el aniversario de la marcha de mi esposa y mis hijos. Voy a seguir sus pasos con el mismo rumbo que tomaron".	El guerrero	Se caracteriza por la constante lucha para obtener logros, buscando en este caso su familia.
Caballo	A continuación hizo preparar su caballo y se alejó del castillo.	El caballo	Símbolo del inconsciente o de la psique no humana.

6.2.4 Cuarta unidad discursiva: Techar la casa.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Techar con plumas	El material con que estaban tratando de hacerlo eran plumas de aves exóticas.	Techar	El techo es la cabeza y el espíritu, es el control de la conciencia.
Trabajadores	Se encontraba un numeroso grupo de trabajadores tratando de techar una casa.	El inocente o niño	Se caracteriza por su lucha constante por adquirir seguridad, en cuya virtud requiere un medio seguro.
Viento	Tan pronto como una de las alas del techo estaba concluida y los hombres se dirigían a recoger más plumas, se levantaba un fuerte viento que devolvía las que ya habían sido colocadas a sus sacos originales.	El viento	El viento druídico es un aspecto del poder de los druidas sobre los elementos. Está estrechamente emparentado con el aliento o el soplo, símbolo natural del espíritu

6.2.5 Quinta unidad discursiva: Hachero.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquétipica	Característica
Arboles para fuego	Arboles para encender un fuego.	Madera	La madera representa la integridad del estado primitivo y brinda cobijo desde el nacimiento hasta la muerte.
Hachero	Joven hachero que talaba árboles para encender un fuego.	El huérfano	Figura arquetípica que busca obtener seguridad y amor.
Rápido consumo de leña	Pero tan pronto como derribaba uno, el otro ya había sido consumido por las llamas.	El tiempo	Representa el proceso del desenvolvimiento del Self momento a momento.

6.2.6 Sexta unidad discursiva: Fuente.

Diagrama 1



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquétipica	Característica
Manantial	Fresco arroyuelo que terminaba en una gran fuente.	El manantial	Símbolo de vida e inmortalidad.
Agua	Era recogida por la artesa.	Agua vivificada	Representa la fluidez, la actividad y el despertar del inconsciente.
Artesa	Había una inmensa artesa que recogía el agua de un limpio manantial...	El pozo	Símbolo de la abundancia de la vida.

Diagrama 2



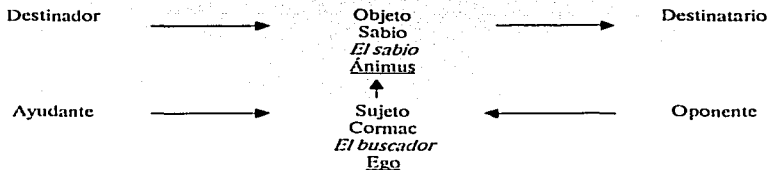
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Artesa	Apoiada sobre las tres cabezas, había una inmensa artesa.	El pozo	Símbolo de la abundancia de la vida.
Agua	... rebosaba para caer sobre las gárgolas.	Agua vivificada	Representa la fluidez, la actividad y el despertar del inconsciente.
Gárgola 1	La primera cabeza recibía en su boca abierta un chorro de agua procedente de la artesa, y de ellas surgían dos, que iban a caer al pozo correspondiente.	La cabeza	Simboliza el principio activo por lo que incluye el poder de gobernar, dirigir, ordenar y esclarecer.
Gárgola 2	La segunda gárgola recibía, a su vez, dos chorros, mientras que sólo uno surgía de su boca.	La cabeza	Simboliza el principio activo por lo que incluye el poder de gobernar, dirigir, ordenar y esclarecer.

Diagrama 3



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Cabezas	La primera cabeza recibía en su boca abierta un chorro de agua procedente de la artesa. La segunda gárgola recibía, a su vez, dos chorros. Finalmente la tercera cabeza no recibía aporte alguno.	La cabeza	Simboliza el principio activo por lo que incluye el poder de gobernar, dirigir, ordenar y esclarecer.
Agua	... rebosaba para caer sobre las gárgolas.	Agua vivificada	Representa la fluidez, la actividad y el despertar del inconsciente.
Los pozos	De la primera cabeza surgían dos chorros que iban a caer al pozo correspondiente. De la segunda cabeza sólo un chorro surgía de su boca. De la tercera cabeza surgían tres chorros de agua.	El pozo	Símbolo de la abundancia de la vida.

6.2.7 Séptima unidad discursiva: Explicación de los sucesos.



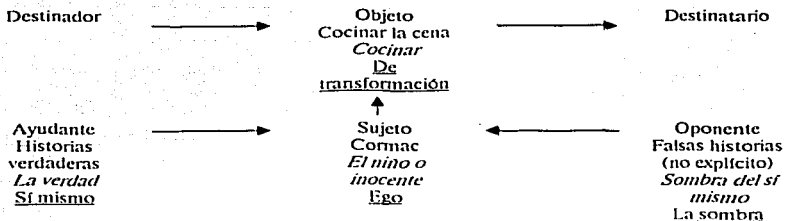
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Explicación	"Si no lo logro, buscaré a alguien que me lo explique".	Sabio	Representa la sabiduría que conduce al pleno entendimiento de todos los fenómenos.
<i>Cormac</i>	"Me quedaré un rato observando esta fuente, a ver si puedo descifrar su significado".	El buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.

6.2.8 Octava unidad discursiva: Invitación a cenar y a pasar la noche.



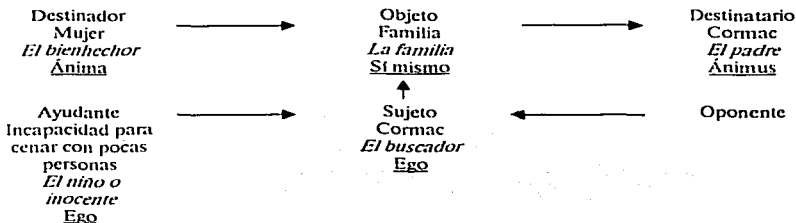
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Pareja	...trabajaba una pareja de edad madura, ambos altos de noble postura, vestidos con ropas de variados colores, aunque elegantes y de fina confección.	El bienhechor	Se distingue por la compasión, el amor y la generosidad hacia los seres que le rodean, ya que siempre trabaja para su beneficio.
Invitación	Los dos se acercaron al rey y lo saludaron amablemente, invitándolo luego a pasar la noche en su morada.	La protección	Medio seguro para emprender el desarrollo.
<i>Cormac</i> el rey	Fue invitado a pasar la noche.	El niño o inocente	Se caracteriza por su lucha constante en adquirir seguridad.

6.2.9 Novena unidad discursiva: Cena.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Cocinar la cena <i>Cornac</i>	"¿Podrías hacernos el favor de cocinarla tú mismo?" "Es que no se cómo hacerlo".	Cocinar El niño o inocente	Transformación psíquica de evolución interior. Se caracteriza por la necesidad de un medio seguro y de la experiencia de ser protegido y amado.
Historias verdaderas	Al contar una historia verdadera la carne se cocina.	La verdad	Entendimiento pleno de todos los fenómenos.
Falsas historias	Si la historia es falsa, la carne quedará cruda.	Mentira	Distorsión de los fenómenos tal cual son.

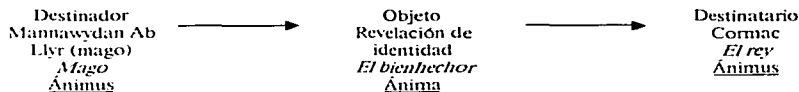
6.2.10 Décima unidad discursiva: Reencuentro con la familia.



Actores	NARRACIÓN	FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Mujer	"¿Te sentirías mejor si hubieran tres personas más a la mesa?"	El bienhechor	Se distingue por el amor, la compasión y la generosidad hacia los seres que le rodean.
Familia	Al pronunciar estas palabras, como por arte de magia se abrió la puerta del frente y por ellas entraron la esposa y los hijos.	La familia	Representa un cuadro de amor, felicidad y unidad.
<i>Cormac</i>	Inmediatamente se lanzaron a sus brazos, demostrándole que ellos tampoco se habían olvidado de él.	El padre	El padre es el que transmite los valores espirituales.
Incapacidad para cenar con pocas personas.	"Es que nunca he cenado en compañía de sólo dos personas".	El niño o inocente	Se caracteriza por requerir de un medio seguro y de la experiencia de ser amado y protegido.
<i>Cormac</i>	"Sería perfecto si esas tres personas fueran mis seres más queridos".	El buscador	Permanece fiel a sus convicciones profundas y tiene en mente siempre sus más altos deseos, dejando así la seguridad que el ego estrecho le ofrece.

6.2.11 Undécima unidad discursiva: Revelación de identidad.

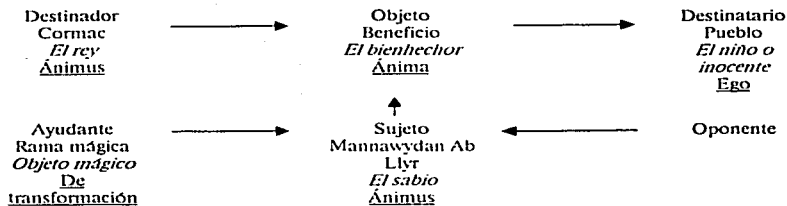
Diagrama 1



Actores	NARRACIÓN	FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Mannawydan Ab Llyr</i>	A continuación, <i>Mannawydan Ab Llyr</i> , que no era más que el dueño de la casa, recobró su verdadera apariencia.	Mago	Simboliza la transformación de verdades inferiores en superiores a través de la magia. Es capaz de alinear su propio Sí mismo con el cosmos.
Revelación de identidad	"Yo fui quien, cambiando mi apariencia, se llevó a tu familia y te dio la rama de manzano, con la que tanto beneficio pudiste ofrecer a tu pueblo".	El bienhechor	Se distingue por el amor, la compasión y la generosidad hacia los seres que le rodean.

<i>Cormac</i>	Le fue revelada la identidad del mago.	El rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico uno próspero y armonioso.
---------------	----------------------------------------	--------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

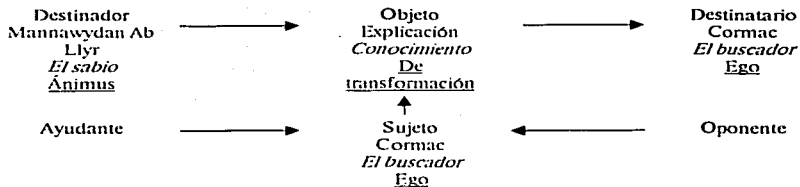
Diagrama 2



Actores	NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica	
<i>Cormac</i>	Rey de <i>Eryn</i> .	El rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico uno próspero y armonioso.	
Beneficio	<i>Cormac</i> ofreció beneficio a su pueblo.	Bienhechor	Se distingue por el amor, la compasión y la generosidad hacia los seres que le rodean.	
Pueblo	Toda <i>Eryn</i> .	El inocente	Requiere de un medio seguro para desarrollar sus potencialidades.	
Rama mágica	Con la rama de manzano.	Objeto mágico	Representa la transformación de las verdades o situaciones inferiores en superiores.	
<i>Mannawlydan Ab Llyr</i>	"Considero que esto bien puede valer un año de permanecer alejado de su familia".	El sabio	Tiene el conocimiento de los caminos que conducen a la meta y por lo tanto se los señala al héroe.	

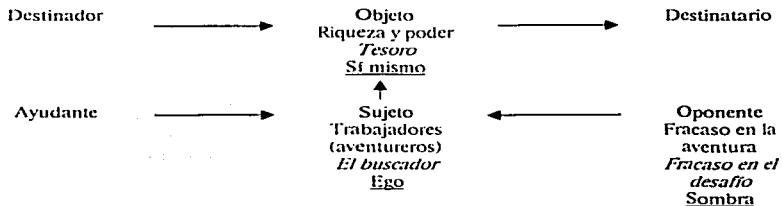
6.2.12 Duodécima unidad discursiva: Explicación de los sucesos.

Diagrama 1 (general)



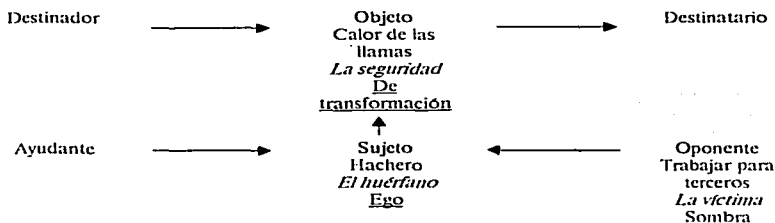
Actores	NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones		Imagen Arquetípica	Característica
<i>Mannawydan Ab Llyr</i>	"Sin duda que puedo, lo haré mientras comes".		El sabio	Representa la sabiduría que conduce al pleno entendimiento de la verdad de todos los fenómenos.
Explicación	Le explicó lo que había visto.		Conocimiento	Sabiduría que conduce al entendimiento de los fenómenos.
<i>Cormac</i>	Escuchó atentamente la explicación.		El buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.
<i>Cormac</i>	"¿Podrás explicarme las tres extrañas cosas que he visto en mi camino hacia aquí?".		El buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.

Diagrama 2 (historia el techo)



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Riqueza y poder	Buscados por los aventureros.	Tesoro	Representa la unidad integrada, cuya posesión conlleva a la unificación de la personalidad.
Trabajadores	Simbolizan a la gente que se lanzan a la aventura, recorriendo el mundo en busca de riqueza y poder.	El buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.
Fracaso en la aventura	Cuando regresan, vencidos, encuentran que sus casas están vacías y desnudas y ya no logran restaurarlas jamás.	Sombra del desafío supremo	Este puede ser el fracaso de matar al dragón, robar algún bien o rescatar a la princesa, por lo que no se obtienen las grandes recompensas. Entre ellas figuran el matrimonio sagrado o la propia conversión en dios.

Diagrama 3 (historia del hachero)



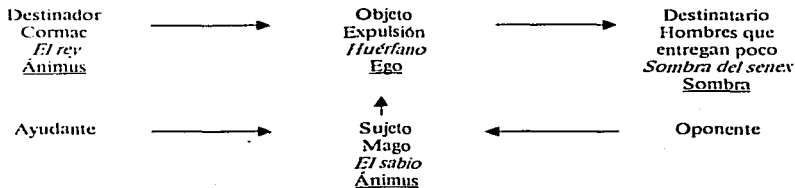
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Calor de las llamas	Nunca es recibido por los que trabajan por él.	Seguridad de vida.	Simboliza el centro de vida mantenida y propagada, representando así su seguridad.
Hachero	Representa a aquellos que trabajan para terceros, realizan esfuerzos agotadores pero nunca reciben el calor de las llamas.	El huérfano	Busca obtener seguridad, sin contar con la experiencia de ser amado y protegido, por lo que se muestra herido, traicionado y abandonado.
Trabajar para terceros	Nunca se obtiene el beneficio para el cual se trabaja.	La víctima	Figura que al ser abusada por los demás ahonda en el sufrimiento por lo que se victimiza a sí mismo.

Diagrama 4 (historia de la fuente)



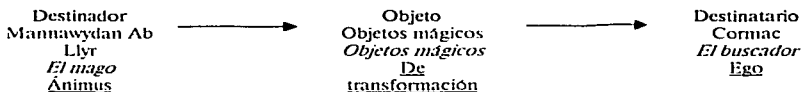
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Cabezas	Las tres cabezas sobre los pozos encarnan a las tres clases de hombres: Los que entregan con generosidad cuando reciben algo; los que entregan con más generosidad aunque no reciban nada, y los que reciben mucho pero entregan mucho menos.	La cabeza	Simboliza el principio activo por lo que incluye el poder de gobernar, dirigir, ordenar y esclarecer.
Agua	El agua representa la generosidad con la que entregan.	Agua vivificada	Representa la fluidez, la actividad y el despertar del inconsciente.
Pozos	Los pozos reciben la generosidad con la que entregan los hombres.	El pozo	Símbolo de la abundancia de la vida.

Diagrama 5



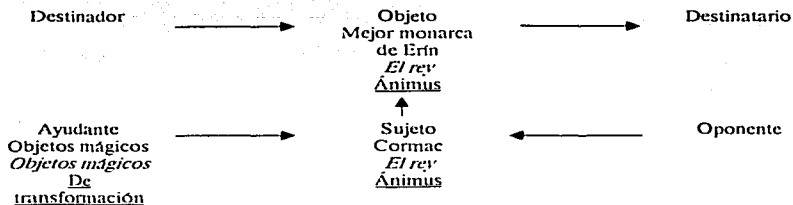
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Cornac</i>	Expulsarlos del reino.	Gobernante o rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico uno próspero y armonioso.
Expulsión	"Debes desterrarlos".	Huérfano	Busca obtener seguridad, sin contar con la experiencia de ser amado y protegido, por lo que se muestra herido, traicionado y abandonado.
Hombres que entregan poco.	"Estos son los peores de los tres".	Sombra del viejo (<i>senew</i>).	Hombre rígido y mezquino.
Mago	" <i>Cornac</i> debes desterrarlos de tu reino".	El sabio	Representa la sabiduría que conduce al pleno entendimiento de la verdad de todos los fenómenos.

6.2.13 Decimotercera unidad discursiva: Regalo de objetos mágicos.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Mannawydán Ab Llyr</i>	"Ahora que ya has aprendido estas tres lecciones, te mostraré los objetos mágicos".	El mago	Poseedor de objetos mágicos con los cuales transforma a la realidad.
Objetos mágicos	Mantel y copa.	Objetos mágicos.	Representan la transformación de verdades o situaciones inferiores en superiores.
<i>Cornac</i>	<i>Cornac</i> observó con atención.	El buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.

6.2.14 Decimocuarta unidad discursiva: Final



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Mejor monarca de <i>Erín</i> .	Monarca más querido y admirado.	Gobernante o rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico, uno próspero y armonioso.
Objetos mágicos	Con la ayuda del mantel, la rama y la copa...	Objetos mágicos	Representan la transformación de verdades o situaciones inferiores en superiores.
<i>Cormac</i>	...se transformó en el monarca más admirado y querido de <i>Erín</i> .	El gobernante o rey	Es responsable, competente y se esfuerza constantemente en lograr de un reino pobre y caótico, uno próspero y armonioso.

6.3 El Ingenio de un Dios

Diarmuid Enochaídh era un joven sumamente pobre, que había perdido a sus padres desde niño. Su vida había sido extremadamente difícil, pero había aprendido a no quejarse.

Vivía en una destartalada choza que él mantenía con las pocas monedas que conseguía talando árboles, a menos que no fuera sorprendido por los dueños de las tierras.

Un día, un fuerte resplandor y una densa humareda se condensaron repentinamente frente a él, surgiendo de ella un hombrecillo vestido de cuero negro que sabía su nombre. Ante la ignorancia de *Diarmuid*, el Hombrecillo le explicó que él era *Cazlab* el dios del ingenio y la sabiduría, pero el joven se quedó en las mismas. Entonces *Cazlab* le explicó que con su ingenio él podía ayudarlo a salvar a *Mayrah*, quien había sido raptada por *Beaurrinham*, un dragón de ocho cabezas, como venganza contra *Synead III de Malcolmgarth* rey de los territorios de *Eymry* y padre de la joven, por haber cortado las cuatro cabezas de *Beaurrihem* hijo menor del gran *Beaurinham*.

Synead proclamó un edicto, mediante el cual, a quien salvara a la princesa le sería concedida su mano, más el peso de ella y su salvador en oro.

Cazlab le explicó al joven leñador que lo único que tenía que hacer para derrotar al dragón era hacerlo reír, ya que cuando este se reía perdía toda su fuerza, y para eso el dios le ayudaría con su ingenio.

Así *Diarmuid* se subió sobre los hombros de *Cazlab* quien lo llevó a la cueva del dragón.

Ya en la cueva, *Diarmuid* se enfrentó a *Beaurinham* quien al ver al joven sosteniendo su hacha en equilibrio sobre su nariz estalló en carcajadas y fue

así como *Diarmuid* aprovechó el momento y le cortó las ocho cabezas. Por fin rescató a *Mayrah* y fue recompensado con su mano y el peso de ambos en oro.

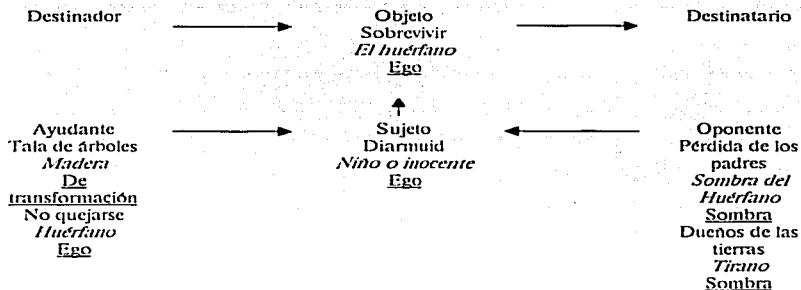
Cazlab se despidió entonces del joven, preguntándole, por qué había hecho todo eso por él. El hombrecillo contestó: Cuando uno es un dios menor, tiene ciertas obligaciones. Hacía demasiado tiempo que no había concretado ninguna buena obra, y las deidades mayores me exigen una para entrar a formar parte de su equipo de *hurling*⁶.

Diagrama general



⁶ "Antiguo deporte irlandés en el que se utilizan bastones curvos para impulsar una pelota muy dura que alcanzara grandes velocidades. Es muy similar (y quizás antecesor) del hockey sobre césped actual, aunque más violento y, en ocasiones, sangriento". (Rosaspini op. Cit. 119-120)

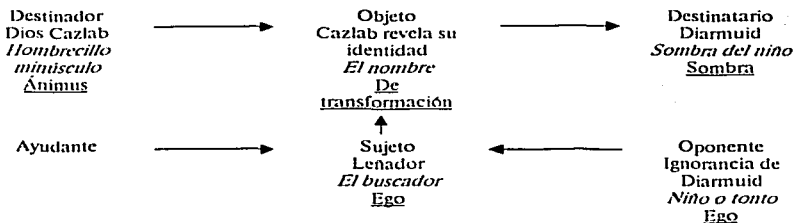
6.3.1 Primera unidad discursiva: Vida de Diarmuid.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Sobrevivir	Había reemplazado las quejas por un trabajo duro que le permitiera seguir viviendo.	El huérfano	Procesa y enfrenta el sufrimiento por lo que es realista e independiente.
<i>Diarmuid</i>	Era sumamente pobre.	Niño o inocente	La pobreza es semejante a la infancia. Consiste en retornar a la simplicidad y en desatarse del mundo manifestado.
Tala de árboles	Vivía en una pequeña choza que mantenía milagrosamente en pie gracias a las escasas monedas que conseguía talando árboles en los bosques de los alrededores.	Madera	La madera representa la integridad del estado primitivo y brinda cobijo desde el nacimiento hasta la muerte.
No quejarse	<i>Diarmuid</i> no se lamentaba de su suerte, o al menos no lo hacía desde que había comprendido que las quejas eran inútiles.	El Huérfano	Procesa y enfrenta el sufrimiento por lo que es realista e independiente.
Pérdida de los padres	<i>Diarmuid</i> había tenido la desgracia de perder a sus padres cuando era pequeño.	Sombra del Huérfano	Busca obtener seguridad pero no cuenta con la experiencia de ser amado y protegido, por lo que se muestra herido y traicionado.

Dueños de las tierras	Eso y siempre y cuando no lo sorprendieran los dueños de las tierras en cuyo caso lo único que solía obtener era un paliza.	El Tirano	Aquel que ha usurpado los bienes de los demás causando la miseria.
-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	--------------------------------------------------------------------

6.3.2 Segunda unidad discursiva: Encuentro con Cazlab.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Dios <i>Cazlab</i>	"Pues ya te lo dije: soy <i>Cazlab</i> . Con eso debería bastarte".	Hombrecillo o minúsculo	Representa a la sabiduría y aunque es diminuto y hasta imperceptible, tiene una fuerza determinante en el destino.
Saber quien es <i>Cazlab</i>	<i>Cazlab</i> le revela su identidad	El nombre	Para el mundo céltico el nombre siempre está ligado a las funciones del individuo.
Diarmuid	"¡Ah! así que tú eres un Dios"	Sombra del niño	Es desconfiado, conformista y desleal.
El leñador	"¿Y puedo preguntar quién eres tú que lo sabes todo?"	Buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.
Ignorancia de <i>Diarmuid</i>	"Eres más ignorante de lo que había pensado al principio, porque cualquiera puede reconocer a un dios cuando lo ve"	Niño o tonto	Existe un paralelismo entre la inocencia infantil y la mentalidad del tonto, pues siempre se afirma que los niños y los tontos dicen la verdad. El tonto como el niño tiene una mente abierta a todas las posibilidades por que actúa con espontaneidad, aceptando sus limitaciones.

6.3.3 Tercera unidad discursiva: Revelar la identidad.

Destinador
Cazlab
Hombrecillo
minúsculo
Ánimus



Objeto
Revelación de
identidad
El sabio
Ánimus

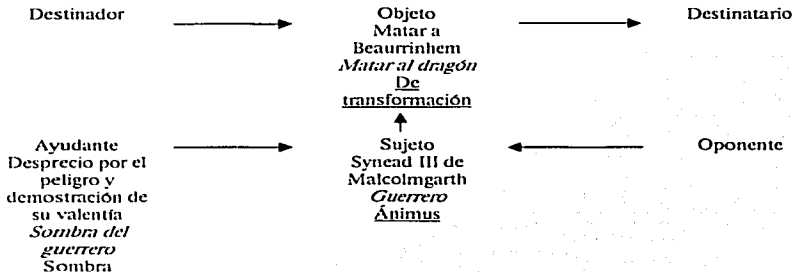


Destinatario
Diarmuid
Sombra del
buscador
Sombra

NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Cazlab</i>	"¿No crees que sería más conveniente averiguar qué puedo hacer yo por ti?"	Hombrecillo o minúsculo	Son poseedores de un gran poder que ponen al servicio del héroe.
Revelación de identidad	"Pero yo soy un dios -le repitió <i>Cazlab</i> ". "El dios del ingenio y la sabiduría".	Sabio	Representa la sabiduría que conduce al pleno entendimiento de la verdad de todos los fenómenos
<i>Diarmuid</i>	El joven el hachero se encogió de hombros con desaliento y dijo: "Mucho me temo que mi problema está más allá de cualquier solución".	Sombra del buscador	Se caracteriza por ser un ser vacío, sin convicciones por las cuales luchar, y por lo tanto, incapacitado para adquirir compromisos.

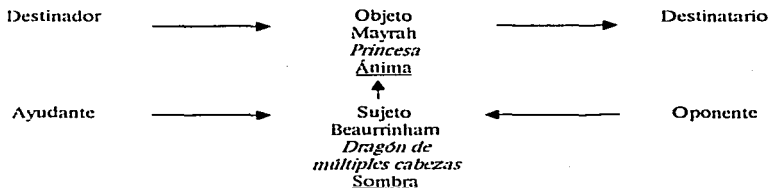
6.3.4 Cuarta unidad discursiva: Historia de Mayrah.

Diagrama 1



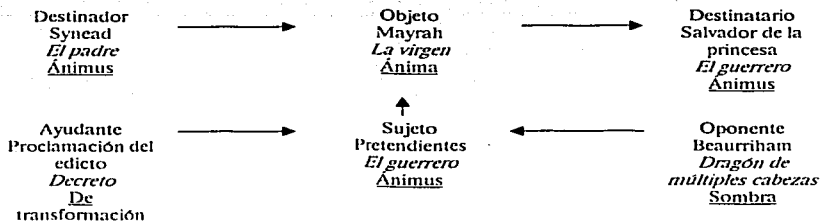
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Matar a <i>Beaurrnhem</i>	<i>Synead III</i> cortó las cuatro cabezas de <i>Beaurrnhem</i> , el hijo menor del gigantesco dragón <i>Beaurrnhem</i> .	Matar al dragón	Desafío supremo que representa la aniquilación del conjunto de todas las sombras de los diferentes arquetipos que son simbolizadas por el dragón de múltiples cabezas.
<i>Synead III de Malcolmgarth</i>	Rey indiscutible de los territorios <i>Cymry</i> ; quien se adentró en una cueva de los altos del <i>Gulbann</i> y cortó las cuatro cabezas.	Guerrero	Generalmente se le encuentra peleando contra el tirano y el dragón, aquellos que han usurpado los bienes de los demás, causando la miseria.
Desprecio por el peligro y Demostración de su valentía	<i>Synead</i> se encontraba de cacería y para demostrar su valentía y desprecio por el peligro se adentró en la cueva.	Sombra del guerrero	Es rudo, tosco, encuentra en todos un posible adversario, se muestra obsesivo para saciar su sed de victoria y usa el poder para conquistar, pasando incluso por encima de los intereses de los demás y de sus ideales más profundos.

Diagrama 2



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Mayrah</i>	Hija de <i>Synead</i> y luz de sus ojos.	Princesa	Virgen joven que representa las virtudes de la adolescencia no dominadas aún ni totalmente ejercidas, que es raptada por el dragón al padre celoso.
<i>Beaurrnhem</i>	Raptó a <i>Mayrah</i> de su castillo de <i>Malcolmgarth</i> .	Dragón de múltiples cabezas	Representa el conjunto de todas las sombras de los diferentes arquetipos que rapta a la princesa, manteniéndola con su demás tesoros.

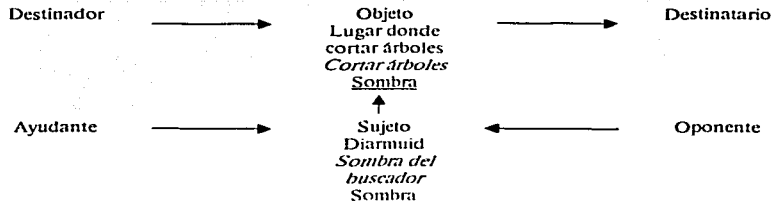
Diagrama 3



Actores	NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones		Imagen Arquetípica	Característica
Synead	A quien salve a la princesa le será concedida su mano, más el peso de ella y su salvador en oro.		El padre	El padre es el que transmite los valores espirituales.
Mayrah	Será concedida en matrimonio a quien la salve.		La virgen	Mujer joven que se ha mantenido casta para entregarse a su complementario con características humanas, esto es el ánimos manifestado en el hombre.
Salvador de la princesa	Le será concedida la mano de Mayrah.		El guerrero amante	Se caracteriza por la constante lucha por obtener logros, buscando en este caso el amor.
Pretendientes	Aquellos que han intentado cortar las ocho cabezas a Beaurinham.		El guerrero	Generalmente se le encuentra peleando contra el tirano y el dragón, aquellos que han usurpado los bienes de los demás, causando la miseria.
Proclamación del edicto	Desesperado por la vida de su hija, Synead hizo proclamar un edicto, que consistía en conceder la mano de Mayrah al salvador mas el peso de ella y de él en oro.		Decreto	Transformación de los sucesos negativos en positivos posibilitando así la integración del sí mismo.
Beaurinham	Los cuerpos de aquellos que han intentado cortar le las ocho cabezas a Beaurinham hoy penden de los riscos del Gullbann, devorados por los buitres.		Dragón de múltiples cabezas	Representa el conjunto de todas las sombras de los diferentes arquetipos, al que se debe enfrentar para acceder a sus tesoros escondidos.

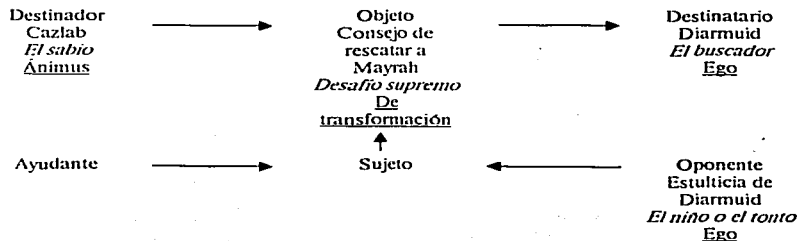
6.3.5 Quinta unidad discursiva: Consejos de Cazlab

Diagrama 1



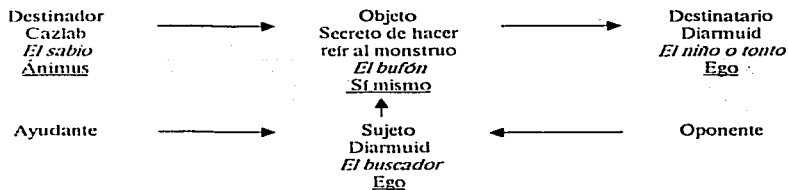
NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Lugar donde cortar árboles	"Yo lo que necesito es un lugar donde poder cortar árboles sin que me lustren las costillas a garrotazos".	Cortar el árbol	El árbol representa el crecimiento de la vida psíquica, por lo que cortarlo implica acabar su desarrollo.
<i>Diarmuid</i>	"Nada de lo que me dices tiene algo que ver con mis problemas. Yo lo que necesito es un lugar donde poder cortar árboles".	Sombra del buscador	Se caracteriza por ser un ser vacío, sin convicciones por las cuales luchar, y por lo tanto, incapacitado para adquirir compromisos.

Diagrama 2



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Cazlab</i>	"¿Que te parece si te diera un consejo?"	Sabio	El anciano sabio sabe que caminos conducen a la meta y, por lo tanto, se lo señala al héroe.
Consejo de rescatar a <i>Mayrah</i>	"Tú puedes derrotar a <i>Besaurinham</i> y rescatar a <i>Mayrah</i> y vivir feliz con ella, sin tener que preocuparte por tu maldita hacha y tus no menos malditos árboles".	Desafío supremo	Este puede ser matar al dragón, robar algún bien o rescatar a la princesa, con lo cual obtiene grandes recompensas. Entre ellas figura el matrimonio sagrado o la propia conversión en dios.
<i>Diarmuid</i>	Escucha a <i>Cazlab</i> .	Buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.
Estulticia de <i>Diarmuid</i>	Estalló el duende fuera de sí por la estulticia del muchacho.	Niño o tonto	Existe un paralelismo entre la inocencia infantil y la mentalidad del tonto, pues siempre se afirma que los niños y los tontos dicen la verdad. El tonto como el niño tiene una mente abierta a todas las posibilidades por que actúa con espontaneidad, aceptando sus limitaciones.

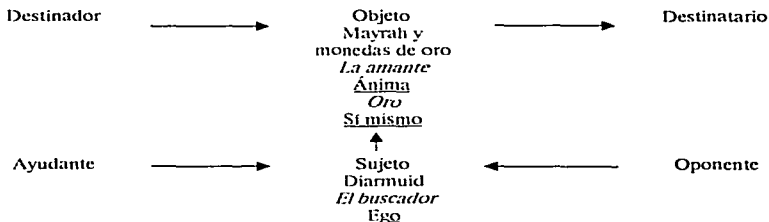
Diagrama 3



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Cazlab</i>	"Si me escuchas con atención te diré cómo puedes vencerlo".	El sabio	El anciano sabio sabe que caminos conducen a la meta y, por lo tanto, se lo señala al héroe.

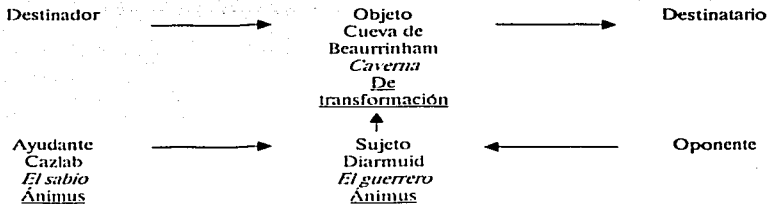
Secreto de hacer reír al monstruo	El secreto consiste en hacer reír al monstruo, porque cuando se le pierde toda la fuerza.	El bufón	Representa el gozo, el placer, la vitalidad, la alegría y la libertad que se logran una vez que el individuo ha alcanzado la integración completa de todos los arquetipos.
<i>Diarmuid</i>	"Pues ya me parecía que no podías ser tan estúpido como aparentabas <i>Diarmuid Enochaid</i> porque acabas de poner el dedo en la llaga".	Niño o tonto	Existe un paralelismo entre la inocencia infantil y la mentalidad del tonto, pues siempre se afirma que los niños y los tontos dicen la verdad. El tonto como el niño tiene una mente abierta a todas las posibilidades por que actúa con espontaneidad, aceptando sus limitaciones.
<i>Diarmuid</i>	¿Cómo demonios pretendes que yo haga reír al monstruo?	El buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.

Diagrama 4



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Mayrah</i> y monedas de oro	<i>Diarmuid</i> tuvo un fugaz pensamiento acerca de la posible belleza de la princesa, entrevió luego una imagen en la cual miles de monedas de oro equilibraban una báscula a su peso y el de <i>Mayrah</i> sumados.	La amante Monedas de oro	Tiene la particularidad de ser sensual, seductora, pasional y de una extrema belleza. Significan el valor más alto, ya que representan estados paradisiacos.
<i>Diarmuid</i>	"¡Por supuesto que las quiero!"	El buscador	Se caracteriza por tener como objetivo la búsqueda de una mejor vida y de la verdad.

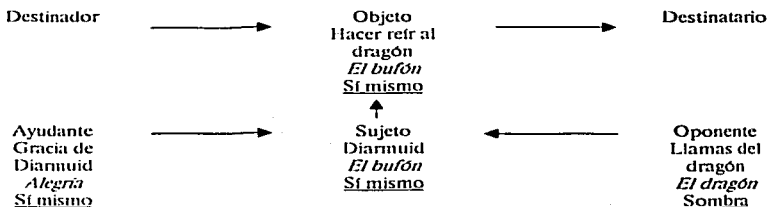
6.3.6 Sexta unidad discursiva: Viaje a la cueva.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
<i>Cueva de Beaurrinham</i>	"Esa es la cueva donde mora Beaurrinham..."	Caverna	Región subterránea de límites invisibles, abismo temible, que habitan y de donde surgen los monstruos, es un símbolo del inconsciente y de sus peligros inesperados.
<i>Cazlab</i>	"Subete encima de mis hombros... Cállate y haz lo que te digo »	El sabio	El anciano sabio sabe que caminos conducen a la meta y, por lo tanto, se lo señala al héroe.
<i>Diarmuid</i>	"...ahora toma tu hacha y entra en ella".	El guerrero	Se caracteriza por su gran disciplina y acertividad para pelear. Es valiente, fuerte y hábil.

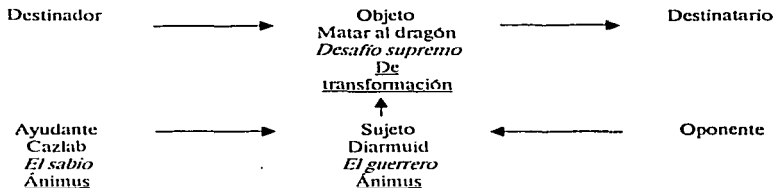
6.3.7 Séptima unidad discursiva: Matar al dragón.

Diagrama 1



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Hacer reír al dragón.	Moviéndose lentamente, <i>Diarmuid</i> colocó la contera del hacha sobre el extremo de su nariz y, de pronto, comenzó a dar saltos y hacer cabriolas, manteniendo la herramienta en una perfecta vertical sobre su cabeza"	El bufón	Representa el gozo, el placer, la vitalidad, la alegría y la libertad que se logran una vez que el individuo ha alcanzado la integración completa de todos los arquetipos.
Gracia de <i>Diarmuid</i>	El espectáculo fue demasiado para el dragón, quien sin poder evitarlo estalló en carcajadas.	La alegría	El gozo y la alegría son algunas consecuencias de la integración de la personalidad.
<i>Diarmuid</i>	"¿Quieres ver cómo mantengo en equilibrio mi hacha sobre la punta de mi nariz?"	El bufón	Representa el gozo, el placer, la vitalidad, la alegría y la libertad que se logran una vez que el individuo ha alcanzado la integración completa de todos los arquetipos.
Llamas del Dragón	El fantástico ser brotó de la cueva como un engendro del demonio con sus ocho fauces abiertas, vomitando más fuego que un volcán en erupción.	El dragón	Representa el conjunto de todas las sombras de los diferentes arquetipos, al que se debe enfrentar para acceder a sus tesoros escondidos.

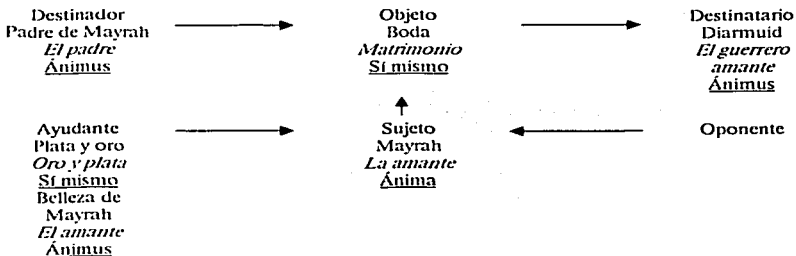
Diagrama 2



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Matar al dragón	Mortalmente herido, <i>Beaurriham</i> cayó de espaldas, muerto en su propia sangre verde.	El Desafío supremo	Desafío supremo que representa la aniquilación del conjunto de todas las sombras de los diferentes arquetipos que son simbolizadas por el dragón de múltiples cabezas.

<i>Cazlab</i>	"¡Ahora, <i>Diarmuid</i> , ahora! ¡Córtale las cabezas con el hacha!".	El sabio	El anciano sabio sabe que caminos conducen a la meta y, por lo tanto, se lo señala al héroe.
<i>Diarmuid</i>	El muchacho echó rápidamente mano al mango del hacha y disipado el temor ante la hilaridad del monstruo, que no cesaba de reír, se abalanzó contra él y, con increíble energía, comenzó a seccionar una cabeza tras otra.	El guerrero	Se caracteriza por su gran disciplina y acertividad para pelear. Es valiente, fuerte y hábil.

6.3.8 Octava unidad discursiva: Encuentro con Mayrah.



NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
Actores	Características y Acciones	Imagen Arquetípica	Característica
Padre de <i>Mayrah</i>	Daría la mano de <i>Mayrah</i> a quien matara al Dragón.	El padre	El padre es el que transmite los valores espirituales.
Boda	Se celebraría la boda tan pronto como llegaran al castillo.	Matrimonio	Representa la unión de lo femenino y lo masculino, por lo que implica la unión de la dualidad que fragmenta la realidad.
<i>Diarmuid</i>	Se casaría con <i>Mayrah</i> por haberla rescatado.	El guerrero amante	Se caracteriza por la constante lucha por obtener logros, buscando en este caso el amor.
<i>Mayrah</i>	"¡Mi héroe! ¡Me casaré contigo tan pronto como lleguemos al castillo de mi padre!".	La amante	En su nivel más elevado sumamente comprometida con la pareja que ama, buscando siempre mantener la conexión con él.

Belleza de <i>Mayrah</i>	"Pero sois tan hermosa que igual me casaría con vos, aunque no existiese la recompensa".	El amante	En su nivel más elevado sumamente comprometido con la pareja que ama, buscando siempre mantener la conexión con ella.
Plata y oro	"No sin que tu padre equilibre en el segundo platillo de la balanza el peso de nosotros dos juntos en plata y oro".	Oro y plata	Significan el valor más alto, ya representan estados paradisiacos.

6.3.9 Novena unidad discursiva: El equipo de Hurling.



Actores	NARRACIÓN		FIGURAS ARQUETÍPICAS	
	Características y Acciones		Imagen Arquetípica	Característica
Dioses	Las deidades mayores dejarían entrar a <i>Cazlab</i> al equipo de <i>hurling</i> con una buena acción.		La deidad	Personalidad integrada capaz de ayudar o inspirar a los que están en busca de ella.
Entrar al equipo de los dioses <i>Cazlab</i>	"Las deidades mayores me exigirían una buena obra para entrar al equipo de <i>hurling</i> ".		Juego	Simboliza la habilidad individual y la perfección del combate. El juego surge de la iniciación.
Ayudar a <i>Diarmuid</i>	"Y el hecho de que te haya escogido a ti fue porque me dabas mucha pena. Empezaba a cansarme de ver cómo te molían a palos. Así que decidí que tu fueras mi buena obra".		Iniciado o buscador	Encarna la consolidación del ego en un grupo mayor, como podría ser el tótem, clan, tribu o la combinación de los tres.
			El huérfano	Busca obtener seguridad, a pesar de la experiencia de haber sido herido, abandonado, maltratado y traicionado.

<i>Cazlab</i>	"Cuando uno es un dios menor, tiene ciertas obligaciones. Hacia demasiado tiempo que no había concretado ninguna buena obra que me exigían para entrar al equipo de <i>hurling</i> ".	El bienhechor	Se distingue por el amor, la compasión y la generosidad hacia los seres que le rodean, ya que trabaja siempre para su beneficio.
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.4 Koomara, el Murrughach

Jack Dogherty vivía al pie de los acantilados de *Ballyvaghan*, en el condado de *Clare*, Irlanda. *Jack* era pescador como sus ancestros lo habían sido y, al igual que ellos, vivía completamente solo con su mujer en el mismo lugar, lejos de la humanidad, donde nadie más quería vivir. Sin embargo, ellos tenían buenas razones, ya que siempre que el Atlántico desencadenaba violentamente su furia contra la costa, los barcos que regresaban muy cargados de las Indias se destrozaban irremediabilmente al ser arrojados contra los traicioneros escollos semisumergidos. Entonces las pacas de algodón y tabaco, las pipas de vino, los barriles de ron, los toneles de *brandy* y los cuñetes de encurtidos y aceitunas iban a parar ineludiblemente a la costa, por lo que *Jack* y su esposa tenían una fuente inagotable de alimentos y delicadezas gastronómicas.

Jack siempre había oído decir a su padre y a su abuelo que allí había murrughach⁷s en gran cantidad y que los encuentros con ellos siempre traían aparejado algún beneficio. Pero *Jack* nunca había tenido ni el más ligero contacto con alguno de ellos.

Hasta que un día que se alejó más de lo común de la costa y al llegar a un risco pudo ver a lo lejos en una piedra retirada de la orilla a un *murrughach* que sostenía en su mano un sombrero de tres picos. *Jack* lo observó por más de media hora y el otro no se movió un centímetro. *Jack* lanzó un fuerte silbido, seguido de un grito de saludo con lo que el *murrughach* se

⁷ "Entre los duendes del mar, quizás el más nombrado es el *murrughach* o *moruagh* (término gaélico que se ha anglicanizado como *merrow*), palabra que deriva del gaélico *muir* = mar. Existen varones y mujeres y, mientras los varones poseen un solo diente verde, el pelo de igual color y una exagerada nariz roja (atribuida a los toneles de whisky de malta que recogen de los naufragios) las mujeres son bellísimas, muy semejantes a las sirenas mediterráneas, con largas cabelleras rubias, voz seductora y brillante cola de pez" (Rosaspini, op. Cit. 118).

sobresaltó se puso el sombrero y se lanzó al agua. Desde entonces siempre iba a ese lugar a ver al *murrughach*, pero verlo no era suficiente para él, quería conocerlo. Un día que *Jack* se dirigía a verlo, la tormenta fue tan fuerte que lo obligó a buscar abrigo en una cueva, en donde para su sorpresa, el *murrughach* se encontraba sentado en una piedra con su sombrero bajo el brazo. *Jack* muerto de miedo se acercó y con una reverencia le dijo “ para servios, señor, en lo que gustéis mandar”, a lo que contestó el *murrughach* “para servirte atentamente, *Jack Dogherty*”. *Jack* se quedó sorprendido de que supiera su nombre. El *murrughach* le contó que conocía a su abuelo *Cougar* desde antes de que se casara y también a sus más antiguos ancestros. El *murrughach* le propuso que se conocieran mejor e hicieron una cita para la siguiente semana en el mismo lugar. *Jack* regresó a la cueva el día acordado y se encontró con el *murrughach* que ahora llevaba dos sombreros bajo el brazo. El *murrughach*, lo invitó a comer y le explicó que el otro sombrero era para que pudiera bajar con él. Nadaron hasta una piedra llena de algas y en la sima le ordenó que se pusiera el sombrero y se tomara de su cola firmemente. Así, se zambulleron en el agua, hasta llegar a una playa en las profundidades del océano, en donde se encontraba una linda casa y justo por encima de sus cabezas se encontraba el mar. Entraron a la casa, visitaron la cava y se sentaron a comer y beber hasta el hartazgo. Entretanto, *Jack* le preguntó su nombre y él le respondió “mi nombre es *Koomara*”.

Después de un tiempo *Koomara* lo invitó a ver sus curiosidades y, lo que más le llamo la atención a *Jack* fueron una serie de cosas parecidas a tarros de langostas que yacían en el suelo, alineadas a lo largo de la pared. Intrigado *Jack* le preguntó a *Koomara* que eran esos tarros. Éste le explicó

que eran las almas de los marineros que se ahogaban en las tempestades, que al dejar los cuerpos bajo las aguas y no estar acostumbradas al frío y ser tan frágiles, corren también un gran riesgo de morir; así se meten en las jaulas para buscar cobijo. A *Jack* no le pareció nada que tuviera presas a las almas pero no dijo nada y regresaron al comedor para seguir tomando. Al poco tiempo *Jack*, presintiendo que ya era tarde y que su mujer podría preocuparse, expuso sus deseos de volver a su casa. Salieron de la casa y *Koomara* le colocó uno de los sombreros pero con los picos apuntando en dirección contraria a la vez anterior. Luego lo elevó sobre sus hombros y tiró de él en dirección de las aguas. *Jack* al tocar el agua salió en forma de burbuja al lugar donde se habían sumergido, allí se quitó el sombrero y lo arrojó al agua en donde se hundió como una piedra.

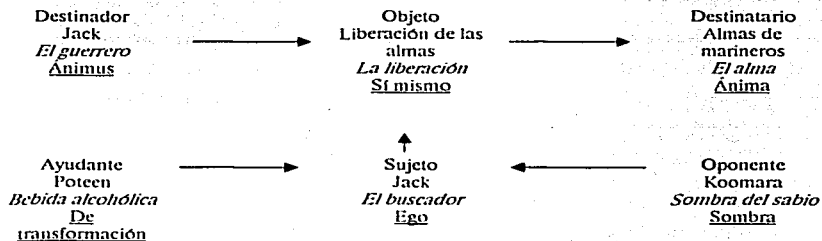
Jack se quedó intranquilo pensando en las pobres almas por lo que ideó un plan para poder liberarlas. Invitaría a *Koomara* a comer, devolviendo su invitación, y, si es que eso era posible, lo emborracharía para apoderarse de su sombrero y dirigirse hacia el fondo del océano y ayudar a las almas. Pero su plan no salió como él esperaba ya que el que se quedó dormido fue él. Pensando que era inútil emborrachar a *Koomara*, se le ocurrió que seguramente nunca había probado el *poteen*, el licor más fuerte que *Jack* tenía. Así volvió a invitar a *Koomara*, dándole esta vez el *poteen* y cuidándose así mismo de no tomar mucho. Al *murrughach* le encantó y bebió hasta quedarse dormido. En ese momento *Jack* tomó “prestado” el sombrero y se dirigió a la casa de *Koomara*, donde dio vuelta a los tarros, sin ver absolutamente nada. Sólo escuchó un pequeño silbido cada vez que levantaba uno, acordándose que alguna vez el cura le había dicho que ningún ser vivo podía ver las almas. Terminado su trabajo regresó los

tarros a sus lugares, dijo una plegaria y regresó a su casa feliz por el bien que había hecho.

Mientras tanto su mujer, a la que había tenido que apartar de la casa con engaños, regresó a la casa y al ver al *murrughachi* pensó que *Jack*, por beber tanto, se había convertido en una bestia. Salió corriendo de la casa y se encontró con *Jack* quien le contó todo lo que había pasado. *Koomara* se despertó y avergonzado se retiró sin despedirse.

Koomara nunca echó de menos a las almas y *Jack* siempre encontró excusas para bajar a casa de su amigo sin él y liberar a las almas. *Koomara* y *Jack* continuaron siendo mejores amigos hasta el día en que *Koomara* no respondió al llamado y *Jack* nunca más supo de él.

Diagrama general



6.5 La Fuente de D'yerre-in-Dowan⁸

Hace ya mucho tiempo, vivía en *Connaught*, un anciano rey a quien la vida le había deparado tres hijos. El viejo monarca padecía de unos recalcitrantes ataques de gota que nadie, hasta el momento, había logrado curar. Así, un día en que sufría un ataque, llamó al *dall glic*⁹ que tenía a su servicio y le dijo que nunca le había dicho qué hacer para curar su pie. El *dall glic* le contestó que nunca le había preguntado y le dijo que lo único que podía curarlo era una garrafa de la fuente de *D'yerre-in Dowan*.

Al escuchar esto el rey convocó a sus tres hijos para anunciarles que aquél que trajera el agua heredaría su trono.

Al día siguiente salieron en búsqueda de la fuente de *D'yerre-in Dowan* los tres hijos: *Art* (arte, maña), *Nart* (fuerza) y *Kart* (raciocinio). Al llegar a un cruce de caminos se detuvieron y *Art* el mayor decidió, que *Kart* el menor tomara el camino de la derecha y *Nart* y él el de la izquierda. Acordaron que si alguno regresaba antes de un año un día, debería esperar la llegada de los otros dos antes de volver al castillo o bien, debería colocar una piedra blanca en medio de la encrucijada, para avisar que había llegado sano y salvo.

Al poco tiempo los dos hermanos mayores pararon en una posada y comenzaron a beber, mientras que *Kart* seguía tenazmente su camino sin saber hacia donde se dirigía hasta que se topó con una mansión en donde una anciana que lo conocía, le dio asilo y de cenar. Al día siguiente se

⁸ "Se traduce como <el último confin del mundo> aunque, literalmente significa <allí donde ya no hay más mundo>" (Rosaspini, 2001: 8).

⁹ "Literalmente hombre viejo y sabio, nombre dado a un anciano, por lo general un druida, que asesoraba y guiaba a los reyes y jefes de un clan en sus actos de gobierno" (Ibid. 7).

levantó presuroso para seguir su camino, sin saber otra vez hacia donde se dirigía.

En su camino volvió a toparse con una encrucijada, indeciso se sentó y al poco tiempo vio acercarse a la mujer más bella, quien le dijo que era mejor avanzar que retroceder. Comprendió el mensaje y siguió por el camino que tenía delante. Posteriormente se volvió a topar con varias ancianas quienes lo fueron guiando hacia sus hermanas ya que ellas no sabían dónde quedaba la fuente.

Finalmente llegó con el hermano mayor, quien después de poner a prueba su puntería con el arco y la condición de que le trajera una garrafa de agua para él, lo llevó hasta el lugar donde se encontraba la fuente. Para llegar a ella tenía que atravesar un río sobre los hombros del anciano y matar al águila que cuidaba la entrada. Ese lugar era el reino de una hermosa y malvada hechicera que cada siete años se dormía durante un año un día. Para suerte de *Kart* en este momento se encontraba dormida.

Kart siguió el camino que le había indicado el anciano. Al entrar al castillo vio en el centro una gran noria que sacaba agua de un pozo y llenó las dos garrafas. De regreso vio en una mesa una jarra y una hogaza de pan mágicas, que nunca se terminaban, y las tomó. En otra habitación se encontraban la reina y a sus once damas de honor dormidas y alumbradas por la luz mágica de una espada. En ese momento *Kart* pensó que sería un desperdicio no besar esos labios tan hermosos, así que se acostó con la reina y después con sus once damas sin que se despertaran, tomó la espada y salió del castillo.

Al salir le dio su garrafa al anciano y tomó su camino de regreso a casa, durante el cual fue regalando los objetos mágicos en los lugares que le dieron posada.

En el último tramo de su regreso se encontró frente a un río que no podía cruzar, en ese momento se le volvió a aparecer la hermosa desconocida, quien convirtió su brazaletes en un bote de velas y le proporcionó un corcel blanco que lo esperaba a la otra orilla.

Al llegar a la enrejada, no vio ni a sus hermanos ni la piedra blanca. Se dirigió a la posada más cercana donde se encontró con sus hermanos totalmente borrachos. Les contó sus aventuras y los hermanos, llevados por los celos, decidieron que no podían permitir que el hermano menor se quedara con el reino así que lo emborracharon, le quitaron la jarra y regresaron al reino. Al llegar, le contaron a su padre que *Kart* se encontraba borracho en una posada. El rey mandó por él, y cuando lo trajeron lo obligó a realizar los trabajos más sucios del castillo.

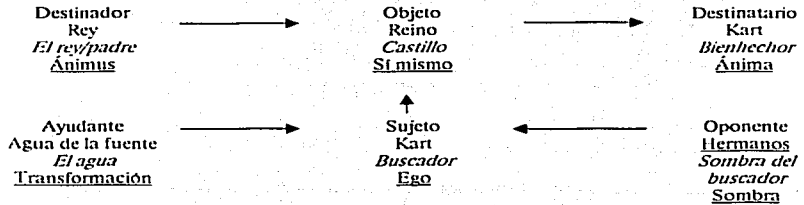
Al finalizar el sueño de año y una día, la reina de *D'yerre-in-Dowan* y sus damas despertaron con un niño a su lado. La reina, en cólera, decidió salir a buscar al culpable. En su camino la reina recuperó los objetos mágicos que *Kart* había robado y regalado.

Al llegar al reino *Bwe-source* la reina le demandó al rey que si tenía hijos, que los mandara llamar. Uno a uno les preguntó si habían estado en *D'yerre-in-Dowan*. Para comprobar si lo que decían era real debían subir por una escalera y sólo aquel que había estado en *D'yerre-in-Dowan* lograría subir hasta el final. Evidentemente *Kart* fue el único que lo logró y la hechicera lo nombró el padre de su hijo y de los hijos de sus doce damas.

Así *Kart* pudo contarle todo lo sucedido a su padre, quien una vez sabiendo la verdad desterró a sus dos hijos mayores y le heredó el trono a *Kart*.

Kart partió en el carruaje de su futura esposa; la reina a *D yerre-in-Dowan*, a la que dejó solamente después de su muerte, al cabo de veintiún años. Cuando regresó a *Gaillimh*, trajo consigo a sus doce hijos. Cada uno de ellos se casó y se dice que de ellos descendieron los doce clanes que formaron el condado de Galway posteriormente.

Diagrama general



CAPÍTULO VII DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.

7.1 Discusión de los cuadros generales de cada cuento.

A partir de los cuadros generales obtenidos de cada cuento, se observó que en cada uno de ellos los diferentes arquetipos, a través de su representación en figuras arquetípicas, se encontraban ocupando el mismo lugar actancial en todos los análisis globales. Es decir, el *ánimus* siempre ocupó el lugar del destinador, el *Sí mismo* el lugar del objeto, el *ánima* el lugar del destinatario, los *arquetipos de transformación* el lugar del ayudante, el *ego* el lugar del sujeto y la *sombra* el lugar del oponente. Así podemos observar que en todos los cuadros generales los arquetipos se distribuyeron de la siguiente manera:

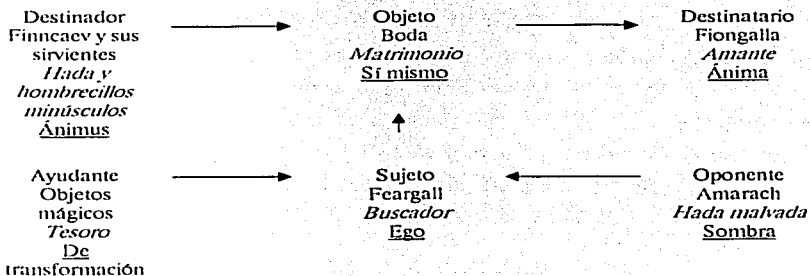


Para lograr una mayor claridad acerca del lugar que ocupan los arquetipos en el cuadro actancial, a continuación se discutirán los cuadros generales de cada cuento, exponiendo las razones por las cuales se colocaron en cada lugar actancial. Para esto, se explican las analogías que permitieron la comparación entre actores, figuras arquetípicas y arquetipos. Para hacer

más fácil esta discusión se retoman los diagramas generales de cada cuento descritos en el capítulo anterior.

7.1.1.1 *El Geis De La Glaistig Amarach.*

Diagrama general.



Como se puede observar en este cuadro, el hada Finnceav y sus sirvientes son quienes, a través de sus servicios, le permiten a Fiongalla casarse. Por otro lado, Feargall, el pretendiente, es el que decide intentar ganarse la mano de Fiongalla, para lo cual requiere de los objetos mágicos porque con ellos se rompería el encantamiento que había sido lanzado por la glaistig Amarach y que impedía la boda. De esta manera, Finnceav y sus sirvientes asumen el rol actancial del *destinador*, ya que le dan a Fiongalla la posibilidad de casarse. De la misma forma, la boda asume el lugar del *objeto* y Fiongalla ocupa el sitio del *destinatario*. Por otro lado, el rol actancial del *sujeto* es asumido por Feargall, ya que al buscar casarse con Fiongalla, se enfrenta a Amarach, el *oponente*, quien

le obstruye su deseo. Finalmente, Feargall es ayudado por los objetos mágicos porque le permiten casarse con Fiongalla.

Ahora bien, en el nivel arquetípico se identificó a Finncaev y a sus sirvientes con las figuras arquetípicas del hada y de los hombrecillos minúsculos o duendes ya que, por un lado, el hada en su nivel más elevado es capaz de ayudar a la doncella a conseguir el amor porque le permite su integración con lo masculino. Por otro lado, los hombrecillos minúsculos representan la sabiduría que posee un gran poder y, por lo tanto, a la fuerza determinante en el destino de la princesa. Estas características arquetípicas sitúan a Finncaev y a sus sirvientes como representantes del *ánimus*, el cual, para Jung, se refiere a la sabiduría que se relaciona con la conciencia, la razón, la objetividad y el poder.¹

La boda se identificó con la figura del matrimonio, que en este caso representa al *Sí mismo*, ya que es símbolo de la integración completa de lo femenino con lo masculino².

Fiongalla se comparó con una imagen arquetípica del *ánima*, la figura de la amante porque, tanto el actor como la figura, tienen las características de ser físicamente bellas, sensuales, seductoras y de poner en marcha al héroe en la lucha por su amor.

¹ Cabe mencionar que la figura arquetípica del hada se cataloga generalmente como figura arquetípica del *ánima*, sin embargo, al ser la figura más elevada del *ánima* es la más integrada y, por lo tanto, es la que se vincula con la figura más elevada del *ánimus*: el sabio. Además, el hada en este cuento aparece como la cabeza de los hombrecillos minúsculos, llevando a cabo la acción de dirigir: característica propia del *ánimus*.

² En este sentido vale la pena hacer la distinción que hay entre la figura del matrimonio perteneciente al *Sí mismo* y la figura del matrimonio de los arquetipos de transformación, de manera que la primera representa directamente a la integración plena y, la segunda, a la vía para llegar a ella.

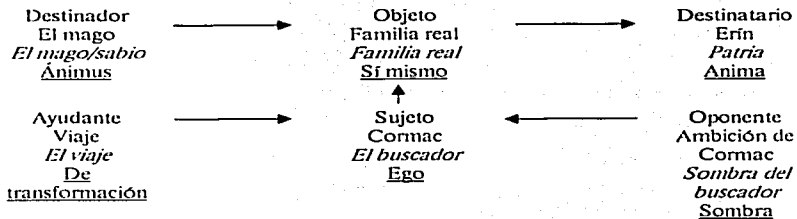
Feargall se asemeja a la figura arquetípica del buscador que se incluye dentro de las imágenes arquetípicas del *ego*, ya que trata por todos los medios de alcanzar el matrimonio con Fiongalla. Esto es, de lograr la integración con el *Sí mismo*, expandiendo así los límites de la conciencia.

Feargall logra el matrimonio gracias a los objetos mágicos que fueron identificados con la figura arquetípica del tesoro, que representa la condición bajo la cual Feargall puede casarse con Fiongalla al redimirla del maleficio. En este sentido, la posesión del tesoro como figura arquetípica de los *arquetipos de transformación*, propicia el desarrollo interior al permitir la conjunción del ego con el Sí mismo.

Por último, Amarach encarna la figura arquetípica del hada malvada. Como actor es un obstáculo para que Feargall se case con Fiongalla y como figura arquetípica, es el hada que al no haber sido invitada a una fiesta, manda un hechizo que imposibilita a los pretendientes el matrimonio con cualquier princesa del reino. Por ello representa al arquetipo de la *sombra*, que en este caso es la negación de lo que se debió haber reconocido y aceptado en el lado oscuro, y que por no haber sido tomado en cuenta, cobra venganza.

7.1.1.2 Cormac Mcart en el Reino de la Magia.

Diagrama general.



En este cuento, Cormac emprende un viaje en busca de la familia que perdió por la ambición de poseer la vara mágica de manzano. Al final del viaje, se encuentra con el mago, Mannawydan, quien le explica la necesidad de haber emprendido el viaje con el objeto de entregarle al pueblo de Erín la familia con la que será prospera.

El mago ocupa el sitio del *destinator*, porque es quien da al pueblo de Erín la familia real con la que obtiene gloria y esplendor. El rol actancial del *objeto* es asumido por la familia y el del *destinatario* por el pueblo de Erín. El rol actancial del sujeto es actualizado por Cormac, quien emprende un viaje para encontrar a su familia. El viaje se ubica en el lugar actancial del *ayudante* porque le permite a Cormac encontrar a su familia y obtener las experiencias que lo harán el mejor rey de Erín. En contraposición a Cormac se encuentra su ambición de obtener, a cualquier precio, la vara de manzano razón por la cual es despojado de su familia. Por ello ocupa el lugar del *oponente*.

En el plano arquetípico, se identificó al mago Mannawydán con las figuras del *ánimus*: el mago y el sabio. La primera posee el poder personal de alinear al Sí mismo con el cosmos, cualidad que en el cuento se representa por la conjunción de Cormac y su familia. La segunda figura simboliza la sabiduría, que conduce al pleno entendimiento de la verdad de todos los fenómenos, situación que se ejemplifica en el cuento cuando Mannawydán le explica a Cormac el significado de todas las experiencias de su viaje. Así se convierte, junto con su familia, en el mejor rey de Erin.

Cormac el rey, al reunirse con la familia, actualiza la figura arquetípica de la familia real integrada, la cual funciona como un modelo a seguir por el pueblo. Por ello, la familia real simboliza el arquetipo del *Sí mismo*, ya que por un lado, la familia representa la integración y por lo tanto la trascendencia de la dualidad y, por otro lado, la realeza representa al Yo en su estado más elevado.

El pueblo de Erin se identifica con la figura arquetípica de la patria que no es más que un arquetipo del *ánima*, que al proteger y contener a sus habitantes, es un símbolo de la madre.

Cormac se identificó con la figura del buscador, la cual es la manifestación más elevada del arquetipo del *ego* porque se encuentra en la búsqueda de una mejor vida y de la verdad, expandiendo así los límites de la conciencia del ego estrecho y dejando la seguridad que éste le ofrece.

El viaje se identificó con el *arquetipo de transformación*, pues esta figura representa el recorrido que hace el ego para llegar al Sí mismo, es decir, el recorrido que Cormac hace para encontrar a su familia que perdió por

volverse obsesivo, perfeccionista y ambicioso; características de la sombra del buscador. Por ello, la ambición de Cormac se identificó con el arquetipo de la *sombra*.

7.1.1.3 El Ingenio de un Dios.

Diagrama general



En el cuadro general de este cuento se observa que Cazlab -el Dios del ingenio y la Sabiduría- es el que hace posible que Mayhra -quien se encontraba prisionera en la cueva del dragón Beurinham- se pueda casar. Así, a través de los consejos que Cazlab le da a Diarmuid, éste último derrota al dragón y finalmente se casa con Mayhra.

En el nivel actancial, Cazlab ocupa el sitio del *destinator* porque es quien permite que Mayhra pueda casarse, ya que hasta el momento, ningún pretendiente había podido matar al dragón. De esta manera, el matrimonio asume el rol actancial del *objeto*, y Mayhra del *destinatario*. Por otro lado, Diarmuid al recibir los consejos de Cazlab (quien funcionan como *ayudante*) tiene el papel del *sujeto*, porque para casarse con Mayhra, derrota al *oponente*: el dragón Beurinham.

En el nivel arquetípico se identificó a Cazlab con el sabio ya que, al convencer y preparar a un pretendiente (Diarmuid) para que matara al dragón, permitió que Mayhra quedará libre y así se pudiera casar. De esta manera, representa la sabiduría -característica del arquetipo del *ánimus*- que posee un gran poder y, por lo tanto, simboliza a la fuerza determinante en el destino de la princesa.

El matrimonio, al ser una figura que representa la unión de la dualidad, es un símbolo de trascendencia y, por lo tanto, del arquetipo del *Sí mismo*.

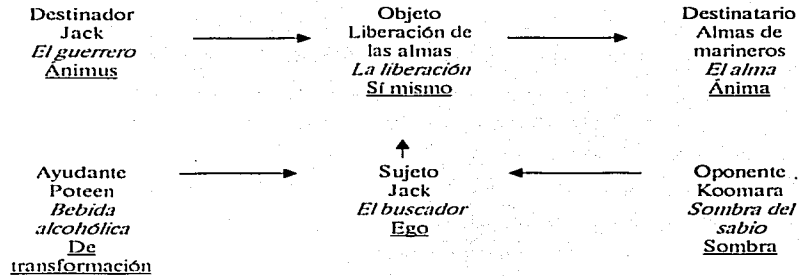
Mayhra, al encontrarse cautiva, representa a la princesa y, por lo tanto, al *ánima*, quien al ser bella y sensual, espera ser rescatada por el pretendiente que arriesga su vida por ella.

Diarmuid, tras haber perdido a sus padres desde niño y trabajar duro desde entonces, representa a la figura del huérfano, la cual se engloba bajo las figuras del arquetipo del *ego* y se distingue por su realismo e independencia en la búsqueda de la seguridad.

Los consejos de Cazlab son una de las figuras de los *arquetipos de transformación* en tanto que, gracias a su sabiduría, permiten la transformación del ego en el *Sí mismo* (en este caso el matrimonio de Mayrha y Diarmuid). Gracias a estos consejos Diarmuid puede derrotar al dragón Beurinhm, figura que encarna el conjunto de todas las sombras de los diferentes arquetipos y, por lo tanto, arquetipo máximo de la *sombra*.

7.1.1.4 Koomara, El Murrughach.

Diagrama general



En este cuadro se observa que el actor Jack ocupa dos lugares actanciales en un mismo diagrama. Jack es al mismo tiempo *destinador* y *sujeto*. Como *destinador*, libera a las almas y como *sujeto*, se las ingenia para emborrachar a Koomara con poteen y así liberarlas. Debido a que las almas son liberadas por Jack, éstas ocupan el lugar del *destinatario* y la liberación el lugar del *objeto*. Por otro lado, el poteen ocupa el lugar del *ayudante* porque con él Jack logra engañar a Koomara, que ocupa el sitio del *oponente*.

En el nivel arquetípico, el actor Jack (*destinador*), se equiparó con la figura del arquetipo del *ánimus*, el guerrero, ya que tanto el actor como la figura, tienen las características de luchar por el bien de los demás para consolidar la identidad que previamente han escogido.

La liberación de las almas de los marineros, en este cuento, es una representación del arquetipo del *Sí mismo* porque implica su escape de las

jaulas en donde Koomara las tiene. Es decir, la salida de los obstáculos que la visión dual impone.

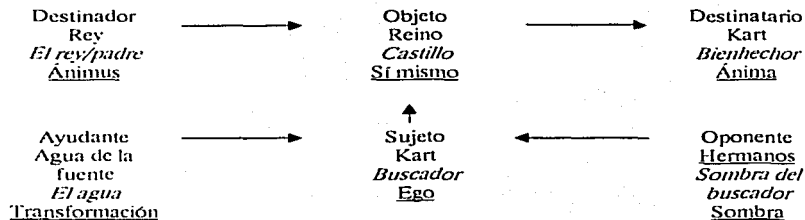
Las almas son la expresión por excelencia del arquetipo del *ánima*, ya que es la palabra que utiliza Jung en latín para definirla. El alma está vinculada con los aspectos femeninos de la psique porque es la que une al cuerpo con la mente, la que lleva al mundo interior del inconsciente colectivo. Las almas enjauladas son las que inspiran a Jack (*sujeto*) a pasar sus travesías. Jack (el *sujeto*), se identificó con la figura arquetípica del buscador, figura más avanzada del *ego*, debido a que tanto el actor como la figura se mantienen fieles a sus convicciones más profundas para encontrar la verdad. Jack, al creer que es malo que las almas estén enjauladas, busca liberarlas.

Koomara se equiparó con la figura de la sombra del sabio y, por tanto, con el arquetipo de la *sombra* ya que, al tener presas a las almas, muestra el gran poder que tienen sobre ellas y, al mismo tiempo, la carencia de compasión por los demás.

El poteen se relacionó con la figura arquetípica de la bebida alcohólica, que es una de las figuras de los *arquetipos de transformación*, debido a que Jack lo utiliza para hacer olvidar a Koomara su objetivo (mantener presas a las almas). El poteen lleva a la sombra a la completa embriaguez para obstaculizar sus metas.

7.1.1.5 La Fuente De D'yerree-in-Dowan.

Diagrama general



En este cuadro se observa que el actor Kart ocupa los lugares actanciales de *destinatario* y *sujeto*. Como sujeto, Kart busca heredar el reino que su padre prometía entregar al hijo que trajera el agua de la fuente de D'yerree-in-Dowan para curar su enfermedad. El rey, al otorgarle a Kart su reino, asume el papel de *destinador*. De la misma manera, Kart, al heredar el reino, asume el rol actancial del *destinatario*. El agua de la fuente, al ser la condición necesaria para obtener el reino, ocupa el lugar del *ayudante*. Los hermanos, al envidiar a Kart por haber conseguido el agua de la fuente, le obstruyen el camino para obtener el reino, por lo que asumen el papel del *oponente*.

En el nivel arquetípico el rey representa tanto a la figura arquetípica del rey, como a la del padre. Ambas, imágenes del arquetipo del *ánimus*. Por un lado, el rey es la figura competente y responsable y, por el otro, el padre es la figura que transmite los valores espirituales como la justicia y la rectitud. En el cuento estas cualidades se manifiestan en los premios o castigos que el rey da a sus hijos dependiendo de su comportamiento.

El reino, al ser una de las figuras arquetípicas del *Si mismo*, representa la justicia y la paz, es decir, el perfecto equilibrio y la armonía completa.

Kart, como destinatario, se identificó con la figura arquetípica del *ánima*, el bienhechor, ya que a través de su generosidad, trabaja por el beneficio de los demás, reconociendo sus necesidades. En el cuento, Kart es el que le trae al padre el agua para su cura y el que no delata las mentiras de los hermanos.

Kart, como sujeto, se equiparó con la figura *egoica* del buscador debido a que busca una mejor vida y deja atrás la seguridad que el ego estrecho le ofrece. Kart abandona el reino de su padre con el objeto de curarlo y así lograr ser el heredero.

El agua de la fuente, en el cuento, representa la figura *arquetípica de transformación* del agua que simboliza el potencial de una fuerza nueva y la posibilidad del desarrollo, es decir, el inconsciente. En el cuento, el agua de la fuente es la única capaz de curar al rey, y por ello, quien la consiga (quien ingrese al inconsciente) será el heredero.

Los hermanos de Kart se identificaron con la *sombra* del buscador, debido a que son ambiciosos y orgullosos, por lo cual, al robarle el agua a Kart, más pequeño, le dificultan obtener su herencia.

7.1.2 Discusión general.

Una vez que se ha hecho patente que cada arquetipo ocupa el mismo lugar actancial dentro de todos los cuadros generales, es necesario explicar teóricamente la razón por la que esto sucede. Para ello, se plantearán las semejanzas en el nivel teórico que permiten la comparación entre las estructuras arquetípicas y las actanciales, recordando así sus definiciones.

7.1.2.1 Analogías teóricas entre actores y figuras arquetípicas.

Según Greimas, las funciones de los actores o personajes se definen por sus acciones o características específicas dentro de la narración, esto es, por los predicados de su hacer, ser o estar. De esta manera, cada actor es actualizado por las actividades que realiza dentro del cuento.

Las figuras arquetípicas también aparecen bajo características muy particulares en cada cuento ya que, como había postulado Jung, las cualidades de las figuras arquetípicas son moldeadas por la cultura a la que el cuento pertenece y, por lo tanto, configuradas por la conciencia de ese lugar (cf. Downing, 1991/1994). Las imágenes arquetípicas también están determinadas por las cualidades y actividades específicas que realizan dentro del cuento.

Gracias a lo anterior, se puede afirmar de manera general, que tanto los actores como las figuras arquetípicas se desenvuelven en el nivel particular de cada narración. Por ello son diferentes en cada cuento. La explicación de esto se relaciona con que, según Greimas, los actores tienen que ver con los contenidos concretos del cuento y con que las figuras arquetípicas son "manifestaciones concretas y particulares que están influidas por factores socioculturales e individuales" (Downing, 1991/1994:10).

Finalmente, tanto el actor como la figura arquetípica encarnan la misma acción o cualidad en el cuento y, conforme van cambiando las actividades del personaje en cada unidad temática, va cambiando la figura arquetípica. Así, un actor puede representar a distintas figuras arquetípicas.

7.1.2.2 Analogías teóricas entre actantes y arquetipos.

Por un lado, para Greimas los actantes no se definen en términos de las acciones particulares en la narración, sino por las relaciones que establecen con los otros actantes. Un actante se define por su relación con otro actante. Por ejemplo, el actante destinador no se puede definir si no hay un destinatario, ya que no se puede dar si alguien no recibe. Así, Greimas ubica a los actantes en el modelo actancial con base en sus funciones de relación.

Por otro lado, las funciones de los arquetipos tampoco se definen por sí mismas, sino por las interacciones que sostienen con los demás arquetipos. Por ejemplo, el ánimos se define porque le aporta al ánima, entre otras cualidades, la capacidad racional que ésta requiere para integrarse. En este sentido, vale la pena recordar que Jung mantuvo siempre la idea de que la psique funcionaba en términos generales como una unidad, por lo que el movimiento de una parte afectaba a la totalidad. Por ello, Jung acomodó a los arquetipos en el proceso de individuación según las cualidades que aportan y las funciones que juegan para que este proceso se dé.

Debido a que las funciones de los actantes, como las de los arquetipos, se definen en términos de las relaciones que establecen entre sí, tanto los primeros como los segundos cumplen con lo que Greimas denominó "el hacer transformador". Desde la perspectiva actancial, todos los actantes trabajan para que el sujeto se encuentre en conjunción con el objeto. Desde la perspectiva junguiana, todos los arquetipos trabajan para lograr el objetivo del proceso de individuación, es decir, la integración de todos los arquetipos o la transformación del ego en el Sí mismo.

A continuación, se revisarán las semejanzas de cada una de las parejas actante/arquetipo para aclarar, con más detalle, las analogías entre sus funciones:

- *Sujeto-ego* \Leftrightarrow *Objeto-Sí mismo*.

Para Greimas, la relación de *sujeto* y *objeto* actualiza el eje del deseo a través de la función de búsqueda del *objeto* por parte del *sujeto*. Por ello, esta relación determina el hacer del querer, en el que el sujeto anhela el objeto y el objeto es anhelado por el sujeto. De la conjunción del sujeto y el objeto depende el hacer transformador de todas las funciones actanciales, ya que este es el objetivo por el que trabajan.

Para Jung, el ego es la parte de la psique que tiene mayor relación con la conciencia y sus procesos. Por ello, es el único arquetipo, a través del cual, la totalidad de la psique se puede hacer consciente y, de esta forma, alcanzar la integración. Se puede decir que en el proceso de individuación o desarrollo de la personalidad, el ego se encuentra en la constante lucha por identificarse con el Sí mismo, es decir, por alcanzar la totalidad de la psique y hacerla consciente. No obstante, para alcanzar la integración de la psique, las funciones de todos los arquetipos son fundamentales, ya que cada uno aporta una cualidad especial en este camino.

De esta manera, se puede afirmar que tanto el actante sujeto, como el arquetipo ego, tienen la misma función: buscar, por un lado, al actante objeto y, por el otro lado, actualizar conscientemente el arquetipo Sí mismo. También, se puede afirmar que todas las funciones y haceres transformadores de los demás actantes y arquetipos están, en última

instancia, definidos por la relación entre sujeto-ego y objeto-Sí mismo. Por ello, constituye el eje en torno al cual se organizan los demás ejes del cuadro actancial y el objetivo alrededor del cual se acomodan los demás arquetipos.

- Destinador-ánimus ⇨ Destinatario-ánima:

Desde la perspectiva de Greimas, la relación actancial entre el destinador y el destinatario constituye el eje de la comunicación, ya que en esta relación se da la transmisión del objeto por parte del destinador al destinatario. Greimas define esta relación, o eje de comunicación, en términos del hacer del saber, ya que el destinador le comunica al destinatario conocimientos y soluciones.

Desde la perspectiva arquetípica, al ánimus se le concibe como la parte de la psique que es racional, objetiva, poderosa y activa. Por ello, tiene la capacidad de iniciativa; de poner en marcha a la psique para su integración. El ánimus es el que despierta desde la fuerza, desde el pensamiento y la sabiduría al ánima. Capacidad intuitiva, seductora, emocional y compasiva de la psique, que generalmente en los cuentos de hadas aparece dormida, esclavizada, raptada o escondida, pero siempre esperando a ser rescatada.

De la misma manera en que el actante destinador le transmite al actante destinatario conocimiento o saber a través del objeto, el arquetipo ánimus también le confiere al ánima el conocimiento o la posibilidad de su integración.

Finalmente, se puede afirmar que las funciones del actante destinador corresponden a las funciones del arquetipo ánimos y las funciones del actante destinatario corresponden a las funciones del arquetipo ánima.

- Ayudante-arquetipos de transformación \Rightarrow Oponente-sombra:

En el cuadro actancial, la relación entre los actantes ayudante y oponente conforma lo que Greimas denominó el eje de la participación o el hacer del poder, ya que contribuye en la realización o en la obstrucción de los otros ejes. La participación es favorable cuando el ayudante le facilita al sujeto alcanzar el objeto, o bien, cuando le facilita al destinador la transmisión del objeto al destinatario. Sin embargo, la participación también es desfavorable cuando el oponente obstaculiza la realización de los ejes.

En el mismo sentido, Jung planteó que los arquetipos de transformación ayudan al ego a alcanzar la total integración porque propician el desarrollo interior. Estos arquetipos ponen al individuo en circunstancias o lugares que permiten la confluencia con el mundo inconsciente para que el ego empiece, o bien alcance, el fin del proceso de individuación.

En cuanto a la sombra, Jung afirmó que la única condición para que una cualidad de la psique sea sombra es que sea una factor inconsciente que actúe en pos de la fragmentación de la psique; esto es, en sentido contrario a la disposición natural de integración del proceso de individuación.

Finalmente, tanto la función del ayudante, como la función de los arquetipos de transformación son similares, por el simple hecho de que

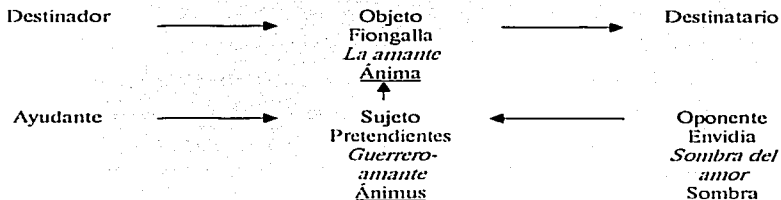
los dos facilitan la realización de los ejes. De la misma manera, tanto la función del oponente, como de la sombra, es análoga, ya que ambos actúan con el fin de obstaculizar la realización de los ejes.

7.2 Consideraciones adicionales.

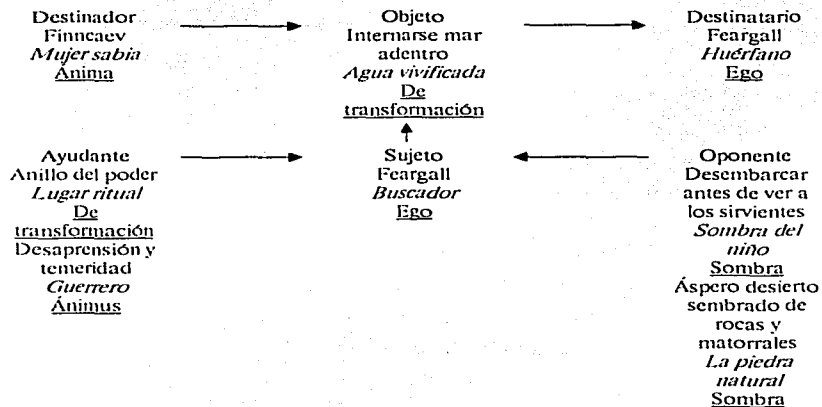
Es preciso señalar que en los cuadros actanciales de las unidades discursivas de los cuentos, los arquetipos ocuparon distintos lugares actanciales conforme el cuento avanzó. Además, en varios de estos cuadros se encontraron diversos espacios actanciales ocupados por la misma figura arquetípica y, por lo tanto, por el mismo arquetipo. Asimismo, muchos lugares actanciales quedaron vacíos.

A continuación, se presentan, como ejemplo, tres cuadros de distintas unidades discursivas del cuento del Geis de la Glaistig Amarach, donde se observan los distintos movimientos de los actores, de las figuras arquetípicas y, por lo tanto, de los arquetipos; así como también, los espacios actanciales sin ocupar.

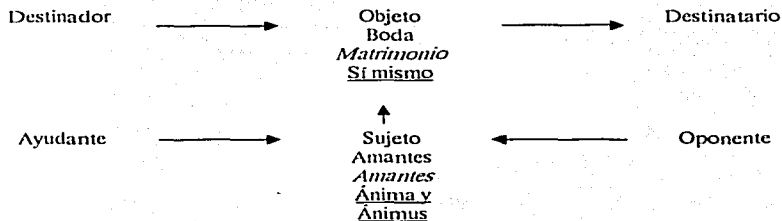
- Primera unidad discursiva: El encantamiento (Diagrama 2)



- Sexta unidad discursiva: Inicio del viaje.



- Decimotercera unidad discursiva: Boda.



En estos ejemplos se observa que en los distintos momentos del cuento, los arquetipos se rotan de lugar actancial. Asimismo, en un mismo momento, un arquetipo puede estar ocupando diferentes lugares actanciales. También se observa que no todos los arquetipos se encuentran presentes en todos los momentos del cuento y que varios de los lugares actanciales no están ocupados. Para llegar a la explicación de ello se discutirán los cuadros de las unidades discursivas que se tomaron como ejemplo.

Al ir cambiando las tareas en los diferentes momentos del cuento, que se traducen en las diferentes unidades discursivas, se percibe lo que Greimas denominó como los elementos necesarios para la existencia del cuento popular. En primer lugar, se observa la disyunción entre el sujeto y el objeto, situación en donde Feargall no puede casarse con Fiongalla debido al encantamiento. En segundo lugar, se establece el contrato, en donde el sujeto decide ir en busca del objeto, por lo que Feargall emprende el viaje para casarse con Fiongalla. Finalmente, se da la prueba o ejecución en donde el sujeto logra la obtención del objeto. Así, Feargall y Fiongalla pueden casarse.

Las etapas de Greimas son similares al camino del héroe que propone Campbell, camino típico del proceso de individuación. Primero, el héroe se encuentra descontento con la situación en la que vive por lo que busca cambiarla. Feargall, al no tener los objetos mágicos, no puede casarse con Fiongalla. Posteriormente, afronta diferentes pruebas para lograr lo que busca. Feargall emprende un viaje peligroso para obtener los objetos mágicos. Finalmente, una vez que lo obtiene, regresa a

compartir sus logros. Feargall le trae a Fiongalla los objetos mágicos para casarse con ella.

A partir de estas analogías se pueden equiparar tanto los cuadros de las unidades discursivas con las distintas etapas del proceso de individuación, como los cuadros generales de los cuentos con el proceso completo de individuación. Es por esto que en el cuadro general, como manifestación del proceso de individuación completo, requiere de la aparición de todos los arquetipos. En cambio, en los cuadros de las unidades discursivas, que representan el desarrollo de dicho proceso, no aparecen todos los arquetipos e incluso, algunos aparecen varias veces. Esto se debe a que en ciertas etapas, predominan las influencias de ciertos arquetipos y se eliminan las influencias de otros. Por ejemplo, al principio del proceso la sombra tiene más influencia y, por ello, el ego está más escindido. Posteriormente, al consolidarse más el ego, se presentan más oportunidades de transformación, por lo que las dualidades femeninas y masculinas se integran en el Sí mismo.

Ahora bien, el dinamismo de los arquetipos dentro de los espacios actanciales en las unidades discursivas, se explica porque durante el proceso de individuación los arquetipos todavía no son tan conscientes y, por lo tanto, hay poca claridad de los papeles que juegan. Por el contrario, en los cuadros actanciales generales esto no sucede así, debido a que los arquetipos, al ser más conscientes, tienen funciones más definidas.

Con lo anterior, queda claro que las diferencias que se puedan establecer entre las estructuras de una teoría y de otra, dependen del nivel en el que se encuentren. Esto es, las funciones actanciales y arquetípicas son

semejantes en la fase final del proceso de individuación pero no durante sus etapas.

Finalmente, es importante destacar que en el diagrama actancial propuesto por Greimas para los cuentos populares la relación entre los actantes destinador y destinatario es lineal, es decir, el destinador siempre otorga y el destinatario únicamente recibe. En el paralelismo entre actantes y arquetipos pareciera que el ánimus solamente aporta y no recibe, de la misma manera que el ánima recibe y no otorga. Sin embargo, desde la perspectiva arquetípica se podría hablar de una relación entre ánimus y ánima un tanto diferente, ya que el ánimus es el que le aporta al ánima el principio activo o pensamiento para que se integre, pero al mismo tiempo el ánima le aporta al ánimus la capacidad intuitiva con la que puede activarse. De esta manera estos dos arquetipos se conciben como condición necesaria para que el ego se encuentre con el Sí mismo.

7.3 Conclusiones.

Este trabajo partió de dos ámbitos distintos para el estudio de los relatos populares: la semiótica narrativa de Greimas y la teoría del inconsciente colectivo de Jung.

La semiótica narrativa de Greimas tiene como objetivo revelar el significado profundo de la narración, para lo cual utiliza el método actancial. Este método consiste en acomodar a los actores en el cuadro actancial de acuerdo con sus funciones e identificar, con ello, las relaciones que establecen entre sí. La teoría del inconsciente colectivo, por su parte, postula que las figuras arquetípicas representan cualidades

particulares de los arquetipos, los cuales se entienden como factores del inconsciente colectivo que se traducen en imágenes susceptibles de ser percibidas por la conciencia. No obstante, es preciso señalar que estos arquetipos no están definidos por sus figuras, sino mediante sus interacciones.

Debido a que ambas teorías se construyen a partir de estructuras y centran su interés en el aspecto funcional de las mismas, se buscó establecer un paralelismo entre las dinámicas estructurales de una y otra teorías. Por un lado, tanto los actores como las figuras arquetípicas son estructuras definidas por el contexto en el que se encuentran, es decir, por las actividades que realizan dentro del cuento y por la cultura en que éste surge. Además, las funciones de los actantes y de los arquetipos se definen, ambas, por las relaciones que establecen entre sí.

Al realizar las comparaciones en el análisis de los cuentos seleccionados, se encontraron paralelismos de relaciones en los cuadros generales. De esta manera, se observó que el actante *sujeto* y el arquetipo *ego* van en busca del actante *objeto* y el arquetipo *Sí mismo*. Asimismo, el actante destinador y el arquetipo *ánimus* transmiten el conocimiento al actante destinatario y al arquetipo *ánima*. No obstante, se advirtió que los actantes destinador y destinatario presentan una relación unidireccional, es decir, una relación que va del destinador al destinatario, a diferencia de la dinámica mutuamente influyente entre los arquetipos *ánimus* y *ánima*. Por último, el actante *ayudante* y los arquetipos *de transformación* ayudan al *sujeto-ego* a obtener el *objeto-Sí mismo* y facilitan la transmisión del *objeto-Sí mismo* por parte del *destinador-*

ánimus al *destinatario-ánima*, en tanto que el actante *oponente* y el arquetipo *sombra* obstaculizan dichos logros.

Se encontró que, en los cuadros de unidades discursivas, las funciones de los arquetipos y los actantes no siempre son equiparables, ya que los arquetipos no ocupan el mismo lugar actancial a lo largo de las unidades discursivas o bien, quedan lugares actanciales vacíos, lo que permite observar con mayor claridad la interrelación entre los arquetipos.

Resulta importante destacar que, dentro de las unidades discursivas, tanto los actores como las figuras arquetípicas, se pueden ubicar en distintos lugares en los diferentes cuadros, lo cual denota que en el transcurso de la narración sus relaciones no son unidireccionales.

Lo anterior hizo posible una comparación entre los cuadros generales de los cuentos con el proceso de individuación concluido, debido a que todas las funciones de los actantes como aquellas de los arquetipos son necesarias, tanto para que el *sujeto* obtenga al *objeto*, como para que se dé la integración del *ego* con el *Sí mismo*. De la misma manera, es posible comparar los cuadros de las unidades discursivas con las distintas etapas del proceso de individuación, en donde las funciones de los arquetipos, al no ser del todo conscientes, no están claramente definidas.

Los paralelismos encontrados entre las estructuras de la semiótica narrativa y de la teoría del inconsciente colectivo y sus arquetipos, permiten afirmar que la aplicación del método actancial de Greimas a los cuentos de hadas resulta de utilidad para el estudio de los productos culturales, que de acuerdo con Jung pueden entenderse como manifestaciones del inconsciente colectivo.

Este estudio revela la pertinencia de la teoría de los arquetipos como vía para comprender el desarrollo de la personalidad dentro de la psique individual y colectiva. Asimismo, hace evidente la conexión que Jung establece entre la psicología social y la individual, ya que a través de los cuentos de hadas -máxima manifestación del inconsciente colectivo y, al mismo tiempo, una importante expresión social- se descubre, por un lado, el camino interior hacia la integración de la personalidad y, por el otro, las enseñanzas y consejos que culturalmente se han formulado para alcanzar la armonía social. De esta manera, los cuentos de hadas constituyen un puente que une lo psicosocial con lo literario y, por lo tanto, el ir y venir de las expresiones artísticas a las científicas.

Finalmente, este trabajo permite traer nuevamente a la discusión el papel de la teoría del inconsciente colectivo y los arquetipos dentro de la psicología: los postulados junguianos, al referirse a la individuación como meta del desarrollo de la personalidad, abren un camino que trasciende las fronteras del ego y vislumbran el reino de lo transpersonal, la expansión ilimitada de la conciencia.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Beaudet, Denyse. (1991). "El monstruo" en Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Bly, Robert. (1988). "La sombra: el Yo rechazado." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Bennet, E. A. (1966/1970). Lo que verdaderamente dijo Jung. México: Editorial Aguilar.

Berry, Patricia. (1982). "La sombra: agente provocador." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Bettelheim, Bruno. (1975/1988). Psicoanálisis de los cuentos de hadas. México: Editorial Grijalbo.

Campbell, Joseph. (1949/1959). El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito. México: Fondo de cultura económica.

Chevalier, Jean y Gheerbrant, Alain. (1969/1999). Diccionario de los símbolos. (6a ed.) Barcelona: Ed. Herder.

Cooper J.C. (1983/1986). Cuentos de Hadas. Alegorías de los mundos internos. Málaga: Editorial Sirio.

Courtes, Joseph. (1976/1980). Introducción a la semiótica narrativa y discursiva: metodología y aplicación. Buenos Aires: Editorial Hachette.

DeBus, David. (1991). "El Yo es una diana móvil." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Dowinng, Christine. (Comp.) (1991/1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Dowinng, Christine. (1991). "La Anciana." En Dowinng, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Dowinng, Christine. (1991). "El sanador." En Dowinng, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Dubois, Jean et.al. (1979). Diccionario de lingüística España. Alianza Editorial.

Frey-Rohn. (1980/1991). De Freud a Jung. (1ª ed.) México: Fondo de Cultura Económica.

García-Pelayo, Ramón. (1983). Diccionario Larousse de la lengua española. México: Larousse.

Giménez, G. (1976): Lingüística, semiología y análisis ideológico, en Monteforte Toledo y otros: Literatura, Ideología y Lenguaje /Teoría y praxis 28/ México. Editorial Grijalbo.

Greco, Eduardo. (1991/1999). Jung y flores de Bach. (4ª ed.) Buenos Aires: Ediciones Continente.

Guggenbühl-Craig, Adolf. (1980). "El inválido." En Dowinng, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Harding, Esther, M. (1971). "La virgen." En Dowinng, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Henderson, Joseph L. (1964). "Los mitos antiguos y el hombre moderno." En Jung, C. G. (Ed.) (1964/1997). El hombre y sus símbolos. (6ª ed.) Barcelona: Biblioteca Universal Contemporánea.

Hillman, James. (1979). "El senex." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Jacobi, Jolande. (1957/1983). Complejo, Arquetipo y Símbolo. México: Fondo de Cultura Económica.

Jung, C. G. (1976/1986). Aion: Contribución a los simbolismos del Sí mismo. Barcelona: Editorial Paidós.

Jung, C. G. (1977). Arquetipos e inconsciente colectivo. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Jung C. G. (1964). "Acercamiento al inconsciente." En Jung (Ed.) (1964/1997). El hombre y sus símbolos. (6ª ed.) Barcelona: Biblioteca Universal Contemporánea.

Jung, C. G. (1959). "El arquetipo del niño." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Jung, C. G. (1959). "El ego: el lado consciente de la personalidad." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Jung, C. G. (1916/1998). El inconsciente: en la vida psíquica normal y patológica. México: Losada.

Jung, C. G. (1992). Formaciones de lo inconsciente. Barcelona: Paidós.

Jung C. G. (1918/2001). "Lo inconsciente" en Civilización en transición. Obras Completas. Tomo 10. Madrid: Editorial Trotta.

Jung, C. G. (1951/1962). Simbología del espíritu: Estudios sobre la fenomenología del espíritu. México: Fondo de Cultura Económica.

Jung, C. G. (1964/2000). Recuerdos, sueños, pensamientos. (2ª ed.) España: Seix Barral.

Latella, Graciela (1980). Metodología y Teoría Semiótica: Análisis de Emma Zunz de J.L. Borges. Buenos Aires: Editorial Hachette.

Nietzche, Friedrich (1982/1997). Así hablo Zarathustra. Madrid: Alianza Editorial.

Parry, A. Doan, R. (1994). Story Re-visions. New York: Guilford Press.

Pearson, Carol. (1991). Awakening the heroes within: Twelve Archetypes to help us find ourselves and transform our world. N.Y: Harper San Francisco.

Pinkola, Clarissa. (1992/2001). Mujeres que corren con lobos. (2ª ed.) Madrid: Punto de Lectura.

Robertson, Robin. (1995/1998). Arquetipos junguianos. Barcelona: Paidós.

Rosaspini, Reynolds R. (1999). Cuentos celtas: relatos mágicos de hadas y duendes. (2ª ed.) Buenos Aires: Ediciones Continente.

Rosaspini, Reynolds R. (1999). Cuentos de hadas celtas: gnomos, elfos y otras criaturas mágicas. (5ª ed.) Buenos Aires: Ediciones Continente.

Rosaspini, Reynolds R. (1999). Hadas, duendes y otros seres mágicos celtas. Buenos Aires: Ediciones Continente.

Rosaspini, Reynolds R. (1999). Los celtas. Magia, mitos y tradición. (5ª ed.) Buenos Aires: Ediciones Continente.

Rosaspini, Reynolds R. (2000). Cuentos de hadas irlandeses: leyendas celtas de duendes, elfos y aparecidos. (1ª ed.) Buenos Aires: Ediciones Continente.

Rosaspini, Reynolds R. (2001). Cuentos mágicos irlandeses: relatos celtas de hadas y duendes. (1ª ed.) Buenos Aires: Ediciones Continente.

Sastre, Rodríguez, (1992). "El significado arquetípico del lenguaje de los animales en los cuentos de hadas." La revista de cultura psicológica. 1.

Vargas, I. Lilia Esther. (1978). Una aplicación del método actancial de Greimas en la psicología social, análisis de contenido de un cómic mexicano. Tesis de licenciatura de la Facultad de Psicología. Universidad Nacional Autónoma de México.

Von Franz, Marie-Louise. (1974/1997). Archetypal patterns in fairy tales. Toronto: Inner City Books.

Von Franz, Marie-Louise. (1964). "El proceso de individuación" En Jung (Ed.) (1964/1997) El hombre y sus símbolos. (6ª ed.) Barcelona: Biblioteca Universal Contemporánea.

Von Franz, Marie-Louise. (1981). "El puer." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Von Franz, Marie-Louise. (1970/1993). Érase una vez... Barcelona: Ediciones Luciérnaga.

Von Franz, Marie-Louise. (1958/1993). The feminine in fairy tales. Boston: Shambhala publications.

Wehr, Demaris. (1985). "Animus: el hombre interior." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Whitmont, Edward, C. (1969). "Anima: la mujer interior." En Downing, Christine. (Comp.) (1994). Espejos del yo: imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas. Barcelona: Kairós.

Wilber, Ken. (1979/1988). La conciencia sin fronteras: aproximaciones de Oriente y Occidente al crecimiento personal. México: Kairós Psicología.

GLOSARIO

Actante: entidad que no se define por sus características particulares o aisladas en la narración, sino por las relaciones que establece con otro de su misma naturaleza.

Actor: entidad definida por las características, actividades o funciones que cumple dentro de la narración.

Alma: "[...] corresponde a un estado psicológico que debe gozar de una cierta independencia en los límites de la conciencia [...] El alma no coincide con la totalidad de las funciones psíquicas. Designa una relación con lo inconsciente y también una personificación de los contenidos inconscientes. Las concepciones etnológicas e históricas del alma muestran claramente que es ante todo un contenido perteneciente al sujeto, pero también al mundo de los espíritus, a lo inconsciente. Es por ello que el alma siempre tiene en sí misma algo terrenal y sobrenatural"> (Jung en Chevalier y Gheerbrant, 1969/1999: 81).

Ánima: arquetipo que expresa las cualidades femeninas de la psique.

Ánimus: arquetipo que expresa las cualidades masculinas de la psique.

Arquetipo: fenómeno espontáneo a través del cual se expresa y se ordena en imágenes la naturaleza de la psique.

Arquetipos de transformación: arquetipos que expresan, a través de situaciones o lugares específicos, las posibilidades de desarrollo pleno de la psique.

Complejo: Grupo de representaciones emocionalmente cargadas en lo inconsciente (Jacobi.1957/1983:15).

Conciencia: La referencia al yo de los contenidos psíquicos en cuanto es percibida por el yo como tal (c.f. Jung en Grecco. 1991/1999).

Ego: arquetipo que expresa la parte más consciente de la psique y que mantiene las relaciones entre los contenidos psíquicos y lo que se denomina el "yo".

Espíritu: "Principio opuesto a la materia. Lleva implícito el concepto de una sustancia inmaterial o existencia, que en el plano superior y universal se denomina Dios. Esta sustancia inmaterial se concibe también como portadora del fenómeno psíquico y aún de la vida" (Jung, 1951/1962: 13-14).

Función simbólica o compensatoria: Capacidad del inconsciente de representarse a través de símbolos con el propósito de ser captado por la conciencia.

Gramática: Ciencia de las reglas de una lengua hablada o escrita. (García y Gross.1983:269).

Imágenes arquetípicas: representaciones de los arquetipos en formas definidas que se encuentran moldeadas por la cultura y por la vida individual.

Imagen primitiva: Término empleado originariamente por Jung para el concepto de arquetipo.

Inconsciente colectivo: conjunto de elementos que no se producen específicamente en la vida de un individuo sino que provienen de un fondo atemporal y colectivo: la psique, y que no ingresan a la conciencia por falta de comprensión.

Inconsciente personal: reminiscencias producidas por las experiencias de la vida personal que alguna vez fueron conscientes y por alguna razón se apartaron de la conciencia.

Individuación: "Proceso que engendra un individuo psicológico, es decir, una unidad aparte, indivisible, un Todo. Se podría traducir como mismación o autorrealización" (Jung, 1964/2000: 477).

Impulso: Disposiciones fisiológicas y psíquicas que tienen como consecuencia movimientos del organismo, los cuales muestran una dirección claramente determinada (Jung, 1977:125).

Instinto: arquetipo cuya energía se dirige a las funciones biológicas.

Isotopía: "[...] la permanencia de sentido a través de la sucesión de los temas discursivos. Si ésta fallara el relato tendría un carácter dislocado y sería, por eso mismo, ininteligible" (Giménez, 1976:298).

Lingüística: Ciencia del lenguaje humano.

Mandala: "[...] es literalmente un círculo, aunque su dibujo sea complejo y esté a menudo contenido en un recinto cuadrado. El mandala es un resumen de la manifestación espacial, una imagen del mundo, al mismo tiempo que la representación y actualización de poderes divinos; es también una imagen psicagógica, propia para conducir a quien la contempla a la iluminación [...] Jung recurre a la imagen del mandala para designar una imagen simbólica de la psique, cuya esencia nos es desconocida. Las formas redondas del mandala simbolizan, en general, la integridad natural, mientras que la forma cuadrangular representa la toma de conciencia de semejante integridad. En el sueño, el disco cuadrado y la mesa redonda se vuelven a encontrar anunciando una toma de conciencia inminente en el centro" (Chevalier y Gherrbrant, 1999:680).

Morfología: Estudio de las formas de las palabras consideradas aisladamente (García Pelayo, 1983: 426).

Numinosidad: Concepto de Rudolf Otto sobre lo sagrado y que se utiliza para lo indecible, lo enigmático, lo horripilante, lo completamente distinto, la propiedad experimentable directamente sólo en lo divino que le incumbe (Jung, 1964/2000: 480).

Proyección: "Se trata de un contenido inconsciente del sujeto que, al no ser percibido por éste, parece desplazarse sobre el objeto, aumentando allí cualquier defecto parecido de tal modo que aparentemente es razón suficiente de la perturbación" (Jung 1918/2001:24).

Psicoideo: Semejante al alma de forma anímica o cuasi anímica que caracteriza a la parte profunda inconcreta del inconsciente colectivo y de sus contenidos (Jung, 1964/2000: 480)

Psique: "Nuestra psique es parte de la naturaleza y su enigma es ilimitado. Por tanto, no podemos definir ni la psique ni la naturaleza" (Jung, 1964/1997: 20).

Psíquico: Jung emplea este concepto para designar sólo aquella parte de la psique que está relacionada con la conciencia y que por lo tanto está dominada por la voluntad.

Rol actancial: función relacional que asume un actor dentro de los cuadros actanciales.

Self: término utilizado para denominar al Sí mismo.

Semántica: estudio del significado de las palabras y sus variaciones (García Pelayo, 1983:529).

Semiología: ciencia que estudia los signos lingüísticos dentro de la vida social.

Semiótica: ciencia que estudia los modos de significar.

Semiótica narrativa: disciplina que a través del relato estudia los modos de significar.

Símbolo: "Lo que llamamos símbolo es un término, un nombre o aun una pintura que puede ser conocido en la vida diaria aunque posea connotaciones específicas, además de su significado corriente y obvio. Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros [...] Así es que una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto inconsciente más amplio que nunca esta definido con precisión o completamente explicado" (Jung 1964/1997: 17-18).

Sí mismo: arquetipo que expresa la integración completa de la personalidad y la psique realizada.

Sintaxis: Parte de la gramática que estudia la coordinación de las palabras en las oraciones. (García Pelayo, 1983:540)

Sombra: arquetipo que representa la oposición a la integración completa de la personalidad.

Temas discursivos: son los que permiten agrupar en una misma trama todo un conjunto de elementos similares.

Transpersonal: Término que se refiere a los niveles superiores de conciencia que van más allá del ego.

Unidades narrativas: tramas discursivas que componen un narración.

Unidad temática: suma de todos los temas discursivos de una narración.

Voluntad: Cantidad limitada de energía que está a libre disposición de la conciencia (c.f. Jung, 1977).