



**Universidad Nacional Autónoma de México**  
**Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**  
**Ciencias de la Comunicación**



**El arquetipo del niño eterno en Mickey Mouse**

**TESIS**  
**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE**  
**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA**  
**COMUNICACIÓN (PERIODISMO)**  
**PRESENTA:**

**Juan Cristóbal Rojas Domínguez**

**Directora de Tesis:**  
**Dra. Edna Nelly Becerril Lerin**

**Ciudad Universitaria,**  
**Ciudad de México, 2022**



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.

*Dedico esta tesis a la memoria de mi  
madre, María del Carmen Leticia  
Domínguez Gutierrez, cuyo amor y  
apoyo incondicional fueron más allá de  
los límites de su propia vida.*

# Índice

❖	Introducción.....	4
❖	Capítulo 1:¿Quién es Mickey Mouse?.....	8
■	Historia del personaje.....	8
❖	Capítulo 2: Mito, Inconsciente Colectivo y Arquetipo (Marco teórico).....	18
➤	El mito.....	18
■	Revalorando el mito.....	19
■	¿Por qué tenemos mitos? Un logro evolutivo.....	25
■	El nacimiento del hombre y sus símbolos.....	36
➤	Psicoanálisis jungiano e inconsciente colectivo .....	53
●	Representaciones de lo trascendental.....	53
■	Inconsciente colectivo.....	55
●	Psicología de los sueños.....	67
■	Arquetipos.....	72
●	Subpersonalidades en conflicto: el drama del mito y la mente.....	72
●	Primeras historias, primero en todo.....	74
●	Personalidades trascendentes.....	79
❖	Capítulo 3:(Continuación de marco teórico) El arquetipo del del <i>Puer Aeternus</i> o el Niño Eterno.....	84
➤	El <i>Puer</i> en el mundo.....	92
➤	La Gran Madre y el Sagrado Femenino.....	93
➤	El Gran Padre y el Sagrado Masculino.....	98
■	El <i>Puer Aeternus</i> contra el Gran Padre.....	102
❖	Capítulo 4: Análisis de <i>Springtime</i> .....	108
➤	Introducción.....	108
➤	Análisis.....	112
❖	Conclusiones.....	178
❖	Bibliografía.....	184

# Introducción

Mickey Mouse es uno de los personajes más conocidos y queridos en el mundo. Es la mascota oficial de *The Walt Disney Company*, la compañía de medios de comunicación más poderosa del planeta, la cual se ha consolidado como símbolo de la infancia de millones de personas y emblema de la cultura estadounidense. Esto trae consigo una importante problemática, pues Disney se considera a sí misma una compañía que se mantiene en el liderazgo mundial por mantener tradiciones firmes, bien definidas que, sin embargo, fomentan la innovación constante en su contenido para nunca dejar de alegrar y encantar a su público.

A lo largo de sus más de noventa años de existencia, su personaje insignia ha sido ejemplo de ello. Durante ese tiempo ha sufrido múltiples transformaciones para adaptarse a las nuevas tendencias y exigencias del mercado del entretenimiento. No obstante Mickey Mouse, lejos de pasar de moda, quedar obsoleto en el tiempo o cambiar hasta una imagen irreconocible de su modelo original, ha sabido mantenerse con una imagen fresca y afín a los gustos y recuerdos de un público amplísimo que desafía la segmentación tradicional. En cambio, se mantiene como un personaje que trasciende el tiempo y las fronteras para mantenerse en el gusto y *top of mind* de personas provenientes de todas las edades, sectores económicos y trasfondos culturales, en otras palabras, llegó al corazón de la gente y lo hizo para quedarse.

El objetivo de la presente investigación es destacar la construcción mitológica que mantiene a Mickey Mouse como una figura importante en el imaginario colectivo por medio de un análisis simbólico basado en el psicoanálisis de los arquetipos en el corto animado *Springtime* (2018) por parte de la *Disney Television Animation* para Disney Channel y Youtube. Este análisis se basó en el paradigma hermenéutico, considerado el más adecuado a fin de identificar e interpretar los distintos símbolos que implica dicha construcción.

La popularidad de este personaje desafía las nociones de la mercadotecnia convencional, la cual se basa en conocer la segmentación de un mercado para saber a qué consumidor llegar, lo cual implica delimitar el género, la edad, la

condición socioeconómica, las barreras culturales, etc. Mickey Mouse, en cambio, parece no estar limitado por este tipo de segmentación. Esto quiere decir que lo que sea que represente Mickey Mouse resulta en la identificación y aceptación por parte de personas de culturas, edades y épocas muy distintas. Se trata pues de uno de los casos más extraordinarios de éxito comercial y cultural de la historia.

De la misma manera, propone una llamada de atención sobre cómo se abordan las narrativas arquetípicas dentro de la mercadotecnia, pues la reproducción de un arquetipo, contrario a lo que comúnmente se enseña desde este rubro, está lejos de ser algo sencillo. Se trata de un fenómeno profundo de la psique humana que pretende explicar de base por qué los seres humanos nos contamos historias, así como por qué son tan importantes para comprender nuestro mundo e interactuar en él.

Los arquetipos están presentes en todas las grandes narrativas con las que se basa una cultura, son capaces de resistir el tiempo y mantenerse vigentes por que trascienden su realidad inmediata, son expresiones atemporales de la naturaleza humana. Esta es la razón por la cual se les puede identificar en los mitos y cuentos de hadas alrededor del planeta; materia prima para el contenido que ha puesto a *The Walt Disney Company* en la mente de su público por generaciones. Conocer los rasgos arquetípicos de su personaje insignia puede darnos pistas importantes sobre la psicología detrás del abismal éxito de Disney como empresa de entretenimiento.

Tomando un enfoque multidisciplinario que va desde la biología evolutiva, la fisiología del cerebro, la psicología junguiana de los arquetipos, los mitos de civilizaciones antiguas, ejemplos de la literatura y de la cultura popular, me propongo explicar la existencia y permanencia de la figura arquetípica de el *Puer Aeternus* reproducida en Mickey Mouse.

La primera parte de este trabajo hace un breve repaso sobre la historia de este personaje. Creado en 1928 en un modesto estudio de animación, incluso para su época, por Walt Disney y Ub Iwerks, la fama de Mickey Mouse no ha dejado de crecer hasta nuestros días, en los que Mickey se ha convertido en una figura incluso más famosa que Santa Claus (Mehn, 2008). Esto es relevante de

saber porque Mickey Mouse fue uno de los primeros personajes de la cultura del cine que se volvieron masivamente populares al instante. Durante casi un siglo, se ha mantenido en ese lugar, siendo aceptado y querido por generaciones que no pierden su entusiasmo y adaptándose a la aparición de nuevos medios sin perder su esencia: Cada generación retoma a Mickey Mouse para sí, estando siempre presente en el gusto y recuerdos de personas de todas las edades y todos los países. Con toda su historia, es difícil aún imaginar un futuro en donde Mickey Mouse pase de moda. Esta oscilación entre una imagen tradicional y la innovación ha jugado un rol fundamental que interesa a la mercadotecnia por la naturaleza de sus propios objetivos.

La segunda parte de este trabajo, que ocupa los capítulos dos y tres, es el marco teórico sobre el cual se sostiene esta tesis. A partir de diversas disciplinas, esta se perfila como una investigación cualitativa dentro del paradigma hermenéutico fenomenológico lingüístico. Partiendo de la biología evolutiva, se han buscado señalar indicios que relacionen y, por tal motivo, validen de forma más sólida las afirmaciones de la teoría junguiana (Particularmente en los escritos de Jung, Marie-Loise Von Franz y Jordan B. Peterson) sobre la existencia de un inconsciente colectivo, los arquetipos y su presencia universal retratada en los mitos y religiones de tradiciones de todo el mundo. Asimismo, se procede a describir las tres figuras arquetípicas que juegan un rol en el corto a analizar siendo la principal el *Puer Aeternus* o “Niño eterno”, representada por su protagonista.

Por último, se procede a analizar el corto animado *Springtime* (2018). En este, Mickey Mouse encarna un relato mitológico al retratar a un dios primaveral que debe de enfrentar a un dios del invierno interpretado por Pedro el Malo. Por medio del fotogramas, se identificarán, describirán e interpretarán los elementos narrativos y mitológicos a partir de los cuales el relato adquiere sentido y resulta comprensible sin la necesidad del lenguaje hablado.

El análisis va en torno al objeto de estudio y su herencia cultural ligado a la interpretación de un arquetipo mítico que ha permeado a través del tiempo en la cultura occidental, es decir, el análisis se centrará en las bases psicoculturales que sustentan a Mickey Mouse y permiten mantenerlo relevante.

De hecho, este tema de esta investigación nació por una afición personal al personaje de Mickey Mouse desde mi propia infancia. Con el tiempo me he llegado a dar cuenta que, si bien Mickey es considerado un personaje infantil, el público al que van dirigidos tanto sus contenidos audiovisuales como la mercancía no se limita ni de cerca al mercado para niños. Por lo cual esta investigación nació del interés por comprender el porqué de su éxito a través de los conocimientos que he adquirido en mi formación profesional.

La importancia y actualidad de este tema radica en la posición de *Walt Disney Company* como líder indiscutible en el entretenimiento global. Una continuidad bastante eficiente de cambios administrativos y gestión empresarial que ha convertido a la empresa en una de las organizaciones más ricas y poderosas del mundo, más no ha estado exenta de transformaciones en el contenido que presentan al mundo, transformaciones que incluyeron a su personaje más emblemático. A través del análisis de una pieza audiovisual que forma parte de su más reciente actualización, se buscan identificar los elementos que destacan en su discurso para hacer una paráfrasis de su contenido mitológico que permita explicar el porqué Mickey Mouse se mantiene tan vigente.

Este trabajo de tesis propone que el arquetipo del *Puer Aeternus* (representado en la figura de Mickey Mouse permite fácilmente una identificación e interpretación narrativa que trasciende las experiencias individuales y diferencias culturales. Éste fenómeno es capaz de comunicar un discurso que es interpretado subjetivamente por otros sujetos sin ser distorsionado, en otras palabras, maneja un lenguaje comprensible entre sujetos de distintos trasfondos debido a su naturaleza procedimental más básica que la de un lenguaje articulado, como sería el caso del oral o el escrito. Esto permite una comprensión del mundo y sus vivencias, así como su permeación en las sociedades, más allá de un contexto limitado por la geografía o el tiempo..



# Capítulo 1: ¿Quién es Mickey Mouse?

Mickey Mouse es un personaje animado creado por Walt Disney y Ub Iwerks en 1928 y la mascota oficial de *The Walt Disney Company*. Su apariencia se describe como un ratón antropomorfo del tamaño aproximado de un niño. Usualmente viste guantes blancos, shorts rojos con botones blancos y enormes zapatos amarillos. Aunque su atuendo puede variar dependiendo de la situación, casi siempre vestirá predominantemente en rojo.

Mickey tiene un carácter valiente, intrépido, noble, heroico y siempre dispuesto a ayudar a sus amigos. También es travieso, le gusta jugar bromas, e incluso en ocasiones es agresivo hasta llegar a los golpes, sobre todo cuando se trata de defender a su novia Minnie o enfrentarse con sus rivales, como Pedro el Malo. Estos rasgos hacen que frecuentemente se meta en los más diversos problemas (muchos de ellos causados por él mismo), aunque casi siempre sale de ellos de forma divertida y exitosa.

## Historia del personaje

Walter Elias Disney, nacido en 1901, había trabajado previamente como caricaturista, diseñador de anuncios publicitarios y animador desde los 17 años, ya fuera para distintas compañías o pequeños estudios propios que no tuvieron gran éxito, uno de los principales problemas con los que se encontraba Disney, era que las salas de cine, a pesar de ser un negocio en crecimiento, seguía siendo una industria que apenas nacía, los contratos para exhibir cine de animación causaban desconfianza en los propietarios de las salas de cine, que consideraban que el público no se había adaptado lo suficiente a verlos, por no mencionar que los dibujos animados eran caros y difíciles de hacer, pues requieren dibujar una enorme cantidad de dibujos para animar pequeños lapsos de tiempo: de 800 dibujos a mil por minuto en ese entonces, dieciséis por movimiento (Johnson, 2008, p. 288).

Ésta combinación hacía que durante los dos primeros intentos de Disney de dirigir su propia empresa corrieran de forma austera y con un alto nivel de riesgo. En 1923, cuando todavía dirigía su estudio Laugh-o-Grams, Disney

contrató a un talentoso animador y amigo personal, Ub Iwerks, para trabajar con él y su hermano Roy, convenciéndole de mudar el estudio de Kansas a Hollywood.

En 1927 fueron contratados por Universal Studios y crean a *Oswald, el conejo suertudo*, cuyas aventuras animadas fueron teniendo éxito y aceptación en las audiencias. De ésta manera, Disney e Iwerks trataron de desarrollar el personaje de forma independiente, pero descubrieron que Universal ya tenía todos los derechos de explotación. Walt renunció furioso y dispuesto a ocuparse de su propio estudio, aunque durante un tiempo Iwerks siguió trabajando tanto para Disney como para Universal Studios.

En 1928, Disney le pidió a Iwerks que diseñara otro personaje para sustituir a Oswald. Éste le presentó varias opciones entre conejos, sapos, pollos, etc. Pero ninguna terminó por convencer a Walt. Finalmente tomó algunos de sus trabajos previos en Kansas para diseñar el personaje de un ratón para Disney. Walt afirmaba que la idea provino de un ratón que había atrapado y había vivido dentro o sobre su escritorio en Kansas City, al que alimentaba con sobras de comida y pedacitos de caramelo (Johnson, 2008. p. 288). Al final había terminado por encariñarse con el ratón y le había llamado *Mortimer*. Walt quiso llamar así al nuevo ratón animado, pero su esposa, Lillian, terminó convenciéndome de que aquel nombre sonaba muy “afeminado”. Así apareció el nombre de “Mickey”.

Los primeros dos cortos del ratón fueron *Plane Crazy* (1928) y *Gallopín Gaucho* (1928), éstas fueron películas mudas y un fracaso en taquilla. En el caso de la segunda, Disney no encontró ni siquiera un distribuidor (Johnson, 2008, p. 288). Un año antes, en 1927 Warner Brothers había sacado *The Jazz Singer* (1927), el primer filme con sonido y Disney quedó impresionado, para el tercer corto de Mickey Mouse, Disney decidió agregar sonido y música en una parodia de la película *Steamboat Bill Jr* lanzada ese mismo año.

*Steamboat Willie* (1928) no fue el primer corto animado con sonido, pero sí el primero en sincronizarlo con la acción y sobre todo, en adaptar la música con fines narrativos; de hecho, ésta técnica de sincronizar y combinar elementos de sonido y música para darle un carácter creíble y entretenido a una historia se le conoce como *Mickey Mousing* (Cavanaugh, 2015). Por esta razón, su recepción

fue arrasadora y casi inmediata (Jackson, 2018, p. 20), dejando incluso a estudios más grandes en desventaja: Tras el enorme éxito de *Steamboat Willie*, los demás estudios se vieron obligados a producir contenido con sonido y música para competir con Disney, ésto propició el nacimiento de otros importantes personajes de la competencia, como Betty Boop, Popeye el Marino o Porky Pig.

El ratón inspiraba mucho afecto, y las posibilidades imaginativas eran ilimitadas (Johnson, 2008, p. 299) y el público demandaba más cortos de Mickey Mouse, sus cortos eran anunciados junto a los de las películas estelares con los que era exhibido, llegando en algunos a usar imagen del personaje *antes* que la de los protagonistas de la función principal con el objetivo atraer más asistentes a las salas de cine.

Mickey Mouse también fue de los primeros personajes en ser mercantilizado en productos ajenos a la industria cinematográfica tales como botones, relojes, camisetas, teléfonos, juguetes, etc. En esto tuvo un rol especial Ken Kamen, ejecutivo de mercadotecnia quien, en 1932 compró la licencia de Disney para monetizar la imagen de Mickey Mouse. Unos años después, las ganancias sobre los productos con la imagen del personaje superarían con creces a las ganancias en taquillas, permitiendo al estudio crecer en personal e infraestructura, así como financiar posteriormente proyectos como *Blancanieves y los 7 enanos*, el primer largometraje animado de la historia.

Los años 30 fueron esenciales para la definición del personaje. En 1932 apareció su primer corto a color donde se le ve ya con los colores predominantes que portaría en adelante: un atuendo rojo y zapatos amarillos.

Los guantes blancos fueron colocados debido a que, como el personaje es de color predominantemente negro, algunos cuadros hacían que sus manos se confundieran con el resto de su cuerpo. Además, debido a la cantidad de dibujos que se debían hacer para un corto animado, significó a la compañía un ahorro considerable en tinta.

Pero el cambio más considerable fue en la personalidad del ratón. En un principio, Mickey era un personaje pícaro y travieso más orientado al modelo de

antihéroe. Sin embargo, a partir de esa década el público predominante fueron niños y muchas madres se manifestaron preocupadas por cómo la conducta grosera y abusiva de Mickey Mouse comenzaba a afectar a sus hijos. Walt decidió convertir a Mickey en un personaje más gentil y orientado al arquetipo de héroe y niño eterno.

Mickey entonces se volvió en una especie de “todólogo” que podía hacer cualquier cosa; un personaje con el que se podían reír y del que se podían reír. Cuando a Disney le preguntaban acerca del éxito del ratón, respondía que: “Cuando la gente se ríe de Mickey Mouse, lo hace porque es muy humano; y ese es el secreto de su popularidad.” A esto, Johnson (2008, p. 290) agrega: “En esto radica su don extraordinario, en la imaginación para colocarse en la situación de ese ratón persona e idear cosas extrañas y divertidas, como capitanear un barco río abajo”.

El éxito de esta estrategia se sobrepuso incluso a los tiempos de la Gran Depresión, pues así como se prestaba para cualquier rol en los cortos animados, también lo convirtió en una mercancía sumamente rentable donde la imaginación fue el límite: Mickey comenzó a aparecer en cómics y libros para niños. Su imagen fue usada en prácticamente cualquier producto al grado de ser la salvación para algunas compañías que todavía hoy existen. El impacto comercial de Mickey Mouse fue tan prominente que se le acredita haber salvado a empresas como Ingersoll-Waterbury Clock Company y Lionel Trains de la bancarrota (Apgar, 2015, p. 34).

Vale la pena mencionar que en 1932 Disney fundó “El Club de Mickey Mouse”, el primer club de admiradores de un personaje ficticio y para finales de ese mismo año el club contaría con un millón de miembros. También que en 1933, año de su mayor popularidad, Mickey Mouse alcanzó una cifra récord en el mundo del espectáculo con ochocientas mil cartas de admiradores, dejando en segundo lugar a Shirley Temple, la actriz de carne y hueso más popular de la época, con setecientas treinta mil cartas (Johnson, 288).

Con todo, el éxito de Mickey Mouse no pasó sin reveses. Sus cortos fueron perdiendo popularidad debido a la ausencia de humor pícaro que caracterizaba sus primeros cortos. Disney no estuvo dispuesto volver a la conducta antigua del

ratón y resolvió el problema con la creación de otros personajes, quienes tendrían rasgos de personalidad más polarizados que Mickey y podrían hacer cosas que ya no eran bien vistas al ser hechas por el protagonista.

Nacieron así sus compañeros Goofy y Donald. El primero, desarrollado por Art Babbit, un perro de naturaleza torpe que constantemente es un peligro para sí mismo, “Tan tonto que no se da cuenta de qué tan tonto es, que piensa demasiado en lo que va a hacer y aún así le salen las cosas mal” (Babbit, 1987) y que muchas veces es ayudado por Mickey para salir de sus problemas.

Donald fue creación de Disney, es un pato de personalidad voluble y muchas veces conflictiva que gracias a su temperamento permite al protagonista servir de mediador. Tanto caracteriza ésta personalidad a Donald, que su particular tipo de rabieta está registrada como trademark.

Con la extensión de la cultura estadounidense por el mundo y las crecientes tensiones geopolíticas previas a la Segunda Guerra Mundial, Mickey Mouse se convirtió en un ícono cultural no sólo del entretenimiento, sino de los Estados Unidos de América (Apgar, 2015,p. 40). Fuera de su país de origen, esto también significó connotaciones negativas, pues fue la primera vez que se le comenzó a ver como una máscara del capitalismo brutal y el imperialismo estadounidense. En Europa fue despreciado en círculos intelectuales y políticos por considerarlo frívolo, incluso repugnante, en especial aquellos afines del Partido Nacional Socialista Alemán. Un periódico nazi de la época escribía así:

“Mickey Mouse es el ideal más miserable jamás revelado. La mente sana de cada joven independiente y honorable nos dice que una plaga sucia y asquerosa, el más grande parásito del mundo animal, no puede ser un tipo ideal (...) ¡Abajo con la brutalización judía del pueblo! ¡Fuera Mickey Mouse! ¡Usad la cruz svástica!” (Huggerford, 2013)

Cuando la guerra estalló, Disney firmó un acuerdo con el gobierno de los Estados Unidos para realizar cortos propagandísticos que expusieran una postura firme ante el enemigo. En este punto, cabe destacar su negativa para

usar a Mickey Mouse para propaganda de guerra y reemplazarlo por otros personajes como el Pato Donald en *Der Fuehrer's Face* (1943) o personajes originales como el pequeño Hans en *Education for death* (1943).

A partir de los años 40 el estudio se concentró en la producción de largometrajes, haciendo que las apariciones de Mickey Mouse en el cine se volverían más esporádicas. Su primera aparición en un filme de larga duración fue también uno de sus roles más icónicos: el de aprendiz de brujo en la secuencia de la película *Fantasia* (1940). A partir de este momento también se le vio interactuando con actores humanos por primera vez.

Para finales de la década, la fama del ratón declinó y a mediados de los años 50, la televisión desplazaría al cine y la radio como principal fuente de entretenimiento. Walt Disney decidió cambiar la plantilla de animadores por personal más joven, lo que llevó a una huelga en el estudio. Esto afectó significativamente la imagen del personaje, al que se le dieron nuevos rasgos físicos y con cortos animados que se emitieron en televisión con regularidad. "El Club de Mickey Mouse" se transformaría no sólo en un club de fans, sino en un programa de televisión donde se transmitieron éstos cortos. También en su contenido se volvería más homogéneo: como resultado de la administración de Eisenhower y la ola de patriotismo que exaltaba el *American way of life* en el alto nivel de vida de la clase media estadounidense, los cortos de ésta época retratan a Mickey Mouse en situaciones más propias de la vida cotidiana.

El Club de Mickey Mouse terminó sus transmisiones en 1959. A partir de ese momento, se dejaron de hacer los cortos animados y el personaje entró en un fuerte declive que duró dos décadas. El show regresaría con nuevas temporadas, pero ya sin los cortos del ratón. Walter Elisa Disney para ese entonces se limitaba a supervisar y aprobar las películas y cortos, prestando mucha más atención y trabajo en los parques temáticos. Murió en 1966 a causa de cáncer pulmonar y a partir de allí la compañía entera comenzó a hundirse en una crisis creativa y económica.

Mickey Mouse no fue el único en entrar en decadencia, pues esta época significó una severa crisis para los contenidos de dibujos animados en general, particularmente en cine: La derrota en la Guerra de Vietnam y su transmisión en

televisión permitió a los estadounidenses ver por primera vez la crudeza del conflicto en vivo y a todo color, calando muy hondo en la imagen que el país tenía de sí mismo como potencia mundial, ello se agregó la recesión económica de los años 70. El cine más icónico de la época retrata un espíritu pesimista y cínico con un tono oscuro y deprimente, reflejando el estado emocional del público norteamericano. Bajo este panorama, el público rechazaba el material de dibujos animados por considerarlo frívolo e infantil. Las películas de dibujos animados se vendieron tan mal que incluso estudios importantes como Disney o Warner Brothers estuvieron al borde de la quiebra y consideraron dejar de hacerlos en absoluto.

Afortunadamente esto cambió en 1983, cuando llegó una película que marcó un antes y un después en el mundo de la animación: *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* Tras un acuerdo con su principal competidor, Warner Brothers, el estudio de Disney incluyó un cameo donde conviven las dos mascotas de las compañías, Mickey y Bugs Bunny, al mismo tiempo. La película fue un rotundo éxito y significó el renacimiento del cine animado, así como la producción y consumo de contenidos y mercancía relacionados con personajes clásicos. A finales de ese mismo año, Mickey Mouse apareció en su segundo corto cinematográfico, *Mickey's Christmas Carol*, el cual, al ser lanzado en VHS, resultaría más exitoso en ventas y críticas que *Bernardo y Bianca*, la película con la que el corto fue lanzado originalmente.

A partir de la década de los 80 la venta de productos relacionados con la cultura popular comenzó a generalizarse. Esto se juntó con la llegada de Michael Eisner como CEO de The Disney Company en 1984. La agresiva estrategia de Eisner para hacer crecer a la compañía es la responsable del llamado “renacimiento de Disney” durante la década de los 90, cuando se retomó la producción de largometrajes basados en historias populares y la intrusión en nuevos medios como la radio y la televisión de paga. A partir de esta época la compañía Disney obtuvo muchas más ganancias que nunca.

En 1990, fue protagonista de una adaptación de la historia de Mark Twain, *El príncipe y el mendigo*. En ese periodo, la compañía había recuperado el dominio del entretenimiento familiar debido el éxito de largometrajes como *La Sirenita*

(1989), *La Bella y la Bestia* (1991) o *Aladdín* (1992) no obstante, los contenidos de Mickey Mouse fueron relegados a contenido experimental como lanzamientos directo al formato VHS o como cortos animados que precedían a los largometrajes. Vale la pena mencionar el caso del corto *Runaway Brain* (1995), el cual fue censurado por la propia Disney Company por considerarla una trama demasiado oscura y retorcida para su personaje. Esto se debe a que, desde que Walt modificó la conducta del personaje, la compañía ha sido muy cuidadosa con la imagen y valores que Mickey Mouse proyecta.

Desde 1953, los cortos de Mickey Mouse habían dejado de hacerse para televisión y sólo aparecía esporádicamente en cortos cinematográficos. A diferencia de *Mickey Mouse Works*, *House of Mouse* resultó un rotundo éxito y retomó al ratón como contenido periódico para televisión. En 1999 se lanzó el programa de *Mickey Mouse Works*, el cual regresó al ratón a la televisión después de cuatro décadas. El programa tuvo un éxito mediano, mas sentó precedente para los siguientes contenidos animados relacionados con él para los siguientes años, pues fue el primero en crear y desarrollar un universo propio para Mickey al estilo *Toontown*, donde el personaje vive su día a día con sus amigos y conocidos. Éste espacio dramático sería el canon para los siguientes programas de televisión, así como especiales en VHS y DVD, tales como *Mickey Once Upon a Christmas* (1999) y *House of Mouse* (2006), Éste último retomó este universo y lo expandió al grado de colocar conviviendo en un mismo espacio a casi la totalidad de los personajes animados de Disney.

Dado que el formato televisivo y los contenidos directos de DVD no representan para la compañía ni la inversión ni los riesgos de los largometrajes. Los contenidos de Mickey Mouse sirvieron para experimentar con animación por computadora con recursos materiales, humanos y económicos menores a los manejados por Pixar o Disney Animation Studios. Durante la década del 2000, la compañía pasó por un periodo de transición del estilo de animación tradicional al digital. Esto se vio particularmente en el año 2004, cuando fue lanzado el primer y único largometraje de Mickey Mouse, *The Three Musketeers*. Cabe destacar que desde los años 80 hasta su rediseño en 2013, casi todo el contenido para cine, VHS, o DVD involucrado con el ratón estuvo basado en literatura clásica. A finales de 2004, la compañía lanzó para DVD *Mickey's Twice Upon Christmas*.



Que a pesar de su poco éxito comercial, tuvo el mérito de ser la primera producción digital del personaje.

A partir de 2006 y hasta 2016, Disney Television Animation lanzó la serie *Mickey Mouse Clubhouse*, en referencia al programa transmitido durante la década del 50, donde se mostraba al personaje enteramente digitalizado en animación tridimensional con la diferencia de permanecer más fieles a su apariencia original. Se trata de un show para audiencia preescolar cuyas transmisiones terminaron en noviembre de 2016.

En 2009, se tomó la decisión de rediseñar el personaje orientándose a una imagen más parecida a sus primeros dibujos, primero en el videojuego *Epic Mickey* (2009), reencontrándose con su antecesor espiritual, Oswald el conejo suertudo, y para 2013, aceptaron un rediseño aún más radical a manos del animador Paul Rudish a semejanza de su apariencia de los años 30 y los bocetos de Ub Iwerks, para una serie de cortos animados por computadora en 2D, *Mickey Mouse Shorts* (2013- ), transmitidos por Disney Channel y Youtube. El “nuevo” diseño de Mickey ha sido promovido y difundido con buena aceptación del público en los parques temáticos, mercancía e imagen como mascota oficial.

En cuanto al futuro del ratón, es incierto y causa de una fuerte controversia que enfrenta a abogados de The *Walt Disney Company* y las leyes de derechos de autor (Jacobs, 2016): Para el año 2023 *Steamboat Willie* pasará a ser de dominio público, incluyendo a la representación de Mickey en ese corto. Se trata de un problema importante para la compañía, puesto que avanzando el tiempo, no sólo los cortos del ratón sino obras clave del universo de Walt Disney, como Blancanieves o la Cenicienta, serán liberadas de modo que cualquier persona podrá publicarlas e incluso alterarlas sin estar sujetas a derechos de autor. Desde 1998, la *Walt Disney Company* se ha esforzado por extender la vigencia de sus derechos de autor, consiguiendo en ese entonces extender hasta veinte años sus derechos de propiedad intelectual, plazo que se vence en 2023 para el primer corto de Mickey (Cabrera, 2020).

Tha Walt Disney Company argumenta que el uso indebido de Mickey Mouse por terceros podría dañar irremediamente la imagen y valores que proyecta

ejemplificando como precedente el uso de este personaje para hacer propaganda de guerra (The Jerusalem Post, 2007), cuando la televisora oficial del partido islamista Hammas, en Palestina, usó una botarga de Mickey Mouse en un show de televisión infantil, mostrando un *sketch* en donde es detenido y ejecutado por soldados israelíes, seguido de una invitación para unirse al movimiento armado palestino. Por otro lado, la polémica está abierta, pues los críticos de ésta medida afirman que la perpetuidad del uso del personaje por la compañía podría sentar precedentes para evitar que artistas ajenos a las grandes empresas continúen utilizando contenido libre, ya sea de Disney o cualquier otra corporación.

Disney es una empresa muy celosa de los mensajes que transmiten sus personajes. Esto es porque Disney, a diferencia de otros corporativos de medios que se permiten producir contenido más diverso en la medida en que este les parezca rentable, no sólo ofrecen entretenimiento, sino *una concepción del mundo en donde sus personajes encarnan un orden muy concreto de la existencia*, es decir, las personalidades y los valores asociadas a estas en las historias de Disney forman una cosmovisión donde el bien, el mal, la vida, la muerte, la belleza y la fealdad, etc, actúan y se ordenan de una manera que replican la experiencia y aspiraciones vitales de muchos seres humanos alrededor del mundo; de esta manera, mimetiza la estructura de los sistemas míticos y religiosos.

## Capítulo 2: Mito, inconsciente colectivo y arquetipo (Marco Teórico)

*“El mundo está hecho de historias, no de átomos”*

Muriel Rukeiser

*“Los viejos mitos, los viejos dioses, los viejos héroes nunca mueren. Sólo esperan en lo más profundo de la mente, a la espera de nuestra llamada”*

Stanley Kunitz

¿Qué tiene que ver The *Walt Disney Company* y, más específicamente, Mickey Mouse, con el proceso evolutivo que nos separó de los chimpancés o los relatos de creación del Antiguo Egipto? Este capítulo pretende dar una base científica que sirva para comprender cómo un personaje como Mickey Mouse se ha hecho accesible y querido por individuos con trasfondos culturales muy distintos. Siendo las dinámicas del cerebro primitivo las bases de la percepción y el comportamiento de todos los seres humanos, el desarrollo posterior del pensamiento abstracto, declarativo y consciente sigue sujeto a las dinámicas del primero. Como resultado, las narraciones fundamentales, que surgen como puente entre las facultades procedimentales y las declarativas, abordan manifestaciones de la personalidad comunes a todos los miembros de nuestra especie. Evidencia de ello existe en las similitudes de narrativas míticas entre culturas de todo el mundo, en ocasiones muy distantes en el tiempo y espacio geográfico.

A partir de la psicología junguiana, la presencia de subpersonalidades (o submanifestaciones de la personalidad) inconscientes comunes a los *homo sapiens* es identificada bajo el nombre de *inconsciente colectivo*, mientras que cada proceso de correspondencia entre las motivaciones instintivas y las imágenes culturales asociadas a ellas recibe el nombre de *arquetipo*. A lo largo de este capítulo se desarrollarán dichos conceptos para proceder a explicar

como The Walt Disney Company, a través de su personaje emblema, Mickey Mouse, se vale de estos fenómenos para perpetuarse en la memoria de una audiencia global.

## Revalorando el mito

La palabra “mito” proviene del griego *μύθος* (*mythos*), que significa “fábula” o “historia”. Los seres humanos han contado historias desde que aprendieron a comunicarse unos con otros y los mitos han sido las historias primordiales de nuestra especie. Las sociedades modernas han dado a la palabra “mito” una connotación negativa equivalente a “patraña” o “timo”: una creencia extendida entre las personas pero esencialmente falsa en contraposición al conocimiento objetivo del mundo natural. Esta idea suele señalar al mito como un residuo cultural de corte supersticioso relacionado a épocas anteriores a la ilustración científica; una especie de mentira noble creada por los seres humanos para explicar el por qué del universo, los fenómenos naturales y el sentido de la historia. Desde la aparición de la filosofía en Grecia hasta la actualidad, el divorcio entre el pensamiento filosófico y científico con las narrativas míticas ha dominado el pensamiento occidental y con ello se ha extendido a las demás culturas del mundo (Russell, 2017, p. 5).

Los mitos se conservan en antologías, se preservan como bellas historias y se aprenden como cultura general. Pero un prejuicio por parte de los modernos ha dado por sentado que la explicación mítica del mundo era tan sólo un suplente de nuestra visión más objetiva de la realidad, sólo con instrumentos más torpes que llevaron a la invención de historias autocomplacientes e irracionales. Esta postura sólo refleja nuestra ignorancia sobre los procesos mentales sobre los cuales actuaban las culturas antiguas, así como la función y lógica del mito. Lejos de ser sólo un compendio de viejas supersticiones, la elaboración de mitos es una de las expresiones más naturales y universales de la mente humana.

La imaginación, es decir, la facultad de formular ideas y experiencias no presentes, tangibles ni sujetas al pensamiento racional es, en efecto, el origen de los mitos y las prácticas religiosas. No obstante, afirmar inmediatamente que los productos de la imaginación son de naturaleza inferior al mundo objetivo es

una arbitrariedad. La imaginación es una de las cualidades cognitivas más refinadas que existen y hasta el momento no se ha encontrado nada que se le compare: ningún animal ha sido capaz de usar su imaginación para dictar sus acciones, crear invenciones novedosas ni modificar su ambiente con el poder que el *homo sapiens* ha logrado (Armstrong, 2005, p.2). La imaginación también es el primer paso para formular hipótesis científicas, la piedra angular de la creación artística, así como el elemento central que nos permite determinar relaciones sociales complejas que han dado origen a la sociedad y a la civilización.

Según Jordan B. Peterson, el mundo puede interpretarse de dos maneras: el mundo como espacio para la acción y el mundo de las cosas objetivas (Peterson, 2020, p. 27). La primera se trata de una categoría natural e instintiva de la psique humana, en ella la realidad se presenta como un lugar donde los objetos tienen valor cuyas cualidades nos indican cómo actuar en orden de llevar una existencia exitosa. Se trata de una perspectiva vital en nuestro desarrollo evolutivo que brinda respuestas sobre cómo deberíamos ser y actuar, sentando las bases de la cultura incluyendo el arte, la literatura, el drama, el rito y la religión. La segunda es la propia de los métodos y teorías de la ciencia, la cual busca comprender una realidad intersubjetiva que sea viable, comprensible y válida independientemente del sujeto. Ambas perspectivas son indispensables para comprender integralmente la existencia.

No obstante, la categoría del mundo como un lugar de cosas objetivas es demasiado reciente para considerarla natural del ser humano. Se consolidó en nuestra cultura hace apenas cuatrocientos años y su correcto dominio requiere un considerable periodo de formación intelectual. Aún las personas que han dedicado su vida a la aplicación de métodos racionales para entender el universo difícilmente aplican esos mismos principios fuera de la actividad científica. En cambio, la atribución automática de significado es el factor que rige su vida cotidiana (La comida es deliciosa, la gente es irritante). De hecho, los juicios de valor subjetivo parecen ser un condicionante previo para su labor (Este fenómeno es interesante, esa información es irrelevante). En la perspectiva natural del mundo, las propiedades “objetivas” de un objeto son inicialmente

inseparables de un valor emotivo, lo cual los acerca más a la narrativa mítica que a la metodología científica. Jostein Gaarder lo ilustra con una breve historia:

“Érase una vez un hombre que pensaba que el Buda daba respuestas muy vagas a preguntas importantes sobre lo que es el mundo y lo que es el hombre. Buda contestó con un ejemplo de un hombre herido con una flecha venenosa. El hombre herido no preguntaría por curiosidad intelectual de qué estaba hecha la flecha o desde qué ángulo había sido disparada.

—Más bien desearía que alguien le sacara la flecha y le curase la herida.”

(Gaarder, 1995, p.464)

Si siguiéramos el hilo de la historia, podríamos argumentar que la ciencia médica posee un rol fundamental para salvar la vida del hombre. No obstante, dicha aplicación del método obedecerá implícitamente a una atribución de valores más propios de una historia con moraleja (Por ejemplo: Es más valioso estar vivo que no estarlo, es más valioso estar curado que seguir herido), que a un análisis neutral.

Esto se debe a que nuestro cerebro se formó a partir de la experiencia subjetiva de la especie y esta consolidó las bases con las que interpretamos el mundo. Como primates sociales, el cosmos no se nos presentó como un ente desapasionado e indiferente propio del plano de las cosas, sino como un «ser» que nos obligaba a relacionarnos con él en orden de sobrevivir dentro un drama de acción donde todo irradiaba significado: Durante millones de años, nuestros supuestos del mundo marcaron nuestro actuar e incluso llegaron a ser cuestión de vida o muerte: Una serpiente en los matorrales es peligrosa, no pasar hambre es bueno. También fueron fundamentales para lograr un comportamiento social sofisticado que asegurara la supervivencia de todos (Ejemplo: Mi compañero es confiable, mi hogar es un lugar seguro, la tribu me apoya).

La atribución de significado a las situaciones que vivimos también hace posible la representación simbólica, lingüística y artística aún en ausencia del objeto representado: La música no son sonidos aleatorios de igual valor, una pintura no son sólo reflejos de luz sobre una superficie, *significan* algo y miraremos con extrañeza a quien no lo capte así. El mundo del significado condiciona nuestro proceder y aún en momentos de absoluta claridad mental no logramos

despegarnos de esa interpretación subjetiva: Una película o una novela nos conmueve; la presencia de un dictador, de un cantante famoso o un campeón olímpico, es decir la encarnación concreta de una serie de valores e ideales implícitos con los que nos identificamos, nos impresiona o intimida por más que sepamos que se trata de seres humanos iguales a nosotros. Pagamos grandes sumas de dinero por prendas de ropa y objetos personales llevados o creados por famosos e infames de nuestro tiempo por que hay una cualidad en ellos que deseamos para nosotros (Peterson, 2020. p. 30).

Ni siquiera importa si dichos personajes son «reales»: Mickey Mouse puede no ser de carne y hueso, pero personas de todo el mundo le tienen afecto, portan su rostro en camisetas, llaveros, juguetes, etc; viajan cientos de kilómetros, pagan cientos de dólares, hacen fila para saludarlo y tomarse una foto con él en Disneylandia a sabiendas de que no es más que un actor disfrazado<sup>1</sup>. A pesar de lo extraño que resultan dichas conductas, «tienen sentido» cuando entendemos que para la mente natural el valor simbólico y emocional del objeto es más importante que el objeto en sí. En este espacio: el del valor subjetivo, el del significado, el símbolo, la representación y la imaginación creativa es donde nace y actúa el mito.

Los mitos son al mismo tiempo más y menos que la visión científica de la realidad. Son menos porque las culturas tradicionales que los crearon carecían de conceptos que para la ciencia moderna son básicos; había ingenieros, médicos, matemáticos, pero lo general este conocimiento no pasaba de su esfera técnica y actividades como la observación de los astros, los remedios medicinales o el estudio de la alquimia respondían a fines rituales o prácticos más que a una curiosidad intelectual sobre la materialidad del objeto. Son más porque abordan cuestiones que no pueden ser calculadas o clasificadas de acuerdo a estándares de la razón pura. La perspectiva empirista y logicista donde todos los datos de un fenómeno se analizan con la misma validez

---

<sup>1</sup> Algo que recuerda a los rituales religiosos del África subsahariana, donde el danzante se cubre de pies a cabeza portando una máscara que representa al espíritu y durante el tiempo que dure el ritual el sujeto se deja poseer. En este periodo el plano de lo espiritual y lo mundano borran sus fronteras, pues no es el hombre detrás del traje quién «está allí», sino el espíritu que actúa entre las fuerzas de la naturaleza y la comunidad ( Carrasco, 2007, p.102-104; Roy, 10m 10s)

siempre y cuando estos sean comprobables resulta inadecuada para las metas de valor a las que apuntan los mitos.

Independientemente de su realidad histórica, los mitos se consideran historias verdaderas porque existen en la mente de los miembros de un grupo social y les permite entender su realidad. Según la fenomenología, todo lo que procesa la mente, sea dentro o fuera de ella, forma parte de la realidad de una persona y su validez depende de un valor de sucesión y practicidad (James, W. 2000, p. 8). Esto no quiere decir que uno pueda creer lo que sea para convertirlo en verdad ni que la subjetividad esté a merced de su propia arbitrariedad. Como veremos más adelante, existen estándares para evaluar la validez de la experiencia subjetiva y éstos son los que han permitido a las narrativas míticas preservarse por periodos tan largos de tiempo.

Los mitos son resultado de un largo proceso evolutivo que nunca se detiene. En ellos está plasmada la experiencia del mundo de las personas que nos precedieron, pero sobreviven gracias a su capacidad de ofrecer una estructura mental estable al mismo tiempo que logran transformarse y adaptarse a entornos cambiantes. Es decir, los mitos no se mantienen entre nosotros gracias a autores muertos que escribieron sus historias hace muchos siglos, sino gracias a las personas vivas que heredan dichas historias como parte de su cultura, las reinterpretan de acuerdo a sus propias experiencias y las encarnan en su entorno. Los mitos van conformando así la cosmovisión de los pueblos, pues retratan sus valores, sus anhelos, sus temores e inquietudes, características tan inseparables a la situación humana como la necesidad de comer y dormir.

Los primeros mitos empezaron con las primeras comunidades de seres humanos que se sentaban a contar historias a la luz de una fogata, tal vez en un campamento nómada o al abrigo de una cueva. Cuando surgieron las primeras ciudades y se inventó la escritura, estos mitos comenzaron a plasmarse en tablillas de arcilla y como éstas al secarse, comenzaron a tomar forma definida. Así algunos mitos tomaron la forma de obras de arte, de literatura, de teatro, de ritual y de religión organizada; algunas de ellas han sobrevivido hasta nuestros días y continúan teniendo una gran significancia en nuestras vidas (Wilkinson, 2016 p. 6).



A través de los mitos se consolida la identidad cultural del pueblo que los cuenta, pues un territorio, la gente que lo habita, sus valores y creencias están unidas de manera muy íntima (Wilkinson, 9), pero también sirven de referencia para los individuos sobre cómo actuar y afrontar una existencia que es caótica, dura e incierta por condición. Desde los aborígenes australianos y grupos indígenas del Amazonas hasta las sociedades desarrolladas de Europa y América del Norte las personas pintan, graban, diseñan y cuentan historias de sus dioses y héroes; en ello invierten una cantidad de esfuerzo que implica sus más arraigadas pasiones.

Sobre estas historias una cultura se funda y va transmitiendo su sabiduría de generación en generación explorando los temas cruciales de la condición humana: El origen y el destino del mundo, el orden, el caos, el amor, la verdad, el engaño, la guerra, la paz, el poder, la vida, la muerte, el problema del bien y el mal, y un largo etcétera (Wilkinson, 2016, p. 6).

En la modernidad, con la llegada de medios como la televisión, el cine y el internet, se han agregado nuevas formas de narrar historias y con ello evolucionan, se permean y se van creando nuevas formas de reflexionar sobre nuestro actuar en el entorno que unen las tradiciones y creencias antiguas con los cambios del mundo contemporáneo, pero todas ellas compartiendo el mismo rasgo de humanidad. El mito es una de las expresiones universales más arraigadas del sentir y valorar la existencia que, ser dispensable por relacionarlo con un pasado lleno de dogmas y supersticiones, como afirmaba Bertrand Russell (1935, p. 9), se trata de algo inherentemente humano, vivo, presente y que llegó para quedarse.

## ¿Por qué tenemos mitos? Un logro evolutivo

*“Los mitos nacen de una relación íntima entre los pueblos, el mundo natural y espiritual, algo que muchos de nosotros hemos perdido. Operan en la frontera entre la realidad y la fantasía, celebran lo misterioso y describen fuerzas cósmicas aterradoras. Son los relatos más cautivadores que tenemos, pues llegan hasta (y vienen de) lo más profundo de nuestro ser.”*

*Philip Wilkinson*

La psicología analítica es un cuerpo de teorías e ideas desarrolladas por el psicólogo suizo Carl Gustav Jung. Hija del psicoanálisis freudiano, señala la existencia de motivaciones psíquicas inconscientes dentro de la mente. En un estado primordial, éstas no se ordenan ni manifiestan armónicamente, pues cada una de ellas obedece a distintas necesidades del ser humano, posee objetivos distintos y presenta un carácter propio. Dichas motivaciones psíquicas marcaron un rol esencial en la supervivencia de la especie mucho antes de que nos diésemos cuenta definiendo, junto con la mente consciente de más reciente adquisición, la formación del carácter y la personalidad de los individuos.

Visto con escepticismo durante mucho tiempo e incluso considerado como pseudociencia por algunos autores como Mario Bunge (2010), el psicoanálisis ha regresado progresivamente a la mesa de discusión conforme se han desarrollado las neurociencias, cerrando la brecha que existía entre una disciplina a la que siempre se le ha criticado por especulativa y las ciencias médico-biológicas. Según Harry Campos, médico psiquiatra en la Universidad de Buenos Aires y mágister en Psiconeuroendocrinología de la Universidad de Favaloro (2010): “El psicoanálisis nunca pretendió estar dentro de las ciencias duras, sin embargo, se ha legitimado por el valor de sus disciplinas (...). Así como el psicoanálisis tuvo un momento de gran desarrollo, en ningún momento perdió rigor en cuanto a sus principios. De hecho, hay muchos elementos de la psicología experimental y de la neurociencia que le dan razón al psicoanálisis”.

Una de ellas es la idea de que nuestra mente no simplemente absorbe toda la información que recibimos durante nuestra historia personal, siendo nuestros supuestos del mundo exclusivamente resultado de esa formación. Otra cuestión

(Que hoy nos parece de sentido común pero que el psicoanálisis fue el primero en señalar) es que nuestra mente no está compuesta únicamente por lo que podemos identificar y articular de manera consciente; en cambio, la enorme mayoría de los procesos mentales pasan desapercibidos a la consciencia del individuo y son resultados de etapas anteriores en nuestra historia evolutiva.

La vida en la Tierra surgió hace aproximadamente 3,800 millones de años, hace alrededor de 600 y 300 millones de años aparecieron los primeros seres con sistemas nerviosos complejos, los primeros mamíferos aparecieron hace 60 millones de años, hace 7 millones de años se trazó la línea que nos separa definitivamente de los chimpancés y hace apenas ciento cincuenta mil años surgieron los humanos modernos (Peterson, 2017, 1h5m; Harari, 2013, p.11 ), si a eso se agregan los escasos seis mil años de civilización, se trata de un periodo muy corto aquel en el cual los seres humanos han documentado su experiencia.

Existen alrededor de 8.7 millones de especies vivas en la Tierra (Aunque algunos investigadores consideran que esta cifra es muy conservadora, llegando a estimar el número de especies vivas hasta 50 millones), 1.9 millones de ellas conocidas por la ciencia; un millón y medio de ellas son animales, cinco mil son mamíferos, se conocen 25 especies de primates y entre ellas sólo *una* superviviente del género *Homo*. El 99% de las especies que han habitado el planeta están extintas (Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad, 2019). En muchos aspectos, el ser humano es sólo un miembro más de la enorme variedad de organismos que habitan el planeta, resultado de un larguísimo y megadiverso proceso evolutivo que llegó a formarnos tal y como somos en la actualidad.

En su libro, *El Origen de las Especies*, Darwin (1859) sugería que todas las formas de vida habrían derivado de un solo ancestro común: “Debo inferir la analogía de que probablemente todos los seres orgánicos que han vivido en esta tierra han descendido de una forma primordial, en la que la vida respiraba primero” (p. 484). Es evidente entonces que los seres humanos compartimos múltiples cualidades con otras especies: Comemos, dormimos, respiramos, huimos instintivamente del peligro y buscamos las condiciones que más

favorecen nuestro bienestar; a lo largo del desarrollo de nuestra especie, los cambios que han favorecido estas necesidades son los que nos han construido como somos hoy.

Si desde una perspectiva newtoniana todos los datos que son comprobables poseen igual valor, desde una perspectiva darwiniana los seres vivos no experimentan el mundo como una realidad objetiva compuesta por objetos e información neutra. En cambio, es percibida como un marco de acción donde uno debe desempeñarse de cierta manera. Los elementos naturales que hay a su alrededor se presentan como oportunidades que se pueden aprovechar, amenazas de las cuales hay que huir o enfrentar peleando, obstáculos que se deben sortear, objetivos que perseguir, territorio conocido que se encuentra dominado o territorio desconocido cuya exploración podría implicar cuestiones de vida o muerte.

La composición entera de un organismo implica condiciones previas sobre las cuales pueda interactuar adecuadamente: Ya sea una esponja de mar cuyos poros se han adaptado para respirar de acuerdo a las corrientes de agua salada, polillas que vuelan de noche para evitar depredadores, o la caja sonora de los cetáceos que les permite comunicarse bajo el agua; su forma de ser, su naturaleza misma, está formada a partir de una idea de cómo sobrevivir y tener éxito en un ambiente determinado.

Prácticamente la totalidad de nuestra constitución biológica es compartida con otros organismos que han participado en el mismo juego de supervivencia que nosotros durante decenas de millones de años. Pese a las capas de civilización de las que se ha revestido nuestra especie y los asombrosos logros que con ella han llegado, la preciada diferencia entre nosotros y los demás animales sigue siendo superficial. Sólo para ilustrar, la diferencia entre el ADN de los seres humanos y nuestros parientes más cercanos, los chimpancés, es de poco más del 1% (Coll, 2006). El 99% restante proviene de un pasado pre humano condicionado a las leyes que la evolución dictó desde la aparición de la vida.

La evolución suele ser una fuerza conservadora, es decir, el desarrollo de organismos vivos depende de hallar mecanismos que le permitan perpetuar su

existencia y la de su descendencia lo más allá en el futuro posible. La adaptación al medio se puede traducir en búsqueda de estabilidad: Cuando los cambios en el ambiente ocurren, aquellos organismos que no son capaces de mantener una continuidad estable desaparecen; por el contrario, aquellos que poseen las cualidades que mejor resisten los cambios prolongarán su existencia. Entre más antiguo resulta un rasgo, más básico es para la existencia de la especie, es decir, las cualidades que se han mantenido durante más tiempo son las más poderosas y valiosas en términos evolutivos.

Sin ese tipo de estabilidad la vida no puede sostenerse, pues los procesos de variación y selección natural que resultan en la proliferación de nuevas especies con nuevas características tienden a llevar periodos muy largos de tiempo que parten de algo que la naturaleza ya ha producido:

“Puede que se añadan nuevos elementos y algunos de los antiguos quizá sufran alguna alteración, pero la mayor parte de las cosas se quedan igual. Es por ello que las alas de los murciélagos, las manos de los humanos y las aletas de las ballenas resultan extraordinariamente similares en su forma esquelética. Tienen incluso el mismo número de huesos. Y es que la evolución estableció las bases de la fisiología desde hace tiempo.”(Peterson, 2018, p. 29).

Lo mismo ocurre con nuestro cerebro: al tratarse de un órgano biológico, la constitución de éste se formó a través de un proceso de selección natural que respondió a necesidades de adaptación ambiental. El sistema nervioso se puede definir como un sistema de regulación y control centralizado cuya función es generar patrones de actividad que permite respuestas rápidas y coordinadas ante los cambios del medio ambiente. Es el encargado de captar la información del medio externo e interno, procesar esa información y generar respuestas coordinadas que permitan regular las funciones del organismo al mismo tiempo que se ajusta al medio que le rodea (Genoma Sur, 2020).

La mayoría de los animales tienen cerebro y como consecuencia todos ellos han adoptado comportamientos característicos de su especie traducidos en los instintos, definidos por Jung como formas de acción y reacción que se repiten uniforme y regularmente, despertado por una necesidad interior que no

responde a un pensamiento consciente, además de no estar condicionado al aprendizaje de ningún tipo (Jung, 1970, p. 124-128). Es decir, la respuesta natural conductual de los animales a las exigencias de su medio ambiente en orden de interactuar con él y continuar su existencia con la mayor estabilidad y éxito posible.

Muchos de estos patrones de conducta son manifestados por los animales como parte de sus cualidades intrínsecas o, mínimo, nacen con predisposiciones a aprender estos comportamientos de acuerdo con las necesidades que les son innatas. En el reino animal estos tipos de acciones no condicionadas están más que documentadas: Jung retoma el ejemplo a la polilla de la yuca (*Pronuba Yuccassella*), la cual para reproducirse ejecuta un complicado proceso de ovulación en la flor de dicha planta que realiza una sola vez en su vida sin posibilidad de haberlo aprendido por imitación (Jung, 2004, 132).

Si el ambiente es una condición previa para las estructuras cognitivas conductuales, es evidente que dicha configuración se forma previa a la experiencia de un individuo, actúa mucho antes de que éste la pueda percibir conscientemente y sin ellas no podría relacionarse con el mundo. Por esta razón, los procesos más básicos de nuestra mente animal no son conscientes ni aprendidos, pero están ligados a procesos orgánicos responsables de su dinamismo que pueden hacerse conscientes (Jung, 1970, p. 125):

“Con independencia de la altura alcanzada por su consciencia, sigue siendo un hombre arcaico en las capas más profundas de su psique. Igual que nuestro cuerpo sigue siendo el de un mamífero, con toda una serie de reliquias de estados muy anteriores, semejantes a los de los animales de sangre fría, también nuestra alma es un producto evolutivo que, si nos remontamos a sus orígenes, sigue poniendo de manifiesto innumerables arcaísmos.” (Jung, 1968, p.30-31).

El desarrollo de cerebros y de sistemas nerviosos cada vez más complejos se explica como una herramienta de los seres vivos para extender sus posibilidades de relacionarse con el entorno ante las incontables situaciones imprevistas que pueden encontrar a lo largo de su vida, así como facilitar la acción rápida mediante la creación y asimilación de patrones de acción. Un cerebro más

complejo con más conexiones implica mayores posibilidades de actividad. Los animales con estructuras cognitivas más desarrolladas son capaces de interpretar situaciones más complicadas, establecer relaciones sociales más sofisticadas, comunicarse con otros en gamas más amplias, organizar roles más específicos, reaccionar eficientemente ante la complejidad, e incluso explorar creativamente territorios desconocidos.

Las cualidades más evolucionadas del cerebro se colocan, literalmente, sobre las bases más primitivas. La mente consciente, declarativa y abstracta del ser humano es precedida por etapas en las que las funciones procedimentales predominan de manera inconsciente. Esto quiere decir que la organización cognitiva de nuestro cerebro está construida sobre las necesidades fundamentales de nuestros ancestros hasta el nivel más básico, dichas estructuras siguen presentes hoy día y mantienen su relevancia tanto como la primera vez que aparecieron, regulando nuestras motivaciones y estabilidad emocional en conjunto. En consecuencia la psique primitiva posee un alto nivel de autonomía respecto de las partes de desarrollo más reciente, por lo que muchos procesos ocurren sin intervención de la consciencia.

Las funciones primarias de nuestra conducta se originan en el sistema límbico, que a su vez es la piedra angular del desarrollo de patrones de comportamiento en los vertebrados. Filogenéticamente es uno de los más antiguos, pues ya se encuentra en los peces y regula los procesos motivacionales más básicos del ser humano como el hambre, el deseo sexual, las emociones, a la vez que están involucrados en la formación de la memoria involuntaria y a largo plazo (Shelat, 2020). Funciona sin la mediación de estructuras cerebrales superiores (MacLean, 1990, p.51) y en este sistema se concentran los Generadores de Patrones Centrales, las conexiones neuronales responsables de la conducta emocional automática que desemboca en comportamientos automáticos y estereotipados ante los distintos estímulos ambientales (Saavedra, Zúñiga, Navia y Zamora, 2015, p.35).

Como respuesta a las presiones selectivas, nuestro sistema límbico desarrolló un sistema de recompensa y castigo que permite evaluar nuestras acciones y fijar si son deseables o no. El recuerdo y repetición de patrones de conducta

depende en gran medida de estos reguladores, lo cual convierte al ser humano en un animal cuya experiencia se filtra principalmente a través de sus emociones. En cualquier situación en la que nos encontremos, nuestra interacción será primariamente con aquellos objetos que nos sean relevantes.

Sobre las funciones básicas del comportamiento, Eugene Solokov (1969) mencionaba: “En cuanto modelo interno que se desarrolla en el sistema nervioso a partir de la respuesta a agentes externos en el entorno, la imagen lleva a cabo la fundamental tarea vital de modificar la naturaleza del comportamiento, permitiendo al organismo predecir acontecimientos y adaptarse activamente a su entorno” (p. 672), modificación que se da a partir de un impulso emocional. De esta manera, se puede argumentar que, ante todo, a los seres humanos, como al resto de los animales, nos interesa sobre todo el valor afectivo de un objeto.

A su vez, las motivaciones en este nivel del cerebro primitivo presentan patrones conductuales completos que sientan las bases de la narrativa (Inicio, desarrollo y final): Preguntas como “¿Esta cosa podría comerme?”, “¿Esta otra cosa es comestible o venenosa?” o “¿Aquella persona es amigable o peligrosa?” son moldeadas a partir de un significado motivacional esencial para nuestra supervivencia que presenta, predice y dicta planes de acción a una enorme velocidad (Peterson, 2020, p. 64).

A pesar de todas nuestras diferencias posibles, como seres humanos compartimos una estructura biológica fundamental. El sistema límbico tiene sus propias sistemas de clasificación traducido en emociones primarias como el miedo, la ira, la alegría, la tristeza, el disgusto y la sorpresa acompañadas por patrones de conducta prácticamente idénticos: los gestos faciales, reacciones motoras, vocales, anatómicas (Como cuando alguien se enoja y tensa los músculos al mismo tiempo que su cara se pone roja.) se ejecutan de manera espontánea, siendo reconocibles al grado del estereotipo por encima de diferencias raciales y culturales (Saavedra, Zúñiga, Navia y Zamora, 2015, p.34)

También otras emociones más complejas, como la envidia, la esperanza, la calma o la culpa tiene su origen en ésta área, aunque éstas requieren un componente cognitivo más avanzado en donde intervienen más activamente



otras secciones del cerebro y se encuentran asociadas con las relaciones interpersonales, factor cuya importancia también es vital para entender los arquetipos de la mente. Se ha descubierto por medio de experimentos en animales y observación en pacientes con atrofas que la alteración de estos sistemas provocan severos trastornos de conducta y perjudican considerablemente la capacidad de aprendizaje (Saavedra, Zúñiga, Navia y Zamora, 2015, p.34).

A su vez, la motivación emocional está íntimamente ligada con la producción de memoria, entendida ésta como la función para codificar, ordenar y almacenar información potencialmente útil. El sistema límbico desempeña una tarea esencial para el aprendizaje de conductas relacionadas con el contexto, asimilando y repitiendo aquellos escenarios que considera importantes para su bienestar. De esta manera, el cerebro primitivo tiende a buscar instintivamente aquellos escenarios que le proporcionan recompensas y evita aquellos que le representen un castigo.

Filtra la información discriminando qué fragmentos de información son valiosos de acuerdo a su relevancia emocional, el grado de recompensa o castigo que involucre. Entre más relevancia emocional tenga la memoria, mejor será almacenada a largo plazo. Este proceso de aprendizaje y retención de habilidades simple es tan primordial que incluso está relacionada con algunos invertebrados. De esta manera, cuando al animal se le presente una situación similar con la misma relevancia emotiva contará con un marco de referencia para actuar asertivamente. Entre más exitoso se pruebe un patrón de conducta, más tenderá a repetirse en el futuro, predominando sobre otras opciones

¿Qué tiene que ver esto con la elaboración de narrativas míticas arquetípicas? Ya en 1872, Darwin ( Citado por Saavedra, Zúñiga, Navia y Zamora, 2015) señalaba que las emociones constituyen un lenguaje, un instrumento que permite a las distintas especies animales reconocer un marco de acción común<sup>2</sup> que les permite vivir en un mapa de sentido compartido (p. 40). Si hablamos de un lenguaje accesible universalmente, forzosamente hablamos de referentes universales accesibles a todos los miembros de la especie. Al compartir como

---

<sup>2</sup> Lo cual lleva al origen etimológico de “Comunicación”: *Hacer común* o *poner en común*.

seres humanos una estructura biológica fundamental, solemos considerar como valiosas y esenciales las mismas cosas, esto nos hace capaces de hacer estimaciones probabilísticas de lo que un individuo o una cultura puede considerar deseable en un momento creando una realidad comprensible para todos los implicados. Ello implica que las historias más profundas, aquellas que somos capaces de reconocer como retratantes de la situación humana, hablan de aquellos aspectos de la experiencia que todos compartimos y reconocemos como parte de nuestras vidas.

Las necesidades físicas de nuestro ser limitaron la validez de nuestras acciones hace mucho tiempo y la manera que la evolución encontró para indicarnos dicho valor fue a través de los filtros de la emoción. La conducta generada por una necesidad ambiental proporciona memoria para el comportamiento: “Esa memoria incluye la representación imitativa de comportamientos generados espontáneamente en el curso de la acción creativa individual cuya circunstancia concreta de sus orígenes se ha perdido en la niebla de la historia pero que con el tiempo se ha integrado en un patrón de conducta coherente (integrado en un personaje culturalmente determinado)” (Peterson, 2020, p. 91)

Los planes de acción generados por nuestro cerebro se forman a partir de nuestras limitaciones intrínsecas, por esta razón los arquetipos se presentan como imágenes que retratan la situación humana más fundamental. Estas fuerzas trascienden a los individuos, pues han estado presentes en todos los seres humanos sin importar su época, cultura o etnia, a la vez que se presentan en los demás animales. Satisfacer nuestros subsistemas biológicos heredados no es, en esencia: “Diferente de apaciguar a esos “dioses” transpersonales siempre presentes que exigen cuidado, alimento y sacrificio.” (Peterson, 2020, p. 92).

Jung (Citado por Von Franz, 2006, p. 182) afirmaba que no había encontrado ninguna constelación arquetípica que no correspondiere con un instinto. Cuando se estudia al ser humano en cuanto criatura biológica, las similitudes con otros animales, especialmente mamíferos, empiezan a resaltar mucho más que sus diferencias: De este modo el retrato de la naturaleza del *homo sapiens* empieza

a ser bastante revelador, pues descubrimos que somos poseídos y motivados por los mismos impulsos mucho más allá de lo que normalmente estamos dispuestos a aceptar.

Esta tendencia a observar nuestra especie “desde fuera” tiene su correspondiente místico en la atribución de cualidades animales en el mundo humano expresado universalmente en la elaboración de tótems, dioses zoomórficos y la elaboración de fábulas, cuentos y películas donde los animales actúan como si se tratase de seres humanos. Una de las razones por las que un ratón con cuerpo de niño como Mickey Mouse no representa un problema de interpretación a nadie es por que a través de su imagen hemos logrado abstraer y representar ciertas cualidades que comparten tanto los ratones como los niños (Son pequeños, intrépidos, les gusta explorar, desde su punto de vista todo es desproporcionadamente grande, etc.).

Para la mente pre-científica no existía una realidad definitivamente separada del mundo exterior y del interior, del objeto y la interpretación del objeto, de manera que probablemente veían ambos aspectos como uno solo y explicaría la insistencia de las culturas tradicionales de asimilar los mitos como “historias verdaderas” (Eliade,1991, p.7). Por su parte, Marie-Louise Von Franz (2006) menciona:

Algunos autores intentan describir al ser humano objetivamente, como si se tratase de una especie animal más comparándonos con los elefantes, tigres y otras criaturas. De este modo, obtenemos una fotografía de la conducta humana absolutamente correcta. Pero si seguimos lo mismo desde dentro, que es lo que hacemos, observamos lo que genera el ser humano -ideas y representaciones- y así tendremos una anatomía de este ser humano representado desde dentro, una imagen introspectiva mediante la cual descubriremos el reino de los arquetipos. ( p.183).

Es claro que debemos de seguir ciertos patrones de acción para sobrevivir. No obstante, los subsistemas que componen nuestros referentes conductuales y dan pie a los instintos funcionan únicamente como las *guías básicas* de nuestro comportamiento, de modo que están lejos de reducir nuestro comportamiento de manera simplista. Satisfacer nuestros subsistemas biológicos heredados rara

vez es tarea sencilla y los *homo sapiens* no se presentan como esclavos de sus instintos. También ocurre el caso de que nuestras necesidades instintivas no siempre son suficientes para definir un marco correcto de acción en un momento determinado, pues no están naturalmente ordenadas y sus metas se van haciendo válidas a través del contexto.

Cada subsistema de comportamiento tiene sus propia visión de un escenario ideal y lo más frecuente es que entre en conflicto con otro por el dominio de la situación. Por ejemplo: Un pastel podría verse como un medio placentero para satisfacer la necesidad de alimento y calorías que nuestro cuerpo necesita, pero entra en conflicto con la idea de mantener una figura esbelta, algo que en nuestra cultura está relacionado al nivel de aceptación grupal; también si se repite este hábito regularmente, se evalúa el riesgo de padecer problemas graves de salud que tocan el miedo a la enfermedad y a la muerte. La contradicción entre los valores deseados requiere ser resuelta entonces a niveles más elevados de análisis en orden de resolver cuál sería la acción más adecuada para llegar a un fin ideal.

El aumento de la complejidad en el contexto (es decir, la historia en la que estamos inmersos) funcionó como presión para el comportamiento adaptativo que desembocó en el desarrollo de funciones cerebrales de tipo más avanzado. El conflicto intrapsíquico que se presenta cuando el significado de las cosas no es claro implicó la necesidad de someter las ideas a análisis más detallados y consideraciones más amplias de acción en el tiempo y el espacio. En palabras de Jung (1970): “(La mente primitiva) es una mezcla hirviente de impulsos, inhibiciones y pasiones antagónicas, y su estado de conflicto para muchas personas es tan insoportable que llegan a querer alcanzar la salvación ensalzada por la teología. ¿Salvación de qué? Naturalmente de un estado psíquico problemático” ( p. 97).

En las investigaciones de los últimos años también se ha observado que las estructuras del sistema límbico involucradas en la emoción, la interpretación de la experiencia y la expresión de éstas, se involucran muy de cerca con operaciones cerebrales más complejas incluyendo las decisiones racionales, la organización y expresión de conductas sociales e incluso la evaluación de juicios

morales. El desarrollo de nuevas capas corticales responde a la necesidad de ampliar la evaluación de nuestras acciones al poder observarlas y analizarlas de manera abstracta. La comunicación entre ambas áreas del cerebro resulta en la jerarquización de las experiencias emocionales ( Saavedra, Zúñiga, Navia y Zamora, 2015, p. 36).

## El nacimiento del hombre y sus símbolos

El anterior subtítulo hace referencia al último trabajo de Carl Jung antes de su muerte en 1961. Jung intuyó y explicó la fuerte relación de los símbolos de culturas muy distintas con las inquietudes y motivaciones fundamentales del ser humano. En ese momento, no se contaba con mucho del conocimiento que hoy se tiene disponible acerca del desarrollo del cerebro. A partir de la evidencia disponible, hoy es posible explicar desde una perspectiva evolutiva el origen del pensamiento abstracto en los seres humanos a partir del cual nacieron los símbolos y narrativas propios del mito y la religión, proporcionando así tanto una introducción orgánica al pensamiento del psicólogo suizo como indicios de su validación.

A pesar de que la mayoría de los animales tienen cerebro, no todos poseen pensamientos conscientes o creativos, mucho menos de un nivel similar al de los seres humanos. Hasta donde sabemos, no existe ningún otro ser vivo con nuestra capacidad para vernos como seres que pensamos, sentimos y existimos por nosotros mismos. Se han realizado experimentos para explorar la inteligencia de otros animales: Sabemos que los delfines y los chimpancés pueden reconocerse si se miran en un espejo o que producen ciertos sonidos para denominar a objetos e individuos específicos, una especie de proto-lenguaje capaz de distinguir, por ejemplo, un águila de un león en caso de peligro (Harari, 2013, p. 36) Incluso con el correcto adiestramiento, se ha logrado enseñarles a estas especies a comunicarse por señas y sonidos con seres humanos.

No obstante, el nivel de articulación de su lenguaje es extremadamente arcaico comparado con el nuestro y son incapaces de transmitir conocimiento funcional que mantenga sistemáticamente la organización social en las generaciones siguientes por periodos prolongados de tiempo; en otras palabras,

no pueden producir cultura. De todas maneras, estos animales interactúan con el mundo de manera funcional y estructurada formando relaciones, estableciendo jerarquías de dominación, organizándose para conseguir alimento, deshacerse de un grupo rival o de un individuo indeseable sin que esto les represente un problema. Conocen su ambiente y han logrado sobrevivir en él durante millones de años con éxito.

Esto se debe a que el conocimiento procedimental está ligado a la actividad en el sistema límbico mientras el conocimiento declarativo tiene que ver más con la actividad cortical de desarrollo posterior; la memoria episódica, los estados emocionales, el saber cómo actuar con los objetos y otros seres precede por mucho en la historia de la vida a la imaginación consciente, comunicable y su representación semántica (Peterson, 2020, p. 139).

El nivel de consciencia del ser humano, así como su capacidad creativa y declarativa parece estar relacionada con la amplia conexión de actividad celular en el neocórtex, área del cerebro relacionada con el control espacial, la percepción sensorial, el pensamiento racional y consciente, además de la imaginación, el lenguaje, la representación simbólica y el comportamiento social (Valverde, 2002, p. 1). Esta área es la más reciente en términos evolutivos y se encuentra particularmente desarrollada en los primates superiores.

Es aquí donde la fisiología jugó a nuestro favor y marcó la diferencia vital para convertirnos en la especie con la capacidad cognitiva más poderosa que haya existido sobre la Tierra. Existen varios estándares para predecir la inteligencia de una especie: el tamaño del cerebro, la relación entre este y el tamaño del animal, la superficie que abordan sus capas más evolucionadas, la conexión entre células, etc. No obstante, la vida animal responde a adaptaciones ambientales específicas, por lo que su comportamiento se encuentra limitado a la propia estructura de su cuerpo.

Algunos delfines y ballenas, por ejemplo, tienen cerebros cuyo tamaño es más o menos proporcional al de los humanos, e incluso la superficie del neocórtex es mayor. Esto ha dado origen a especulaciones sobre la capacidad intelectual sobrehumana de los cetáceos (García, 2020; Nestor, 2017, 4m 17s). No

obstante, la forma de sus aletas y su cuerpo acuadínámico los limita en sus posibilidades de transformar el entorno; de la misma manera, las condiciones de luz en el mar, que varían dependiendo de la claridad y profundidad, hacen que su sentido de la vista sea bastante limitado, ocupando un lugar secundario en contraste con su sofisticado oído. De esta forma, carecen de la capacidad visual para analizar los pequeños detalles que nosotros percibimos cuando nos detenemos a observar un objeto detenidamente. Sus cerebros y las funciones que realizan se han adaptado al entorno de su propio cuerpo, definiendo así el alcance de su experiencia.

En cambio los simios de orden superior, incluyendo los no humanos, poseen una capacidad de agarre más desarrollada que les permite manipular y analizar los objetos de manera más detallada. De manera conjunta, la posición frontal de los ojos fue estrechándose y la amplitud visual en el enfoque y desenfoque se desarrolló a gran velocidad. Los simios son capaces de examinar cuerpos desde distintos ángulos y retener la información suficiente para formarse mentalmente una visión integral de los mismos. Dicha capacidad de agarre parece estar directamente relacionada con el grado de desarrollo de la corteza prefrontal, región responsable de la exploración abstracta (Peterson, 2020, p.134).

Los seres humanos somos únicos debido al desarrollo de las capas superiores (cortical, prefrontal, entre otras.) caracterizada no sólo por su gran tamaño, sino por las conexiones que permiten su estructura con otras partes partes del cuerpo cuyas cualidades son únicas en el reino animal. El momento clave que nos separó a los homínidos de nuestros parientes más cercanos fue cuando adoptamos una posición erguida permanente: Al permanecer sobre dos patas y liberar los miembros superiores de la locomoción, se abrieron nuevas posibilidades para nuestros ancestros de entender y manipular la realidad, como manejar más objetos y lanzar señales: “Cuántas más cosas pudieron hacer las manos, más pudieron hacer sus dueños, de modo que la presión evolutiva fijó un incremento creciente en nervios y tendones de los dedos. Como consecuencia, los humanos podían realizar tareas muy intrincadas y sofisticadas. (Harari, 2014, p. 21)”

Así como las manos se abrieron a nuevas posibilidades, “la evolución central del campo restringido del ojo expandió 10,000 veces las entradas del campo visual central, representado entre los hemisferios en diversos lugares corticales de orden elevado” (Peterson, 2020, p. 139). Esto fomenta la exploración visual detallada de los fenómenos para después asimilarlos automáticamente en un patrón representado, lo cual se traduce en visualización abstracta que dispara la capacidad de aprendizaje. Esto resulta extremadamente útil cuando consideramos que los seres humanos somos primates extraordinariamente sociales para quienes la cooperación estable y coordinada entre individuos con cualidades (o personalidades) muy distintas se convirtió en piedra angular para el éxito de nuestra especie. Como consecuencia de nuestro amplio espectro visual aprendimos a interpretar gestos faciales sutiles incluso en imágenes de baja resolución, siendo una de las razones por las cuales se han dado fenómenos como percibir la cara de la esfinge en los cerros de Marte o un demonio tras el humo de las Torres Gemelas durante los atentados del 2001.

La identificación de personalidades a partir de imágenes de baja resolución también significó un salto enorme para la manera en cómo seres humanos interpretamos el mundo, pues sentó las bases de las representaciones artísticas al permitirnos atribuir narrativas e ideas completas por medio de la reproducción de figuras sencillas. El arte paleolítico es un ejemplo de ello, pues sus representaciones suelen ser siluetas poco detalladas, a veces completamente carentes de proporción respecto a sus referencias reales, pero cuyos personajes son perfectamente identificables: Tanto su audiencia original como nosotros en el siglo XXI somos capaces de ver dichas obras y diferenciar sin problemas a un cazador de un perro o un bisonte. Para las personas que vivieron durante aquel periodo, el cuidado por retratar su mundo de manera “realista” carecía de sentido, pues bastó con que aquel arte aludiera a sus motivaciones e inquietudes subjetivas para volverse comprensible.

Un dibujo animado como Mickey Mouse es la continuación de este proceso, pues se basa en los mismos principios de percepción y representación que los de nuestros ancestros: Si se reduce de manera objetivista un dibujo de Mickey Mouse, éste queda sólo como un montón de trazos poco detallados y bastante



desproporcionados sobre un plano cuya relación con la “vida real” no es evidente. No obstante, no es así como lo interpretan los niños pequeños cuando ven una caricatura suya ni los adultos que las crean y las consumen con igual gusto: la carencia de “realismo” no nos impide darle vida y personalidad (*Animar*, significa, literalmente, dar vida o alma) a Mickey, así como reaccionar a sus acciones como si verdaderamente estuvieran pasando. Este comportamiento no es aprendido, pues se manifiestan desde la primera infancia mucho antes de asimilar comportamientos culturalmente condicionados.

Evolutivamente hablando, la cualidad de interpretar personalidades a partir de imágenes instantáneas nació como capacidad de distinguir pormenorizadamente entre una personalidad y otra: Distinguir instintivamente un gesto amigable de otro hostil, una invitación a aparearse de un engaño malicioso pudo significar la vida, la muerte, limitar o potenciar la capacidad de dejar descendencia, el acceso al alimento o subir y bajar dentro de las jerarquías de dominación. Adivinar las emociones y pensamientos de otros sujetos de nuestro entorno se volvió fundamental para regular nuestro comportamiento y favorecer nuestra supervivencia. Interpretar toda esta información social y ambiental de manera adecuada nos proporcionó la capacidad de trazar un mapa mental que nos indicaba el camino para interactuar de la manera más apropiada en cada situación, aumentando las probabilidades, no sólo de sobrevivir, sino de que esta vida fuera de la mejor calidad posible. Harari (2014) explica:

Esto implica un aumento creciente de sofisticación en nuestras relaciones en orden de prever el comportamiento de cada individuo del grupo: saber distinguir entre un miembro honesto del clan y un mentiroso, entre alguien dispuesto a compartir y los miembros que es mejor evitar. Entre aquellos que forman elementos valiosos y respetados dentro de la comunidad y aquellas personas de las cuales es mejor deshacerse. (p. 36)

Existe una relación directa entre el tamaño del neocórtex con la cantidad de miembros en grupos sociales, siendo la incomparable capacidad cognitiva del *homo sapiens* resultado directo de la necesidad de mantener relaciones grandes y complejas capaces de comunicarse a en dimensiones más amplias y

profundos que el resto de los animales. Esta capacidad cognitiva aumentó gracias al desarrollo de la corteza prefrontal, la cual es la parte más reciente dentro de la unidad motora, especialmente aquella relacionada con el campo visual y la manipulación de objetos. Esta combinación de ojo, mano y cerebro permitió a los miembros del género *homo*, por ejemplo, tomar un objeto, explorar y analizar a detalle sus distintos ángulos y retener sus cualidades en forma de memoria. Dicha cualidad también funcionó para interpretar el pensamiento de sus compañeros o las posibilidades del entorno, así como retener la suficiente información para elaborar mediante el pensamiento abstracto imágenes integrales que retrataban patrones de comportamiento bien definidos.

El incremento de conexiones en el neocórtex y el área prefrontal implicó una capacidad mayor para la imaginación creativa abstracta, lo cual implicó convivir con objetos y personas de forma potencialmente ilimitada. Pero la facultad más extraordinaria de la mente no se limitó a retener o discriminar información sobre objetos y personas, sino que se amplió para concebir cosas y conductas que no existían en la realidad presente, representar estos fenómenos a partir de imágenes y transmitir esa información de manera puntual y precisa superando las barreras del tiempo y el espacio.

En la década de 1990, una serie de experimentos en primates descubrieron cómo las áreas del cerebro que se activan al realizar una acción, como coger una rama o pelar una fruta, se activaban de la misma forma con sólo ver a otro ejecutar esa misma tarea (Greene, 2012, p. 29). Esto les permitía ponerse en lugar de otro ser y percibir sus acciones como propias, lo que llevó al descubrimiento de las famosas neuronas espejo. Para los homínidos, la ampliación en los movimientos de la mano junto con el grado de enfoque y desenfoque de sus ojos abrió el campo para señalar e imitar acciones, movimientos y objetos, representandolos aún en ausencia de éstos y transmitir esa información de forma comprensible a otros individuos. De esta manera nació la representación simbólica y lingüística (Brown, 1986, p. 131).

“Incluso el lenguaje hablado, la máxima capacidad analítica jamás desarrollada, puede ser vista como una abstracción de la capacidad manual para manipular

objetos, observarlos desde distintas perspectivas y generar algo útil, al mismo tiempo que logra transmitir los patrones de conducta a otros individuos para lograr fines en común” (Peterson, 2020, p. 138). Presumiblemente el lenguaje nació como un medio para sintetizar cantidades complejas de información en orden de establecer objetivos en común dentro de estructuras sociales cada vez más grandes y diversas .

Se trata, tal vez, de uno de los logros más extraordinarios de la evolución, pues permitió a los humanos procesar las experiencias a un nivel mucho más allá la experiencia inmediata; el nacimiento de la imaginación consciente, creativa y simbólica: “Los seres humanos primitivos desarrollaron la capacidad de pensar y abstraerse como su principal ventaja en la lucha para evitar depredadores y hallar alimento. Eso los ponía en contacto con una realidad a la que los demás animales no tenían acceso.” (Greene, 2012, p.28).

Existe un paso bastante corto entre un miembro de un clan de cazadores-recolectores comunicando a los demás “En la mañana vi a una manada de leonas persiguiendo a una cebra”, a que el mismo grupo afirme: “Debemos pensar cómo actuarían las leonas evitar ser devorados por ellas”, pasando por: “Debemos pensar como las leonas para tener éxito en la caza” y finalmente llegar a un nivel de abstracción tal que identifiquen las cualidades conductuales del animal, las separen por medio de un acto imaginativo de cualquier león individual, conciben una especie de “meta-león” que se manifiesta a través de los mismos patrones conductuales en algunos seres humanos, para finalmente llegar a la conclusión: “El león es el espíritu guardián de de nuestra tribu”.

Al observar detenidamente y reconocer un patrón de conducta con valor, esta actividad “bajó” hasta los niveles instintivos animales que el propio sapiens reconoció como propios y retornó en forma de representación simbólica y lingüística. Esto viene relacionado con lo que fisiológicamente se conoce como codaje: cuando la memoria perceptiva, episódica y procedimental almacenada en el sistema límbico es transformada en una representación más o menos estable y asociada, en mayor o menor grado a otras representaciones mnémicas

ya almacenadas (Saavedra, Zúñiga, Navia y Zamora, 2015, p.25; Nogales-Gaete, Donoso, Vedugo, 2005, p.77).

De esta manera, un comportamiento esencial que se ha observado en repetidas ocasiones por periodos muy prolongados de tiempo, demostrando su valor a partir de los resultados obtenidos, se sintetiza en una imagen interpretable, representable y reconocible por la mente consciente. Siendo la naturaleza del *homo sapiens* tan intensamente social, la elaboración de dichas imágenes forzosamente sobrepasa los límites de la experiencia personal hasta expandirse y sintetizarse a dentro de un proceso socio histórico. Evidentemente, esto ocurre en última instancia como un proceso inconsciente. Es hasta que la imagen toma una forma definida dentro de una cultura dada que la representación se vuelve consciente.

Estas imágenes inconscientes se van identificando, definiendo y haciendo conscientes a través de un largo proceso; primero a través de repetición ritualizada, luego en forma de representación dramática, después sintetizada en forma de mitología. Jung (1970) explica:

“De qué modo podría el hombre haber llegado a dividir el cosmos -por analogía con el día y la noche, el verano y la estación invernal de las lluvias- en un claro mundo diurno y un mundo nocturno de las tinieblas lleno de seres fabulosos, si no hubiera encontrado el paradigma para ello en sí mismo, en la consciencia y en el eficaz aunque invisible e incognoscible inconsciente.[...] La psique forma parte de lo más íntimo del misterio de la vida y tiene, como todo lo orgánico viviente, su forma y su estructura peculiares ” (p. 93-94)

Una de las consecuencias de nuestro comportamiento social es no sólo que desciframos la personalidad de otros *sapiens* para convivir con ellos, sino que esa capacidad se extendió para cubrir todo el entorno. Como resultado nos adaptamos para concebir al ambiente y al grupo como personalidades con carácter propio con el que hay que aprender a interactuar. Esta cualidad pasó a convertirse en un proceso automático no condicionado, siendo una de las razones por las cuales los seres humanos tendemos a personalizar fuerzas impersonales con extraordinaria naturalidad: Cuando alguien habla de la furia

del viento, de un fuego devorador, de la generosidad de la tierra o de un día alegre, entendemos perfectamente a qué se están refiriendo. De nuevo, se necesita una formación intelectual muy particular para poner en duda el sentido de dichas expresiones.

De esta manera podemos comprender, bajándonos un poco de ese orgulloso pedestal que es nuestra civilización racional occidental, cómo fue que los poderes fundamentales del cosmos fueron identificados por los hombres primitivos como espíritus y dioses más allá de la experiencia mortal, pues intuyeron que estas fuerzas trascendía su propia experiencia individual. Cuando una persona se sentía poseída por el espíritu de la ira, por ejemplo se llenaba de un impulso que los motivaba a pelear y a destruir; pero esta fuerza no sólo la poseía a ella, sino también a otras personas, a los animales (sobre todo depredadores) e incluso fenómenos naturales como las mareas y tormentas poseían ese impulso descontrolado que mandaba destruir. Algo que al representarse como una personalidad podría tomar forma de un Ares en éxtasis guerrero o una Durga destructora con sus ocho brazos bien armados y montada sobre un león.

Lo mismo asimilaron con la vejez y la muerte; los humanos envejecen y mueren, los animales también, las plantas; todo parece ser tocado por las mismas entidades trascendentes, inmortales que dominan y mueven al mundo: “El mito cosmogónico es «verdadero», porque la existencia del Mundo está ahí para probarlo; el mito del origen de la muerte es igualmente «verdadero», puesto que la mortalidad del hombre lo prueba, y así sucesivamente” (Eliade, 1991, p.15.). Al ser infinitamente más poderosas que cualquier mortal, estas fuerzas tienen más control sobre uno que uno sobre ellas, por lo que se les debía de tener respeto y temor. Estos elementos están presentes de manera implícita en las historias que se cuentan en todas las sociedades humanas, y suelen ser los principales protagonistas de los mitos alrededor del mundo.

Pero tal vez lo más importante de todo fue que el intercambio de información cada vez más refinada permitiera que los recursos de una persona se convirtieran en los recursos de toda la comunidad y viceversa: el “Todos para uno y uno para todos” de *Los Tres Mosqueteros* condujo a la organización de

sociedades tribales unidas a través de generaciones por una *percepción común del mundo*. Cuando los patrones de acción se convirtieron en reconocibles, los más fundamentales y valiosos fueron destilándose dentro de pautas narrativas únicas. Dichas pautas se convirtieron en referencias para el comportamiento de los individuos respecto a los demás elementos (subjetivos) de la existencia (Naturaleza, sociedad u otros individuos) a través de prácticas, rituales y costumbres que las afianzaban y las perpetuaban en el tiempo. Cuando estos procesos llegaron al nivel de ser descritos mediante historias articuladas por medio del lenguaje hablado nacieron los mitos fundacionales, historias tan poderosas que a partir de ellas se fundó *la cultura*:

El desarrollo de la narración implica abstracción verbal del conocimiento desencarnado en memoria episódica y encarnado en comportamiento. También significa capacidad para diseminar este conocimiento de manera amplia y rápida a través de la población que se comunica, con un gasto mínimo de tiempo y energía. Por último, implica la preservación intacta de dicho conocimiento, de manera sencilla y precisa, para las generaciones venideras.

La descripción narrativa de patrones de comportamiento arquetípicos y esquemas representativos —el mito— aparece como una condición previa esencial para la construcción social y la subsiguiente regulación de una presuposición, una acción y un deseo que son complejos, civilizados e individuales. (Peterson, 2020, p. 164)

Hasta que son consolidados como imagen reconocible, estos procesos se desarrollan inconscientemente. Solo a partir de ese momento se convierten en material comunicable explícito que las sociedades usan como referencia para orientar su comportamiento, traducándose en relaciones sociales funcionales y regulación estable de las emociones.

La destreza para manipular la realidad, organizarse eficientemente y explorar creativamente a partir del pensamiento abstracto nos ha permitido alterar radicalmente la naturaleza de nuestra experiencia hasta convertirla en algo específica e íntimamente humano. Jung, quien estudió la alquimia no como protociencia, sino como una serie de proposiciones psicológico-filosóficas de

cargado lenguaje simbólico, tenía en mente la frase atribuida a Hermes Trimegisto: “Cielo arriba, cielo abajo; estrellas arriba, estrellas abajo. Lo que está arriba también está abajo. Entiende esto y alégrate” cuando elaboró la teoría de los arquetipos.

Esto quiere decir que nuestra psique más primitiva (Literalmente más adentro y más abajo) sentó las categorías y procedimientos más básicos con los que entendemos la existencia. Con el tiempo, esto desembocó en la generación de imágenes y reconocimiento de patrones de acción implicada de manera integral en la cognición narrativa (Peterson, 2020, p.132). La exploración creativa, en un principio procedimental, permitió ampliar nuestro margen de acción en el mundo para adaptarnos mejor a los cambios de nuestro entorno y aprender nuevos referentes sobre cómo actuar en orden de tener una existencia exitosa. Con el desarrollo de las capas corticales superiores (Literalmente hasta arriba y en la superficie), lo procedimental dio paso a la exploración abstracta: imaginación, recuerdo, elaboración, descripción, representación y comunicación. La comunicación constante, fluida y multidireccional de nuestras cualidades cognitivas da como resultado la representación de aquellas formas fundamentales que reconocemos como parte de “la situación humana”: aquella realidad difícil de describir pero que se reconoce en las acciones, se representa en drama, adquiere forma en los mitos, se ordena en la religión, se abstrae en el símbolo y se somete a análisis descriptivo por medio del pensamiento racional, apuntando a partir de las causas últimas las causas primeras.

Este progreso puede rastrearse en cómo se desarrollaron las historias de las culturas que dieron origen a nuestra propia civilización: Los griegos, por ejemplo, como la mayoría de los pueblos antiguos, se veían a sí mismos como poco más que títeres de los dioses; es decir, servían a estas fuerzas, les daban nombre y se sometían a sus designios: Llenarse de furia y ser brutal en combate significaba ser poseído por Ares, la ciudad donde habitaban los sabios era gobernada por Atenea, emborracharse, entrar en éxtasis y entrar en contacto

con las fuerzas del caos y la transformación creadora significaba ser tocado por Dionisos<sup>3</sup>.

El conflicto entre los dioses podría ser visto fácilmente como un conflicto intrapsíquico, cuya numinosa influencia marcaba con frecuencia las acciones de los hombres en forma semi involuntaria. *La Ilíada* está llena de situaciones donde los dioses intervienen, poseen, o infunden su espíritu en un héroe antes de cometer una acción importante:

Sirva como primer ejemplo el ya apuntado de la intervención de Atenea en el instante en que Aquiles saca su espada decidido a dar muerte a Agamenón.(...) Igual ocurre cuando a finales del libro III (383 ss.), Paris siente deseo íntimo de yacer con Helena, pero en la obra se presenta como una insinuación de Afrodita, la diosa del amor, que acaba de salvarle la vida en su duelo con Menelao. Y cuando a comienzos del libro VII Atenea y Apolo acuerdan que Héctor rete a un aqueo en combate singular. (Segura, 2013, p.19)

O aún más claro:

En IX 702-3, Diómedes afirma, irritado, acerca de Aquiles: “él luchará cuando su ánimo se lo indique y lo incite la divinidad”(Segura, 2013, p.19)

De esta manera el carácter inmortal, eternamente presente y manifestado en forma de personalidad de los dioses se explica como aquello que marca el destino de la existencia, la vida y acciones de los seres humanos.

En la literatura israelita se da un caso interesante, pues las mismas fuerzas espirituales se retratan de manera más sutil. Una lectura detallada, incluso en nuestras traducciones modernas, de las historias del Génesis hará observar la evolución de un pensamiento politeísta<sup>4</sup> a uno monoteísta donde los elementos del cosmos se representan como seres ordenados en jerarquías sometidos una autoridad personal de orden superior, tal como las pulsiones intrapsíquicas se

---

<sup>3</sup> El descubrimiento de la dualidad Apolo/Dionisos como categoría de la experiencia es uno de los más grandes aportes de Nietzsche a la filosofía contemporánea y parteaguas de Jung para comprender el mito como una descripción completa e integral de la experiencia subjetiva .

<sup>4</sup> Génesis 3:22, 6:2-4, 11:7



ordenan hasta que una obtiene la supremacía con el propósito de regular la estabilidad del sistema entero (Peterson, 2020, p. 120, 351 y 759). En el primer relato de la Creación, el espíritu de *Elohim*<sup>5</sup> da una serie de órdenes a la tierra, a las estrellas, los océanos, las criaturas, etcétera y éstas le obedecen como sirvientes que escuchan y ejecutan. Al llevar su espíritu o palabra (El *Logos* creador descrito en el Evangelio de San Juan 1: 1-3) a todas las cosas es que éstas llegan a existir. La idea de fuerzas espirituales que mueven el cosmos y están sometidas o integradas a una mayor también se encuentra en algunas corrientes de la religión hindú que afirman que todos los dioses y avatares sólo son pequeñas expresiones de un solo dios o realidad suprema llamada *Brahman* (Fowler, 2002, p.49 y 55), llevando a algunos estudiosos a teorizar sobre el origen indoeuropeo de dicha idea.

Los estoicos antiguos abstrajeron aún más estas ideas al separarlas de su trasfondo mitológico y proponer la existencia de un *Logos*, es decir, cierto principio de consciencia que participaba en la formación de la naturaleza, aunque infinitamente superior a los elementos que la componen y perceptible por la inteligencia de los hombres gracias a su semejanza con características que identifican como propias. En palabras de Zenón de Citio (Citado por Sexto Empírico, 2015, p. 64): “Si lo racional es mejor que lo no racional, nada, sin embargo es mejor que el universo. Por consiguiente, el universo es racional (...) Lo inteligente, en efecto, es mejor que lo no inteligente y lo animado mejor que lo no animado, por lo tanto, el universo es inteligente y animado“. Tertuliano (2015) por su parte comentaba: “Entre vuestros sabios se reconoce también que el *logos*, es decir, la palabra y la razón, aparece como artífice del conjunto universal, a él en efecto, lo presenta Zenón como el creador, el que todo lo dispuso ordenadamente y él mismo es llamado también destino, Dios, espíritu de Júpiter y necesidad de todas las cosas” (p.85).

Si estas ideas, estructuras e imágenes arquetípicas existen fuera de la mente humana es un problema metafísico, de modo que ahondar en ello no nos ocupa

---

<sup>5</sup> *Elohim* significa literalmente “dioses”, ya que los antiguos pueblos semitas pensaban que el mundo estaba regido e impregnado por una multitud de diferentes espíritus (Renan, 1971, p. 30). En el texto bíblico, este término plural sufre una modificación literaria para identificarse con YHWH, denotando un carácter soberano supremo e ilimitado cuya traducción aproximada sería “Dios de dioses”.

en este trabajo. Lo que resulta innegable es que a lo largo de la historia, en todos los continentes, etnias, y épocas los seres humanos edificaron sus culturas a partir de una percepción del mundo descrita en términos de acción por fuerzas invisibles, espíritus o principios con un carácter similar al humano que invitaban a relacionarse con ellos como si de (sub)personalidades se tratara; la correcta actitud, imitación y sacrificios a dichas personalidades implicaba una existencia exitosa (así como el alejamiento de estas actitudes podría conducir a la catástrofe), convirtiéndose en una cuestión mayúscula que sentaba tanto las bases para los comportamientos más básicos y cotidianos como la inspiración para las tareas más sofisticadas de nuestra cognición como la creación artística, la representación dramática y la filosofía. Es bajo esta premisa que se desarrollan los mitos y la experiencia subjetiva de nuestros antepasados: los pilares de la cultura.

Ahora, si estos procesos son lo suficientemente poderosos para fundar culturas y civilizaciones enteras, cabe imaginar lo que hacen en una corporación: The *Walt Disney Company* cuenta con 223, 000 empleados en sus filas (2019) mas una cantidad incontable de seguidores alrededor del mundo que es mayor a la población de varios países. El nivel de organización que requiere un cuerpo así se pone a la par con el de un Estado al grado de manejar conceptos como “ciudadanía corporativa”( Disney LA Press Pack, 2021) o “Tradiciones Disney”. Esto sólo es posible cuando los miembros de un grupo son demasiado numerosos y por lo tanto incapaces de establecer relaciones directas con todos los individuos que lo componen. Con el fin de que esto no sea una limitante y se pueda asegurar la cooperación exitosa de una sociedad grande y compleja, los seres humanos resolvemos insertarnos en las mismas historias, así como reconocer los símbolos que se asocian a ellas como referentes abstractos de nuestra identidad y ejemplos de actuar. Cuando la historia de uno se convierte en la historia de todos, la interacción con desconocidos se convierte en predecible y nuestro alcance cooperativo se expande a niveles potencialmente ilimitados.

Es la misma razón por la cual nuestra especie es capaz de organizarse en números enormes manteniendo su estabilidad funcional y psicológica dentro de

límites culturales por periodos muy prolongados de tiempo que se traducen en la supervivencia de la sociedad. Es la razón por la que un regiomontano y un capitalino a pesar de todas sus diferencias, reconozcan la bandera mexicana como propia, adopten la historia que representa ese símbolo y se asimilen como parte de una misma unidad durante un partido de fútbol, el Grito del 15 de septiembre o, en situaciones más serias, cuando cooperaron juntos para reconstruir la capital después del terremoto de 2017. Lo mismo hace posible que un católico mexicano vaya a misa en la Plaza de San Pedro del Vaticano, se rodee de personas que no comparten ni su origen étnico ni su idioma, pero se entienda mejor entre ellos que con un ateo que viva en su barrio. Esto se debe a que los primeros comparten tanto el *mythos* cristiano como sus símbolos en contraste con el segundo, quien no comparte su historia ni sigue los mismos referentes de conducta formando parte, psicológicamente hablando, de aquello impredecible liberador de ansiedad.

Como herramienta evolutiva, la capacidad simbólica y la adopción de un número reducido de historias fundamentales (arquetípicas) para ampliar los alcances de nuestra cooperación grupal no tiene comparación con ningún organismo vivo que haya existido. El éxito de nuestra especie se debe mucho al hecho de que hemos fabricado, destilado, armado y adoptado historias que nos permiten entendernos a nosotros mismos, nuestro ambiente y nuestras sociedades para darnos una guía de cómo vivir adecuadamente.

Siendo Disney una empresa que ha hecho de las narraciones arquetípicas (Es decir, los mitos y los cuentos de hadas) su materia prima; su influencia cultural, social y psicológica (Con los billetes que llegan a partir de ello) se ha vuelto especialmente poderosa. Esto explica tanto el grado de lealtad y compromiso que caracteriza a los empleados (Connellan, 2011, p.22) como el valor emocional que sus seguidores entregan a la compañía al grado de considerarla parte de su identidad. También que Disney se permita utilizar términos de enorme fuerza social como “Ciudadanía”, “Tradiciones”(Connellan, 2011, p.21), o máximas que rayan en lo religioso como parte de la cultura laboral al estilo: “Todos predicán con el ejemplo” o “Cada persona hace la diferencia” (Connellan, 2011, p. 17 y 49). Incluso prácticas rituales como bodas se han vuelto muy comunes en los parques Disney, donde los involucrados intentan reproducir en

símbolo y en drama el *mythos* (usualmente de princesas) elaborado por la compañía. La propia Walt Disney Company reconoce a sus personajes e historias como bases morales de aquellas actitudes que desea ver reflejadas tanto en su empresa como en la sociedad:

Las iniciativas de Ciudadanía Corporativa se desarrollan poniendo en juego las fortalezas distintivas de Disney, como sus valores de marca, la fuerza inspiradora de sus personajes e historias y la presencia de sus productos y experiencias en 19 países de Latinoamérica, y respondiendo a los desafíos sociales y ambientales relevados en la región en los que la Compañía pueda hacer una diferencia. (Disney LA Press Pack,2021)

En conclusión, pese a que hoy tenemos la impresión de vivir en una sociedad exorcizada de mitos, lo cierto es que a través de ellos se consolidó la naturaleza de nuestra experiencia y siguen presentes en las formas más vastas, profundas e insospechadas. Las estructuras mentales que han llevado a estas ideas e historias son muy sofisticadas, resultado de una larga, tropezada y dura historia evolutiva que empezó con el nacimiento de los instintos animales y ha llegado hasta el desarrollo de la autoconsciencia. Conforme hemos ido adquiriendo nuestra humanidad, fuimos desarrollando una capacidad sin precedentes para cooperar entre nosotros, así como entender y modificar la estructura de nuestra realidad en orden de mejorar nuestra vida y estar preparados para la adversidad. Los patrones de conducta más efectivos, aquellos que se han probado cómo valiosos una y otra vez hasta ganarse la categoría de universales, pasaron del ámbito procedimental al declarativo a través de historias comunicables que terminaron uniendo a muchos seres humanos a través de grandes barreras de tiempo y espacio. Por esta razón, los mitos fundacionales son la base de la cultura en todo el mundo y las construcciones sociales que de ella salen los señalan como su origen.

Científicamente, la aparición de mitos se explica como la manera en que la evolución se las ha arreglado para equiparnos de las categorías cognitivo-conductuales necesarias con el fin de que nuestra especie se desarrolle y prospere dentro de las condiciones ambientales más favorecedoras. En otras palabras: la mente humana existe con el propósito de aprender a

interactuar con el ambiente, la sociedad y otros individuos; creando y viviendo a partir de ello en la mejor de las realidades posibles. Esta última es una declaración sobre la existencia e importancia del valor: una realidad abstracta, subjetiva y aparentemente ajena al mundo de las cosas objetivas; no obstante, parece ser ésta y no otra la realidad a la cual nuestro cerebro se ha adaptado.

Desde el Paleolítico Medio hasta la actualidad, el cerebro del *homo sapiens* no ha sufrido cambios sustanciales (Mc Dougall, Brown, Fleagle, 2004, p. 733-736). Esto quiere decir que nuestros problemas y ansiedades ancestrales siguen siendo vigentes en el mundo contemporáneo por el sencillo hecho de que constituyen el principal marco por el cual se percibe la realidad. No hay relatos en que estas ansiedades ancestrales sean tomadas con más seriedad que en los mitos (Bettelheim, 2017), por esta razón las culturas tradicionales los han colocado como fundamento de su forma de ser y actuar. La psicología junguiana explica las similitudes entre temas abordados por las narrativas tradicionales más diversas como muestra de manifestaciones de la personalidad de tipo enteramente procedimental que, al relacionarse con las facultades declarativas más evolucionadas, se ven representadas en el mito. A estas relaciones dinámicas entre las conductas de la mente inconsciente con sus respectivas representaciones de la mente consciente Jung les dio el nombre de arquetipos. Estos arquetipos pueden surgir en cualquier miembro de la especie humana, incluyéndonos a nosotros, occidentales seculares, aún si se vive bajo el supuesto de que nuestra civilización ha alcanzado un grado de racionalidad que ha dejado atrás las narrativas mitológicas.

Es imposible renunciar a una parte sustancial de la experiencia humana y la adopción de narrativas arquetípicas por parte de Disney (Una empresa nacida nada menos que en Hollywood, una de las arterias principales de la cultura occidental moderna) basta para probar la fuerte influencia que aún poseen atravesando los barreras de la edad, la etnia y el trasfondo cultural. En el siguiente apartado me ocuparé de explicar en qué consiste este inconsciente colectivo del cual se vale la compañía para retratar a sus personajes arquetípicos, posibilitando la creación de contenido de alta carga emocional accesible a una audiencia tan amplia.

# Psicoanálisis junguiano e Inconsciente Colectivo

*“El Hombre debe tener consciencia del mundo de los arquetipos, los capte o no los capte, pues en este mundo todavía él es naturaleza y allí se hunden sus raíces”*

Carl Jung

## Representaciones de lo trascendental

Las mitologías del mundo se perfilan como una proyección colectiva de contenidos inconscientes. Es decir, se trata de representaciones narrativas de patrones conductuales que por filogenética llegaron hasta los humanos modernos. Estos ya nacen con la cualidad de entender el mundo en términos míticos y asimilar sus experiencias en estos pudiendo hacer realmente poco al respecto: Nadie se escapa de lo que es inherentemente humano.

La concientización de patrones de acción mediante la imitación dramática, sobre todo de aquellos más relevantes, centrales, ineludibles y universales de la experiencia humana lleva al arte a imitar la vida en un sentido trascendental. En otras palabras, el arte en su sentido clásico no pretende promover ideologías políticas o capturar el espíritu de una época; tal cosa quedaría relegada a la consciencia colectiva que Jung colocaba en el polo más alejado del inconsciente colectivo, esto es, la realidad aceptada socialmente por medio de generalizaciones, ideas superficiales, las reglas explícitas y la ideología de moda en turno (Progoff, 1953, P. 53-54); en cambio, la producción artística de las culturas tradicionales se enfoca en describir verdades fundamentales de tipo ideal y metafísico fáciles de reconocer, accesibles a la experiencia pero extremadamente difíciles de articular.

Esta es la mimesis que Aristóteles (Citado por Sánchez, 1996) señala como principio del arte poético. La imitación de acciones trascendentales no se limita a reproducir meras imágenes externas, en cambio, plasma la realidad a partir de muchos escenarios reales reconocidos por la experiencia colectiva en una reducida representación generalizada: “Reproduce así una metarrealidad por

medio de la ficción: una misma realidad apartada del aquí y el ahora, pero que se repite a través del tiempo, el espacio y de distintas personas” (p.133). Para el filósofo griego, el valor artístico de una representación va de la mano con aquello que se puede aprender de la vida por medio la identificación con las acciones representadas:

“La causa de ello es que no solamente a los filósofos les resulta superlativamente agradable aprender, sino igualmente a todos los demás hombres, aunque participen en tal placer por poco tiempo. Y por esto esto es precisamente que se complacen en la contemplación de semejanzas, porque mediante tal contemplación, les sobreviene aprender y razonar sobre lo que es cada cosa, por ejemplo; “este es aquel” (Aristóteles, 2002, p. 135)

A su vez, atribuye en el hecho de identificarnos con los personajes y acciones representadas una cualidad curativa espiritual. El efecto catártico proviene del reconocimiento de valor potencialmente práctico a través de la realidad humana imitada, destilada e interpretada por medios indirectos por el artista, es decir, la exploración abstracta de acciones con valor subjetivo, emotivo y funcional. Es la razón por la cual al entrar a ver una película con personajes heroicos enfrentándose a un gran peligro, sentimos preocupación, interés, angustia y alivio conforme los personajes van moviéndose a través de distintas situaciones; pues éstas son “experimentadas” por la audiencia a través de ellos (Especialmente los niños, para quienes resulta natural desear convertirse en sus héroes favoritos).

Esto es por que los contenidos del inconsciente colectivo flotan, por así decirlo, en las producciones artísticas y culturales predominantes de la sociedad donde se desarrolla un individuo, siendo los contenidos arquetípicos los más básicos, más antiguos y con mayor carga emotiva; aquellos con los que el cerebro humano ha aprendido a interpretar el mundo desde tiempos inmemoriales. Su representación fantasmática no hace más que ser continuamente reproducida a lo largo de toda la vida de las personas y las civilizaciones. Las muchas puestas en escena no guardan una excesiva diferencia en su significado, cuya representación e identificación se dará una y otra vez, aunque esto se produzca generalmente a una escala inconsciente (Benitez, 2016, p. 30); prueba de ello es que se pueden clasificar distintos tipos de películas, disfrutar de un género o

una obra toda la vida y hacer juicios subjetivos precisos como identificar a “los buenos” sin por ello ser filósofos morales: “El drama formal reviste de personalidad unas ideas muy potentes, explorando distintos caminos de acción dirigida o motivada, desarrollando el conflicto de manera catártica, ofreciendo modelos rituales de emulación o rechazo. Los personajes dramáticos encarnan la sabiduría conductual de la historia” (Peterson, 2020, p. 93)

## Inconsciente colectivo

Ya establecido el largo camino que la humanidad ha tenido que recorrer para formar las estructuras cognitivas que le permiten imaginar elementos ajenos a su realidad y el rastro histórico donde podemos localizarlas, ahora toca establecer en qué consisten estas categorías de la imaginación y las formas en las que se pueden reconocer. La principal dificultad de ahondar en los contenidos de nuestra propia mente radica en que a diferencia de otras disciplinas científicas, donde los fenómenos se estudian desde una perspectiva relativamente externa a los ojos del espectador, la mente debe de valerse por sí misma para evaluar lo que ocurre con sus propios procesos internos. En estos casos nos encontramos con la misma dificultad de un ojo para verse a sí mismo: no puede hacerlo directamente, sino que necesita determinados instrumentos que le permitan reflejar la imagen a sí mismo o, en su defecto, realizar la osada inducción de que sus ojos son como los de otras personas porque los ojos de todos los seres humanos se parecen.

No obstante, esto no quiere decir que no se pueda pisar sobre terreno seguro, sorteando así las críticas a las teorías de Jung que la califican de especulativa y arbitraria. Uno de estos terrenos es nuestro conocimiento de cómo funciona la evolución. Las discusiones científicas pueden diferir en algunos detalles, pero el hecho de que todas las especies vivas están sujetas a los procesos naturales de la evolución y que ninguna característica en ellos puede persistir sin que aquella posea la última palabra es indiscutible. A partir de ello se debe asimilar el hecho de que el *homo sapiens* no es una excepción entre las leyes de adaptación ambiental y selección natural que rigen a todas las demás criaturas. Así como los pájaros carpinteros, los lobos o los elefantes poseen una mente propia de



sus especies con sus respectivos instintos y conductas distintivas resultado de una historia evolutiva particular, nosotros poseemos una mente animal preformada típicamente humana heredada de nuestros antecesores (Jung, 1970, pos. 1490).

Dadas las poderosas leyes que rigen la historia de la vida sería extraordinario, por no decir inverosímil, que las estructuras que componen la mente de cada ser humano, así como los productos culturales que nacen de ellas fueran el único fenómeno separado de sus antecedentes evolutivos. El supuesto divorcio entre *cultura* y *natura* es en realidad una falacia derivada del antiguo debate en la filosofía occidental sobre el supuesto conflicto del cuerpo contra el alma: Si las culturas del mundo son extraordinariamente diversas, los individuos lo son aún más, pues existe una infinidad de variables irrepetibles en la experiencia de cada ser humano que los convierte en únicos. Con todo, afirmar que por ello no se pueden señalar categorías universales de la experiencia sería como afirmar que como no hay dos partidos de fútbol que sean idénticos y se puede jugar en las condiciones más diversas, el fútbol se puede jugar sin reglamento ni espacio de ningún tipo.

En consecuencia, para comprender las motivaciones psicológicas del inconsciente colectivo es necesario aceptarnos como criaturas condicionadas por límites biológicos:

“El hecho de que todos los procesos psíquicos accesibles a la observación y la experiencia se encuentran de algún modo ligados a un sustrato orgánico demuestra que están integrados en la vida total del organismo y que por lo tanto participan en el dinamismo de éste, o sea de los instintos, de cuya acción son en cierta manera resultado” (Jung, 1970, Pos. 2648).

El más grande de todos los límites biológicos es que en el pasado está nuestro nacimiento y en el futuro está la muerte. Cómo resolver la angustia que nos lleva el conocimiento de esta realidad resulta la fuente de todas las ideas que abordan los mitos, los grandes sistemas religiosos y la reflexión filosófica. La extraordinaria capacidad de imaginación y de crear ficción ha llevado a nuestra especie a plantear una gigantesca cantidad de juegos muy complejos con resultados variados. No obstante, la diversidad del género humano no es infinita

y toda su actividad tiene lugar dentro de los límites de esta liza biológica, estableciendo los parámetros básicos de nuestro comportamiento y capacidades (Harari, 2014, p.53).

Por otro lado, si la gran mayoría de los procesos del sistema nervioso provienen de un pasado pre-consciente, ello implica que nuestro conocimiento explícito sobre qué somos y el porqué de nuestras acciones es en, primera instancia, bastante superficial, encontrándose nuestras motivaciones más fundamentales ocultas en un lugar debajo de aquello que nos es visible. Freud fue el primero en reconocer la existencia de remanentes arcaicos en calidad de motivaciones psíquicas funcionales que actuaban con independencia del yo consciente. Él solía comparar las dimensiones de la mente con un iceberg donde los procesos lúcidos conformaban sólo la punta mientras debajo, oculta en las profundidades, se encontraba toda una variedad de mecanismos autónomos que rara vez salían a la luz: una especie de caldero de pulsiones primitivas que constituían los más poderosos procesos de la mente, teniendo así un peso mayor en la conducta de las personas del que normalmente se reconoce.

Aunque hoy buena parte de las teorías de Freud han terminado rezagadas conforme ha avanzado la psicología y nuevos descubrimientos significan una fuerte refutación a sus ideas sobre la libido, su principal aporte se mantiene como piedra angular de la psicología moderna, ha encontrado respaldo por parte de las ciencias del cerebro e incluso se ha convertido en conocimiento de dominio público: la idea de que no somos conscientes de todo lo que pasa en nuestras mentes fue intrigante y revolucionaria, de modo que una vez descubierta no hubo paso atrás. A su vez, acertó al descubrir cómo el pensamiento consciente interviene para controlar, ordenar o mediar entre los instintos más primarios cuya liberación absoluta resultaría mortífera para el sujeto y haría de la convivencia social algo imposible.

Con todo, se equivocó al reducirlo a un simple problema de la moral al uso reprimiendo la naturaleza animal, así como su insistencia en reducir todas las motivaciones espirituales del ser humano en una sublimación de lo sexual. Del mismo modo, el subconsciente freudiano pareciera ser una simple fuerza del ser

salvaje reprimida a presión por la parte civilizada y socializadora en los seres humanos, siendo la represión de esta naturaleza la causa de los traumas de la infancia y los malestares psicológicos. Ante la evidente cerrazón de estas ideas se alzó desafiante quien fuera su más grande discípulo y amigo personal, Carl Jung.

La tarea de Jung puede entenderse como un método para interpretar los mitos, las tradiciones culturales y religiosas en todo el mundo, que de otro modo nos resultan extrañas e indescifrables, por no decir pintorescas, para revelar el significado psicológico en ellas (Benitez, 2016, p. 4). De esta manera procura traducir el pensamiento de las culturas tradicionales en algo comprensible para las mentes modernas. Lejos de dejar de lado cuanto imaginario poseen, reivindica el valor y la gravedad de los elementos creativos, morales y estéticos de nuestra (y las demás) tradiciones culturales. Jung se formó como psicoanalista en su juventud y retomó las teorías de su maestro sobre la existencia de remanentes arcaicos ligados a los instintos básicos del ser humano que servirían como base para las motivaciones de toda su demás actividad, así como que en estos remanentes residiera la fuente de sus problemas psíquicos. Esta actividad tendría que ser ajena a su experiencia de vida, constituyendo una estructura preexistente, innata, que limitaría y orientaría el sentido de las experiencias y acciones que se fuesen presentando a lo largo de su vida.

A diferencia de Freud, que atribuía todas las funciones subconscientes a la libido sexual, Jung apostaba por un concepto más amplio de los procesos inconscientes como: “La totalidad de todos aquellos fenómenos psíquicos que carecen de la cualidad de la consciencia” (Jung, 2004, p.113), por lo que la libido en términos junguianos no sólo abordaba una cuestión reproductiva, en cambio, implica todas aquellas motivaciones instintivas que nos empujan a mantenernos vivos y en movimiento. Del mismo modo, si Freud argumentaba que la principal función del subconsciente era empujar y del consciente reprimir, Jung argumentaba que en muchas ocasiones los impulsos inconscientes son el origen de las motivaciones que orillan a un sujeto a actuar en una especie de *elan vital* proveniente de de la más profunda naturaleza procedimental, tratando de

hacerse un espacio, muchas veces por primera vez, en la consciencia a través del lenguaje simbólico y metafórico, como es el caso de la creación artística.

Otra diferencia entre las teorías de Freud y las de Jung es que el médico vienés consideraba el subconsciente como un espacio personal donde los traumas y represiones del sujeto se iban acumulando por debajo de la consciencia conforme avanzaba el proceso de socialización, es decir, primero existía la experiencia y después el trauma con las motivaciones psicológicas. En cambio, Jung argumentaba que si bien los seres humanos van formando su identidad y su personalidad a través de su aprendizaje del mundo, donde la consciencia juega un papel fundamental; como productos de una trayectoria evolutiva donde la parte consciente del cerebro no estaba presente, había sobrevivido millones de años con estructuras cognitivas y procedimentales inconscientes que orientaban sus acciones desde entonces, por lo que no habría razón para pensar que el proceso se hubiera invertido o interrumpido. Esto quiere decir que todos aquellos que compartimos la condición de homo sapiens poseemos motivaciones psíquicas inconscientes en común. Esto es a lo que Jung (1970) llamó inconsciente colectivo:

He elegido la expresión "colectivo" porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, Es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre. (p.170)

El inconsciente colectivo consiste en aquella parte de la mente humana que sienta los paradigmas de la experiencia sin estar condicionada por la cultura ni las vivencias personales. Todo lo contrario, es la naturaleza del inconsciente colectivo lo que condiciona los fenómenos de la cultura y la experiencia personal. En él se forman categorías de percepción que no "sabemos" que tenemos, pero que se manifiestan a través de las figuras más básicas con que representamos el mundo. Estas categorías no son amorfas ni arbitrarias, por el contrario, se trata de cualidades a priori del animal humano que definen el marco para el desarrollo del individuo en términos subjetivos. El inconsciente colectivo

se exterioriza por medio de imágenes que se van repitiendo de persona en persona, de cultura en cultura a través de múltiples representaciones que, si bien pueden diferir en los detalles, encierran en ellas la mismas ideas centrales, pues tienen que ver tanto con los instintos como con la representación de patrones de acción trascendentales.

El inconsciente colectivo contiene toda la experiencia psíquica y anímica del ser humano, lo cual se expresa en sus motivaciones espirituales, retratadas de manera casi íntegra en las representaciones culturales dogmáticas de todo el mundo. La experiencia latente del inconsciente colectivo nace nuevamente con la estructura cerebral de cada individuo. Es decir, se trata de la estructura psíquica compuesta por las partes más primitivas de la mente formada durante las etapas de pre consciencia relacionadas a nuestro pasado animal, proveyendo al individuo de una composición innata con disposiciones a priori para relacionarse con el mundo en orden de desarrollar las capacidades vitales de un ser humano. Si este inconsciente es más antiguo que la especie humana, evidentemente es más antiguo que cualquier civilización, por lo cual todos los *homo sapiens* la poseen independientemente de su contexto y sus expresiones son igual de universales.

La idea de un inconsciente colectivo se basa en lo psicoideo, es decir, la presencia de disposiciones psíquicas conductuales compartidas por todos los miembros de la especie que son heredadas filogenéticamente: impulsores automáticos, autónomos y carentes de motivación consciente. Estos comportamientos psicoideos requieren de imágenes preconcebidas que enmarcan patrones de acción funcional completos, es decir, una especie de paleo-narrativa cuya antigüedad es tal que está presente desde los invertebrados. Por ejemplo, las hormigas cortadoras carecen de circuitos de aprendizaje consciente, no obstante, sus instintos funcionan a partir de la “imagen” anticipada de los árboles, las hojas, la acción de cortar, otras hormigas y granjas de hongos. Sólo a partir de estas imágenes su instinto adquiere una razón de ser, pues en ausencia de la imagen es imposible tomar una dirección (Jung, 1970, pos. 3164)

El ser humano también está condicionado por este marco biológico: aunque por lo complejo de nuestra psique sea más difícil notarlo a primera vista, es imposible comportarse de otro modo que no sea específicamente humano: pese a que nuestro cerebro evolucionó para lidiar con la complejidad y adaptarse a contextos cambiantes, existen límites para el libre albedrío. Gracias a ello las motivaciones del inconsciente colectivo y las imágenes que de él derivan son identificables, pues existen intuiciones universales que forman las bases de cómo los humanos interpretan, interactúan y dan significado a sus experiencias.

Como ejemplo Jung describe el caso de los recién nacidos, quienes de ningún modo nacen con una mente vacía: Al poco tiempo de nacer, buscan el pecho y se alimentan de él de una manera que nadie les enseñó. Aquella interacción primordial no sólo se basa en una dependencia física, sino que abre paso a una relación psicológica indispensable. Aunque se trate de conocimiento procedimental puro, sus motivaciones implican que desde el momento del nacimiento la psique del niño ya tiene un paradigma de cómo actuar y con quien, a la vez que señala un concepto básico, es decir arquetípico, sobre la maternidad independiente de cualquier madre concreta o entorno socio cultural: El arquetipo de la madre implica procedimientos indispensables que, de llevarlos a cabo correctamente, llevarán al niño a su supervivencia y crecimiento exitoso; a la vez que alejarse de ellos significarán problemas graves en el desarrollo del infante e incluso la muerte. No importa la cultura de donde uno provenga, el apego emocional que implica la relación madre-hijo es un aspecto determinado genéticamente, impreso en nuestro sistema límbico que asegura la supervivencia de las crías como en todas las especies de mamíferos (Saavedra, Díaz, Zúñiga, Navia y Zamora, 2015, p. 34).

Experiencias como estas no sólo se repiten, sino que son indispensables para las personas en todos lados y en todas las épocas. La predisposición biológica para ejercer ciertos comportamientos e identificarlos como vitalmente valiosos refuta la teoría de la tábula rasa (Jung 1970, p. 70 y 72), la cual propone que en estado primordial el ser humano carece de conocimientos o principios innatos, por lo que todo lo que compone el carácter, las inclinaciones y productos creativos de un individuo son resultado de la experiencia de su interacción con su entorno conforme va creciendo, adquiriendo las imágenes y concepciones

con las que concibe la existencia tan indiscriminadamente como una esponja absorbiendo agua:

“Supongamos que la mente es, como decimos, un papel en blanco, vacío de cualquier carácter, sin ninguna idea. ¿Cómo se rellena? ¿De dónde le llega toda esa enorme provisión que la fantasía desbordada y sin límites del hombre ha pintado sobre ella con una variedad casi infinita? ¿De dónde proceden todos los materiales de la razón y el conocimiento? Para responder con una sola palabra, de la experiencia.” (Locke, 1960, p.26)

El problema de esta teoría es que los seres humanos son animales, no hojas de papel, y como tales tienen inclinaciones, capacidades y carácter propios. Por lo que concebir la formación de la personalidad como un proceso pasivo donde el sujeto no manifiesta iniciativas innatas de ningún tipo, siendo sólo el resultado fatal de la influencia de otros individuos igual de pasivos que él, siendo las categorías de la experiencia como un elemento plantado desde cero con cada mente nueva, resulta tan razonable como pensar que un cangrejo le puede enseñar a otro a hablar español. Esto no es más que una simplificación excesiva de la teoría conductista donde incluso los instintos quedan anulados.

En cambio, la psicología analítica se basa en teoría evolutiva para explicar la presencia de formas arquetípicas, argumentando que los mecanismos psíquicos que resultaron de la necesidad de supervivencia de nuestros ancestros fueron transmitidos de generación en generación a través de millones de años hasta formar la estructura cerebral del humano moderno, estructura que no sólo consiste en el “hardware”, sino en un “software” ya programado de fábrica que permite operar al usuario dentro de marcos bien definidos de acción desde el primer momento. Evidentemente, si dos computadoras con un mismo software tienen un margen amplísimo de acción que las hace diferenciarse cada vez más una de otra con el uso, en los seres humanos esto es aún más verdad, pero eso no quiere decir que la programación básica instalada en el procesador central se anule o pierda su importancia. Así como no se nos ocurre considerar como una extraña anomalía el cabello rubio de un niño con madre rubia ni otro tipo de dotes que se transmiten por generaciones, la misma actitud debemos mantener con las cualidades psíquicas, especialmente aquellas que se han

mostrado más comunes, más antiguas y se han mostrado fundamentales en nuestro proceder como especie.

Ahora, si hay elementos ajenos a la experiencia personal que otorgan significado ¿Cómo los identificamos? ¿De dónde lo tomamos en primera y última instancia? Jung (1970) decía que: “Nuestras formas de otorgar significado son categorías históricas que se pierden en una oscura antigüedad, hecho que habitualmente no se advierte como es debido” (pos. 788). Muchas de ellas todavía se encuentran arraigadas en nuestros sistemas procedimentales y no han sido descritas aún hoy en conceptos completamente articulados. Aquí nos encontramos con un problema ¿Si existen contenidos de la psique inconsciente, cómo es posible describirlos conscientemente? ¿Cómo reconocer aquello que no se ve a simple vista, desenterrar aquello que no sabemos que está bajo nuestros pies? ¿Cómo representar ideas que nadie antes ha podido identificar puntualmente?

El puente que hemos encontrado entre la memoria procedimental y la memoria declarativa son las historias. La narración está compuesta tanto de imagen y de acción como de descripción articulada dentro de parámetros lingüísticos; es decir, sirve como comunicación entre la parte primitiva del cerebro encargada del comportamiento y los sistemas más evolucionados que permiten la representación abstracta junto con la capacidad de transmitir estas representaciones de forma puntual por medio del lenguaje. Ahora, existen historias cuyos patrones narrativos se han mantenido prácticamente inalterados se han mantenido durante períodos muy prolongados de tiempo, algunos de ellos durante milenios al grado de ser identificables desde las primeras civilizaciones con lenguaje escrito. Del mismo modo, estos patrones narrativos suelen presentarse en culturas demasiado alejadas en el tiempo y en la geografía como para haber sido influenciadas unas por otras. Por si fuera poco, estos patrones están presentes en todas las mitologías y relatos tradicionales sobre las cuales una cultura fundamenta su forma de ser, construye su identidad, jerarquiza sus valores y se organiza socialmente. El hecho de que estos patrones sean identificables incluso por miembros ajenos a dichas culturas por más diversas que sean es una de los puntos fuertes para reconocer la existencia del inconsciente colectivo como estructura universal (Peterson, 2020, p. 165 ).



En contraste con otras actividades de abstracción y descripción, la narración es universalmente accesible y no requiere de formación previa; es una de las razones por las que las personas van más al cine que a una clase de matemáticas, pues aquella está configurada en una forma de comunicación que nos resulta más natural mientras la habilidad para hacer operaciones matemáticas requiere de un alto nivel de abstracción y entrenamiento especializado. Las historias son el primer acercamiento abstracto del conocimiento sobre el mundo y las entendemos con asombrosa espontaneidad aún a muy temprana edad, cuando nuestra experiencia individual aún es muy limitada y nuestras referencias culturales son escasas. Tampoco es coincidencia que las primeras historias que aprendemos son manantiales de un poderoso contenido arquetípico en forma de mitos religiosos y relatos tradicionales como los cuentos de hadas. A través de ellas empezamos a tomar consciencia por primera vez de los conflictos de la vida, recurriendo a ellas en busca de significado.

también es de resaltar que la asimilación de estos relatos ocurre durante la etapa de desarrollo en que los niños pasan de depender exclusivamente de sus cualidades procedimentales a desarrollar operaciones más avanzadas de tipo conceptual y lingüístico, replicando el orden de desarrollo en las facultades cognitivas de la historia de nuestra especie. De esto ya se había dado cuenta Aristóteles (2002) al describir el origen de la representación dramática en su *Poética*: “Ya desde niños es natural a los hombres el reproducir imitativamente; y en esto se diferencia de los demás animales: En que es más imitador el hombre que todos ellos y hace sus primeros pasos en el aprendizaje a través de la imitación; en que todos se complacen en las reproducciones imitativas” ( p. 135).

Dos mil doscientos años más tarde, Jean Piaget (Citado por Peterson, 2020) le haría eco al describir: “la representación por imágenes como un intermediario entre la inteligencia sensoriomotriz y la etapa de «operaciones formales» (más elevada y más abstracta); es más, él creía que la imitación —la «representación» del objeto— era un requisito previo necesario para esa representación por imágenes”(p.156). Esto quiere decir que las historias como descripción de acción forman un puente entre aquellos patrones de acción que consideramos relevantes pero no hemos llevado a la consciencia con la

descripción articulada de un fenómeno o idea en términos lingüísticos/representativos reconocibles. Son las primeras imágenes que los niños suelen reconocer y replicar en la fantasía (Bettelheim, 2017, p. 4).

Buno Bettelheim (2017) comenta:

“El niño adapta en contenido inconsciente a las fantasías conscientes que le permiten, entonces, tratar con ese contenido. En este sentido, los cuentos de hadas tienen un valor inestimable, puesto que ofrecen a la imaginación del niño nuevas dimensiones a las que le sería imposible llegar él solo. (...) Al mismo tiempo que divierte al niño, el cuento de hadas le ayuda a comprenderse y alienta el desarrollo de su personalidad, le brinda significados tan diferentes niveles y enriquece la existencia del niño de tan distintas maneras, que no hay libro que pueda hacer justicia a la gran cantidad y diversidad de contribuciones que dichas historias prestan a la vida del niño” (p.19-20)

La persistencia de estas estructuras narrativas en todo el espectro de la cultura humana llevó a Jung (1970) a pensar que los símbolos míticos y religiosos (Es decir, las narrativas fundacionales de cada cultura) tenían su origen en una base biológica heredadas( p.72 y Peterson, 2020, p. 167), pues quiérase o no, las religiones al ser producto de la mente humana también son producto de la evolución y su omnipresencia en la historia de nuestra especie junto a la poderosa carga afectiva que poseen sugiere que nacieron como sistemas funcionales que a través de la imagen y la representación simbólica se esfuerzan por llevar a la consciencia declarativa vivencias psíquicas conductuales de importancia vital, imágenes que se van haciendo conscientes por medio de procesos sociohistóricos al producir referencias reconocibles de acción para los individuos en contextos determinados (Jung, 1970, pos. 334). En otras palabras, el homo sapiens habría nacido con la cualidad de entender el mundo en términos míticos y asimilar su experiencias en dichos términos

Si bien una de las críticas que se han hecho al pensamiento de Carl Jung es su insistencia en el carácter heredado del inconsciente colectivo, dejando de lado las incontables variantes ambientales y contextos históricos específicos que forman parte sustancial para la creación de muchos relatos fundacionales,

además de cierto carácter lamarckiano sobre la transmisión por vía genética de ideas que conllevan la experiencia de nuestras ancestros que sería incompatible con la ciencia moderna; esto no es más que un malentendido.

Jung no argumentaba que los recuerdos individuales se convirtieran en estructuras heredadas a las próximas generaciones, como si el padre cayera de un barranco y el hijo naciera con miedo a las alturas. Sino que aquello heredado es la *posibilidad* de categorización que permite a los seres humanos interpretar los acontecimientos de acuerdo con una dirección establecida. Es decir, si bien los seres humanos no nacen con una tradición cultural preprogramada (creencias religiosas, identidades tribales, etc) la estructura de su cerebro ya está ordenada de una forma que hace *posible* la concepción de uno mismo a través de estas categorías de experiencia, de modo que el carácter innato de la persona junto a la crianza, las interacciones sociales y la formación cultural trabajarán inseparablemente en su formación como individuo.

Este fenómeno es equiparable con el lenguaje tal como lo describe Peterson (2020): La capacidad lingüística del *homo sapiens* posee una base biológica específica común a los seres humanos y exclusiva de su trayectoria evolutiva. Otros animales que han desarrollado formas relativamente sofisticadas de comunicación no se acercan a la sistematización, fluidez o potencial creativo del lenguaje humano; en cambio, personas con serias discapacidades intelectuales pueden comprenderlo y expresarlo con mucha mayor naturalidad (p. 170). No obstante, aunque los seres humanos comparten la misma base innata para comunicarse en lenguas, éstas difieren una de otra y se van desarrollando a partir de un proceso histórico y social: “Un hablante japonés nativo no puede entender a un hablante francés nativo, aunque a los dos pueda resultarles evidente que el otro usa una lengua. Es posible que los dos fenómenos sean diferentes en un nivel de análisis y similares en otro”. (Peterson, 2020, p. 170).

Lo mismo ocurre con las historias. La capacidad de elaborar narrativas y señalarlas como referentes básicos para interactuar en el ambiente parece ser una cualidad innata de la criatura humana siendo los factores ambientales, sociales, políticos e históricos aquellos que van moldeando las formas conscientes, construyendo un marco cultural reconocible y diferenciable.

Retomando el ejemplo: un viajero francés podría identificar de inmediato las historias sobre dioses y espíritus japoneses como mitos, además de reconocer sus rituales e implicaciones morales como elementos centrales de la herencia cultural que aquel país, no obstante, si no tiene suficiente conocimiento sobre la historia o la cultura de Japón, el significado implícito de todas esas historias resulta incomprensible.

Con todo, señalar la existencia de inconsciente colectivo no es suficiente para distinguir qué imágenes en la representación mitológica y artística están relacionadas con las pautas básicas del ser ni señalar con precisión cuáles sirven de puente entre las facultades más elevadas de nuestra actividad mental y los instintos. El inconsciente colectivo es comparable al océano primigenio común en muchas cosmogonías: un espacio oscuro, desordenado y sin forma definida donde ninguna cosa es distinguible de otra, no obstante, se trata del lugar “madre” antecesora de todos los dioses que dio a luz al mundo y todo lo que vive en él (Eliade, 1978, p.57.; citado por Peterson, 2020, p.32). Esto es un estado completamente inconsciente de sí pero ya en actividad, tal vez uno de los remanentes más arcaicos de la mente, de cuando nuestros ancestros no habían salido del mar.

## Psicología de los sueños

Jung fue el primero en darse cuenta de cómo los relatos míticos en todo el planeta se parecen. No obstante, para probar la existencia del inconsciente colectivo no basta con señalar coincidencias en las tradiciones que bien podrían ser fortuitas y la insistencia de su universalidad forzada. Si cada individuo es portador del inconsciente colectivo, esto quiere decir que cada individuo es capaz de manifestarlo espontáneamente, y no hay manifestación más espontánea de la imaginación que los sueños. En palabras de Jung (1970): “(La existencia del inconsciente) sólo se puede demostrar si los contenidos inconscientes se pueden transformar en conscientes, es decir, si por medio de la interpretación se pueden integrar en la consciencia las perturbaciones de lo inconsciente, esto es, los efectos de las manifestaciones espontáneas: de los sueños, las fantasías y complejos (Pos. 2614)”.

A diferencia de los planes y razonamientos durante la vigía, los sueños no son controlados por la imaginación consciente del individuo, sino que brotan espontáneamente justo en el instante en que ésta se apaga. De esta manera, toman formas que no se atiene al mundo empírico, no obedecen a la razón lógica ni a las convenciones sociales. No obstante, su contenido no es aleatorio ni incoherente, sino que posee un fuerte contenido simbólico similar a una mitología personal, la cual requiere un cuidadoso análisis e interpretación para descifrar su significado (Jung, 2004, p.115).

Para Freud, Los sueños eran la evidencia más a la mano sobre la presencia de mecanismos conductuales autónomos y ocultos dentro de la psique, siendo la parte más primitiva del cerebro aquella encargada de empujar sus “pulsiones vitales” inconscientes a la consciencia en orden de resolver un conflicto o cumplir un deseo por medio de símbolos que hacían referencia a los objetivos del subconsciente. La limitación con Freud reside en que él imaginaba este proceso como unidireccional, siendo las representaciones simbólicas del subconsciente nada más que un medio para liberarse de la represión del consciente.

¿Qué dice la ciencia al respecto? Sabemos que los seres humanos no son las únicas criaturas que sueñan, como muchos dueños de perros y gatos hemos podido comprobar al ver cómo nuestras mascotas se mueven al dormir, y varios experimentos que comprueban la utilidad de estos fenómenos apuntan en una dirección que seguramente hubiera llamado la atención del médico vienés:

En 1959, un famoso experimento en gatos por parte del neurocientífico Michel Jouvet, comprobó que estos animales percibían imágenes y acciones mientras dormían. Dicho experimento consistió en retirar una parte del bulbo raquídeo llamada “puente de Varolio” de los animales, aérea del cerebro que inhibe el movimiento durante la fase REM (Rapid Eye Movement) del sueño. En lugar de permanecer en reposo, los gatos se movían para caminar, se arqueaban, movían sus cabezas como si estuvieran observando algo y se abalanzaron como si atacaran a una presa (Goldman, 2014).

En 2007, científicos del Instituto Tecnológico de Massachusetts estudiaron la región del hipocampo en ratas después de haber recorrido un laberinto (Goldman, 2014). Observaron que la actividad cerebral era la misma mientras

dormían, lo que sugería que recorrían ese mismo laberinto en sueños. Situaciones similares se presentaron para resolver cómo conseguir alimento o refugio. En otro estudio realizado por Amish Dave y Daniel Margoliash en la Universidad Chicago (Citados por Goldman, 2014) se logró monitorear la actividad neuronal de pájaros diamante mandarín mientras dormían. Se descubrió que éstos repasaban los cantos de la parvada como si las practicaran, sugiriendo que soñaban con las actividades de la vigilia. Dichos descubrimientos sugieren que los sueños son fundamentales para discriminar y procesar información relevante, así como para aprender pautas de acción a niveles básicos.

En el caso de los sueños y las imaginaciones inconscientes, los experimentos en distintos animales mamíferos, aves, y algunas especies de reptiles<sup>6</sup> son prueba de su antigüedad y por lo tanto de su importancia. Aunque todavía no es posible saber en qué grado de profundidad o complejidad los sueños de los animales se parecen a los nuestros, la existencia de éstos, así como la manera en que procesan la información en el cerebro, implica que su naturaleza *no es arbitraria*; en cambio, los sueños identifican objetivos puntuales con motivaciones precisas que permiten a los animales adaptarse mejor a su entorno para actuar en él con mayor eficiencia y desarrollarse adecuadamente.

A su vez, la forma en la que se manifiestan los sueños en seres humanos, es decir, su carácter simbólico libre del pensamiento consciente, sugiere éstos fueron una condición preexistente para la formación de los *homo sapiens* y sus procesos cognitivos superiores, pues gran parte de la facultad de enfoque y abstracción que dieron paso al pensamiento racional está orientado al cumplimiento de objetivos concretos. Una explicación al carácter tan extraño que suelen tener los sueños es que se trata de mecanismos desarrollados en el cerebro primitivo mucho antes de que el lenguaje o el razonamiento lógico pudieran ordenarlos en contenido perfectamente comunicable. No se encuentran sometidos a las reglas que regulan los procesamientos superiores.

---

<sup>6</sup> Un estudio en sepias de 2012 (Frank, Waldroph, Dumoulin, Atom, Boal) observó un comportamiento similar al sueño REM cuando se encontraban en estado de reposo. Los moluscos cambiaban de patrones de colores y realizaban algunos movimientos sugiriendo actividad. Aunque este estudio se encuentra todavía en fase preliminar, de encontrar más evidencia abriría la hipótesis de una estructura básica para los sueños desde que los vertebrados se separaron de los moluscos, hace 500 millones de años.

No obstante, ya que éstas últimas son la manera en las que podemos articular de modo comprensible el mundo a nuestro alrededor, parece que las motivaciones del inconsciente retoman elementos familiares al pensamiento consciente en un intento de articular parcialmente lo que yace en el fondo de las motivaciones psíquicas de una persona. En otras palabras, la constante interacción entre el consciente con el inconsciente parecen sentar las bases biológicas para la complejidad simbólica de los sueños en seres humanos.

A diferencia de su maestro, Jung no concebía el simbolismo de los sueños como camino de una sola vía. Por el contrario, consideraba que el consciente y el inconsciente trabajaban en constante comunicación influenciándose mutuamente al otro en términos que a veces no era sencillo distinguir. Como ya se vio en el ejemplo de cómo los leones se convierten en espíritus guardianes, las facultades de abstracción simbólica que dirigen el aprendizaje consciente bajan a sistemas enteramente procedimentales, logrando identificarlos y definirlos en figuras concretas de modo que sea accesible a la memoria descriptiva consciente; aún si todavía se requiere de más trabajo mental para separar la imagen de la idea, éste es un paso fundamental que no se puede saltar.

No es sorpresa entonces que los temas más recurrentes sean aquellos relacionados tanto con los patrones de acción elementales de la psique profunda, así como con las vivencias más recurrentes de la vida exterior: dos dimensiones inseparables, pues la experiencia exterior es inseparable de la interacción con otros *homo sapiens* cuyas conductas básicas hemos evolucionado para reconocer automáticamente. En estado primordial, la realidad observada desde el exterior y desde el interior aparece como una sola. De allí que Carl Jung (Citado por Von Franz, 2014), y Mircea Eliade (2015; p. 10) aseguren que los hombres de la edad pre-científica no tenían distinción clara entre el mundo objetivo y su interpretación subjetiva. Jean Piaget (1991) describe este mismo fenómeno haciendo un paralelismo entre la evolución cognitiva de la especie con el desarrollo de las facultades superiores en niños pequeños:

En el punto de partida de la evolución mental no existe seguramente ninguna diferenciación entre el yo y el mundo exterior, o sea, que las impresiones vividas y percibidas no están ligadas ni a una consciencia personal sentida como un "yo", ni a unos objetos concebidos como exteriores: se dan sencillamente en un bloque indisociado, o como desplegadas en un mismo plano, que no es ni interno, ni externo, sino que está a mitad de camino entre estos dos polos, que sólo poco a poco irán oponiéndose entre sí. Pero, a causa precisamente de esa indisociación primitiva, todo lo que es percibido está centrado en la propia actividad (p.7)

A la luz de estos hechos tiene sentido que, si el origen de las narraciones míticas reside en una etapa de pre-consciencia, estos relatos suelen ambientarse en un periodo primordial (Convenientemente llamado por los aborígenes australianos como "El Tiempo del Sueño" (Dean, 1996, p.6; Wilkinson, 2018, p.304) de carácter sagrado, el lugar de donde todas las cosas fueron creadas y personajes arquetípicos sentaron las pautas del ser<sup>7</sup>. Las prácticas rituales con bases mitológicas se explican como representación dramática del "tiempo sagrado" (o en un lenguaje más moderno, los patrones de acción trascendentes que se han probado como más valiosos sin estar condicionados por un tiempo, espacio o personas en particular) donde personajes formidables sentaron las bases del mundo y de la civilización. Reproducir eso en drama y describirlo en narración significa entrar en contacto con lo sagrado o la sobre-naturalidad como la entiende Mircea Eliade (1991, p. 15).

En resumen, la existencia del inconsciente colectivo se detecta a través de manifestaciones espontáneas que representan acciones con valor trascendental presentes en los sueños, la fantasía e historias colectivas cuya carga afectiva es suficiente para generar la sensación de unidad e identidad necesaria para organizar sociedades complejas. Estos son los motivos detrás de la mitología y los cuentos de hadas tradicionales con sus atributos imaginarios irracionales al mismo tiempo que poseen imágenes coherentes en su valor simbólico, afectivo y existencial. La espontánea asimilación de este contenido arquetípico a edad

---

<sup>7</sup> La lógica de los cuentos de hadas funciona de manera similar, sólo que rebajando el alcance cósmico a uno anecdótico, cambiando "El principio de los tiempos" por un "Hace mucho tiempo".



muy temprana está relacionada con la concientización de comportamientos psicoideos ligados con las dimensiones más profundas de la mente en relación con las vivencias más básicas de todo ser humano tiene tarde o temprano con su entorno, es decir, los pilares de la experiencia humana.

Todo esto se resume en el título y primera línea de una de las canciones más icónicas de Disney: *A dream is a wish your heart makes*. Si los sueños son las primeras expresiones accesibles de la psique profunda y se valen de la fantasía para expresar su naturaleza, esto quiere decir que en ellos encontramos las inquietudes y motivaciones más íntimas que cualquier ser humano es capaz de experimentar. Por otro lado, cabe mencionar que para las culturas que dieron origen a la nuestra, es decir; la griega, la israelita e incluso la egipcia; el receptáculo del alma, esto es, la fuente central de donde brotaban los pensamientos, emociones, motivaciones y actividades vitales del ser residía en el corazón y no en el cerebro (Mackie y Collins, 2017 y Thierer, 2015 y 2016). Concepción que a pesar de haberse probado anatómicamente incorrecta desde hace tiempo ha sobrevivido hasta nuestros días por su significado emotivo. Prueba del poder psicológico que las concepciones míticas del mundo siguen teniendo en el individuo moderno es que uno de los motivos más centrales de la mitología Disney es “hacer los sueños realidad”.

## Arquetipos

### Subpersonalidades en conflicto: el drama del mito y la mente

Si el inconsciente colectivo es un océano, los arquetipos entonces son comparables a las criaturas que habitan y surgen de aquel. Conforme la luz de la consciencia va creciendo y desarrollándose, más elementos van distinguiéndose de las aguas, formando una imagen del mundo que es distinguible y habitable (Eliade, 1978, P. 88-89.). A partir de ello nacen los dioses, quienes representan aquellas personalidades trascendentales que el hombre ha proyectado en el mundo de las cosas, aprendiendo a interactuar con él. En palabras de Jung (1970): “todos los procesos naturales convertidos en mitos, como el verano y el invierno, las fases lunares y la época de lluvias, no son sino alegorías (de lo que ocurre en el interior). (...)Lo que es verdad en las doctrinas primitivas, es más

verdadero aún en las religiones mundiales predominantes. Encierran un saber revelado primario y han expresado en imágenes magníficas los secretos del alma “ (Pos. 214).

El inconsciente colectivo consta de la suma de todos los instintos y arquetipos: Los primeros tienen que ver con los impulsos y las necesidades naturales de la persona mientras que el segundo con imágenes o ideas que surgen a partir de estas necesidades. Tanto instinto como arquetipo habitan en la psique profunda como opuestos complementarios. No es evidente dónde termina uno y dónde inicia otro, pues sería como señalar el punto donde termina la actividad neuronal e inicia la mente. Se trata posiblemente de la misma actividad que, como decía Jung (2004. p. 138) nos vemos obligados a pensar por separado para entenderla mejor.

El individuo, aunque es uno, no posee en estado primordial una psique ordenada y en armonía. En cambio, es capaz de percibir cómo partes separadas de su propia psique intervienen constantemente en su vida interior de manera autónoma, desvinculadas de sus procesos conscientes y voluntarios: Expresiones del sistema límbico como el hambre, el sueño, el deseo sexual, así como emociones básicas como el miedo, la alegría o la ira constantemente brotan con tal potencia que avasalla los procesos más superficiales; aún contra la racionalidad inmediata o los deseos conscientes de la persona. Los sistemas que habitan en la psique profunda actúan por iniciativa propia, interactúan con otros sistemas psíquicos de la misma naturaleza y compiten entre sí por la supremacía, aún si esta es temporal: “un instinto perturba y reprime a otro, y pese a que los instintos tomados como totalidad hacen posible la existencia del individuo, su ciego carácter compulsivo da frecuentemente lugar a prejuicios compulsivos. La diferenciación de la función a partir de la instintividad compulsiva hasta la aplicabilidad voluntaria es de fundamental importancia en cuanto a la conservación de la vida” (Jung, 1970, pos. 2697).

Los primeros se basan en sistemas procedimentales muy antiguos que influyen todo el tiempo en nuestra manera de actuar. Cada subsistema tiene sus propias percepciones, carácter y objetivos muy definidos. Además, cada uno se relaciona con una imagen o idea del exterior que le da sentido a su acción: El

hambre adquiere sentido a través de la idea de alimento, la agresión a través de la dualidad amenaza/presa, el sexo a partir de la existencia de otros individuos (ya sea en su carácter reproductivo o de relaciones sociales), etc. Estos mecanismos básicos no se comportan en la criatura humana como cualidades fijas, sino como sujetos en movimiento, personalidades vivas que demandan atención y cuidado.

El hecho de que existan mecanismos que reconocemos como parte de nosotros y son al mismo tiempo independientes de nuestra voluntad consciente parece una paradoja. En realidad, Jung (2004) sostiene que la consciencia de *ser un individuo íntegro* no se obtiene *ipso facto*: se construye mediante un proceso evolutivo. Es decir: En los estados infantiles y primitivos la personalidad no está integrada en un concepto firme y estable del “yo”, sino que brota y chisporrotea en episodios espontáneos reavivados por acontecimientos, instintos y afectos. El menor control de las emociones e instintos que se observa tanto en los niños pequeños como en nuestros parientes primates más cercanos implica que las conductas espontáneas no están ordenadas en una jerarquía funcional definitiva, sino que requieren del desarrollo de las capas superiores del cerebro para formar una personalidad ordenada y culturalmente adaptada.

### Primeras historias, primero en todo

La palabra arquetipo proviene del griego αρχή, *arjé* (fuente, principio, origen) y τυπος, *tipos*, (impresión, modelo, figura). Describen, por lo tanto, los modelos cognitivos más fundamentales con los que se describe la experiencia; son los primeros en aparecer y sólo a partir de ellos, la mente se permite dividir el mundo en categorías distinguibles, comprensibles y comunicables. En sí esto no es una idea nueva, pues ya encuentra un antecedente en Platón (Jung, 1970, pos. 1434) , en quien la idea es superior y preexistente a toda fenomenalidad, así como sirve de molde para todo lo que se recrea en el cosmos e incluso desde los estoicos antiguos, quienes proponen la existencia de uno o varios *logoi spermatikoi*, “razones seminales” a partir de las cuales la naturaleza toma un orden comprensible a la inteligencia humana (Casadesús Bordoy, 2015, p. XVII). También en la Crítica de la Razón Pura de Kant, donde se abrió la noción de que el pensamiento, la razón etcétera, no son procesos existentes en sí

liberados de todo condicionamiento subjetivo y sometidos exclusivamente a las leyes de la lógica, sino que son funciones psíquicas coordinadas con una personalidad y subordinadas a ella. (Jung, 1970, Pos. 1434 y 1464). El mérito de Jung radica en haberles dado una base científica, demostrando que no se transmiten *únicamente* por la tradición, la historia y el lenguaje; sino que pueden surgir en cualquier cultura y en los individuos más dispares de forma espontánea.

Las figuras arquetípicas son localizables en todo el espectro de la psique humana, es por ello que los arquetipos constituyen al mismo tiempo abstracciones extremas y las más sencillas expresiones para los principios sensitivo motrices que configuran nuestro proceder. Son, pues:

“formas típicas de conducta que cuando llegan a ser conscientes, se manifiestan como representaciones al igual que todo lo que llega a ser contenido de consciencia. Se trata de modificaciones característicamente humanas y por ello no debe de sorprendernos comprobar en el individuo la existencia de formas psíquicas que no sólo aparecen en las antípodas sino también en otros siglos con los cuales únicamente nos liga la arqueología (Jung, 1970, pos. 3709)

Curiosamente, el tipo de fantasía que se describe en los mitos y en cuentos de hadas siguen estructuras arquetípicas bien definidas. Pese a la enorme diversidad de las culturas del mundo, es posible hallar similitudes entre sus relatos tradicionales demasiado evidentes como para achacarlos a la casualidad o al determinismo sociohistórico. Por ejemplo, las asombrosas coincidencias entre el relato de creación babilónico con el mexicana, donde los enfrentamientos entre Marduk y Tiamat, así como el de Quetzalcóatl y Tezcatlipoca con Tlaltecuhltli resultan casi idénticos (Enuma Elish, 2020, tabla VI; Lastra, pág. 3). A su vez, ambos poseen un estructura narrativa reconocible en relatos más cercanos a nuestra cultura como San Jorge y el dragón, donde personajes heroicos se enfrentan a un monstruo terrible (tanto el dragón como Tiamat y Tlaltecuhltli tienen características reptilianas) y a cambio obtienen algo de valor que permite la prosperidad en el mundo.

El conflicto subpersonalidades, así como los resultados de su actuar en el mundo exterior son retratados son la razón de ser de este tipo de relatos. No es fortuito que éstas sean las primeras narrativas que aprendemos y asimilamos como niños: Jean Piaget (Citado por Peterson, 2020) describe cómo el sujeto se va construyendo en su infancia como consecuencia del comportamiento llevado a la representación: En la primera etapa de nuestra vida, que él clasifica desde el nacimiento hasta los 2 años, el niño actúa y se observa a sí mismo actuando, explorando la relación de otros objetos y sujetos respecto él, para después imitar la acción formándose una representación preconsciente (procedimental) de sí mismo, siendo necesario que todas estas operaciones hayan sido ejecutadas materialmente para posteriormente construirlas en pensamiento, pues de lo contrario no hay nada que representar (Piaget, 1991, p. 19).

A partir de los dos y hasta los siete años, al comenzar el desarrollo de las habilidades lingüísticas, el niño entra en una nueva dimensión en la cual es posible comunicarse con otros sujetos a partir de experiencias ajenas a su propia persona, pues la lengua no es un fenómeno aislado, sino el resultado orgánico de múltiples interacciones entre individuos a través de períodos muy prolongados de tiempo: "Cuando interviene la aparición del lenguaje, el niño se ve enfrentado, no ya sólo con el universo físico como antes, sino con dos mundos nuevos y por otra parte estrechamente solidarios: el mundo social y el mundo de las representaciones interiores" (Piaget, 1991 p.22).

A partir del lenguaje los niños son capaces de hacer tres cosas: En primer lugar, permite la reconstrucción de los actos pasados y evocarlos en su ausencia, anticipar los actos futuros y sintetizar acciones precisas en palabras concretas. Segundo, implica encarnar modelos abstractos reproducibles e imitables, lo cual en los experimentos de Piaget se traduce en cómo los niños aprenden a jugar asumiendo e interpretando roles por iniciativa propia, ya sea jugando con muñecas y demás juguetes o mediante el intercambio de información con otros niños, apareciendo los juegos con reglamento y obligaciones comunes: comiditas, casitas, policías y ladrones, etc. La forma inicial de representación secundaria (abstracta) aparece como representación espontánea teatralizada (Peterson, 2020, p. 289 y 332; Piaget, 1991, p. 25 y

26)<sup>8</sup>. En tercer lugar están los primeros acercamientos conscientes a la cultura encarnada por la conducta y ejemplo de los mayores, a quienes instintivamente identifican como modelos a seguir (Piaget, 1991, p. 23): En ellos está el conocimiento del pasado, la cultura, mucha de la cual comienza a transmitirse por vía lingüística.

Queda claro que aquellas experiencias más fáciles de comunicar son aquellas que tienen más familiaridad con el sujeto, cuando éste cuenta con precedentes sólidos. Pero la lengua no sólo sirve describir lo que se sabe de antemano, sino que tiene esta doble cualidad de referirse a realidades conocidas mientras permite la exploración abstracta a través de la imaginación con escenarios y acciones que son producto exclusivo de la mente. Si ya se mencionó cómo la transición de lo sensitivo-motriz a la descripción conceptual se da a través de la narración, los relatos que se reproducen en este estadio primitivo-infantil destacan por su escasa presentación de hechos en términos lógicos empíricos, en contraste con sus elevadas dosis de fantasía. Esta es la edad en la que a los niños se les introducen los cuentos de hadas, así como los primeros acercamientos a la tradición religiosa (aún si se da de forma indirecta, como la celebración de la Navidad en familias no cristianas) y estos son capaces de entenderlos. El valor de estos primeros relatos tiene que ver más con su significación que con su realidad factual por que para el cerebro primero está la relevancia emotiva y después el análisis objetivo. Los primeros relatos son los canales más naturales a través de los cuales se van haciendo conscientes y comunicables los términos primordiales con los que los seres humanos entendemos el mundo.

Piaget (1991) hace la comparación entre la fantasía que abarrotaba el pensamiento del niño a esta edad con los credos de las culturas primitivas, empezando por el animismo; argumentando que tanto los miembros de aquellas culturas y nosotros mismos empezamos por ser niños, además de tener todos el mismo origen que se remonta al nacimiento de la especie humana, poseedora de exactamente las mismas estructuras psíquicas que dan origen a la

---

<sup>8</sup> Cabe mencionar cómo en inglés la palabra *play* representa tanto el juego como una representación dramática formal, mientras *role* implica tanto la interpretación de un personaje como asumir un patrón de acción funcional en la vida real.

imaginación fantástica en todo el mundo (p. 27 y 28). También de allí que críticos literarios como C. S. Lewis ( Citado por Bettelheim, 2013) describió este tipo de relatos como “exploraciones espirituales” lo más parecido a la vida real, puesto que revelan la vida humana vista, sentida y vislumbrada desde el interior (p.34).

¿Después de todo, por qué no saltarnos directamente a la transmisión de conocimientos más objetivos relacionados con los hechos del mundo real? ¿Qué valor tiene la fantasía? Finalmente, a lo largo de los últimos quinientos años, nuestra civilización se ha esforzado metódicamente en purgar sus propias tradiciones de lo que había de fantasioso en ellas, relegándolas como un curioso vestigio de tiempos menos ilustrados, simple entretenimiento, o peor aún, propaganda para someter a los ignorantes. No ha sido hasta hace poco que se ha retomado la fantasía como un recurso indispensable del desarrollo humano.

Así como los sueños permiten la identificación y asimilación de patrones de acción relevantes en la vida de un individuo, las imágenes fantásticas definidas mediante procesos histórico culturales permiten una exploración más profunda y amplia de experiencias abstractas incluyendo recuerdos, motivaciones y proyecciones a futuro, potencian el aprendizaje y, por lo tanto, el comportamiento adaptativo, además de comprimir cantidades enormes de información en sujetos simples, volviéndose transferibles y comunicables hacia múltiples individuos desde contextos muy distintos: la llamada trascendencia a la que tanto aspiran los artistas. Los escenarios realistas, en cambio, se desenvuelven en marcos mucho más limitados de acción y la información que se puede extraer de ellos es mucho más limitada (Weintraub, 2021). Esto lleva a algunos estudiosos a proponer la fantasía como descripción de algo semejante a una metarrealidad lo “más real que lo real”, armando un puente entre el desarrollo evolutivo de la mente con la insistencia en lo sobrenatural del mito, la producción artística y el idealismo filosófico:

“(La metáfora) es algo que todavía está que todavía está contenido en un ciclo: sabemos que al final del día regresaremos al mundo del sueño, pero entretanto existe la sensación de trascenderse a uno mismo, de una consecuencia que se “despierta” de un mundo real a un mundo real, o al menos más real. Esta sensación de despertar a un mayor grado de realidad lo expresa Heráclito al pasar de un mundo en el que todos tienen su propio

*logos* a otro mundo en el que existe un *logos* común. El Génesis presenta la creación como la llegada súbita al ser de un discurso verbalizado[...]. Algo como esta metáfora del despertar puede ser la razón real del énfasis puesto en los “días”. (Frye, citado por Peterson, 2020, p.521)

## Personalidades trascendentes

¿Qué tienen en común representaciones fantásticas de dioses y espíritus con personajes más conscientemente imaginarios como la Caperucita Roja y el Lobo Feroz? Una historia trata sobre personajes en acción, por lo cual las primeras imágenes y representaciones en el plano de la imaginación aparecerán forzosamente en forma de personalidades, cada una con motivaciones propias que entran en conflicto con otras personalidades de la misma naturaleza. Son tanto personajes como ideas, por lo cual viven en un plano más allá de lo corpóreo, del tiempo como se experimenta en el día a día; no obstante, su influencia ominosa y eterna se deja ver a través de la experiencia subjetiva de la vida real. Estos personajes sintetizan experiencias que comparten un tono afectivo categorizable dentro de figuras simples con carácter simbólico, aquellas figuras más accesibles que a la vez representan los panoramas más amplios de experiencia son los arquetipos. Las imágenes de carácter arquetípico son las primeras referencias abstractas conscientes con las cuales el individuo va comprendiendo la realidad más allá del entorno inmediato. Conforme los individuos se van desarrollando a lo largo de toda su vidas, la relación entre motivaciones intrapsíquicas y la interacción con sujetos externos va creciendo en complejidad: Así van primando unas imágenes de representación sobre otras dentro de un contexto social. En otras palabras, los elementos más recurrentes fundamentales, valiosos y funcionales de la experiencia subjetiva se van reproduciendo y definiendo progresivamente dentro de límites culturales que los hacen cada vez más comunicables y accesibles a otros individuos, ordenando ordenar estas imágenes de comportamiento en jerarquías funcionales donde unas dominan sobre otras para construir una personalidad compleja, unificada y estable; es decir, es decir crear consciencia de un “yo” individual.

La descripción espontánea de imágenes arquetípicas implica que el reconocimiento y representación de elementos psíquicos en personalidades



imaginarias es un requisito universal previo en orden de desarrollar personalidades que son a su vez individuales y socialmente adaptadas: “La multiplicidad de imágenes, en un comienzo caótica, fue tomando forma en el curso del trabajo y dio como resultado la repetición de ciertos procesos formales que se repetían usando estructuras idénticas o análogas en los individuos más diferentes”. (Jung, 1970, Pos 3187). Piaget replica: “Esta especie de repeticiones, con el desfase de un plano inferior a otros planos superiores, son extremadamente reveladoras de los mecanismos íntimos de la evolución mental” (p. 11)

Los *homo sapiens* tendemos a tener emociones de la misma clase, ideas de la misma clase, reacciones religiosas de la misma clase y todo esto se ve mejor en los motivos psicológicos de los mitos, que apenas varían en todo el mundo. Por ejemplo, Jung halló el equivalente a nivel colectivo del conflicto y ordenamiento de las motivaciones psicológicas, así como sus primeras concientizaciones dentro del ritual y mito de aquello que Eliade (1978) llamó “conflicto entre generaciones divinas”: Si en los mitos el inconsciente toma forma de océano primordial, a partir de este comienzan a surgir criaturas monstruosas o dioses, es decir, manifestaciones animales y personalidades trascendentes que actúan a sus anchas sin límites definidos. No obstante, conforme van surgiendo nuevas generaciones de dioses (Es decir, se van agregando cualidades psíquicas) las relaciones entre ellos se van volviendo más complicadas hasta que explota el conflicto. Los dioses pelean contra monstruos o entre sí, a veces entre generaciones, hasta que a través de la victoria unos ejercen su soberanía sobre todo los demás, procediendo a crear el mundo como un lugar habitable (p.147). Jordan Peterson (2020) aclara:

“Los dioses son fuerzas transpersonales, instintivas y socialmente modificadas, que comprenden elementos universales de la experiencia humana. La organización de estos dioses como consecuencia del combate, es una descripción abstracta y poética del modo en que los patrones de comportamiento emergente y los esquemas interpretativos (Posiciones morales, por así decir) luchan por el predominio y, por lo tanto, se organizan en el tiempo ( p.349)

La cultura, a su vez, emula este procedimiento de conflicto y jerarquización de patrones de conducta a partir de la formación de “personalidades colectivas” con

historia y atributos propios que encarna cada uno de los individuos, pues la identificación con un ente con motivaciones, objetivos y procedimientos específicos lleva a la posibilidad de organización y cooperación estable entre cantidades enormes de humanos. Esto en términos psicológicos no es distinto de establecer relaciones con un dios, servirle y dejarse “poseer” por él (Jung, 1970, pos. 362). También por ello que en las culturas tradicionales no haya distinción entre representar el conflicto entre los dioses, la eterna preocupación por adorar “a los dioses correctos” y ordenar adecuadamente los valores fundamentales de una civilización, pues en ello se va tanto el éxito como el fracaso de los individuos y la sociedad.

Para ejemplificar esto, Yuval Noah Harari (2014) aclara que las personas fácilmente reconocen cómo las tribus primitivas reafirman sus lazos sociales a través de la creencia y representación ritual de fantasmas y espíritus; lo que no logramos apreciar es que nuestras propias instituciones funcionan de la misma manera: El ritual cristiano de la comunión no implica la presencia literal del cuerpo de Jesús de Nazaret para ser digerido en los estómagos de los asistentes, en cambio, simboliza la interiorización de un patrón de acción considerado de valor moral supremo sintetizado y descrito en la memoria declarativa de Occidente a través de un personaje llamado Cristo; por eso la Iglesia (es decir, la comunidad de creyentes) afirma ser “el cuerpo de Cristo” (p. 42-46).

Pasando los límites de la tradición religiosa, las instituciones modernas también siguen este principio: En el cuerpo social, ideas como ser “un buen ciudadano”, “un buen empleado” o “ser un criminal” implica dar vida a personalidades abstractas descritas culturalmente y trascendentes a cualquier individuo. Entes inmateriales como instituciones y las corporaciones son tratados como personas, al grado que las leyes mexicanas las llaman “personas morales” (Código Civil Federal, 2021, p.4): de modo que, igual que las personas físicas, pueden abrir cuentas bancarias, tener propiedades, pagar impuestos e incluso ser demandadas en procesos separados de los individuos que la conforman (Harari, 2014, p. 43).

Es frecuente que se hable de la *Walt Disney Company* como si se tratara de una sola persona cuyo contenido es producto de un solo ser en lugar del trabajo colectivo de cientos o miles de personas (Empezando por la expresión “películas de Disney”). Un cuerpo social tan grande sólo es posible si todos los individuos de la compañía se organizan, así como la Iglesia, para encarnar en ellos mismos una personalidad trascendente capaz de romper las barreras del idioma, la geografía y el tiempo. ¿Cuál es esa personalidad a la cual individuos de lo más diverso pueden señalar e imitar como guía del ser manteniendo la estructura social estable y funcionando? En otras palabras ¿Quién es el dios de Disney? Nadie menos que Mickey Mouse.

Esto es de importancia mayúscula. Porque si el reconocimiento de imágenes arquetípicas no tiene que ver con el condicionamiento cultural, sino con la naturaleza humana, esto quiere decir que Disney, al representar de forma tan íntima mitos e imágenes arquetípicas<sup>9</sup>, un personaje como Mickey Mouse no sólo tiene la capacidad de conmovernos a nosotros en el presente como lo hizo con las personas del pasado, sino que tiene el potencial de influir en cualquier individuo en tanto existan homo sapiens. Si Carl Jung está en lo cierto y lo que pierde relevancia emotiva no es el arquetipo sino las imágenes históricas que lo representan, mientras el aparato mediático de *The Walt Disney Company* no decaiga, de lo cual hay pocos indicios, su poder psicológico y económico sobre cientos de millones de personas alrededor del mundo está asegurado.

Darwin mencionó alguna vez que la evolución no da saltos, y el cerebro humano, en orden de desarrollar sus cualidades superiores, se ha valido de las historias para concientizar su lugar en el cosmos y el porqué de su proceder en él. Nuestra especie recurre indistintamente a las historias primordiales en orden de hallar el sentido de la vida. Los personajes de dichas historias son cada uno de ellas prototipos de humanidad porque los arquetipos tienen esta doble cualidad de tocar todo el espectro de la condición humana, desde las cuestiones filosóficas más complicadas hasta los comportamientos más básicos del animal humano: Una imagen arquetípica que sirve para describir este fenómeno es la de un árbol que con sus raíces toca lo más profundo de la tierra y con sus hojas

---

<sup>9</sup> Junto con otras derivadas como la *Puella Aeterna* (La princesa), el Héroe Explorador o el Adversario (El villano eterno).

rosa el cielo. No existe cultura en el mundo que no haya establecido sus valores, su filosofía, sus costumbres, leyes, etcétera con base en narrativas mitológicas; ni personas que no hayan recurrido a arquetipos como referentes del ser. Por ello es importante definir las figuras arquetípicas que nos ayudarán a analizar el fin, pues Disney se ha valido de ellas para llegar a una audiencia prácticamente universal, lo cual desafía la idea de que para vender exitosamente un producto se debe realizar una segmentación de nichos de mercado. Tom Conellan (2011) menciona cómo para Disney “todos son la competencia” (p. 9), pero le faltó mencionar que también *todos* son su audiencia, y tiene bien definido qué imágenes usar para que ésta se identifique con ellos. La principal de todas ellas es aquella que encarna Mickey Mouse, es decir, el *Puer Aeternus*.

# Capítulo 3: (Continuación de marco teórico) El Arquetipo del Puer Aeternus o el Niño Eterno

*“No hago películas principalmente para niños. Las hago por el niño que hay en todos nosotros, ya sea que tenga seis años o sesenta”*

*“Estás muerto si sólo apuntas a los niños. Los adultos son sólo niños crecidos, al fin y al cabo”*

*Walt Disney*

*Puer Aeternus* es latín para “niño eterno” o “eterna juventud” y es utilizado en psicología analítica para referirse a una persona, por lo general de sexo masculino, que mantiene en su edad adulta una vida emocional, pensamientos y conductas propias de un niño o un adolescente (Sharp, 1991, pos. 1870). En este arquetipo confluyen todas las cualidades asociadas a la juventud y a la niñez. El término hace referencia a un dios de la antigüedad, aparece por primera vez en la *Metamorfosis* de Ovidio y parece estar relacionado con un dios niño que se mantiene joven para siempre al que se le rendía culto en los misterios eleusinos, un cuerpo de rituales iniciáticos relacionados a la fertilidad y la resurrección. Anterior a la helenización, posteriormente se identificó con Dionisos y Eros, se trata de una deidad vinculada con la vegetación, las cosechas y se encuentra en una estrecha relación con diosas maternas representantes de elementos naturales como los bosques, la caza, los animales salvajes, etcétera (Von Franz, M.L. 2006, p 14.).

Es uno de los arquetipos más vitales en toda representación del mundo puesto que hay pocas ideas tan universales, accesibles e ineludibles como la infancia: Todos los seres humanos comenzamos siendo niños, en cambio (y esto era más devastadoramente cierto en el pasado) no todos llegamos a adultos. Es a través

de este estado en el que no sólo cada individuo de nuestra especie se presenta al mundo, comienza a explorarlo y a interactuar con él; también es el primer asomo de conciencia que brota desde las dimensiones inconscientes, es decir, las primeras manifestaciones de naturaleza humana por medio de las cuales el individuo va descubriéndose y construyéndose. El Niño representa el primer impulso, el empuje más fuerte y necesario para todo ser viviente que entra al juego de la existencia, comenzando por versiones pequeñas o menos sofisticadas de sí mismo, pasando por una etapa de crecimiento y desarrollo hasta llegar a su versión definitiva: “El empuje y la compulsión a autorrealizarse es una ley de la naturaleza, y por tanto de una fuerza invencible, aunque su efecto al principio es nimio e improbable. Esta fuerza se manifiesta en las proezas del niño héroe” (Jung, recopilado por Downing, 2021).

El arquetipo del *Puer Aeternus* tiende puentes entre un problema biológico y otro existencial: Si bien cada uno de nosotros está destinado a envejecer, enfermar y morir, la evolución resolvió desde hace tiempo crear periódicamente versiones renovadas de nosotros mismos como una manera de continuar la lucha por la vida cuando los organismos individuales ya no pueden hacerlo, repitiendo este proceso *ad infinitum*. Cada nueva versión de un ser vivo tendrá ligeras diferencias con sus ancestros, de modo que algunas lograrán adaptarse mejor a nuevas condiciones que posiblemente sus antecesores no tuvieron que enfrentar, siendo las que mejor se adapten las que terminarán dominando. Esto quiere decir que el nacimiento ininterrumpido de nuevos seres vivos es una respuesta frontal y directa al problema de la muerte y cada nueva generación tiene la oportunidad de adaptarse mejor a la realidad presente que las generaciones que la precedieron: “El «niño» es a la vez un ser del principio y del final. El ser inicial estaba antes del hombre; el ser final está después del hombre. Psicológicamente, esta afirmación significa que el «niño» simboliza la esencia preconsciente y post consciente del hombre” (Jung, citado por Downing, 2007, p.144). Todo ser empezó siendo joven y, mientras haya vida, habrá juventud activa en todas las cosas que fueron, son y serán.

En uno de los más asombrosos logros de la evolución, los seres humanos no sólo aprendimos a crear nuevas pequeñas versiones de nosotros mismos por medio de la procreación de hijos. Gracias a nuestras cualidades cognitivas

superiores, este proceso se replicó a través de la imaginación abstracta. Por poner un ejemplo: el krill es un crustáceo diminuto que vive en el Océano Antártico y forma la base alimenticia de buena parte de los animales que allí habitan; para contrarrestar su enorme cantidad de depredadores, ha desarrollado la capacidad de reproducirse en números colosales, de modo que aunque la mayor parte de ellos terminan en el estómago de una ballena, con los afortunados individuos que llegan a sobrevivir la continuidad de la especie no queda comprometida. Nosotros, en cambio, desarrollamos la capacidad de concebir mentalmente infinitas versiones de nosotros mismos que mandamos a interactuar con el ambiente incluso *antes* de llevar dicha acción a la realidad, algo parecido a hijos abstractos que incluso despiertan fuerte apego emocional; ejemplo de ello son los productos concebidos por la mente como obras de arte o una buena historia, los cuales son tenidas en alta estima tanto por sus creadores como por los miembros de una comunidad.

Por otro lado, es a través de los niños donde se dan las primeras y más puras manifestaciones de creatividad, imaginación e instinto explorador. Esto último es lo que liga al arquetipo infantil con el heroico, pues la imaginación no es otra cosa que exploración abstracta. Identificarse con un héroe de ficción posee un carácter compensatorio muy útil, pues a través de la fantasía se conciben las primeras imágenes conscientes que nos proyectan realizando una amplia gama de acciones que evalúan las consecuencias de tomar uno u otro camino, de forma que su poder real es enfrentado sin riesgo: En otras palabras, la imaginación que permitió a nuestros antepasados meterse a la cueva del tigre sin exponerse a ser devorados e identificar la mejor manera de enfrentarlo es exactamente de la misma naturaleza que permite al ser humano verse desde su temprana infancia como un triunfador. El mito subraya que al niño “le corresponde una fuerza superior y pese a todos los peligros saldrá inesperadamente airoso” (Jung, citado por Downing, 2007, p.144). Las adversidades de la vida están sublimadas en los relatos tradicionales en forma de dragones o reyes crueles, por lo cual verse en el papel del héroe que los derrota desde el amanecer de nuestra conciencia se convierte en una de las primeras armas psíquicas que hacen observarnos a conciencia como seres valiosos capaces de vencer a “las fuerzas de la oscuridad”.

De hecho, buena parte de la fantasía de todas las culturas se basa en ejemplos sobre cómo enfrentar conflictos y peligros bajo una luz absolutamente positiva. La hazaña heroica por excelencia implica explorar lo desconocido, venciendo con valentía y astucia amenazas personificadas en una bestia devoradora<sup>10</sup> o un ser malvado. Jung (2021) menciona cómo estar a la intemperie, exponerse al peligro, etc, corresponden a las eventualidades de un insignificante comienzo al mismo tiempo que significa el nacimiento de algo nuevo cargado de misterio, por lo que tanto el héroe como el niño se encuentran en una situación similar. La unión indistinta de esta figura heroica con el arquetipo juvenil es rastreable desde la antigua Mesopotamia (Peterson, 2020, pág. 185) con presumibles antecedentes prehistóricos y se mantiene relevante hasta la actualidad. Se trata del patrón de acción más recordado y repetido de la historia de la humanidad: Tanto el Héroe como el Niño representan patrones de conducta trascendentales por los cuales la vida se conserva, se renueva y puede salir adelante de cara a conflictos de lo más diverso. Estos patrones han demostrado su valor una y otra vez a lo largo de procesos intersubjetivos, es decir, la historia y la cultura, al grado que están presentes en todo el mundo y juegan un papel protagónico en todas las mitologías.

El proceso de creación y novedad es un fenómeno presente tanto en el plano interior como en el exterior; se manifiesta tanto en el mundo natural como en los productos del espíritu. Si la juventud es un estado presente y necesario para todo lo que existe, tiene sentido que el ser humano haya concebido una idea de juventud en el sentido platónico como principio omnipresente y eterno. No es de extrañar que las culturas tradicionales, en su intento por describir este fenómeno en términos comprensibles, le hayan atribuido personalidad y cualidades propias de un dios. El incipiente estado de conciencia que representa, mientras no se formaliza, se mantiene como proyección mitológica, exigiendo repetición a través del culto y renovación a través de la representación dramática.

---

<sup>10</sup> Según Peterson (2018), existen razones evolutivas para entender a los monstruos de fantasía como representaciones abstractas de todo lo que ha sido peligroso e indeseable para nuestra especie. Por ejemplo: Los dragones nacerían tras combinar todos nuestros depredadores históricos: grandes felinos, aves de presa, cocodrilos, y serpientes; todo ello en un solo ser de dimensiones descomunales (0m, 00s).



Desde el punto de vista fenomenológico, la niñez adquiere un significado sagrado porque en ella se encarna la renovación de toda la vida, la creación de todo lo nuevo e indispensable para que ésta siga su curso. Los atributos ligados al *Puer Aeternus* nunca se pierden por completo en el ser humano, pues en ellos se basa una buena parte de nuestro comportamiento adaptativo. Aún cuando al crecer se ven opacados u obligados a interactuar con otros atributos necesarios para lidiar con la complejidad de la vida adulta ,aquellos siguen siendo esenciales para el desarrollo de cada individuo: “El niño tenía vida anímica antes de tener conciencia. El propio adulto todavía dice y hace cosas cuyo significado sólo más tarde entenderá -si puede. Y aun así, parece que las diga y haga a sabiendas” (Jung, citado por Downing, 2007, p.144). El llamado “niño interior” nunca se apaga.

En la aparición de nuevos seres reside la promesa del porvenir, en el presagio de su crecimiento y desarrollo reside todo el potencial del futuro con sus promesas, ideales y amenazas. Imaginar el futuro poco se distingue de creer en algo intangible e, irónicamente, esto resulta indispensable para concretar cualquier acción de importancia. Sobre esta lógica es que el cristianismo celebra la Navidad a fin de año<sup>11</sup>, simbolizando a través del nacimiento de un niño divino la esperanza de un futuro y aún cuando la celebración se ha secularizado, ésta suele estar más enfocada hacia los niños: Al hacer tanto énfasis en la ilusión, el juego y los regalos como elementos infantiles prometedores, se reconoce de facto un carácter sagrado que convierte a cada niño en imagen potencial del “salvador del mundo”. En la esperanza identificada con cada nueva vida recae la confianza por las “cosas que no se pueden ver” con la que este sistemas de creencias liga la fe con lo infantil (Marcos, 10:13-16; Hebreos 11:1).

Si la palabra “sagrado” todavía causa inquietud a estas alturas, debo aclarar que no se trata aquí de una afirmación sobre la factualidad de alguna realidad metafísica, sino de esclarecer cómo los *homo sapiens* hemos evolucionado para darle a ciertos elementos subjetivos una carga afectiva mayúscula para la cual hemos desarrollado simbologías complejas. El arquetipo del niño tiene su origen desde el instinto de reproducción, pasando por el de protección a las crías

---

<sup>11</sup> Con su antecedente romano en la fiesta del *Sol Invictus*. En el capítulo siguiente se explicará más a detalle la relación entre dioses niños y deidades solares.

(cualidad particularmente desarrollada en mamíferos, sobre todo aquellas con cualidades cognitivas más sofisticadas como los cetáceos y primates) hasta proyectar imágenes en los fenómenos de la naturaleza en forma de dioses juveniles a los que hay que rendir respeto y veneración. En Occidente esto desembocó en la afirmación del carácter sagrado de todo ser humano al ser hijos e imagen de la Divinidad, identificada específicamente con el Hijo del Hombre e Hijo de Dios; concepción a partir de la cual nace la idea de Derechos Humanos, ya que “nuestros sistemas políticos y judiciales liberales se basan en la creencia de que cada individuo posee una naturaleza interior sagrada, indivisible e inmutable, que confiere significado al mundo y que es el origen de toda autoridad ética y política” (Harari, 2014, p. 257). Nuestros valores conscientes sólo consisten en continuidad de un proceso que lleva millones de años, pues: “Los procesos inconscientes no sólo acompañan, sino que a menudo guían, promueven o suspenden el proceso consciente” (Jung, citado por Downing, 2007, p.144).

Ya que la figura del *Puer Aeternus*, el hijo divino, está íntimamente ligada con la del héroe es que la mayoría de los protagonistas de aventuras épicas son personajes jóvenes, pues en ellos se manifiesta la energía que permite abrirse paso entre lo desconocido, la fuerza necesaria para enfrentar cualquier peligro y lo nuevo que sustituirá a las viejas estructuras cuando éstas ya no sean compatibles con el tiempo presente. De la misma forma, los niños pequeños se reconocen instintivamente en los héroes de relatos tradicionales porque a través de ellos se retratan las primeras manifestaciones de voluntad individual. Es legítimo pensar a los mitos y cuentos de hadas como guías abstractas de recursos procedimentales antiquísimos forjados tanto por la evolución como por la cultura que en unas cuantas imágenes bien delimitadas sintetizan referencias sobre cómo un niño puede vivir sus conflictos de un modo que él no podría inducir por sí solo:

El cuento de hadas relata la historia de un chiquillo que en un principio pasa inadvertido, se lanza al mundo y acaba por triunfar plenamente en la vida. Los detalles pueden cambiar, pero el argumento siempre es el mismo: una persona que no tenía el aspecto de héroe demuestra que lo es matando dragones, resolviendo enigmas y viviendo con astucia y bondad hasta que

libera a la bella princesa, se casa con ella y viven felices para siempre. Ni un solo niño ha dejado de verse alguna vez en este papel estelar. (Bettelheim, 2013, p. 155)

En el *Puer Aeternus* está la semilla de todo individuo realizado: el héroe que a pesar de encontrarse con seres y situaciones más grandes que él, posee las cualidades necesarias para salir victorioso. Pocos mensajes son tan importantes en el curso de una vida. Cuando una persona conserva, a pesar de la edad, las cualidades positivas de un *Puer Aeternus*, por lo general esto se traduce en una compañía agradable, siempre ávida de descubrimientos e infinita capacidad de asombro. La espontaneidad que en ellos es tan natural hace que huyan de los convencionalismos o se nieguen a obedecer ciegamente; la curiosidad y ansias de explorar los lleva invariablemente a experiencias interesantes no sólo en lugares físicos sino también por explorar ideas, convirtiéndolos en auténticos buscadores de la verdad. Un *Puer Aeternus* en el lugar adecuado siempre produce un efecto vigorizante para él y quienes le rodean (Von Franz, 2006, p. 16)

La imagen del *Puer* es eterna porque siempre habrá muestras de juventud en el mundo, pero también porque aún cuando crecemos y maduramos las cualidades esenciales de la infancia nunca se borran por completo. En cada ser humano existen dosis de potencial creativo, de juego y de crecimiento; pero también la consciencia de ser eternamente ignorantes, pequeños y vulnerables: “La conciencia cercada por poderes psíquicos que la sostienen y amparan o que la engañan y amenazan es una experiencia primordial de la humanidad. Esta experiencia se ha proyectado en el arquetipo del niño, que expresa la totalidad del hombre” (Jung, citado por Downing, 2007, pág. 145).

Con todo, como todas las figuras arquetípicas, el *Puer* posee una naturaleza ambivalente, así como irradia luz también crea sombra. Como contrapeso a las cualidades positivas del *Puer* también están esas cualidades que representan un peligro, conviene mantener a raya o de plano es mejor deshacerse. La juventud está lejos de ser un estado de oro: Ser niño también significa indefensión, ignorancia abismal, falta de disciplina, dependencia y negativa a tomar responsabilidades. “«Niño» significa algo que crece hacia la independencia. No

puede conseguirlo si no abandona el lugar de origen; el abandono es pues una condición necesaria, no solo un sucesos eventual“, afirmaba Jung (citado por Downing, 2007, pág. 144). Esto quiere decir que *la meta final del niño es dejar de serlo* y aferrarse a la sombra infantil es atarse al pasado, de modo que cabe una severa crítica a la compañía Disney por su empeño de mantener a un público infantilizado de por vida, sobre todo tras la última década en la cual se han ido apropiado de buena parte de los productos y franquicias más influyentes de la cultura popular contemporánea.

Adicionalmente, las fantasías, inconsciencia e impulsividad típica de los niños impone un desafío directo al orden racional del mundo adulto: Ante la estabilidad del sistema, el niño representa anarquía; ante la medida y la sensatez, el *Puer* opone éxtasis y locura; ante lo sublime él responde con burla y no se doblega ante autoridad o regla alguna. El *Puer Aeternus* es dionisiaco: “La fenomenología del nacimiento del niño siempre apunta de regreso a un estado psicológico original de desconocimiento, de oscuridad o crepúsculo, de indistinción entre sujeto y objeto, de identidad inconsciente entre hombre y universo” (Jung, citado por Downing, 2007, pág. 143). Si bien se trata de componentes que dejados a la deriva pueden llevar al desastre e incluso a la muerte, dentro de la psique de un ser humano real son inseparables de su luz positiva y absolutamente necesarios para cualquier representación integral de la experiencia.

Esto plantea una pregunta difícil: Si hay partes del espíritu infantil que ayudan a crecer mientras hay otras que hacen daño ¿Qué hacer ante esta ambigüedad? En teoría sería sencillo separar el infantilismo del impulso vital para desechar lo que impide al sujeto madurar al mismo tiempo que se salva la creatividad y la vida futura, pero en la práctica estas dimensiones se interpolan en infinidad de combinaciones. Los seres humanos poseen una psique muy compleja que a menudo se compone de motivaciones enfrentadas entre sí a distintos niveles. No obstante, la representación mítica a través de personajes que encarnan fuerzas psíquicas ha ayudado a identificar y jerarquizar dichas cualidades durante milenios, por lo que es sencillo encontrar personajes que, en su simplificación, predominen los atributos positivos o negativos sin que para nosotros implique una falta de credibilidad. Mickey Mouse es una de las mejores

representaciones de nuestra época del *Puer* en su aspecto positivo. Tal vez no tenga la profundidad psicológica de Otelo o Macbeth, pero en su sencillez está el secreto de su popularidad, pues en ella es fácil encontrar rasgos que todos los seres humanos reconocemos como propios. Se trata, como dice Von Franz (2006) de: “Una fuerza motivacional para renovarse constantemente, mantener la espontaneidad, cultivar el flujo creativo, jugar y conservar la capacidad de asombro, siempre necesaria para aprender cosas nuevas” (p.52): Mickey Mouse es la imagen del niño que fuimos y esperamos nunca dejar de ser.

## El *Puer* en el mundo.

Antón Pávlovich Chéjov (citado por Rayfield, 1997) mencionó en varias ocasiones una curiosa regla: “Si en el primer acto tienes un arma de fuego colgada en la pared, entonces en el último debe de ser disparada” (p. 203). Esto quiere decir que en una buena representación dramática nada existe sólo y porque sí, todo está acomodado de manera que ejerza un rol específico en el escenario y actúe en relación con otros elementos. En el caso de una película animada como la que se analizará en el siguiente capítulo esto es aún más verdadero, pues como todo viene de mano del artista, no existen elementos casuales. En el drama de la naturaleza el asunto no es tan diferente: no hay demasiado espacio para detalles superfluos y cada cualidad en los seres vivos existe por su relación con algo más. Las estructuras psíquicas que componen al ser humano están ordenadas de tal manera que aprenda constantemente a lidiar, ya sea con sus propias motivaciones internas o con fenómenos externos, para identificar el comportamiento adecuado que le brinde un margen más amplio de éxito. Siendo los arquetipos las imágenes más básicas del comportamiento y categorización entre nuestra especie, no hay arquetipo cuya razón de ser no se manifieste en relación con otros arquetipos.

Por más protagonista que sea nuestro personaje, éste sólo adquiere sentido en relación a escenarios y situaciones particulares marcadas por la intervención de otros personajes ante los cuales ha de mostrar su carácter. Incluso si en una historia colocásemos a un personaje flotando entre la nada, la propia “nada” se convertiría en una situación a la cual el personaje tendría que enfrentarse y

establecer una relación o de lo contrario no estaríamos hablando de una historia. El cerebro humano está hecho para interactuar con situaciones y otros sujetos sin parar. “Como los arquetipos son como todos los contenidos numerosos, relativamente autónomos, no pueden ser integrados de forma enteramente racional, sino que requieren un método dialéctico” (Jung, 1970, pos. 1000), por ejemplo, un drama donde se enfrentan dos motivaciones contrarias personificadas por un niño mágico contra un adulto despótico. Para comprender al *Puer Aeternus* en todo su alcance, es necesario traer a cuento otras dos figuras arquetípicas; pues así como un niño de carne y hueso sólo es posible como resultado del apareamiento de sus padres, el niño arquetípico sólo puede revelarse a través de sus padres arquetípicos.

## La Gran Madre y el Sagrado Femenino

Todo arquetipo existe por contrastes, por la identificación de un “uno” y un “otro”: Luz/oscuridad, vida/muerte, conocido/desconocido, conservación/cambio, masculino/femenino, etc. El primer contraste que aparece a partir del niño, la primera otredad, es su madre. La maternidad arquetípica tiene su origen en la relación instintiva de los niños con sus propias madres y va extendiéndose a través de proyecciones hacia otras figuras cuya relación no es tan obvia gracias al desarrollo de las capas superiores del cerebro que ya he abordado anteriormente. El arquetipo de la madre es una habilidad constituida evolutivamente para reconocer la maternidad, es decir, la relación madre-hijo. Gracias a la naturaleza social del *homo sapiens* unida a su habilidad de abstracción simbólica se concibió la maternidad como algo abstracto, razón por la cual los seres humanos fácilmente distinguieron sus características más básicas y proyectaron estas ideas a la generalidad de los elementos del cosmos. Como todo arquetipo, posee una cantidad imprevisible de aspectos y lo que hace la cultura es darle una forma definida y reconocible por medio de procesos sociohistóricos hasta crear una imagen que es aceptada como modelo para todos los miembros de una comunidad. En su sentido más fundamental, se basa en la idea de lo femenino como aquello desde donde nacen todas las cosas y reside el origen de la vida. Abarca así todas aquellas imágenes que simbolizan un sitio de nacimiento y procreación:

El campo, el jardín, el peñasco, la cueva, el árbol, el manantial, la fuente profunda, la pila bautismal, la flor como vasija (rosa y loto); como círculo mágico (mandala como padma) o como tipo de la cornucopia; y en el sentido más estricto la matriz con forma hueca (Por ejemplo, la tuerca); los yoni, el horno, la olla; la vaca, la liebre y todo animal útil en general. (...)Las características de este son lo “materno” (Jung, 1970, Pos, 1551)“

Para la mente arcaica, todo aquello capaz de producir vida dentro de sí participa exactamente en el mismo fenómeno que se repite eternamente en todos lados. De esta manera, nuestros ancestros comenzaron a identificar “meta-madres” que participaban activamente en el drama cósmico y guardaban dentro de sí el origen de toda vida: madres de todos o por lo menos de los grandes elementos de la existencia. forman parte de su constelación todas aquellas diosas relacionadas con las fuerzas prístinas de la naturaleza como la tierra, la fertilidad, el amor, el sexo, etc. Tiamat, Isis, Gaia, Shakti, Coatlicue, incluso la Madre Virginal del cristianismo, convertida en “madre de Dios y madre de todos” es heredera de esta enorme sucesión que hunde sus raíces hasta la prehistoria.

Incluso hoy en día, pese a que nuestra cultura contemporánea presume de su secularidad y en su diversidad cosmopolita procura omitir los nombres de dioses propios y ajenos, ha sido incapaz de desligarse de narrativas mitológicas arquetípicas. Prueba de ello es cómo identifica a las fuerzas de la naturaleza con una personalidad femenina que sobrevive en expresiones como “Madre Naturaleza” y “Madre Tierra”. De hecho, la imagen es tan común entre seres humanos de culturas tan distintas que la propia ONU (2021) ha aceptado el término como figura universal al grado que para llamar a la acción de todos los habitantes del planeta habla de éste, no como si fuera una roca espacial inanimada, sino un ser sensible y consciente que nos invita a relacionarnos con ella:

“La Madre Tierra claramente nos pide que actuemos. Los océanos se llenan de plásticos y se vuelven más ácidos. El calor extremo, los incendios forestales y las inundaciones, así como una temporada de huracanes en el Atlántico que ha batido récords, han afectado a millones de personas. Ahora nos enfrentamos al COVID -19, una pandemia sanitaria mundial con una

fuerte relación con la salud de nuestro ecosistema. [...] Promovamos la armonía con la naturaleza y la Tierra. [...] Estamos en esta lucha juntos con nuestra Madre Tierra.”

La Naturaleza es la madre de todos porque de ella brotan todas las cosas: Todos somos sus hijos, nos envuelve a todos en su seno y nos nutre con todos sus bienes. Así como la madre personal es el primer ser con el que estamos obligados a convivir, la Gran Madre se presenta como el primer escenario necesario para la acción. En ella se enmarca por primera vez la pregunta de cómo actuar en el cosmos para vivir exitosamente. Quien establece una relación positiva con la Gran Madre adopta la imagen del hijo divino, el individuo heroico que es explorador, protector y redentor. Bajo esta premisa, es posible explicar por qué muchos activistas por la preservación del medio ambiente se ven a sí mismos ejerciendo una labor heroica a riesgo incluso de su propia vida: sus motivaciones psíquicas son indistintas de las del religioso, pues ambos tienen la sensación de ser parte de una misión trascendental con valor moral supremo. Para ellos es imposible escapar al llamado de encarnar el mito, pues: “Quien conoce la verdad sabe que la madre es portadora de esta imagen, innata en nosotros, de la *mater*<sup>12</sup> *natura* y la *mater spiritualis*, sabe que ella es portadora de todo lo que la vida contiene” (Jung, 1970, pos. 1776).

Establecer una relación productiva con la Gran Madre abre las puertas al problema edípico. Aquí es necesario hacer una aclaración, pues existen grandes diferencias entre lo que Jung (1970) quería describir respecto al complejo edípico y lo que normalmente se entiende por éste. Él explica: “A quien no conozca el tema de las *sigyas* (El apareamiento incestuoso) en la psicología, la mitología, la religión comparada y la literatura, el concepto puede resultar extraño e inquietante. [...] El concepto de ánima es una representación de aquello que es visto como una parte femenina y ctónica en la psique, particularmente en un individuo del sexo masculino”( Pos. 1052 y 1109.). No se trata pues, como afirmaba Freud, del deseo literal de un niño por realizar coito con su madre personal, sino de un término mucho más amplio que engloba todo simbolismo de unión creadora, resultado de relacionar íntimamente (“*Inti-mus*”: lo más al

---

<sup>12</sup> Raíz etimológica de Madre, materia, matriz.



interior) lo masculino con lo femenino. Las diosas madres frecuentemente son retratadas junto a sus correspondientes compañeros masculinos, ya sean cónyuges, hijos o ambos porque el estado original del cosmos es uno donde lo masculino y lo femenino no están separados. Jung (1970) continúa: “Con toda tranquilidad se puede afirmar que estas syzygias son tan universales como la aparición del hombre y la mujer. Este hecho autoriza a concluir que la imaginación está sujeta de tal modo que en todos los lugares y todos los tiempos se ve llevada a proyectar siempre lo mismo” (Pos. 1127).

Su oposición a la imagen femenina primordial es una de las razones por las que el *Puer* en su figura de héroe explorador es predominantemente joven y masculino. Desde la perspectiva de un hombre, al ser la madre la primera imagen de feminidad, esta se vuelve la primera imagen de aquello “otro” que debe ser descubierto. En consecuencia, el vínculo positivo con la Gran Madre se identifica con un interés amoroso, íntimo e inmerso cuyo resultado traerá la renovación del cosmos. Si a la Madre se le identifica con las fuerzas de la tierra, el héroe explorador sería la semilla (de allí viene la palabra “semen”) que brota de ella y debe regresar a hacer contacto con ella para generar vida nueva, incluso no es raro que el “niño” esté relacionado con simbolismos fálicos, como el caso de Hermes y los dáctilos (Jung, C.G. 2003, citado por Von Franz, M.L., 2006, pág. 52).

Además, a diferencia de la unión incestuosa de Freud (Un tabú prácticamente universal), en la mayoría de historias tradicionales, la interacción del héroe con lo femenino pasa por un periodo de conflicto cuya resolución termina con la transformación trascendental del paso definitivo a la madurez; esto es, el reemplazo de los orígenes maternos por el de comunión con la pareja: La fantasía masculina infantil por excelencia no es casarse con la madre, sino que una vez muerto el gigante, la bruja o el dragón, la princesa queda liberada, se casa con el héroe y así convierte a alguien que no tenía apariencia noble en rey. “El relato hace verosímil el sentimiento del muchacho de que la chica más adorable está cautiva por la acción de un personaje cruel, lo que da a entender que no es la madre el objeto de deseo sino una muchacha maravillosa (ideal), pero la que, sin duda, encontrará algún día” (Bettelheim, 2013, pág. 156). La exploración de lo desconocido queda así vinculada: “con el hijo amante

agraciado por la *Sofía*<sup>13</sup>, un *Puer Aeternus* o un *Filius sapientiae*, un sabio” (Jung, 1970, pos. 1896).

También esto sucede porque el desarrollo de las niñas suele estar marcado por procesos de naturaleza lo suficientemente distinta como para contarse en historias aparte. En el plano más rudimentario, la llegada a la madurez en ellas está determinada por la menstruación, los cólicos y la capacidad de convertirse en madres<sup>14</sup>. De este modo la relación primordial con la madre, y por extensión con todas las figuras femeninas, es más de identificación que de otredad. Los problemas de una chica merecen su propio arsenal de historias que le ayude a enfrentarse a su situación existencial. La Niña cuenta con su propio arquetipo conocido como la *Puella Aeterna* cuya figura más icónica en nuestra cultura es la de la princesa virginal (El otro gran arquetipo Disney), cuyo carácter da para una investigación aparte.

Volviendo al arquetipo masculino, el concepto de *ánima* siempre es una representación de un elemento a priori. No sólo se trata de las imágenes femeninas que un varón proyecta al mundo, sino aquellas cualidades en su vida interior que éste identifica como tales: humor, reacciones, impulsos y demás espontaneidades que en lenguaje corriente denomina como su “lado femenino”, ante el cual debe aprender a establecer una relación positiva en orden de convertirse en un individuo completo y equilibrado. La creatividad artística en un hombre es una de esas manifestaciones, pues no sería posible si no existiera en el artista el llamado a crear desde su interior algo nuevo. En una película animada esto es aún más explícito, pues animar significa literalmente darle alma a un objeto y un ser animado es un ser vivo. Así, el *ánima* en la psique de un hombre representa todo lo vivo y lo causante de vida por sí mismo (Jung, 1970, pos. 701).

---

<sup>13</sup> Diosa griega de la sabiduría. El libro de los Proverbios (2: 20-21) la identifica con *Chokhmah*, uno de los atributos femeninos de YHWH.

<sup>14</sup> Algunos estudiosos explican así la ausencia de rituales de iniciación para niñas en culturas tradicionales, pues estos cambios son lo suficientemente fuertes y dramáticos como transición a la vida adulta. En cambio, para convertir a los varones en individuos adultos funcionales y útiles a la comunidad se les exige pasar por rituales dramatizados de carácter difícil, doloroso y potencialmente traumático. También que en algunas culturas como la mexicana, el valor atribuido a la labor de parto se encuentre al mismo nivel que el combate entre guerreros.

El Hombre sin lo femenino es un ser estéril e incompleto. En nuestro mito fundacional lo femenino está implícito en el barro por el cual se moldea al Adán<sup>15</sup>, el Espíritu<sup>16</sup> creador que YHWH insufló en él para hacerlo vivir y la Eva<sup>17</sup> que reconoce como carne de su carne. La correcta interacción con todos estos elementos es equiparada a un estado paradisíaco mientras la desviación de este camino despierta las fuerzas destructoras que llevan a la muerte. Es la tarea del niño heroico, el hijo del hombre nacido de mujer, restaurar el orden del cosmos al estado en el que las cosas deberían ser. Secularmente hablando: Una vez que la criatura humana ha nacido y se presenta en el cosmos, su tarea principal, aquella para la cual se ha formado por medio de un largo y tortuoso proceso evolutivo, implica aprender a tomar acciones hacia aquello que permita la continuidad y mejoramiento de la vida. Así su relación con la Gran Madre seguirá sustentándolo eternamente.

## El Gran Padre y el Sagrado Masculino

Todo ser humano ha tenido alguna vez la sensación de sentirse pequeño. Como niños, el mundo a nuestro alrededor está gobernado por seres más grandes y fuertes que nosotros que sólo nos permiten ciertas concesiones: las cosas y los espacios para niños se extienden siempre hasta donde los adultos lo permiten. No obstante, crecemos con la esperanza de que llegará un día en el que podamos ejercer nuestra autonomía y nos convirtamos nosotros mismos en aquellos seres grandes y poderosos capaces de poner sus propias reglas. Sin embargo, conforme vamos creciendo, nos vamos dando cuenta de los conflictos, dificultades y opresión inherentes de la vida adulta. La autoridad de padres y maestros se sustituye por la de los jefes, el gobierno y, en términos más abstractos, la ley, la moral, los usos y costumbres que enmarcan toda cultura. Al igual que los adultos de nuestra infancia, todas estas estructuras nos preceden, forman nuestro carácter y se ocupan de muchas más cosas de las que nosotros como individuos somos capaces de manejar.

---

<sup>15</sup> Literalmente, "hombre".

<sup>16</sup> *Ruach* en hebreo es un término femenino.

<sup>17</sup> *Hava*: "vida" o "dadora de vida".

Existe una ventaja en estas construcciones sociales: Gracias a la capacidad de organizarse en grupos ordenados por jerarquías de dominación bien definidas, los seres humanos no sólo han logrado interactuar con el espacio, sino transformarlo y adecuarlo a las condiciones que les sean más provechosas. Ya sea construir una sencilla choza o conceptos abstractos como un estado-nación, toda invención humana es resultado del aprendizaje consciente y la asimilación de patrones de acción bien definidos compartibles con otros sujetos. Si bien el *homo sapiens* no deja de tener las mismas necesidades vitales en toda época y en todo el planeta, la forma explícita de satisfacerlas va moldeándose en sistemas muy particulares a través de procesos sociohistóricos. Si la naturaleza por sí sola no brinda guía suficiente de cómo actuar en orden de mantener una existencia exitosa, la cultura aparece como un esfuerzo colectivo de llevar estas acciones a un plano más consciente. La creación de civilizaciones se explica como estructuras colectivas establecidas con el propósito de mantener la seguridad física y estabilidad psicológica de aquellos miembros que las componen.

Toda sociedad con un grado mínimo de complejidad está basada en jerarquías de dominación, no sólo de personas, sino de ideas, valores y procedimientos. Buena parte de nuestras estructuras psíquicas existen para ordenar qué principios deben primar sobre otros todo el tiempo. Establecer este tipo de jerarquías nos permite operar con resultados predecibles y no mantenernos en un estado permanente de ansiedad por todas las amenazas que puedan surgir en el futuro. Por ejemplo: Cuando para contratar a una persona en un puesto específico se elige a quien haya estudiado una carrera universitaria afín por encima de alguien que no sepa leer o cuando se asciende a un puesto de liderazgo a una persona competente y confiable entre la comunidad, se está asegurando la estabilidad de un sistema importante. Pero también hay casos donde las jerarquías de valor en nuestros sistemas internos son tan implícitas que ni siquiera nos detenemos a pensar sobre ellas, como cuando en un incendio se tiene que elegir entre salvar a un hijo o unos zapatos. Como hemos visto, las imágenes iniciales en las que este tipo de estructuras psíquicas aparecen en la conciencia toman la forma de personalidades y normalmente la

primera entidad que representa una figura de autoridad en la vida de todo ser humano son sus padres (T. Mark Ledbetter, citado por Downing, 2007, pág. 69)

Mantener jerarquías de dominación estables requiere de grados mayores de sofisticación mental, por lo cual esta necesidad sienta las bases para el comportamiento social y cultural. Si las fuerzas primordiales de la naturaleza son retratadas como diosas maternas; la cultura, el otro gran ancestro del ser humano, adquiere un carácter masculino. Adicionalmente, dado que los contrastes entre figuras arquetípicas funcionan a través de varios niveles de análisis, si el personaje del individuo heroico es retratado como una figura infantil, su opuesto también se expresa en la forma de un adulto. El *Senex* maduro es tanto opuesto a la *Mater* siempre fértil como al niño en desarrollo. En él se retrata la experiencia que le ha dado a la humanidad los conocimientos y habilidades suficientes para mantener el caos a raya. El Gran Padre es apolíneo (Sharp, 1991, pos. 1887): Significa orden, forma, racionalidad, estabilidad, previsión y protección para el futuro. Ante el eterno brotar, nacer, morir y transformarse de la Gran Madre, el Gran Padre es el *establishment*: continuidad predecible creada por el ingenio humano cuya autodependencia se ha ganado a través del trabajo de su propia fuerza y que vive confiada en su propio valor. Características más que deseables en los individuos adultos.

La figura paterna está relacionada con la cultura también por que una vez engendrado el ser, el rol paterno pasa a ser secundario y más artificial, no porque sea desechable, sino porque la maternidad abarca procedimientos indispensables como el embarazo, el parto y la lactancia mientras que la continuidad del rol paterno implica acciones más relacionadas a la voluntad consciente. Los mamíferos, a diferencia de los ovíparos, nacen por vía directa de sus madres y pasan un periodo relativamente largo de dependencia con ellas, no obstante, la mayoría carece de relación alguna con sus progenitores machos. Siendo los *homo sapiens* herederos de la misma trayectoria evolutiva, la idea de paternidad requirió de mayor complejización en las estructuras sociales y por lo tanto de construcción cultural.

En los relatos tradicionales, imágenes recurrentes del Gran Padre son: el rey, el capitán, el guardián, el agricultor, el leñador, el sacerdote, el escriba, el mentor,

el muro, la biblioteca, el castillo, la fortaleza, etc. En términos más abstractos el Gran Padre es la ley, la escuela, el gobierno, la tradición, la moral; en otras palabras, todo aquello que existe para asegurar la continuidad y estabilidad del sistema. En su aspecto positivo el Gran Padre es una figura protectora: mantiene el aspecto depredador y destructivo de la naturaleza razonablemente alejado y sabe reparar los daños si estos se presentan; ante la eterna ignorancia e imprudencia de los individuos, sus hijos, ofrece un cuerpo sólido de conocimientos y procedimientos que se han probado como guías eficientes de éxito a largo plazo. El ideal del sagrado masculino se concentra en la figura del Rey Sabio: Aquel que a través de sus enfrentamientos pasados con lo desconocido ha adquirido los conocimientos más valiosos entre los más valiosos, principios que al regir sobre los demás fomentan la creación de un espacio próspero y habitable. El *Senex* es quien antes fue un *Puer* explorador/revolucionario y ahora es soberano. El adulto realizado es el matrimonio definitivo con *Sophia*, la sabiduría a la que apunta toda disciplina y estudio, es el anciano guía y mentor del héroe, jardín paradisiaco que equilibra civilización con naturaleza, etc:

“El Gran Padre es orden plantado contra el caos: civilización erigida contra la naturaleza con la ayuda de la naturaleza. Él es la fuerza benevolente que protege a los individuos del encuentro catastrófico con lo que todavía no se entiende; son las paredes que rodean al Buda que crece y que rodean el Edén hebreo. Pero en cambio, el Gran Padre (también) es el tirano que prohíbe la aparición de cualquier cosa nueva. El Hijo Arquetípico es fruto del orden y el caos -La cultura y la naturaleza-, y por tanto es claramente su producto.” (Peterson, 2020, p. 214)

El Gran Padre significa control, un recurso inherentemente ligado a cualquier actividad consciente. No obstante, llega el momento en el que el aprendizaje del pasado es insuficiente para lidiar con las constantes novedades que van brotando día con día, año con año. Las estructuras psicológicas que mantenían la estabilidad del sistema envejecen y desean mantenerse al mando mucho más allá de lo que les corresponde, un fenómeno que si se deja avanzar demasiado resulta aplastante y mortal. Nace así una nueva figura arquetípica que retrata la masculinidad en toda su cara negativa: el Tirano.

Se trata de un personaje que, confiado en su éxito personal, ha aprendido a responder sólo ante su propia fuerza, por lo que impone arbitrariamente sus deseos sobre todo lo demás y aniquila cualquier voluntad ajena a él mismo. Si el Sabio representa el encuentro con el *ánima*, el Tirano es su negación: rebelión contra la feminidad dentro y fuera de él, de la cual ingenuamente cree poder prescindir, sofocar o controlar a su antojo. Es el temible patriarcado construido por las jerarquías de dominación masculinas basadas en la agresión y cuya meta es el control total. Se crea una fantasía de invulnerabilidad que no es más que un autoengaño y falta de voluntad de conocerse a sí mismo:

”El tirano atormentado por malos sueños, presagios sombríos y miedos internos es una figura típica. Despiadado, duro e inaccesible, se somete a cada sombra, está a la merced de su humor, es en realidad el más débil y el más impresionable de los hombres. su *ánima* contiene todas las cualidades humanas de las que su *persona*<sup>18</sup> carece. (Sharp, 1991, pos. 151)

El masculino negativo es el reino estéril donde nada crece encadenado por un rey decrepito, el lobo que se come a Caperucita y su abuela, la torre que mantiene presa a la princesa, el imperio opresor, el estado totalitario, etc. El Gran Padre combate cualquier tipo de fuerza que lleve en sí el potencial de reemplazar lo viejo con lo nuevo, por lo que se complace en destruir la vida y en ello reconoce el poder absoluto; detesta la innovación y matará para impedirlo. Su premisa es: “No hay nada fuera de mí que merezca ser reconocido”.

### El *Puer Aeternus* contra el Gran Padre

*Bajo Cronos, la conciencia se halla bien sintonizada con las actitudes y valores predominantes de un colectivo exterior, ya sea la sociedad secular en conjunto, un grupo eclesial, un partido político o cualquier otra cosa. Se halla amenazada por el bullicio inconsciente, por impulsos «infantiles», pensamientos «insensatos» y «chiquilladas».*

Murray Stein

---

<sup>18</sup> Término latino que refiere a la máscara utilizada por los actores en el teatro clásico para indicar el personaje que interpretaban. Jung lo retoma para describir aquellas cualidades e ideales que cada persona presenta al mundo exterior. Es el opuesto de la sombra, la cual es el conjunto de cualidades psicológicas ocultas o negadas por un ser humano en él mismo y ante la sociedad.

Para el Gran Padre, el individuo no es más que un subordinado. Al ser más grande, más fuerte y más experimentado que sus “hijos”, considera un acto natural imponer su voluntad sin darse cuenta que una vez alcanzado el cénit de sus fuerzas lo que sigue es el declive para ser reemplazado por nuevos seres. Así, el conflicto generacional queda bien establecido como una figura arquetípica y en este, invariablemente, la generación anterior tiene las de perder sencillamente porque ésta ya se encamina a la muerte mientras los más jóvenes irán aumentando en sus fuerzas: “El mitologema del padre devorador descansa sobre un principio de revolución eterna: el hijo sustituye al padre, el joven desplaza al anciano, lo nuevo destruye a lo viejo” (Stein, Citado por Downing, 2007, p.76) La rebelión contra este proceso es lo que hace resentir una parte de cualquier cultura como antinatural, pues pretende extender sus dominios a tiempos y espacios para los cuales no estaba pensada originalmente.

Los niños son criaturas cuya adaptación a un mundo socializado está incompleta, por lo cual están constantemente presionados para comportarse de acuerdo a cómo los padres esperan de ellos, aprender lo que les mandan en la escuela y obedecer las reglas de los mayores en todo momento. Si bien el elemento protector está presente en reglas como “no corras con tijeras”, “no muerdas a tu compañero”, “no hables con extraños” o “cómete tus verduras”, el niño no lo interpreta así en primera instancia, sino que se siente atormentado por la avalancha de exigencias que coartan su espontaneidad, por lo cual no es extraño que las resienta y sólo el temor a una reprimenda mayor lo detenga de lanzar un “¡Vete al c\*\*\*\*o, Mamá! ¡J\*\*\*\*e, Papá!”. Distinguir entre el aspecto benévolo y el represor de las figuras de autoridad es algo que viene con la madurez. De la misma manera sería en teoría sencillo separar el infantilismo peligroso del impulso vital para desechar aquello que impide al sujeto madurar mientras se salva la creatividad y la vida futura, pero en la práctica estas dimensiones se interpolan en infinidad de combinaciones, lo que lo convierte en algo inmensamente difícil de conseguir (Von Franz, 2006, p. 64). Las historias tradicionales son los primeros ejemplos que ayudan a distinguir, mediante la simplificación, cómo se identifica a un sujeto tiránico de otro que no lo es:

Por esta razón es lógico que cuando el niño retrata el mundo adulto, sobre todo el de los hombres (Por ser en el esquema tradicional quienes imparten



la disciplina), los imagine como ogros, tiranos, dragones o gigantes. [...]Estas fantasías, que costarían muchos esfuerzos a la mayoría de los niños si tuvieran que inventarlas de manera completa y satisfactoria por ellos mismos, pueden ayudar muchísimo a la superación de la angustia en el periodo edípico (Bettelheim, 2013, p. 160)

El conflicto edípico masculino es aquel donde el hijo está destinado a vencer al padre y arrebatarle su reino. Más que un instinto asesino del sujeto contra su progenitor, se trata de simbolizar la confrontación entre generaciones, lo cual no sólo es un problema biológico sino una situación existencial presente desde el inicio de los tiempos. Como veremos en el corto a analizar, una de las formas más recurrentes de retratar a un héroe es a través de un personaje juvenil, un “niño santo” que reúne las características positivas del *Puer Aeternus* en contraposición a una figura adulta con sus cualidades devoradoras, entre ellas cierto tipo de ceguera que les impide reconocer sus propias fallas junto al poder creciente de los más jóvenes: Horus contra Set, Cronos contra Urano, Zeus contra Cronos, David contra Goliat, Pulgarcito contra los ladrones y el lobo, Askeladden contra el trol, Jack y el gigante de las habichuelas mágicas (El cual, por cierto fue interpretado por Mickey en *Ritmo y Melodía*, de 1948), Peter Pan contra el Capitán Garfio, el Principito y el piloto de Exupery, etcétera. El niño heroico es aquel que se enfrenta al adulto estéril, estático o tirano y restablece, a través de su frescura, el orden del cosmos.

Como seres humanos, todos somos propensos a cometer errores, sin embargo, no somos tan propensos a reconocer esos mismos errores y menos si tienen que ver con algo que hemos construido con esfuerzo. El *Puer Aeternus*, al ser un sujeto nuevo y ajeno, descubre con más agudeza los errores y debilidades de la generación anterior y se propone vencerla. No obstante, el Gran Padre no se queda de brazos cruzados y dará pelea para mantener su autoridad a cualquier costo. Pocos retratos de este conflicto son tan familiares y dramáticos para un occidental como la sucesión de Urano, Cronos y Zeus, en el que cada uno de ellos experimenta primero el vigor de la juventud y, una vez en el puesto de soberano, decide conservarlo mediante la represión con sangrientas consecuencias. Urano obliga a Gea a retener a sus hijos hasta que uno de ellos escapa y le cercena los genitales (Es decir, le arranca su poder

masculino) convirtiéndose en el nuevo rey, no obstante, Cronos comienza a temer al mismo poder que lo ayudó a subir al trono y devora a sus hijos hasta que uno, Zeus, consigue burlarlo con la ayuda de Rea y una vez adulto obliga a su padre a vomitar<sup>19</sup> a sus hermanos para después castigarlo con el encierro eterno. Zeus parece establecer un régimen más estable que el de sus ancestros al compartir el poder con otros dioses, muchos de ellos sus hijos, e incluso los mortales, rebajando sus propios atributos de padre devorador. Aún así, no se despoja completamente de estos y la mitología griega está llena de ejemplos en que Zeus usa arbitrariamente su poder con propósitos egoístas o simplemente para reafirmar su dominio (Stein, Citado por Downing, 2007, pág, 76).

La capacidad del *Puer* para burlar la fuerza del Padre es uno de los medios más recurrentes por los cuales aquel resulta victorioso. Esta burla también se expresa mediante la ridiculización que convierte al padre tirano en un bufón, es decir, en una sátira del papel masculino en la sociedad (Como es el caso de *Springtime*, el corto de Mickey Mouse que sustenta este trabajo). La dureza con la que muchas veces se retratan este tipo de narrativas puede que moleste a no pocos adultos, prueba de ello es el intento de suavizar ciertos relatos tradicionales con fines moralistas modernos (*El caballero que no quería luchar* [2017], por poner un ejemplo). No obstante, el enfoque tradicional goza de una enorme utilidad: A nadie, mucho menos menos a un adulto, le gusta la idea de ser engañado o superado por un individuo al que considera más débil, más torpe o menos inteligente: mucho menos que esa persona se haga consciente de ese poder (Bettelheim, 2013, p. 38). El poder de estas historias radica precisamente en que, lejos de rebajar la peligrosidad a la que se enfrentará el niño tarde o temprano en su vida, la eleva a la hipérbole y la identifica como algo que, pese a su tamaño, es enfrentable y vencible. Si bien los adultos pueden verse como gigantes amenazadores, un niño puede aprovecharse de ellos con astucia.

Al aprobar estas historias, no sólo aprobamos la fantástica venganza del niño sobre el dominio adulto, sino que nos armamos desde los primeros años de nuestra vida con las más básicas nociones de poder personal, pues éstos son los primeros escenarios donde el individuo se ve a sí mismo como el héroe

---

<sup>19</sup> En otras versiones le abre el estómago. Este es un ejemplo en donde las modificaciones a una historia no alteran su esencia arquetípica.

vencedor de las más terribles dificultades. También el final que aguarda a los villanos resulta una advertencia a los padres (reales y metafóricos) sobre las desastrosas consecuencias que pueden traer para ellos el hecho de enamorarse de su propio *status quo* y negar cualquier valor positivo que llegue con lo nuevo. Representar al Gran Padre como una figura desagradable y repulsiva abre la oportunidad de que cada individuo descubra sus propias fortalezas y forme una identidad más individualizada (Ledbetter, Citado por Downing, 2007, Pág. 71). El valor de estas ideas para el éxito y esperanzas de la especie humana es imposible de calcular.

Con todo, una vez que el niño es victorioso aún queda una cosa por hacer. A pesar de que el espíritu del *Puer* es eterno, el relato de cada *Puer* tiene un final definitivo. En tiempos recientes se ha criticado bastante la idea de que los cuentos tradicionales terminen con en el consabido “Vivieron felices para siempre”, pero éste tiene una razón de ser: La esencia de todo niño, pese a su valor fundamental, es ser un sujeto en desarrollo, movimiento hacia una meta, y toda meta realmente importante que se plantee un ser humano es la fantasía de un escenario ideal. La idea de formular este tipo de escenarios es lo que nos orilla a tomar acciones en el mundo real para acercarnos lo más posible a su cumplimiento, adoptando así el papel del niño heroico. Haber alcanzado la meta quiere decir que el niño ha llegado a la madurez, se ha cerrado el ciclo y se convierte en otro tipo de personaje que ya no viene a cuento para el relato: “El hecho de introducir nuevas tramas o personajes al final del relato es muestra de que se sabe muy poco sobre la manera en que un niño imagina una vida feliz. Un muchacho no puede ni quiere pensar en lo que significa ser un marido y un padre”<sup>20</sup> (Bettelheim, 2013, pág, 156). Una vez terminada la hazaña, no se suelen dar detalles de su vida posterior porque la experiencia de la vida adulta es en buena parte aún inaccesible a la psique infantil, lo que se traduce para los que ya no somos niños en que *no podemos conocer lo que aún no sabemos*.

El conflicto generacional sólo se cierra cuando los más jóvenes, tras desplazar a los mayores, ocupan el lugar que éstos dejaron vacantes. Nadie está destinado a quedarse en su etapa infantil para siempre, sino crecer y madurar

---

<sup>20</sup> Basta pensar en qué tan popular es la historia de David una vez que es coronado rey en contraste con la de cuando era un muchacho y mató a Goliat.

hasta convertirse en un adulto capaz de manejar el mundo legado a él por otros adultos. Restablecer el orden también implica tomar el lugar que le corresponde en el ciclo de la vida. Esto quiere decir que el propio *Puer*, si tiene éxito, está destinado a convertirse en Gran Padre y marcar las pautas de comportamiento que se convertirán en el nuevo *establishment*. Llegado el tiempo cada encarnación del niño eterno envejecerá y enfrentará el mismo dilema de sus antecesores, pues situaciones nuevas y personas más jóvenes se presentarán y estará en él la decisión de cederles el marco de acción o cerrarles el paso, convirtiéndose en un nuevo tirano que busca extender sus dominios más de la cuenta. ligadura

Una vez que se hallan identificadas estas tres figuras arquetípicas, el siguiente paso de esta investigación es señalar, por medio de un análisis de sus símbolos, su representación en el corto *Sringtime*, el cual adquiere una estructura explícitamente mitológica en la que los personajes de Mickey, Minnie y Pedro el malo adquieren los roles que normalmente ocupan los dioses y héroes. Esto es posible por que tanto los personajes de Disney como las representaciones mitológicas de la antigüedad reproducen los mismos patrones de comportamiento.

En esta ocasión, se observa a Mickey Mouse reproducir el arquetipo del *Puer aeternus* cuyas acciones valientes, creativas y exploratorias renuevan la estructura del cosmos. El arquetipo del Gran padre en su vertiente de tirano es retratada por Pedro, representado como una parodia del rol masculino tradicional al ser grande, fuerte, altamente dominante y agresivo, no obstante torpe, ignorante, obsoleto y destinado a la derrota. Por otro lado, el arquetipo femenino queda representado por la naturaleza omnipresente del jardín y por Minnie. Se tomarán en cuenta recursos narrativos, visuales, conexiones con otros elementos de la cultura y musicales. Estos últimos son especialmente importantes, pues el corto carece de diálogos o efectos de sonido, por lo cual será el único apoyo más allá del propio actuar de los personajes que ayude a transmitir el mensaje de la obra de una manera clara, concreta y emotiva.

# Capítulo 4: Análisis de *Springtime*

## Introducción

Después de todo lo descrito anteriormente se cuentan con las herramientas suficientes para realizar un análisis. Se ha elegido este método debido a la naturaleza del lenguaje mitológico, la cual proporciona al sujeto con cantidades enormes de información subjetiva a partir de símbolos, imágenes y personificaciones de mucha menor resolución. Como se verá más adelante, este corto animado de poco más de tres minutos maneja una narrativa completa que otorga un sentido cosmogónico tal cual es observable en las culturas tradicionales, las cuales a su vez están basadas en los sistemas que regulan la percepción y el proceder a nivel básico de los *homo sapiens* y dan base a los supuestos de la cultura y el arte producida por las sociedades modernas. Para ilustrar este fenómeno resulta necesario fragmentar el corto en fotogramas, de manera que sea posible desmenuzar la información que cargan sin el inconveniente del tiempo.

A continuación, se realizará un análisis para desmenuzar la estructura arquetípica y mitológica de *Springtime*. Este análisis es un estudio de representaciones simbólicas basado principalmente en tres trabajos de la psicología de los arquetipos: *Arquetipo e inconsciente colectivo* (1970) de Carl Gustav Jung, *El Puer Aeternus* (2006), de Marie-Louise Von Franz y *Mapas de Sentido* (2020) de Jordan B. Peterson. haciendo énfasis en aquellos elementos que, mientras va progresando la historia, trascienden su propio marco al formar parte del arquetipo del niño eterno en su tono heróico, junto con el del adulto tirano y el de la naturaleza generosa, formando en su conjunto una estructura mítica que convierte este corto en un relato comprensible y accesible a todo tipo de público independientemente de su edad, cultura, educación o posición socioeconómica.

*Springtime* es un corto animado de 2018 dirigido por Paul Rudish y Alonso Ramirez Ramos. Está producido por Disney Television Animation, división especializada en la producción de series animadas, películas y especiales para

los canales de televisión Disney Channel, Disney Junior, Disney XD y, a partir de 2020, la plataforma de streaming Disney+. Forma parte de la serie *Mickey Mouse*, transmitida desde 2013 a 2019 por Disney Channel, Disney.com y Youtube. La serie destaca por retomar el humor absurdo, alocado y pícaro propio de los primeros cortos de Mickey Mouse entre los años 20 y 30 del siglo pasado. Esto combinado con elementos novedosos como un rediseño completo de los personaje, su actuación en escenarios modernos alrededor del mundo y animación 2D generada por computadora ha hecho que la serie sea nominada a múltiples premios y ganado buena aceptación entre el público, reflejada por sus cinco temporadas y su continuación a partir de 2020 en la plataforma de Disney +, *The wonderful world of Mickey Mouse*, que actualmente cuenta con dos temporadas.

Siguiendo esta mezcla de elementos clásicos y modernos, *Springtime* retrata una historia parodiando una presentación de ballet clásico al estilo de *Fantasia* (1940), retomando elementos del mundo grecorromano para contar un drama mitológico donde Mickey, en el papel de un espíritu de la primavera, pelea contra Pedro el Malo, quien interpreta a un espíritu invernal que atormenta a sus anchas a los habitantes de un bosque, por lo cual no está dispuesto a detenerse y retirarse sólo por que un recién llegado se lo mande. El enfrentamiento entre ambos decidirá si el mundo vuelve a ver una nueva primavera o permanece en el invierno.

En este corto de tres minutos, tanto Mickey como Pedro retoman su carácter arquetípico de niño eterno y adulto tirano respectivamente, sintetizando así ideas sobre el funcionamiento del cosmos, la vida y la conducta entre seres humanos muy complejas que, para abordarlas de forma más universalmente comprensible, adoptan la forma de una historia, específicamente, un mito. Sobra decir que cualquier explicación sobre las ideas implícitas en este corto es incompleta, puesto a que, al ser una narración, se apega mejor a conocimientos de tipo procedimental que a un fenómeno explicado de forma puntual con lenguaje abstracto. Tanto es así, que el el corto no posee diálogos ni efecto de sonido, por lo cual depende por completo de la imagen y la música, es decir, elementos no verbales. Pareciera, a primera vista, que sería más difícil comprender el mensaje e intenciones de personajes que no hablan; no obstante,

esta simplificación lo vuelve más accesible a personas de distintas edades y contextos lingüísticos.

Es muy probable que el hecho de que los escritores hayan decidido otorgar a cada uno de los personajes el papel específico que representan y no otro se deba a que estos como creadores de historias estén conscientes de las situaciones arquetípicas como base de cualquier ficción, especialmente en el género de fantasía. Pero el hecho de que un amplísimo público no familiarizado con estas cuestiones acepte estos roles con toda naturalidad implica que hay algo intrínseco y profundamente humano que se estimula cuando observa estas representaciones en acción. Para Mickey, al representar todo lo bueno que se reconoce de la infancia, sería impensable darle otra presentación de la que tiene en un escenario donde las estaciones tienen vida y combaten entre sí. Por ejemplo, si hubieran decidido retratar a Pedro como un espíritu veraniego desplazado por un Mickey otoñal, el corto probablemente hubiera tenido un sabor muy distinto. El *Puer* es primavera porque es el inicio de algo nuevo y a través de sus actos el mundo vuelve a nacer. En cambio Pedro, siendo su rival eterno desde *Steamboat Willie* (1928) sintetiza en su opuesto aquello que nos parece tanto repulsivo de la adultez como aquello que nos resulta desagradable del invierno: decadente, rígido, *congelado* en el tiempo y sin cambios manifiestos, además de ser el final de un ciclo vital donde parece que todas las cosas van a morir.

Hay otro personaje en este corto que, aunque mucho más sutil, está definitivamente activo y omnipresente. Las estaciones están marcadas por los ritmos de la Madre Naturaleza, quien forma al mismo tiempo el marco donde ocurre toda la acción. Ella es, en primera instancia, la fuente de donde provienen tanto Pedro como Mickey, quien tiene la última palabra sobre quién debe llegar y quién tiene que marcharse al punto en que le da a Mickey un reloj para indicarle a todos que “ya es hora” de un relevo. Durante los tres minutos y medio que dura el corto, la Gran Madre o el sagrado femenino se manifiesta en sus múltiples presentaciones positivas: El paisaje (fuera de la nieve traída por Pedro) no da ninguna señal de peligro, en cambio está lleno de pastos verdes, flores, árboles frondosos y fuentes de agua; los animales son adorables y amigables e incluso cuando se retrata a un depredador, como es el caso de un oso, este es

retratado en una luz más divertida que amenazante. Todos estos elementos ayudan a Mickey a lograr su misión, alineándose con él de la misma forma que lo haría un hada buena en un cuento de hadas, Gea con Zeus o Palas Atenea con múltiples héroes de Grecia antigua. Del mismo modo, una vez que Mickey resulta vencedor, aparece otra manifestación más explícita de la naturaleza en el personaje de Minnie Mouse, con la diferencia de que esta vez no es una figura maternal, sino como una doncella joven a la que él puede acceder como recompensa por su heroísmo, cerrando así el ciclo del *Puer*.



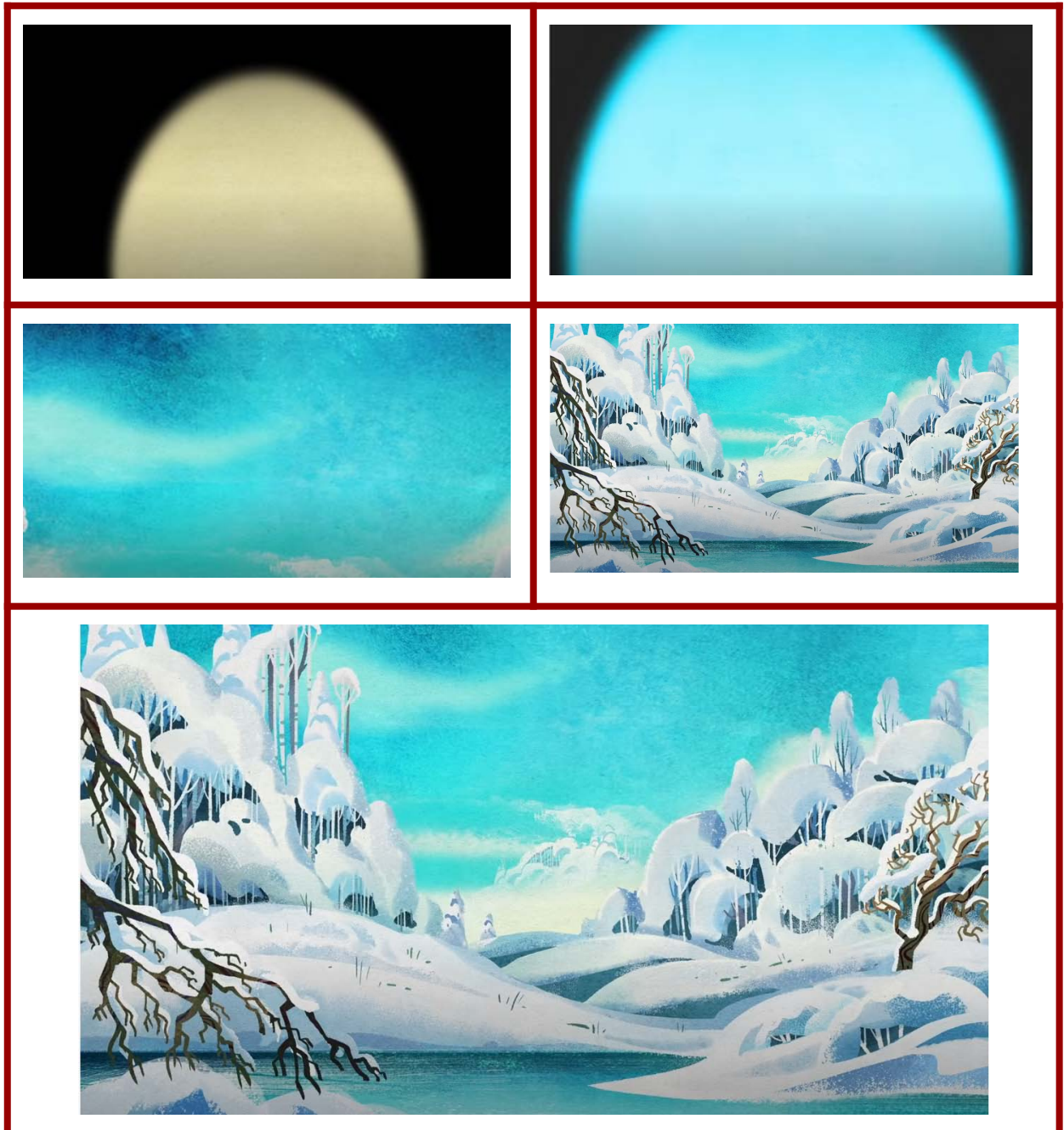
## Análisis



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 0:00** Presentación. A partir del primer cuadro, el corto ya presenta detalles que enfatizan su carácter clásico en cuatro maneras distintas: la primera a través del concepto grecorromano reflejado en las máscaras de Mickey riendo y llorando, referencia típica sobre la costumbre de los griegos de utilizar máscaras para encarnar a los distintos personajes; la segunda a través de la reproducción de recursos que mimetizan tanto al arte teatral como al ballet como son: la luz en el escenario que imita a un reflector, el audio que reproduce el sonido de una orquesta afinando y de nuevo las máscaras. La tercera a partir de referencias a la llamada “edad dorada” de la compañía, es decir cuando Walt Disney vivía, al inspirarse en *Fantasia* de 1940, especialmente el segmento de la Sinfonía No. 6 “Pastoral” de Beethoven, y la cuarta a través de la música, la cual simula el estilo de dicho compositor alemán a través de una pieza original. Las icónicas máscaras teatrales representan los dos géneros mayores desde la antigua Grecia: la tragedia y la comedia. La luz del reflector se abre al fondo, ubicando al público en un espacio teatral y las letras en cursiva sugieren provenir de un tiempo en que las óperas y ballets se escribían a mano. La presentación de las letras “MICKEY MOUSE” es similar a la de sus cortos cinematográficos del siglo pasado, mientras que los detalles técnicos escritos en números romanos y los sellos siguen la misma tradición de las películas

clásicas. Se escucha una orquesta afinar sus instrumentos, luego silencio y tras los breves golpes de la batuta, comienza la función.



**Minuto 0:09** Abre un paisaje invernal en quietud y silencio. Se trata de un lugar sin manifestaciones de vida. Los escritores de Disney saben que desde ciertos contextos el invierno puede tener connotaciones positivas: Navidad, juegos en la nieve, días sin clases (para los estadounidenses), e incluso una belleza implícita que es explotada en otras producciones como *Frozen* (2013). En este corto no

Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

hay nada de eso: sólo hay frío y quietud. Se trata de un lugar vacío, “en blanco”. Este lugar yermo es el primer tema arquetípico, puesto que en él se retratan las condiciones previas para que el potencial del ser se manifieste y actúe con libertad, a semejanza de una página en blanco que es requisito previo para plasmar en ella un escrito o una obra pictórica.

Esto se refleja en múltiples mitologías, donde la creación del mundo comienza a partir de un lugar vacío y oscuro, usualmente un océano, pero también descripciones ambiguas sobre lugares donde la vida no está presente, ya sean terrestres, marítimos o indistintos. Por ejemplo, en el libro del Génesis, el espacio previo a la Creación se describe como *Tohu Vabohu*, el cual se traduce normalmente como “vacío y sin forma”, aunque las formas rabínicas más antiguas se acercan más a un “desolado y deshabitado” (Bitton, 2019). Sea como sea, ambas traducciones hacen referencia a un espacio donde la vida no florece ni puede florecer, por lo que es necesario que ciertos personajes se pongan en acción para hacer del mundo un lugar habitable.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

0:11 Aparece a escena, por detrás de unos árboles, Pedro el Malo deslizándose en una nube, dejando en claro que no se trata de un ser simplemente terrenal. Al no descender desde el cielo, brotar desde la tierra y encontrándose en medio de una acción se da a entender que lleva un tiempo allí. Pedro es un tipo grande, fuerte y malicioso que disfruta de pasear libremente por el mundo pisoteando todo cuanto se encuentre a su paso por el simple placer de hacerlo. En el segundo 0:14 se observa que Pedro se detiene sin dejar de pisotear, la cámara baja y se descubre que ha parado sólo para ensañarse con una familia de pajaritos desprovistos de refugio. Descargar su poder sobre aquellos que no pueden defenderse es una de las características típicas del tirano .



Minuto 0:21 Pedro deja a los pajaritos y continúa deslizándose libremente mientras pasa entre dos árboles dibujados a semejanza de ancianos tristes, cansados y cargados de dolores que no han hecho más que acumularse con el paso del tiempo. Tanto el dolor como la rigidez son síntomas relacionados al frío extremo, que el blanco de la nieve sirve a los ilustradores para aludir a las canas..

La interpretación de este fotograma es que, mientras Pedro ha dominado la escena, el mundo se ha vuelto tieso, viejo, estéril y a un paso de la muerte.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 0:24** Los siguientes dos segundos son probablemente los que condensan mayor cantidad de información. Un movimiento de cuerdas acelerado e *in crescendo* acompaña a la cámara mientras nos obliga a volver atrás y ver cómo de un salto, prácticamente brotando de la tierra, aparece Mickey Mouse como espíritu de la primavera. Se le observa tocando una flauta de Pan, instrumento de madera relacionado con la naturaleza en contraste con Pedro, quien viene acompañado con música de metales.





Aquí a Mickey se le está relacionando con dos Panes: El primero es el Pan griego; dios de los bosques, de las brisas matutinas, así como la fertilidad y sexualidad masculinas. *Pan* significa “todo” y se le llamó así porque de pequeño hacía reír a los dioses del Olimpo, por lo cual lo llamaron “Diversión de todos”. Pan forma parte de la corte de Dionisos (Del dios se origina la palabra “pánico”, fenómeno que forma parte del éxtasis dionisiaco relacionado con la locura), lo cual lo liga con las fuerzas de la transformación creadora con su desafío al orden establecido que gravitan alrededor del *Puer Aeternus*. Por otro lado, el atuendo de Mickey está basado notoriamente en Peter Pan: El color verde, su sombrero puntiagudo con una pluma, los bordes en forma de hojas, los zapatos y la misma flauta hacen clara referencia al niño que nunca creció. Al igual que Peter Pan con el Capitán Garfio, la tarea de Mickey en este corto será combatir a su propio adulto tirano que se resiste al paso del tiempo.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 0:25** Detrás de Mickey surge un resplandor cálido y brillante indistinto de la luz solar. Interpretado simbólicamente, la llegada del niño héroe se asocia con el amanecer porque ambos fenómenos representan nuevos inicios. Por otro lado, la música de la flauta también juega un rol fundamental. A diferencia de los metales que acompañan a Pedro en forma de música extradiegética, la flauta de Mickey es diegética, es decir, está presente en el mundo de los personajes y forma parte de la realidad de los mismos, además, se trata de un instrumento de madera (es decir, de materiales más naturales). El hecho de que Mickey sopla una flauta implica una actividad artística a partir de su respiración, es decir, acto creativo por medio de una acción vital. A continuación se explicará por medio de ejemplos la importancia de este hecho:

La relación que se hace entre deidades solares, dioses niños/juveniles, alientos creadores y figuras heroicas es un motivo muy común en distintas culturas a lo largo de la historia y suelen ser representadas por los personajes de mayor importancia. Por ejemplo, en el panteón egipcio no había deidad superior a Ra, el dios sol. Ra fue el primer dios creador, quien surgió de las profundidades de Nun, el océano primigenio. Ra estornudó y de su nariz salió Shu, dios del aire seco, después escupió y salió Tefnut, diosa del aire húmedo. A partir de allí mandó a sus hijos por el mundo e invocó por medio de la palabra a los elementos primarios de la existencia a nacer (Wilkinson, 2009, pág. 235). Ra



también era identificado con Horus, el hijo de Osiris, siendo éste el primer rey de Egipto y quien a pesar de su sabiduría fue traicionado por su corrupto hermano Set. Horus, tras una serie de dificultades, regresa a su reino, consigue vengar a su padre, vencer a su tío y convertirse en el legítimo rey de los dioses<sup>21</sup>. A Horus se le solía representar con un halcón, pero también era frecuente representarlo como un niño (Wilkinson, 2009, p. 241). Esto se debe a que en el mismo personaje se retrata al hijo divino, al revolucionario y al principio que debía de regir sobre todos los demás; el niño, el héroe y el rey sol en un solo ser (Peterson, 2020, p. 253, 256 y 328) .

	
<p>Figurín que representa a Horus niño, aproximadamente del 350 AC. Fundación Calouste Gulbenkian.</p>	<p>En esta estela se vuelve a representar a Horus como niño. Se le observa pisando a los cocodrilos mientras sostiene con sus manos a leones, serpientes y demás criaturas peligrosas para representar su triunfo sobre las fuerzas maléficas. Museo del Vaticano</p>

<sup>21</sup> Mucho se ha comentado sobre cómo *Hamlet* sirvió de base para escribir el guión de *El Rey León*. No obstante, este mito egipcio de más de tres mil años de antigüedad guarda paralelismos aún más cercanos, empezando por el final donde el héroe triunfa para lograr su lugar como legítimo rey en lugar de morir trágicamente. No existen fuentes que señalen algún conocimiento de los guionistas sobre esta historia.

Un patrón similar es reconocible en el relato mexicana de Huitzilopochtli, a quien el doctor Leonardo López Luján (2021) relaciona tanto con el sol ascendente como con el tlatoani que nace después de su elección como gobernante. Huitzilopochtli es hijo de la Tierra, Coatlicue, y aparece como una figura protectora contra su hermana Coyolxaiuhqui y las 400 estrellas, quien a pesar de ser un personaje femenino no deja de ser guardián del *status quo*, pues pretende matar a su madre para librarse de una supuesta deshonra<sup>22</sup>. Debe recordarse que Huitzilopochtli realizó su primera hazaña como un recién nacido, pese a lo cual ya era un guerrero totalmente formado y armado. Un detalle rescatado por León-Portilla (2008) en su traducción del Códice Florentino llama particularmente la atención, pues menciona que apenas habiendo nacido:

“Pintó su rostro  
con franjas diagonales,  
con el color llamado “pintura de niño”.  
Sobre su cabeza de plumas finas,  
Se puso sus orejeras.” (Libro III, Capítulo I)



<sup>22</sup> Esto está mezclado con otros atributos propios de figuras devoradoras femeninas, pues así como Marduk en Mesopotamia despedaza a Tiamat para crear el mundo y Quetzalcóatl con Tezcatlipoca despedazan a Tlaltecuhli para hacer lo mismo, Huitzilopochtli despedaza a su hermana en orden de proteger a su madre, imagen positiva de la feminidad, para mantener el mundo habitable.

Huitzilopochtli derrota a su hermana y se convierte en la deidad principal de los mexicas, aquella que sirve de ejemplo para el guerrero y el tlatoani, en otras palabras, el principio rector bajo el que construyeron su civilización. Este principio se renueva con cada amanecer y para que no se perdiera los mexicas resolvieron alimentarlo a través de la representación ritual del sacrificio. De esta manera, el protagonista del drama cósmico tiene que ser siempre nuevo como un niño, valiente y heroico como un guerrero y llevar la luz como un sol.

Volviendo al fotograma de Disney, se aprecia cómo se hace la luz al mismo tiempo que se manifiesta el espíritu en la forma del propio Mickey como en el aliento que pasa a través de su flauta. Esto también tiene relación con el libro del Génesis, pues en hebreo antiguo la palabra para “espíritu” es *Ruach*, la cual también significa “viento”, “aire” o “aliento”. Esto es porque para la antigua cultura israelita, el principal distintivo entre los seres vivos y los no vivos era que los primeros respiran. Además, una de las manifestaciones más sofisticadas del aire que entra por los pulmones es que al salir puede tomar forma de palabra, lo cual implica un acto creativo (Collins y Mackie, 2017). De esta manera, no es una coincidencia que las primeras palabras del Espíritu de Elohim o *Ruach Hakodesh* sean: “Hágase la luz”. Mickey replica este acto creativo, sólo que en lugar de hacerlo con palabras lo hace con música.

La relación entre el espíritu/aliento con la palabra creadora se replica en el Evangelio de San Juan a través del *Logos* griego, que el Nuevo Testamento identifica con Cristo, niño divino al ser tanto el Hijo del Hombre como Hijo de Dios:

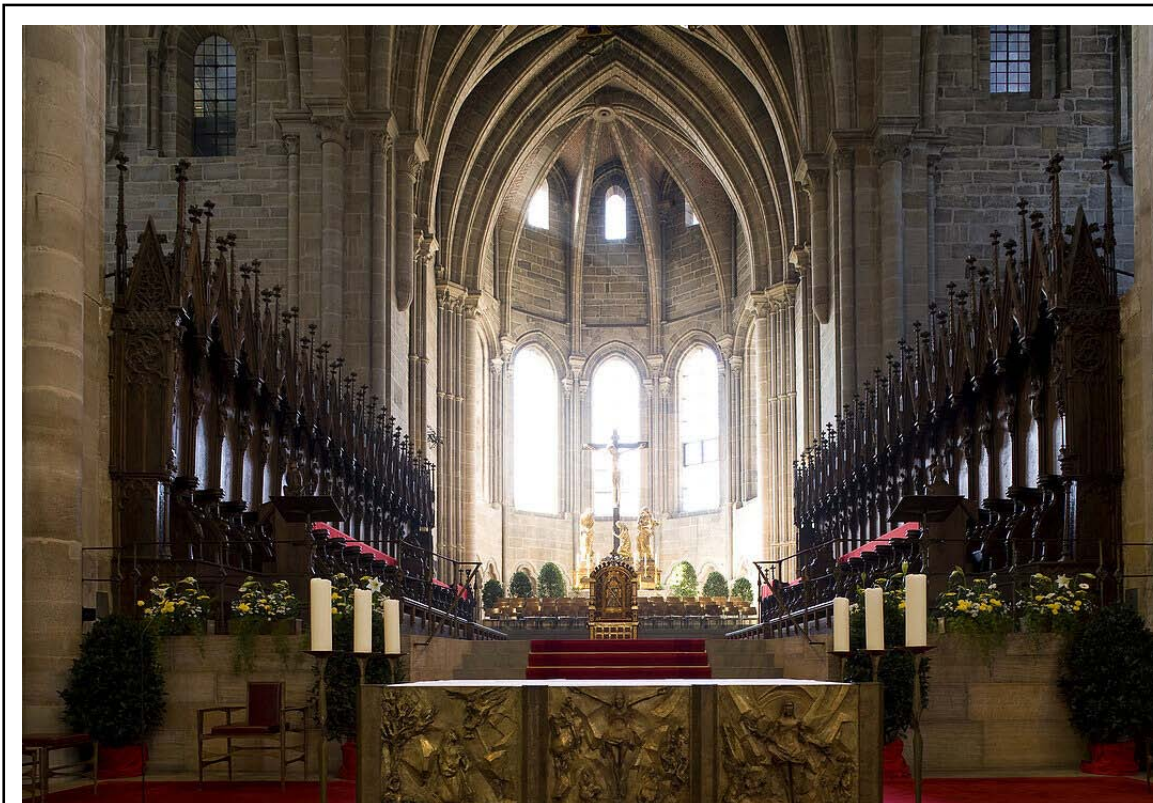
En el principio era la Palabra,  
y la Palabra estaba ante Dios,  
y la Palabra era Dios.  
Ella estaba ante Dios en el Principio.

Por Ella se hizo todo  
y nada llegó a ser sin Ella.  
Lo que fue hecho, tenía vida en ella,  
y para los hombres la vida era luz.  
La luz brilla en las tinieblas,

y las tinieblas no la recibieron. (Juan 1:1-5)

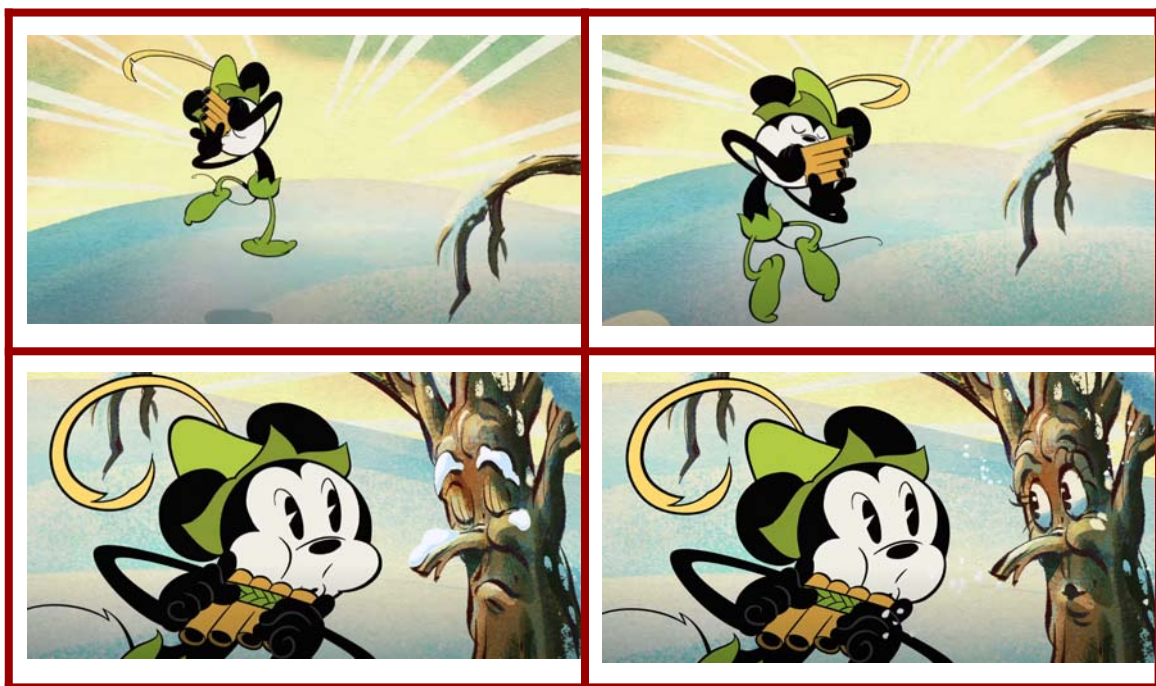
Por otro lado, cabe mencionar que antes de la reforma protestante y la contrarreforma católica, se mandaban a construir las iglesias con la puerta hacia el occidente, de modo que el altar mayor fuera iluminado desde atrás justo al amanecer (Hoy todavía es recomendable, aunque no obligatorio). Esto se debe a la relación que se hace del triunfo de Cristo con el amanecer de un nuevo mundo. Vittorino Girardi Sthelin, Obispo de Tilarán Liberia (2014), explica:

Se acostumbra construir las iglesias con el ábside y el presbiterio, es decir, con la parte en que se encuentra el altar, mirando a oriente, y entonces con la puerta que se abre a occidente u oeste. No cabe duda, es una tradición muy atinada ya que con ella se quiere recordar que los cristianos miramos a oriente, pues al oriente surge el sol que nos recuerda a Cristo, Sol que nos ilumina y nos da vida.



Altar mayor de la catedral de Bamberg, Alemania. Finalizada en el siglo XIII, es un ejemplo de la iconografía cristiana medieval, la cual utiliza la luz del amanecer como señal para la llegada de Cristo y su triunfo sobre las tinieblas.

Volviendo a la primera imagen donde se muestra a Mickey tocando su flauta detrás de un haz de luz, es factible identificar la composición de estos elementos con los mismos símbolos a través de los cuales las culturas tradicionales han relacionado figura infantil, la heroica y la luz solar con su similitud de significados. De esta manera, los realizadores del corto no sólo enfatizan a Mickey como protagonista, sino que le atribuyen un carácter sagrado cuyas acciones heroicas serán el centro por el cual el cosmos se verá regenerado en un espacio habitable, bello y próspero.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 0:38** Mickey entra bailando a escena y con el sonido de su flauta comienza a transformar las cosas a su alrededor. De un soplo despierta a un árbol, quien no se despierta lentamente, sino de golpe, como por acto de magia, sorprendido por la novedad. Nótese que, a pesar de conservar las arrugas de los árboles del cuadro anterior, las mejillas redondas, las pestañas largas y brillo en sus ojos le dan una apariencia rejuvenecida.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 0:39** Se ha mencionado cómo tanto Ra como Elohim llaman a través de la palabra a los elementos de la existencia a nacer, también cómo tanto la palabra oral como la música de flauta son actos creativos que se manifiestan a través del aliento. Esta relación entre el aliento y la creación se repite durante todo el capítulo 1 del Génesis, pues la aparición de los astros, las plantas, los animales, etcétera, siempre es precedida por un “Dijo Dios:...”. En este fotograma Mickey realiza una acción similar, pues a cada toque de su flauta surgen nuevas formas de vida donde antes sólo había espacio muerto. También es notorio que de su música sólo surgen cosas bellas: No hay serpientes o arañas venenosas, depredadores hambrientos o enfermedades infecciosas (Las cuales son más propensas a aparecer en climas cálidos). A partir de aquí se empieza a identificar con mayor claridad el carácter propio del arquetipo del héroe que acompaña al arquetipo infantil pues en ambos se observa la tendencia a invocar por medio de sus acciones sólo el aspecto positivo de la naturaleza para convertir al mundo que los rodea, en primer lugar, como un sitio el cual es deseable habitar y cultivar, relegando en segundo lugar su aspecto temible. Volviendo al texto bíblico, esta es la razón por la cual el espíritu de Dios invoca sus creaciones y, al final de cada día, las observa y descubre que son buenas (Gen: 1:3, 10, 12, 18, 21, 25 y 31).



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 0:43** De manera menos obvia pero evidente, la flauta invoca formas de vida más sofisticadas conforme se abre paso,. Después de aparecer con el rayo de luz y hacer brotar del suelo a las flores, los siguientes seres que entran a escena son conejitos de madriguera. Siguiendo con el libro del Génesis, cabe mencionar cómo *Springtime* replica el orden de aparición de los elementos de la existencia: apareciendo la luz el primer día, las plantas y hortalizas el día tercero mientras los animales surgen en el sexto de esta manera: “Dijo Dios: «Produzca la tierra animales vivientes de diferentes especies, animales de campo, reptiles y animales salvajes» Y así fue.” (Gen 1:24)



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

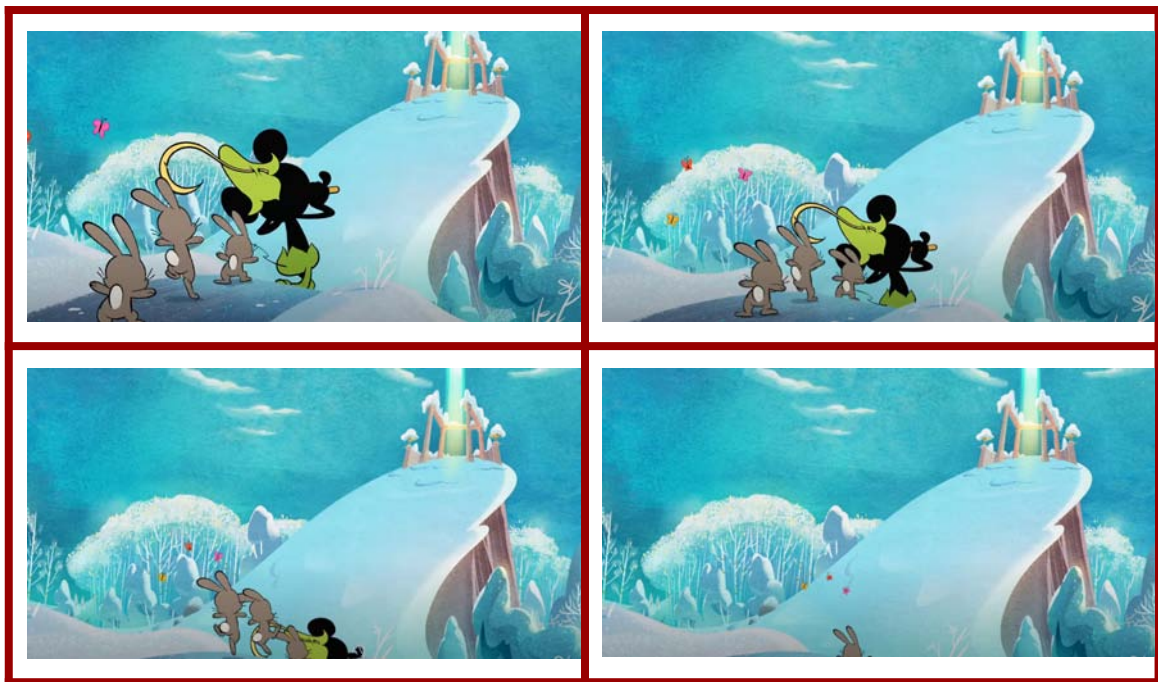
**Minuto 0:45** El carácter infantil de Mickey, las referencias primaverales más su creatividad manifiesta al tocar su flauta lo convierte en un ser de vida. A su paso, el mundo y sus habitantes vuelven a mostrar vitalidad. Mickey irradia un tipo de energía tan contagiosa que invita a todos los animales a seguirle los pasos. Un dios, como representación de patrones de conducta trascendentales, es un ejemplo para los seres humanos sobre formas muy específicas de ser: En el capítulo anterior mencioné cómo el enfrentamiento del niño a las estructuras tiránicas del Gran Padre, así como su exploración e invocación a la Gran Madre en su aspecto benéfico son retratadas bajo una luz heroica. Por esta razón, esta figura arquetípica que representa tanto los nuevos comienzos como las acciones valientes es un ejemplo de cómo las culturas tradicionales identifican al individuo ideal; es decir, aquel cuyas acciones creativas mejoran el mundo y hacen brotar todo su potencial positivo. De ahí que en los rituales de todo el mundo se imite a las deidades a través de representaciones dramáticas y los gobernantes terrenales, como líderes de sus pueblos, se esfuercen por imitar a una deidad:

Por ejemplo, el faraón justificaba su poder asumiendo como encarnación de Ra y Horus, es decir, los espíritus de creación y transformación positiva. Ese poder estaba condensado en el principio de *ma'at*, que quiere decir “palabra verdadera” (Eliade, 1978, citado por Peterson, 2020, pág. 249). De la misma manera, en Babilonia el ideal de monarca estaba definido por la imitación a



Marduk, quien incluso representaba su lucha con Tiamat, madre terrible del dios, por la creación del mundo en cada festividad de año nuevo, pasando por un humillante ritual en cual el rey pedía perdón por todas las ocasiones en las que no había actuado a semejanza del Marduk (Eliade, 1978, citado por Peterson, 2020, p. 243-246). Del mismo modo, en la Europa medieval todo monarca estaba obligado a someter su autoridad a Cristo, al igual que todos sus súbditos, siendo que en el lenguaje bíblico, seguir e imitar a Dios son términos prácticamente inseparables. La metáfora religiosa de seguir los pasos de un dios como ideal moralmente deseable se mantiene constante a lo largo de toda la Biblia y sigue presente en nuestra cultura en expresiones como seguir un camino “recto” contra otro “torcido” o “desviado” (Collins y Mackie, 2018, 1m 7s). Esto quiere decir que al acompañar a Mickey, los animales están siguiendo a un dios de vida y belleza, acción indistinta de encaminarse a un estado paradisíaco.

En este sentido, la alegre compañía que sigue los pasos de Mickey es interpretada como un grupo de mortales siguiendo a un dios, es decir, un ser supremo cuyas acciones son dignas de reconocer e imitar.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 0:47** Este cuadro presenta una iconografía importante. Mickey los encamina a un monte en cuya cima hay una construcción antigua que nos sitúa en un contexto grecorromano. Jung (1970) ya había escrito cómo las expresiones de lo femenino primordial (En este caso, representado por el jardín) se proyectaban en la imaginación de un hombre con formas que remiten a lo remoto o tradicional, pues en ello la psique identifica su origen: “El ánimo es conservadora y retiene en forma exasperante las características de lo humano más antiguo. Gusta por ello de aparecer con vestiduras históricas, con especial predilección (En un occidental<sup>23</sup>) por Grecia y Roma” (Pos. 701). Se trata de un sitio elevado, destacado por encima de todo el paisaje que además está rematado por una luz proveniente del cielo.

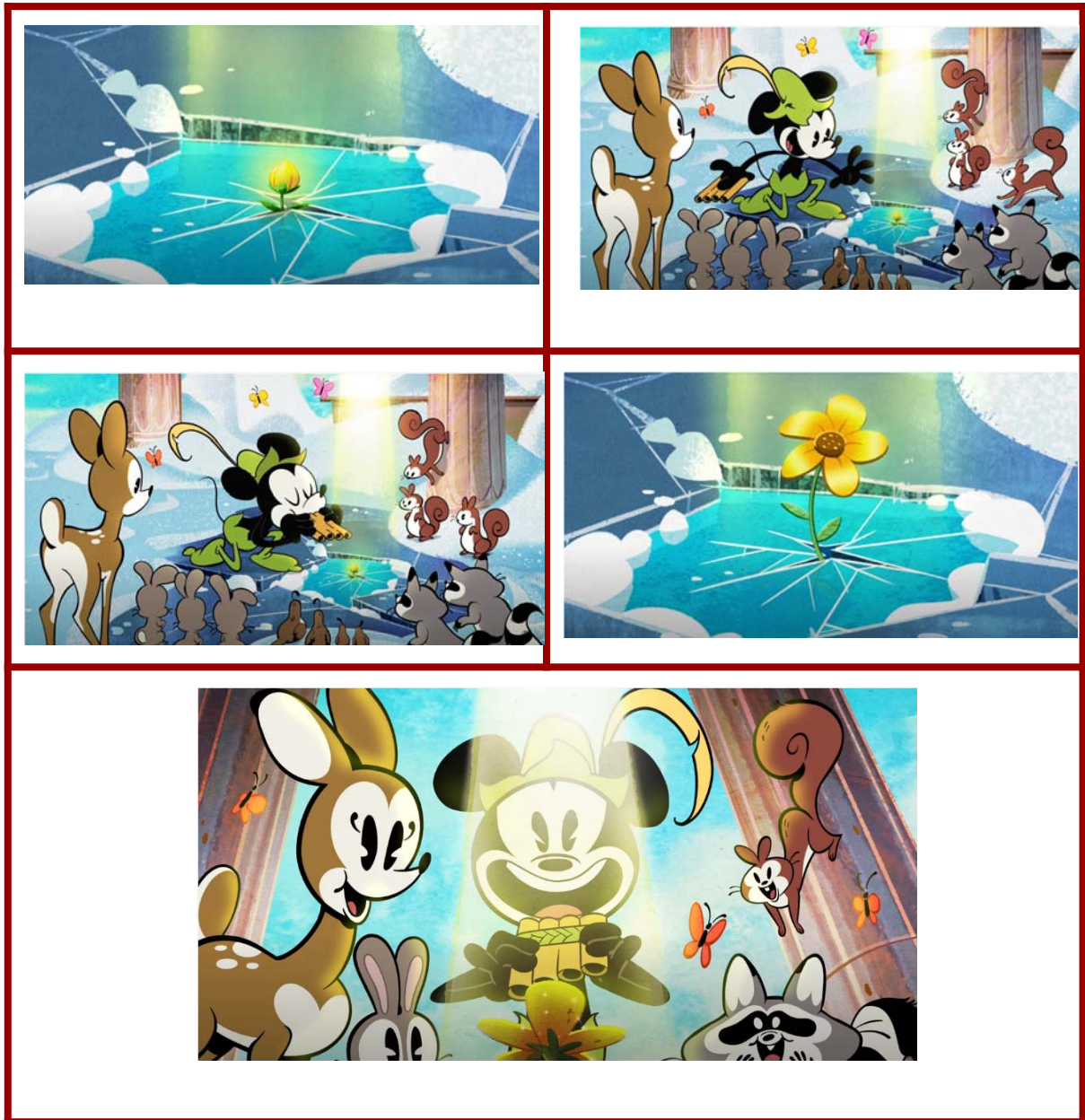
Los atributos sagrados que las culturas tradicionales dan a las montañas y la relación de estas con la divinidad están documentados en todo el mundo. Por ejemplo: Existe evidencia entre los pueblos andinos de veneración a las montañas siglos antes de la llegada de los incas (Leoni, 2000), siendo para éstos últimos los lugares en los que la Pachamama, es decir la tierra, se encontraba más cerca de Inti, dios sol y deidad principal de aquel pueblo. En Egipto, las icónicas pirámides, desde Saqqara, pasando por las de Giza hasta los monumentos menores del Imperio Medio fueron construídos para simular montañas o escalinatas por la cual el alma del faraón ascendería hacia el sol (Textos de las Pirámides, Declaración 600), representado en ocasiones por la punta cubierta de oro. Mientras tanto, en Occidente estamos familiarizados con el monte Olimpo, donde Zeus gobernaba a dioses y mortales. Asimismo, en la Biblia YHWH le dicta los mandamientos a Moisés desde el monte Sinaí mientras que un par de siglos después el Templo de Jerusalén se construyó sobre el monte Sión, lugar hacia donde descendía Dios y se cerraba la brecha entre lo terrenal y lo divino. Este templo solía reproducir simbólicamente la creación original del Edén (Collins y Mackie, 2019, 0m 00s- 2m 15s), lo cual remite a Eliade cuando afirma que el objetivo del ritual es reproducir el tiempo mítico.

En otras palabras, Mickey está llevando a los animales a un templo, un lugar sagrado por encima de todos los demás donde lo divino y lo terrenal hacen

---

<sup>23</sup> Nota del tesista.

contacto. Siendo él un espíritu benévolo al que vale la pena seguir bajo una promesa paradisiaca representada en un jardín (Pues en el corto hay muestras tanto de civilización como de naturaleza), el marco mítico de la narración termina por asentarse.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020  
Minuto 0:53-0:59 A partir de este momento comienza a volverse más explícito el tema del encuentro con lo femenino y la unión creadora que de ello desemboca. El cuadro pasa al centro del templo, donde se observa que la luz celestial se concentra en una modesta flor. El hecho de que una forma de vida tan delicada haya sido capaz de brotar desde el duro hielo, la luz que baja del cielo más el

halo de luz que la rodea da la impresión de que allí se está manifestando un fenómeno de los más extraordinario, por lo tanto, la flor queda impregnada de un aura sagrada.

En nuestra cultura la flor es un ícono por excelencia de la feminidad, por lo cual su interacción con Mickey resulta en la creación de algo nuevo. Este es el *syzygias* del cual se hablaba en el capítulo anterior: No se trata de una escena que retrata la demanda de satisfacción sexual tal como la describiría el psicoanálisis, sino la introducción en un espectro amplio de símbolos en donde dos elementos distintos se unen. El espíritu masculino que representa Mickey y su aliento musical se une con lo terrenal femenino de la flor. El resultado: La flor crece un poco y abre sus pétalos. Mickey y todos miran fascinados, como si estuviesen en la presencia de un milagro.

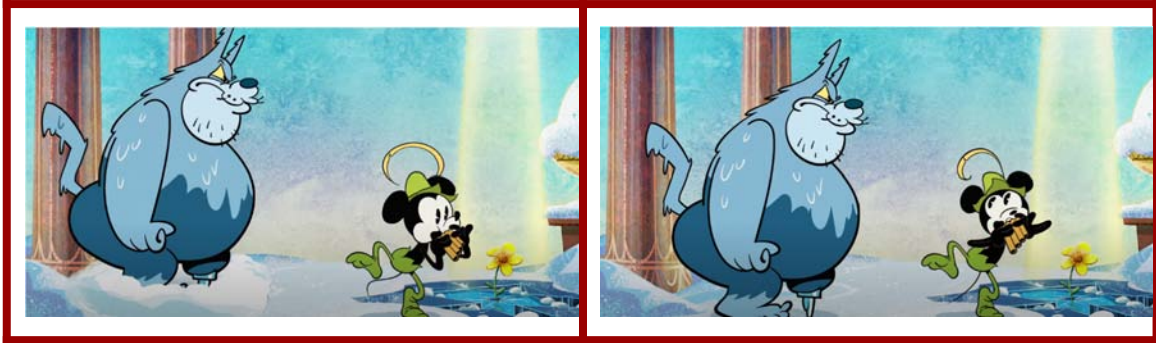




Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:02** Este cambio trascendental no pasa inadvertido. Pedro, quien se encontraba muy entretenido congelando a una pequeña ardilla, al principio no presta atención a la llegada de Mickey ni a sus juegos con los animales. No obstante, apenas la flor se abre, este percibe que algo cambió. Desde la perspectiva del tirano, el cambio es algo que primero se desestima, pues aquel está muy confiado en la superioridad de sus fuerzas como para considerarlo una amenaza. Sólo una vez que éste empieza a ganar terreno, el tirano lo recibe con resentimiento, pues su sola existencia representa un desafío al orden impuesto por él mismo. El nacimiento de la flor se convierte en un símbolo de que un cambio importante acaba de ocurrir sin su permiso gracias a la acción de un ser libre.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:04** Pedro voltea y descubre a Mickey bailando y dando giros despreocupadamente mientras disfruta su labor. Ya se ha explicado cómo el dominio del Gran Padre implica a aquellas instituciones o actitudes que demandan, ante todo, respeto. Esto es en buena parte porque las estructuras del mundo adulto están hechas para resistir dificultades e imprevistos que de otra manera podrían significar la destrucción de los individuos o incluso de la sociedad entera. Teniendo en mente una apuesta tan alta, la severidad del Gran Padre descubre una amenaza en el bullicio constante, los impulsos infantiles, juegos y bromas que invitan a no tomarse las cosas tan en serio, es decir, no tolera las chiquilladas.

El Gran Padre representa el esfuerzo de todos aquellos que estuvieron antes de nosotros y que han construido, para bien y para mal, las estructuras dominantes de la cultura. La principal debilidad del Gran Padre es que todo su esfuerzo y mérito pertenece al reino del pasado, por lo cual el eterno retorno de lo nuevo e infantil demanda retos para los cuales no estaba preparado. El niño divino cuestiona así la validez de lo establecido y demanda reconfiguración.



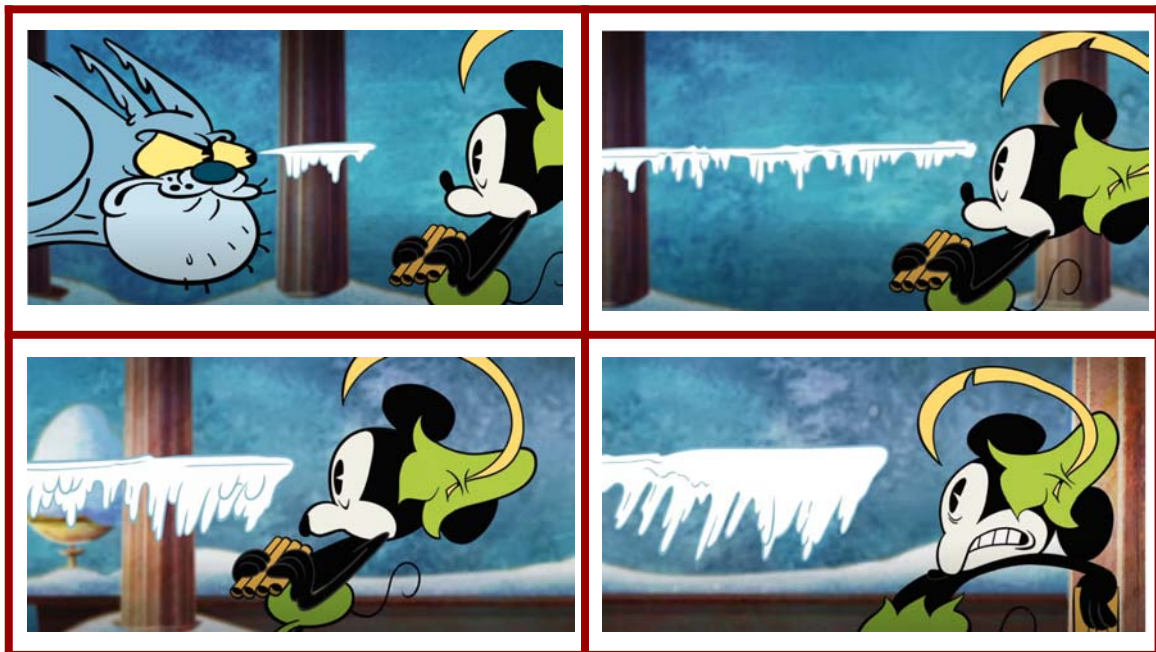
En la vida de un niño, los padres suelen ser la primera representación de una figura de autoridad, figura que para mantenerse demanda respeto y obediencia. Resulta muy difícil o a veces imposible evocar de manera explícita todas aquellas ideas que legitiman esa autoridad, por lo cual no es raro que si esta se encuentra con actitudes que cuestionan su lugar se evoque a la autoridad en sí misma para acallarlas. En esta tira cómica se observa cómo Mafalda, al adoptar la conducta típica de una niña enrabietada y con una espectacular dosis de ingenio, termina cuestionando el mismo *status quo* que justifica la jerarquía de padres e hijos, dejando a su madre en una posición inesperada y comprometedora.

Si el Gran Padre decide tomar una actitud positiva, esto se refleja generalmente en la figura del mentor, cuyo rol es proporcionar guía y ayuda al individuo para desarrollarse, entendiendo que si él ha acumulado la experiencia, para los jóvenes está reservada la acción. Si, en cambio, decide tomar una actitud negativa y mantener sus estructuras tiránicas, todo acto espontáneo y libre del individuo será visto con malos ojos, por lo cual no se la pensará dos veces para aplastarlo en favor de extender su dominio más allá de lo que le corresponde:

“El Gran Padre como tirano destruye lo que él fue en otro tiempo y erosiona aquello de lo que todavía depende. El tirano es la fuerza de todo lo que ha sido, incluyendo aquello que en otro tiempo fue bueno, en contra de todo lo que podría ser. Este es el aspecto del Gran Padre que motiva la rebeldía adolescente y da origen a los relatos ideológicos que atribuyen a la sociedad todo lo que produce lo negativo en el hombre.” (Peterson, 2020, p. 387)

Es importante recordar que Pedro, al igual que Mickey, es una estación del año cuya función es vital para completar el ciclo cosmogónico, por lo cual ni su presencia ni sus poderes, por más destructivos que sean, son malos *per se*. Lo que convierte a Pedro en un personaje malvado y tiránico es su actitud enamorada de su propia fuerza, la cual decide imponer más allá de lo que le corresponde naturalmente, aniquilando a otros en el proceso:

También vale la pena mencionar que este es el primer encuentro directo entre los personajes y primera vez que se observan ambos en el mismo cuadro. El plano completo permite presentar al público el contraste entre tamaños y carácter, así como la relación que va a definir el resto del corto. La ubicación de ambos a cada lado de la pantalla enfatiza el conflicto adulto vs niño. Pedro tiene de su lado el tamaño, la fuerza y la determinación de hacer cumplir su voluntad sobre cualquier otra mientras Mickey, quien en su ingenuidad lo mira desconcertado, compensa su pequeñez y su falta de malicia con la flor, obra de su canto, y la luz proveniente de las alturas. Esta composición causa una sensación de equilibrio entre las fuerzas contendientes, al mismo tiempo que se señala cómo Mickey, pese a su apariencia menos impresionante, tiene a la divinidad de su lado y está destinado a triunfar.







Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:09** La primera interacción de Pedro con Mickey es una mirada severa y (literalmente) fría, un gesto de amenaza que toma a Mickey desprevenido y lo hace retroceder. Esta demostración de poder pretende “poner a ese sujeto molesto en su lugar”, pues nada disgusta más a un tirano que un individuo que actúe por iniciativa propia y a sus expensas. La respuesta clásica del tirano a este tipo de comportamientos es disuadirlos mediante el terror.

No obstante, pasada su impresión inicial, Mickey toca una nota en tono humorístico y el hielo se derrite al instante. Es muy significativo cómo un pequeño soplo de la deidad, con todo el significado creador que ello implica y aún así la acción más sencilla del niño heroico frente a la intimidación, puede llegar a exponer la fragilidad inherente del poder tiránico.

Todo sistema despótico, grande o pequeño, es creación de los seres humanos y como tal nunca va a estar exento de errores y vulnerabilidades. Así como lo indica el nombre, los sistemas totalitarios pretenden encerrar dentro de ellos mismos la totalidad de la información y procedimientos válidos, cerrando la puerta a cualquier anomalía por considerarla indeseable. Esto no es exclusivo de una época o una sociedad, pues la aparición de anomalías es primordialmente un generador de ansiedad; esta actitud es detectable desde las ratas y ha sentado una de las bases conductuales de los *homo sapiens* para protegerse de lo potencialmente peligroso (Le Doux, 1992, citado por Peterson, 2020, p.126). Es por ello que los seres humanos de antes y ahora identifican implícitamente la novedad en primer lugar como una amenaza y en segundo lugar como objeto de curiosidad. Se trata de raíces psicológicas que explican el conservadurismo extremo como mecanismo de adaptación que aspira a mantener la estabilidad emotiva de los seres humanos a través del apego a lo conocido y la eliminación

de cualquier elemento foráneo (Peterson, 2020, pág. 606). Evidentemente, la situación existencial que propicia la aparición de anomalías es mucho mayor que cualquier intento humano de anularlas, lo cual se convierte en el talón de Aquiles de todo sistema apoyado en la tiranía y no es raro que estas comiencen a tambalearse desde los frentes más inesperados.

El niño y el héroe son personificaciones de los patrones de acción que el *homo sapiens* ha identificado como útiles para asimilar la novedad en sus posibilidades positivas, revitalizando el mundo habitable e incluso mejorándolo a partir de una actitud valiente que permite explorar lo desconocido, reconocer los errores del pasado, enfrentarlos y crear activamente. El soplo de Mickey Mouse es una demostración sencilla pero poderosa de que Pedro, pese a su fortaleza, no es invencible y como cualquier sistema que se resista a la novedad, tiene los días contados.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:17** Tras dar un paso al frente, Mickey le muestra su reloj a Pedro indicando que “ya es hora”, a lo cual Pedro reacciona con repulsión. Este es un retrato arquetípico del conflicto de las generaciones, pues cada generación mayor está destinada a ser reemplazada por otra más joven que manejará el mundo de manera distinta. Para el joven, el paso del tiempo es una promesa, pero para el viejo es una amenaza. El niño representa las cosas que aún están por cumplirse, pues en su vida casi todo es potencial (Siendo algunas de las

instituciones más importantes de una sociedad, como la escuela, mecanismos para encauzar ese potencial en una dirección positiva); el tiempo para el niño significa crecimiento, es decir, ganar fuerza y capacidad cada vez mayores. En cambio, para el adulto representa una enorme cantidad de potencial sacrificado en nombre de construir algo concreto: El tiempo perdido es irrecuperable y la vejez garantía de que las dificultades aumentarán día con día, siendo el destino final la muerte. Bajo esta perspectiva, no es de extrañar el disgusto, incluso el horror, que representa para el mayor encontrar a alguien más joven que le dice “tu tiempo se acabó”.

Mickey vuelve a tomar el motivo que lo liga con Peter Pan, pues tanto en la película de Disney como en la novela de Barrie el paso del tiempo y el conflicto entre generaciones es tema central: Al decidir quedarse niño para siempre, Peter Pan se alinea con las fuerzas del juego y la imaginación. Para él su vitalidad depende de encontrar novedad y cada día debe resultar en una nueva aventura. Si Peter está quieto o ausente, Nunca Jamás (Es decir, su mundo) se convierte en un lugar bastante estático, por lo que de él depende su magia:

“Al darse cuenta de que Peter Pan había emprendido el regreso, el País de Nunca Jamás se llenó de vida. En su ausencia, la isla suele estar tranquila. Las hadas se despiertan una hora tarde, los animales se ocupan de sus crías, los pieles rojas se atiborran durante seis días y seis noches y, cuando los niños perdidos se encuentran con los piratas, se limitan a hacerse gestos como ponerse el dedo gordo en la nariz. Pero al llegar Peter, que odia el letargo, todos vuelven a ponerse en marcha; en este momento, cualquiera que apoye una oreja en el suelo podrá escuchar el bullicio de la isla en plena actividad”. (Barrie, 2006, pág. 67)

Con todo, a diferencia de Mickey en este corto, Peter Pan también representa una sombra infantil, pues al elegir permanecer joven también resiste el paso del tiempo, renunciando a la madurez por identificarla con el fin de la diversión e impidiendo que vea a Wendy, su equivalente femenino, como algo diferente de una madre.

Pese a todo, la apuesta por Peter Pan sigue siendo mejor a la del Capitán Garfio, pues si para Peter la siguiente etapa vital representa el fin de la diversión, para el pirata representa la aniquilación absoluta. El cocodrilo que le da caza sirve como una excelente metáfora del terror existencial que el tiempo representa en un adulto, pues ya se comió un pedazo de éste y no parará hasta comérselo entero: Ni el personaje más sanguinario puede escapar de este destino. Los atributos del pirata como un ser malvado y tiránico alcanzan a Pedro desde *Steamboat Willie* (1928), donde aparece ya como el enemigo de Mickey en el papel del capitán de un barco con su icónica pata de palo, y lo vuelven a encontrar en *Springtime* con su aversión apenas aparece el reloj.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:19** Mickey remata su mensaje mandándolo a dormir con la misma dulzura con la que se dirigiría a un niño pequeño. Los autores reproducen así un movimiento satírico donde los roles de autoridad se invierten, pues ahora es Mickey quien está al mando y le dice a Pedro qué es lo que debe hacer. Tanto el reloj como el mandato implican un cambio de guardia donde el adulto es reemplazado por el niño en el manejo del mundo. Pedro se resiste a ceder su lugar a este chiquillo impertinente, quien de la noche a la mañana, actúa con la potestad que antes era exclusiva de él.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

Minuto 1:22 Mickey sopla de nuevo su flauta, le impone un nuevo atuendo (Algo que, rebuscadamente, es relacionable al rechazo por parte de los mayores a las modas juveniles) y lo obliga a adoptar una posición de *arabesque* que lo deja completamente en ridículo. Mark Ledbetter (Citado por Downing, 2007) ya había mencionado cómo una de las primeras expresiones de rebeldía de un hijo contra su padre adopta la forma de actitudes sarcásticas e irreverentes, pues para descubrir su propia personalidad primero aprenden a distinguir el rol paterno como apariencia y debilidad, es decir, algo de lo que no desean formar parte. El rol masculino tradicional se desafía así mediante la caricatura y el absurdo.

Un ejemplo es el cuento del Traje Nuevo del Emperador, en el cual el soberano se pasea desnudo frente a sus súbditos mientras todos se esfuerzan por mantener las apariencias hasta que un niño se anima a decir la verdad y las instituciones adultas, con su supuesta autoridad, quedan expuestas en su estupidez (Pág. 71). Por este motivo, para los seres e instituciones que exigen reverencia: ya sea el gobernante en turno, la iglesia, la policía, las leyes, la moral pública, la corrección política, etc; la burla y el ridículo son percibidos como provocaciones especialmente odiosas. Un chiste siempre existe bajo la premisa de que aquello que se aborda puede observarse desde una postura más relajada y por lo tanto no ser tomado en serio. Esto provoca que en los sistemas tiránicos haya poco o ningún lugar para el humor:

“Peter era un niño tan pequeño que resulta sorprendente el odio que le tenía aquel hombre. Es cierto que había lanzado el brazo de Garfio al cocodrilo; pero incluso esto y lo insegura que se había vuelto por momentos su vida, debido a la tenacidad del cocodrilo, no justifican una venganza tan implacable y cruel. Lo cierto es que Peter tenía algo que llevaba al capitán y a los piratas al borde de la locura. No era su valentía, no era lo atractivo de su apariencia, no era... No hay que andarse por las ramas, pues sabemos muy bien de qué se trataba; será mejor decirlo. Lo que no aguantaba era la arrogancia de Peter.” (Barrie, 2006, Pág. 157)

Para Pedro, esta pequeña insolencia es la gota que derrama el vaso. Como es natural en un tirano enfadado, no se puede esperar nada distinto a la liberación de sus instintos más destructivos. Su ira es tal que no sólo se deshace de su nueva ropa, sino que mata todo aquello que le ha tocado.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:25** Pedro da un pisotón y crea un camino de hielo destinado a destruir a la flor. Los animales observan pero no intervienen. Entretanto, Mickey apenas se da cuenta de lo que ocurre y no lo piensa dos veces antes de poner su mano y recibir el golpe. Este es otro ejemplo de cómo la personificación del *puer*, cuando es retratado en su esfera positiva, suele ser poseedora de un carácter heroico. pues ambos arquetipos están ligados a la disposición de sacrificarse y enfrentarse con lo terrible (Peterson, 2020, Pág. 319). El hecho de que los animales sólo observen, pero no intervengan, también habla de cómo rol destaca como extraordinario, pues cuando esta conducta se manifiesta más abiertamente de lo normal se le reconoce como valiosa y digna de reconocimiento. Mickey demuestra que, a pesar de su candidez, no es ningún cobarde y está determinado a realizar actos arriesgados para proteger lo que es valioso y sagrado.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:29** Mickey como representación de un espíritu infantil es un ser inocente, por lo cual el hecho de seguir su misión y mandar a Pedro a dormir era cuestión de sentido común. Esto es porque desde la perspectiva infantil no existe demasiada distinción entre lo que es, lo que debería ser, y lo que uno desearía que fuera. Evidentemente, vivir así es vivir en una fantasía, pues hacer conciencia de que de la arbitrariedad, la injusticia, la crueldad y la maldad también son factores que ocupan una buena parte de la experiencia es algo que se desarrolla con la edad.

En orden de crecer es necesario renunciar a las ilusiones ingenuas sin convertirse en un cínico, pues esta es una de las cualidades que el *Puer* identifica con el mundo adulto y que si no se encuentra preparado para hacerles frente pueden terminar aniquilando su energía vital (Von Franz, 2006, Pág. 199). Aquella actitud cínica es precisamente la de Pedro, apuntar a la flor puede interpretarse claramente como si le dijera a Mickey: “Mira lo poco que me importa. Voy a destruir aquello que más aprecias y no podrás hacer nada al respecto.” A continuación viene un cambio de perspectiva, pues Mickey se da cuenta que Pedro no está dispuesto a respetar las reglas. Molesto, Mickey mira a su rival y entiende que deberá responder con una actitud más fuerte si quiere cumplir su misión.







Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

Minuto 1:31 Mickey y Pedro saltan desde el templo a un lago congelado imitando una presentación de patinaje artístico mientras se desafían con la mirada. La guerra está declarada y los combatientes dejan a un lado las advertencias. Los siguientes cuadros junto con la composición musical dan el mismo grado de intensidad y atención a los movimientos de ambos, promoviendo el mensaje de que se está observando un enfrentamiento entre iguales.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:35** Pedro da el primer golpe disparando hielo desde su pata de palo. El fondo azul indica que en ese momento él lleva la delantera. No obstante, Mickey escapa con ligereza, pues sus pies se mueven rápidamente y no tocan el suelo. Entretanto, se le observa tocando su flauta en una actitud burlona y desafiante al estilo de “¡A, que no me atrapas!”.

Mickey responde con mariposas revoloteando sobre Pedro y el fondo cambia a verde. Mientras Mickey reacciona con relativa tranquilidad a los golpes de su rival, éste reacciona con pánico ante un poder aparentemente más inofensivo. Aquí se descubren las cualidades del tirano descritas por Sharp (1991, Pos. 115), quien describe su invulnerabilidad como simple autoengaño, tratándose en realidad, del más impresionable y débil de los seres.

Otro contraste entre Mickey y Pedro destacado en estos dos cuadros es su actitud ante el fenómeno de la vida. Mientras Mickey celebra y se maravilla ante el nacimiento de unos polluelos, Pedro se enfada e inmediatamente los congela. La sonrisa inocente de Mickey al ver brotar una nueva vida se opone a la sonrisa maliciosa de Pedro, que encuentra placer en aplastarla.

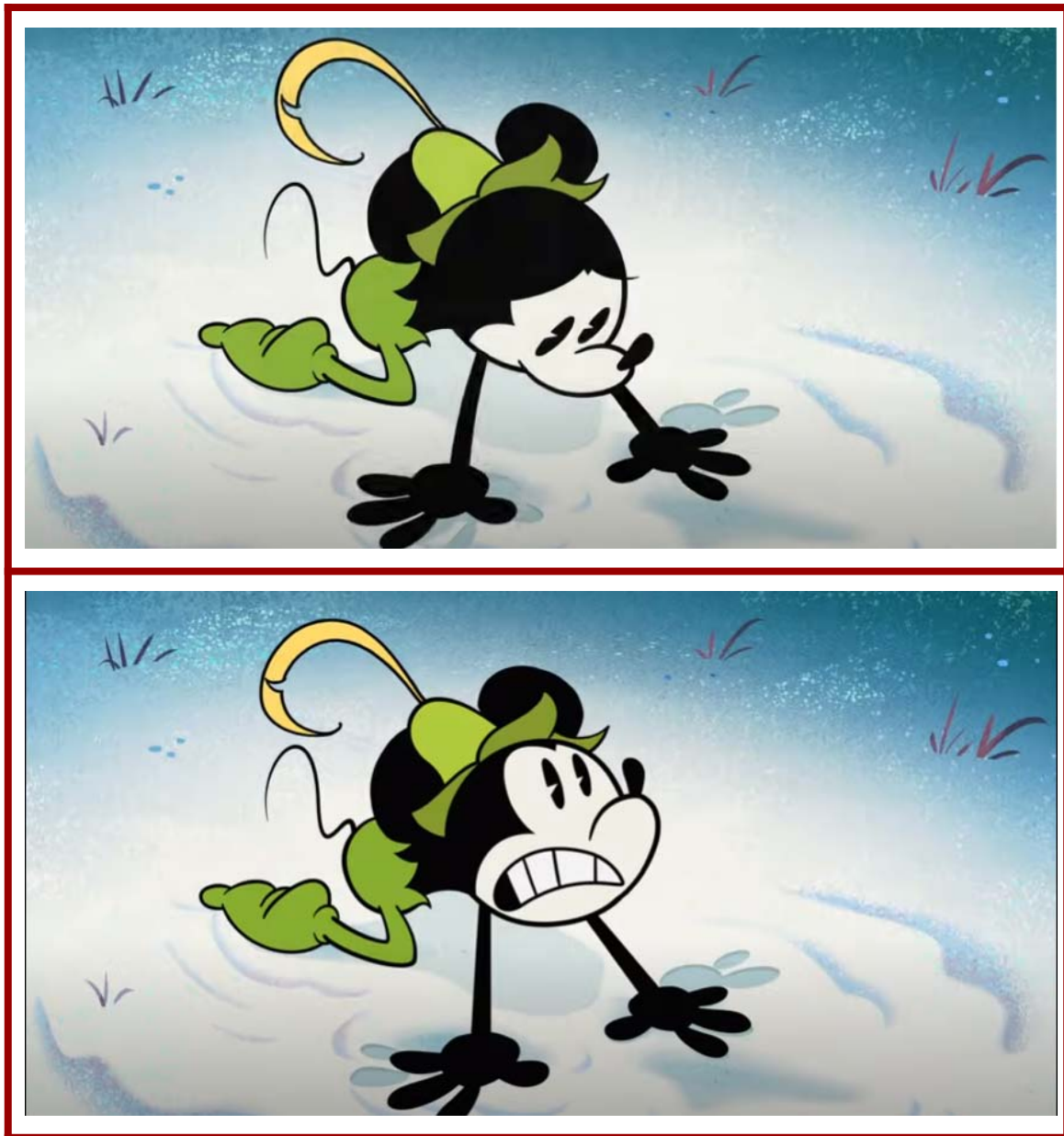
El tercer contraste llega en su apego a lo juvenil y a lo anticuado. Mickey toca unas notas en su flauta y al árbol le crece una melena de hojas abundante y colorida. Éste sonrío y junto al dientecito que se asoma en su boca adquiere

apariencia cándida. Pedro reacciona con escándalo, otra referencia a las reacciones típicas de un viejo hacia las modas más relajadas y coloridas que cada generación joven intenta imponer. A ello responde con una patada que vuelve a convertir al árbol en un anciano.



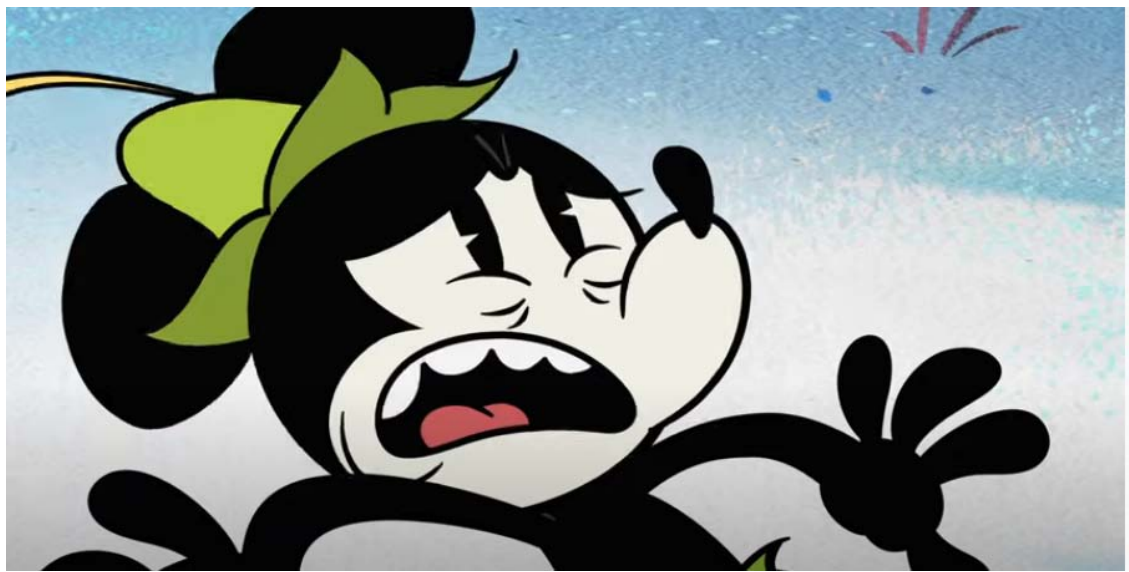
Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 11:47** El encuentro del invierno representado por Pedro y la primavera por Mickey es el conflicto de dos fuerzas iguales, por lo cual no hay un ganador claro en ningún momento. Hartos, cargan directamente el uno contra el otro y chocan de frente. Pese a la fuerza del impacto, ninguno de los dos retrocede un sólo centímetro, tanto hielo como flores salen disparados por todas partes. El fondo es tanto verde como azul, dando a entender que ambos salieron de igual modo lastimados y el conflicto no parece llevar a ningún lado.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:50** El choque es suficientemente fuerte para que un destello blanco haga perder el conocimiento a la audiencia por una fracción de segundo. Al regresar se encuentra a Mickey Mouse tanteando el suelo en busca de su flauta, la angustia se convierte en horror cuando mira hacia arriba y descubre el instrumento en manos de su rival.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:52** Pedro levanta la flauta en señal de victoria y en la música ocurre un movimiento interesante, pues mientras la flauta que representa a Mickey toca un motivo más agudo y prolongado, mientras los metales que representan a Pedro aumentan en volumen y gravedad asemejando una risa malvada. La flauta que Pedro sostiene es el instrumento a través del cual Mickey ha expresado su poder creador, su brillo implica que se trata de un objeto sagrado, el cual al estar en las manos de Pedro ha sido mancillado. Mickey se horroriza, pues se da cuenta de las terribles consecuencias que conlleva un poder así en las manos equivocadas.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MT1Hrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 1:56** Pedro sopla con fuerza y descuido la flauta, cometiendo con ello un sacrilegio, pues al utilizar un instrumento divino con fines impropios lo único que logra salir de él es un aire corrupto. Los motivos que advierten sobre las consecuencias de utilizar un instrumento de creación para fines destructivos son comunes en narrativas tanto antiguas como modernas, especialmente si este tipo de destrucción es maliciosa por ser consciente y premeditada. Pocos ejemplos son más claros y han ejercido tanta influencia en la cultura como la personalidad del demonio cristiano. A Satanás se le conoce como el “Príncipe de las mentiras” porque si el espíritu de Dios está relacionado con el aliento de vida y la palabra creadora, en orden de tener una narrativa completa sobre el drama cósmico es necesario asimilar la capacidad de utilizar ese mismo poder con intenciones contrarias. Si el demonio aspira a ocupar el lugar del dios y salvador, o por lo menos oponersele (*Satán* significa, literalmente, “El que se opone”), para imponer sus propias reglas, éste debe saber utilizar el poder creativo de la palabra para lograr un efecto opuesto a la creación “muy buena” descrita en el Génesis. El resultado es el empeoramiento de la realidad.

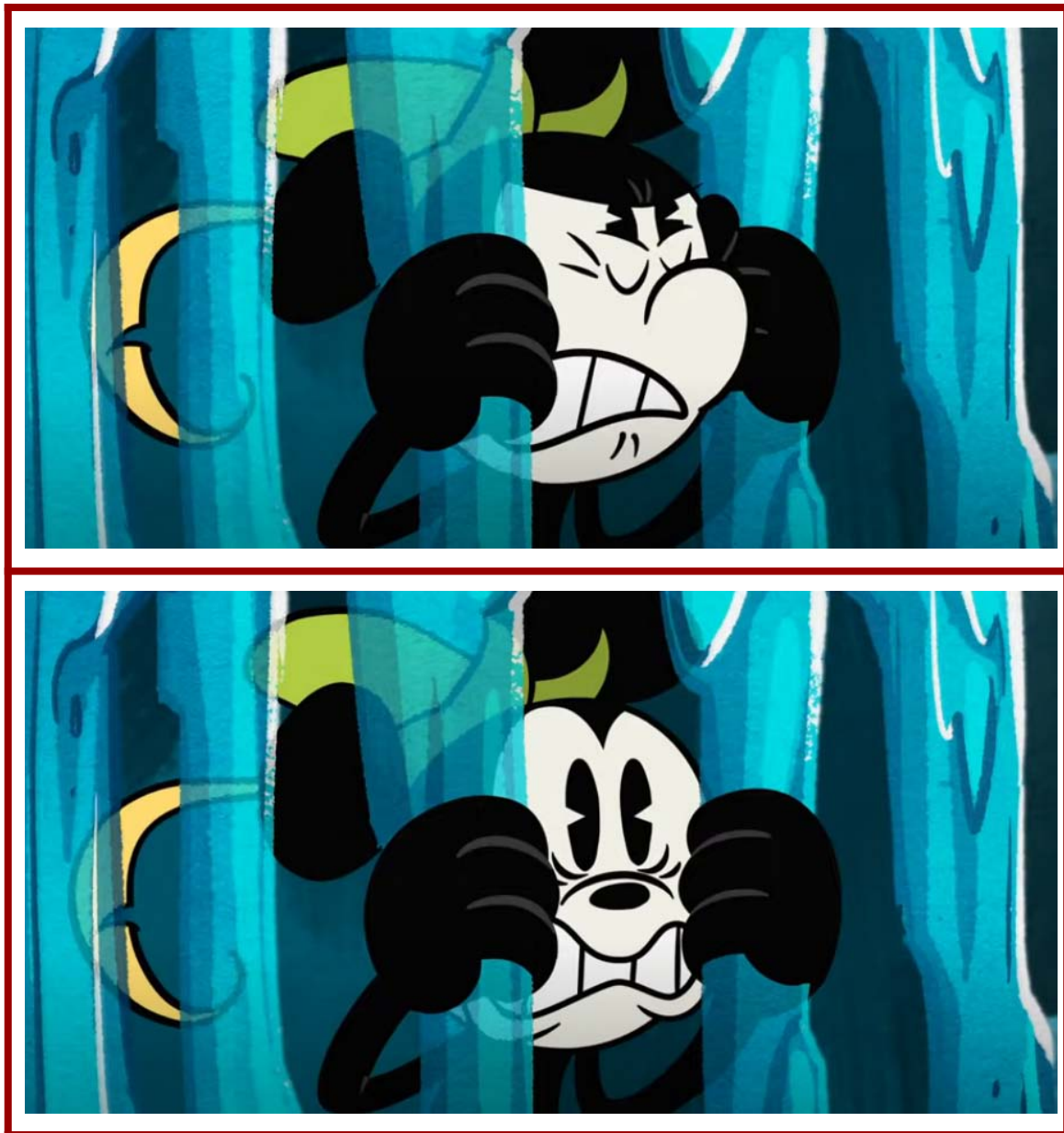




Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 2:00** Pedro usa el poder de la flauta para encerrar a Mickey en una jaula de hielo. Estamos ante el peor escenario imaginable, pues el héroe ha sido atrapado y el diablo anda suelto de una forma casi literal. Ya sin nadie que se le oponga, Pedro sopla la flauta libre y placentemente, no para hacer música ni crear belleza, sino para llevar su capacidad de destrucción a un nuevo nivel con vendavales que barran con todo. Los animales, al ver la catástrofe que se les viene encima, huyen aterrados buscando refugio. Pero el poder de Pedro no les da ni siquiera esa oportunidad y hasta un oso, presumiblemente el animal más imponente de los alrededores, queda congelado en el acto de huir.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

Minuto 2:00 Mickey observa con impotencia la devastación que Pedro lleva a su paso. Se trata del momento más angustioso del corto, pues Mickey se encuentra en su punto más bajo y sin aparente posibilidad de victoria. Éste también es uno de los motivos más repetidos de las tramas heroicas: el famoso “vientre de la ballena” de Joseph Campbell (Citado por Rodríguez, 2003, Pág. 54). Éste en pocas palabras implica que para que el héroe reúna las capacidades que lo llevarán a la victoria final, antes debe pasar por un periodo de oscuridad semejante a la muerte; si esta prueba es superada, el protagonista regresará con fuerzas renovadas, las cuales jugarán un papel definitivo para completar su misión. Según Nana Rodríguez (2006), el simbolismo de esta narrativa: “se halla

en la antigua idea de que el sol, durante la noche, atravesaba los abismos interiores experimentando una muerte seguida de una resurrección. El sumergirse en las entrañas oscuras se interpreta como ese morir-renacer que es la caída íntima, o en el plano psicológico como una inmersión en el inconsciente” (Pág. 54).

Los ejemplos más obvios del “vientre de la ballena” figuran en Jonás y Pinocho, quienes literalmente son devorados por un monstruo marino para después cumplir con su rol heroico. El estómago de una bestia funciona como un lugar de oscuridad y muerte, pero también como un espacio que hace posible el renacimiento y la transformación del ser en algo mejor adaptado a las circunstancias, por lo que estas cualidades pueden ser proyectadas en cualquier situación a la que se le atribuya tal carga afectiva: El vientre de la ballena puede adaptar la forma de una enfermedad, la humillación, un pozo, una cueva, la tumba, incluso el inframundo (Como es el caso de figuras heroicas clásicas como Gilgamesh, Odiseo, Eneas o Quetzalcóatl) Estos motivos también son localizables en los cuentos de hadas, como el destino de Pulgarcito en el estómago del lobo o el soldadito de plomo tragado por un pez.

Incluso resulta revelador cómo en culturas como la nuestra, donde no se piensa en el inframundo como un lugar bajo nuestros pies o se crea que un profeta pueda sobrevivir tres días en el estómago de un cetáceo, la idea de espacios de sufrimiento y transformación se transfiere a imágenes más reconocibles. Retomando a Nana Rodríguez (2006), ella destaca:

“Uno de los aspectos más interesantes de este mitema en la literatura moderna es su recurrencia en la que se concreta el tema de la cárcel. En el pozo y el péndulo, la cárcel, la mazmorra a la que es confinado el recusante, está sumergida en las entrañas de la tierra, es estrecha, húmeda, destructora; con un pozo, unas ratas, un péndulo y unos muros abrazadores donde los sufrimientos morales y físicos no cesan. [...] Sin embargo, como todo héroe, en la estructura mítica de su aventura, mantiene la esperanza en la vida, lucha hasta el final con los monstruos, pasa la prueba con la única arma que lo acompaña: la razón y el deseo de libertad.”(Págs. 54 y 55)



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

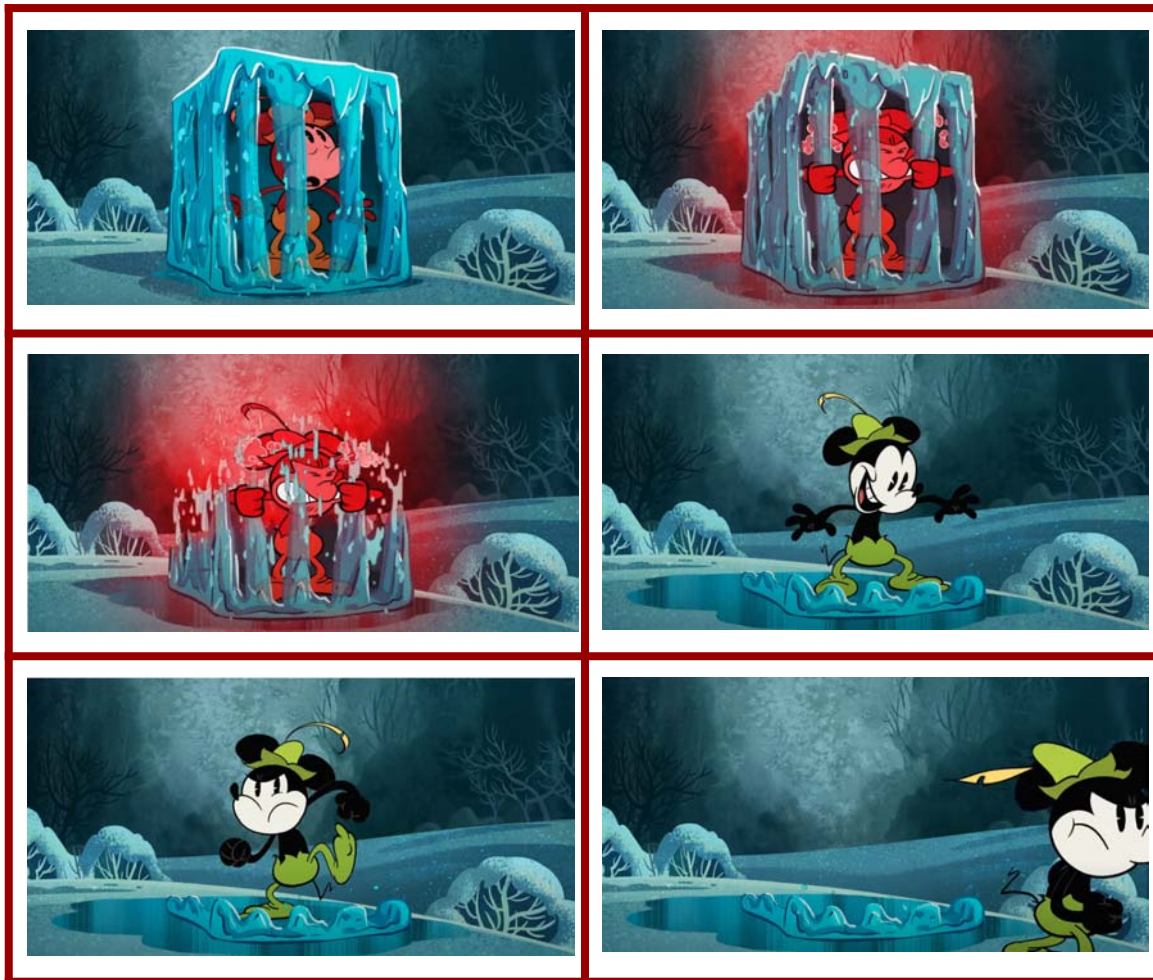
**Minuto 2:00** Otro elemento que destaca son los animales que rodean a la jaula y se esfuerzan por liberar a Mickey. Al actuar como una unidad, esto es de nuevo interpretable como mamá Naturaleza que está de lado de Mickey y que incluso puede intervenir si se encuentra en dificultades. Las figuras maternas relacionadas con las fuerzas de la naturaleza que ayudan y protegen, aunque sea de manera limitada, a los protagonistas de los relatos tradicionales son frecuentes, siendo la más conocida actualmente el hada madrina. Si bien esta última figura, como bien apunta Katharine Briggs (1978), es relativamente reciente, el hada madrina es heredera directa de otros personajes sobrenaturales que derivan del arquetipo femenino, como son varios tipos de animales (Como es el caso de la Cenicienta china, donde un pez le concede deseos a la protagonista), el espíritu de una madre muerta (La cenicienta de los Hermanos Grimm), una diosa patrona o una virgen (Pág. 147).



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 2:15** A partir de aquí Pedro concreta su carácter demoníaco de forma definitiva. Una vez habiéndose rebelado contra el orden natural del cosmos y derrotar a quien le estorbaba, apunta de nuevo a la flor. Si la primera vez la congeló como parte de un ataque de ira, en esta ocasión lo hace con auténtica maldad, pues sus intenciones son premeditadas y ahora que ha visto lo que Mickey está dispuesto a hacer por defenderla, se ha hecho más consciente de su valor sagrado. Al apuntar a lo más elevado y más sagrado que tiene a su alcance, Pedro resuelve destruirlo y, por lo tanto, ponerse a sí mismo en su lugar. La arrogancia de poner la voluntad propia por encima de cualquier otro orden trascendental es la aspiración luciferina por excelencia.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

Minuto 2:19 Por otro lado, Mickey se enfada al punto de echar humo por las orejas. Sin quererlo, el calor que emite comienza a derretir los barrotes de hielo. Mickey se da cuenta de ello y decide usar su ira como instrumento para deshacer la jaula. Hay dos puntos importantes aquí: El primero es que el niño-héroe arquetípico no es una criatura inofensiva ni su carácter está basado exclusivamente de cualidades consideradas “aceptables” como la amabilidad, la asertividad o el pacifismo; en cambio, desarrollan cierta capacidad de agresión y destructividad, ideas que a lo largo del video han estado exclusivamente ligadas con Pedro.

Si se observa esta acción desde un lente darwiniano, así como desde el punto de vista de la psicología junguiana, es posible afirmar que estas acciones representan la necesidad del sujeto de desarrollar nuevas conductas y habilidades en orden de adaptarse a las nuevas demandas ambientales y sobreponerse a las dificultades. Esto en términos de interpretación junguiana se

conoce como “asimilar la sombra”, lo cual implica aceptar dentro de uno mismo cualidades desagradables o destructivas que anteriormente sólo se reconocía en otros sujetos (Por ejemplo, en nuestra cultura moderna, la cual hace hincapié en la importancia de la no-violencia, la sombra de muchos individuos coincide con las motivaciones violentas inherentes a toda psique humana). Esto también es propio del arquetipo del *Puer* porque, para los niños de carne y hueso, crecer significa empezar a lidiar con personalidades cada vez más complejas, empezando por la propia, pues conforme el cerebro se va desarrollando de la mano con la incesante interacción con el ambiente, aquellos van aprendiendo nuevos modos de operar entrelazados con una percepción más amplia del mundo. Este proceso es replicado por Mickey, pues si bien empezó en un estado de ingenuidad absoluta, cada encuentro con Pedro le ha demandado modificar su conducta. Desarrolla así nuevos atributos de personalidad que lo convierten en un ser más complejo.

En segundo lugar, resulta revelador cómo los animales en conjunto no lograron deshacerse de la jaula mientras Mickey al enojarse la derritió en un segundo. Esto es porque ,si bien la ayuda externa siempre es bien recibida, el destino ideal de un niño es crecer para superar cualquier dependencia de ayuda exterior, especialmente la de su madre, para convertirse en un individuo autónomo. Mickey, para consolidar su desarrollo, debe llegar a un punto donde las intervenciones de mamá Naturaleza ya no puedan meter las manos por él. Al final, el recurso que le dará la libertad con las cualidades para vencer a Pedro proviene de su interior. Sólo de esta manera saldrá victorioso en su enfrentamiento con el mundo adulto.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 2:29** Ya liberado, Mickey corre cuesta arriba y a toda velocidad mientras la banda sonora está en su máximo punto de tensión. Esta demostración de fuerza física y determinación no se había visto antes de quedar preso, lo que se interpreta como una transformación en su carácter. Aquí se alude a la transformación del niño en un héroe autónomo, pues la infancia es un proceso de constante aprendizaje y modificación de conducta que lleva a un ser pequeño y dependiente a convertirse en un adulto competente capaz de vencer. Este proceso va de la mano con la trama heroica constantemente, siendo una de las razones por la cual no es raro que entre los niños la identificación con este tipo de relatos sea tan común. Como consecuencia de haberse librado del “vientre de la ballena”, Mickey ya no es el mismo que cuando entró: El muchacho juguetón, dulce e iluso se ha transformado en un ser valiente capaz de desafiar al peligro de frente para defender lo que es sagrado. Por más inclinada que esté la pendiente, no hay signos de duda o cansancio, pues su nuevo enfoque lo hace superar cualquier dificultad: Al subir la pendiente, Mickey demuestra madurez, fuerza y determinación.





**Minuto 2:32** Pedro descarga toda su maldad sobre la flor, la cual empieza a mostrar signos de languidez. Confiado en haber derrotado a Mickey, éste lo toma por sorpresa y, a pesar de su tamaño, consigue empujarlo y alejarlo de la planta. El *Puer*, como representación de un fenómeno trascendente, es imposible de eliminar de la experiencia, lo cual viene simbolizado por el regreso de Mickey en busca de una segunda pelea. También por esta misma razón es posible relacionarlo con el hecho de que Mickey le aparece por sorpresa a Pedro, pues el tirano, al representar a todos aquellos sistemas que pretenden anular la novedad en la experiencia, viven de la esperanza en su victoria definitiva. La pretensión de dictar y predecir todo es humanamente imposible, por lo cual, tarde o temprano, las acciones del sujeto transformador le caen como un ataque por la espalda.



**Minuto 2:34** Mickey y Pedro reanudan la lucha y forcejean por la flauta. La música alterna intervalos de dos notas cada vez que la flauta está de un lado u otro. Estos recursos son usados para redoblar el dramatismo y recalcar que aún no hay un ganador, pero a diferencia de su primer encuentro, la intensidad es tal que sólo puede terminar con uno como vencedor. Nótese como los cuadros del forcejeo son prácticamente idénticos, dando a entender que la lucha es aún más pareja y difícil que la primera vez. El destino del cosmos pende de un hilo mientras los dioses se enfrentan entre sí, por lo cual sólo hasta que uno se corone por encima del otro el mundo volverá a su estabilidad. Si se le quiere dar un sentido mitológico a este corto, aquí es donde entra la interpretación que hace Mircea Eliade (1978) sobre la teomaquia: “Todos los mitos que cuentan los conflictos entre generaciones sucesivas por la soberanía universal (que) justifican, por una parte, la posición exaltada del último dios conquistador y, la actual estructura del mundo y la condición actual de la humanidad por otra” (Pág 149). Esta lucha por el dominio no sólo describe el drama del cosmos, sino también la lucha entre factores sociales, individuos e incluso elementos intrapsíquicos en una lógica casi darwiniana que dicta la supervivencia y otorga autoridad al mejor entre los combatientes.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 2:35** Tras un forcejeo que no queda claro si fue Mickey o Pedro quien lo provocó, el espíritu de la primavera tira hacia el otro lado y se deja caer, haciendo que Pedro pierda el equilibrio y caiga al precipicio.

El tema arquetípico que se detecta aquí es el de “la caída”, el cual es otro de los más recurrentes tanto en las mitologías como en cuentos tradicionales y relatos modernos. La interpretación psicológica que se le da a este tema es la siguiente: Un personaje que aspira a la grandeza asciende mediante su fuerza física, de voluntad, pericia, o inteligencia; sus ambiciones son tales que siempre termina aspirando a más, por lo que tarde o temprano sus metas terminan apuntando a alturas o lugares que no le corresponden, por lo cual debe recurrir a comportamientos moralmente reprobables. Al final, la misma aspiración de ascender o de mantenerse arriba provoca su caída y el peso de sus propias acciones causa su destrucción.

La caída es un tema tan recurrente por ser una advertencia hacia los seres humanos sobre las consecuencias de aspirar a ser “todopoderosos”, de dañar a quienes estorben en los designios de nuestra propia voluntad y aprovechar sus debilidades para pasar por encima de ellos, por lo cual no es recomendable rebelarse contra el curso del destino. El precio a pagar por aspirar a un poder que a uno no le corresponde está retratado en la suerte de los ancestros de Zeus, en el desmembramiento de Coyolxauhqui, en Set derrocado por Horus, en Lucifer arrojado a los infiernos e incluso en todos aquellos cuentos de hadas donde el villano recibe un castigo doloroso (Frecuentemente tramado por él mismo contra el protagonista, como cuando la bruja de Hansel y Grettel cae en el horno que ella misma preparó para los niños.). El sentido más evidente de esta imagen arquetípica las dan las propias películas clásicas de Disney en las

cuales, cuando los guionistas han llegado a la decisión de matar al villano, el tópico más frecuente es el de hacerlo caer desde una gran altura, simbolizando sus grandes aspiraciones y la muerte por su propio peso.

La caída es una inversión del relato del héroe, pues el primero baja al “inframundo” o al “vientre de la ballena” y gracias a sus virtudes asciende con un poder renovado capaz de vencer a la oscuridad y restaurar la vida del mundo: Entre más bajo caiga el protagonista, más glorioso será su ascenso. En cambio, el segundo sube directamente y desea obtener o mantener el poder más allá de lo que le está destinado, por lo que al caer, la altura alcanzada más su propio peso sólo provocarán un golpe más devastador. Mickey, en su rol de niño heróico, logra salir de su prisión, ascender al monte y vencer a Pedro mientras éste cae al vacío. La victoria de Mickey es completa.



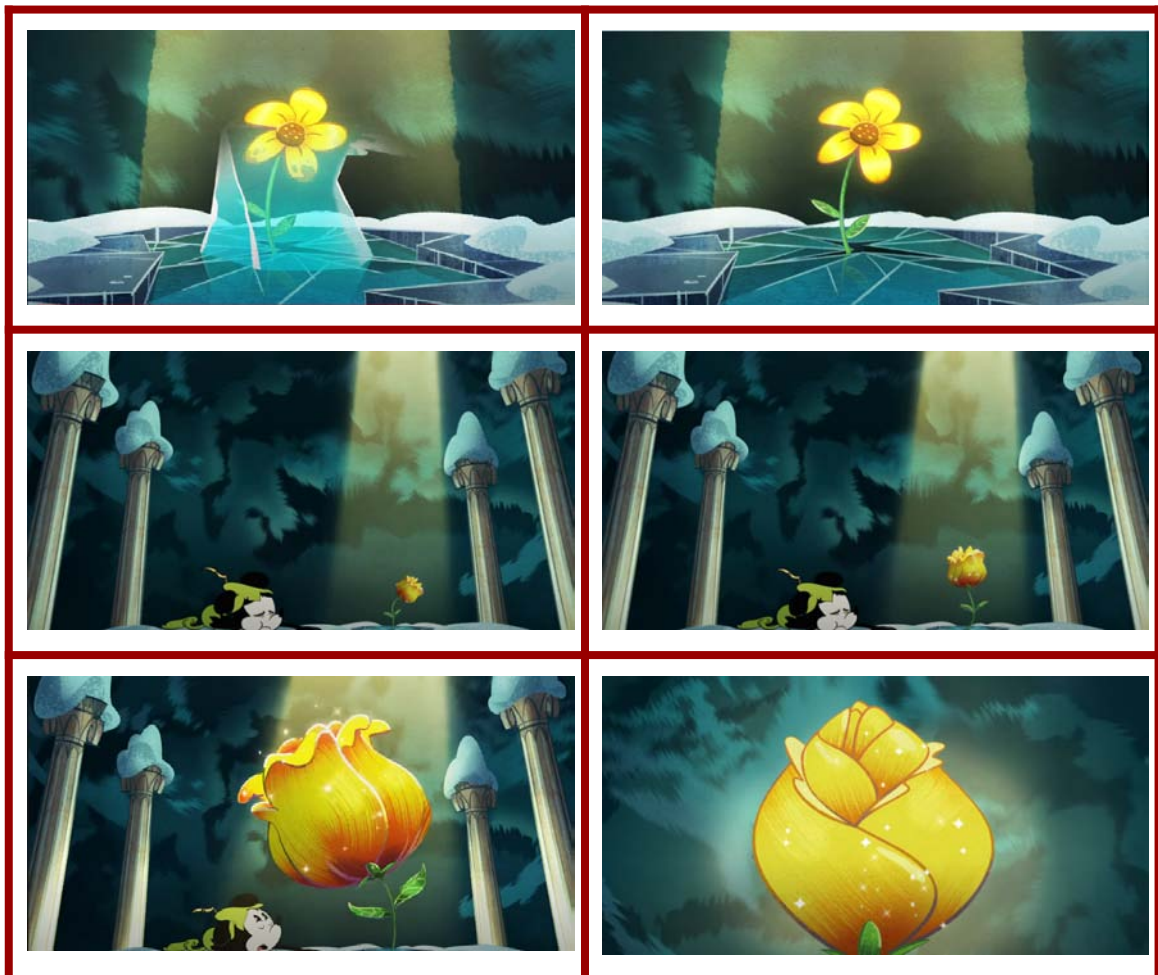
**Minuto 2:42** Con todo, Mickey no se siente orgulloso de su victoria. Como espíritu de vida, presumiblemente la pérdida de cualquier vida, incluida la de un enemigo, le parezca una tragedia. También se debe reconocer que, pese a sus diferencias, Mickey y Pedro son espíritus de la misma naturaleza y por lo tanto, hay pocos seres como él al que pudiera llamar su igual. Mickey da vueltas descorazonado, como si pensara “Esto no tenía que ser así, pero lo fue y no hay vuelta atrás”. La lectura de este cuadro se basa en la idea de que la percepción infantil de confundir “lo que es”, “lo que uno desearía” y “lo que debería ser” se rompe al enfrentarse con los hechos de la dura realidad. Una vez que se asimila esto no hay retorno en cómo se observa el mundo, por lo que incluso aquí Mickey experimenta una pequeña muerte.

Esta es una de las ideas detrás del énfasis que hacen las deidades heróicas respecto al sacrificio, pues todo acto trascendente requiere la pérdida de algo muy apreciado: Horus pierde su ojo en combate con Set y posteriormente lo ofrece para revivir a su padre Osiris, Quetzalcóatl se sangra los genitales para crear a los seres humanos, Huitzilopochtli requiere de sacrificios humanos para mantenerse vivo día con día, Cristo sacrifica su propia vida y redime la creación. El *Puer*, por su parte, debe sacrificar su visión ingenua del mundo en orden de convertirse en un hombre completo, siendo éste el motivo principal de los rituales de iniciación en sociedades arcaicas, pues sólo con la muerte del “ser infantil” es que el adulto puede surgir:

“La mayoría de las pruebas de iniciación implican, con mayor o menor claridad, una muerte ritual seguida de una resurrección o renacimiento. El momento central de toda iniciación se representa mediante la ceremonia que simboliza la muerte del novicio y su regreso a la compañía de los vivos. Pero regresa a la vida convertido en un hombre nuevo, asumiendo otra manera de ser. [...]

Conviene hacer hincapié en esta característica de la mentalidad arcaica: la creencia de que el estado no puede cambiarse sino ha sido aniquilado -En el ejemplo presente, sin que el niño muera para la infancia (Eliade,, 1965, Págs, xvii-xvi)

Si bien el proceso de transformación inició en la jaula el primer cambio de su carácter, éste no concluye hasta que su enfrentamiento con lo terrible, en este caso la figura tiránica representada por Pedro, termina en victoria. No obstante, este triunfo también resulta en un golpe devastador emocionalmente que lo deja en un estado cercano a la muerte, como lo aclara el propio Christopher Willis (2018) compositor de la música para el corto (2m 44s). Abatido y sin fuerzas, Mickey cae frente a la flor. Con lo que podría ser su último aliento sopla su flauta hacia aquel ser que protegió con tanto celo. Con todos los cambios en el mundo y su carácter, aquello que nunca se perdió fue su razón de ser, es decir, su misión de renovar la vida.





Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 2:51** Tras el soplo de Mickey, la luz divina vuelve e inmediatamente cura a la flor de sus manchas. El hielo se derrite instantáneamente y lo que antes era una planta muy modesta crece hasta convertirse en una flor gigantesca, brillante y colorida. Mickey la observa extrañado. Acto seguido, los pétalos se abren y aparece Minnie Mouse, en forma de diosa primaveral dos veces coronada: una por flores y otra por la corona misma.



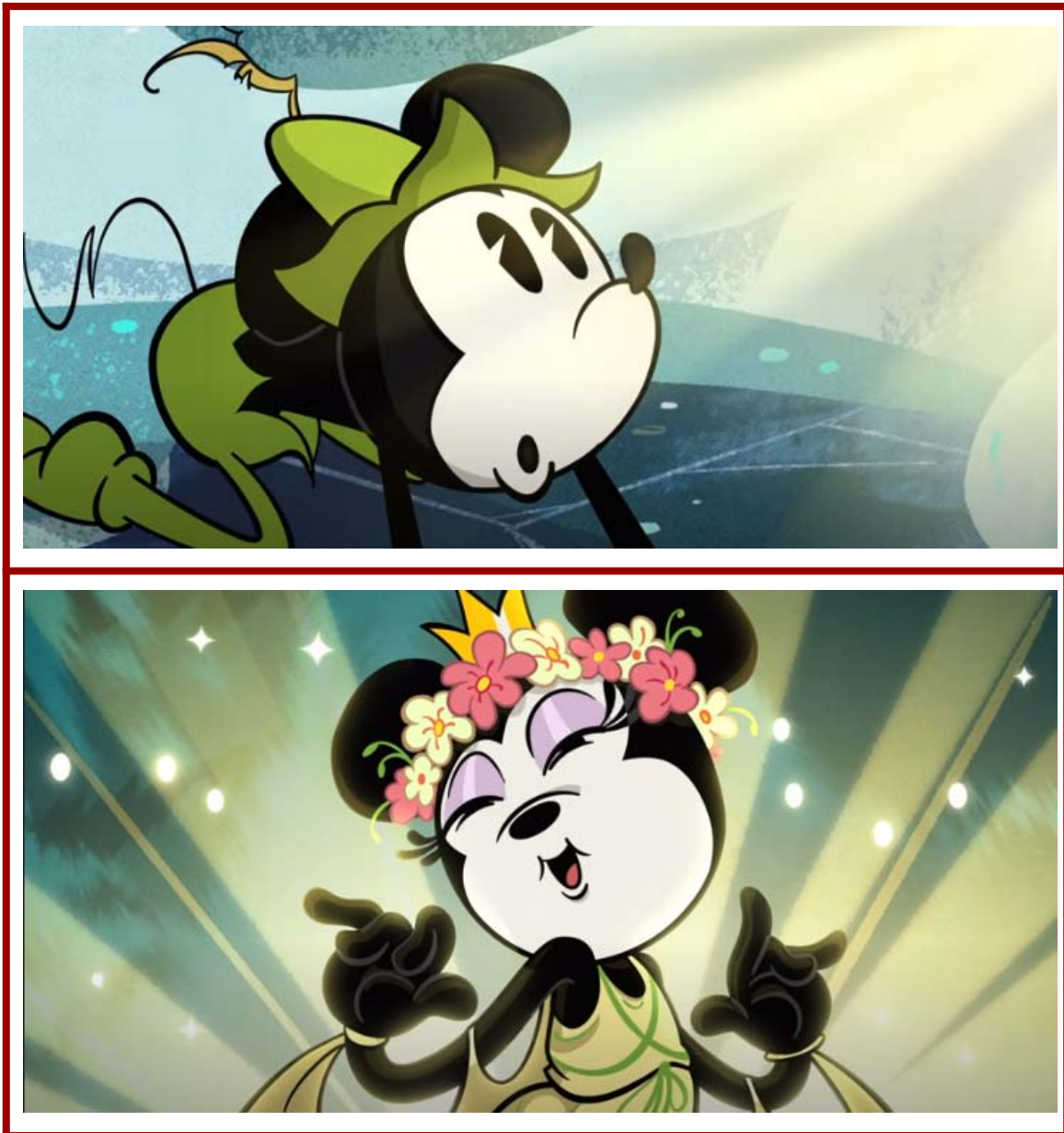
Esta escena es interpretable a partir de un paralelismo entre la aparición de Minnie desde la flor y el nacimiento de Afrodita desde una concha marina, la cual brotó del océano a partir de la victoria de Cronos sobre su padre. La composición a partir de la cual Minnie es presentada permite inferir incluso la toma del famoso cuadro de Sandro Boticelli como referencia. Se trata pues de un nuevo encuentro con lo Sagrado Femenino, que marca tanto el final del camino del *Puer* como del camino del héroe. Para el niño, la llegada a la madurez implica un cambio radical en su relación con las mujeres. La imagen dominante de lo femenino para él deja de ser la madre para ser reemplazada por la pareja. Jung describe esta transición como el cambio de paradigma del ánimo en cuatro etapas: “Eva”, indistinguible de la madre personal y la mujer como objeto de fecundación, “Helena (de Troya)”, imagen seductora, sexual, estética y romántica, “María” como relación de comunión espiritual basada en ideales morales mientras la cuarta, “Sophia” representa a la diosa de la sabiduría que ayuda al hombre a entenderse a sí mismo.

Cada una de ellas representaría una etapa en el desarrollo de la psique masculina, por lo que Minnie, al adoptar la forma de una doncella, sería por lo menos una imagen de la segunda y la tercera. En el caso de Mickey, su principal relación con lo femenino deja de ser a partir de una Naturaleza abstracta y maternal para enfocarse en un ser concreto al cual reconoce como su compañera y a partir de su interacción con ella se potenciará la creación en el mundo.

Las motivaciones psíquicas que dan pie a estas imágenes puede que se traten de unas de las piezas clave para entender nuestro éxito como especie, pues se trata de una invitación a la exploración. La plasticidad de la mente humana, así como sus logros en todos los campos del conocimiento no pueden explicarse sin la capacidad para concebir la idea de una recompensa final a partir del enfrentamiento con lo terrible y desconocido (o el desafío a lo corrupto conocido). En otras palabras, que exista algo verdaderamente deseable del otro lado de la experiencia que justifique tomar acciones valientes y fuera de nuestro marco normal de operación.



La imagen más familiar que representa esta idea en los cuentos populares es la de la doncella virgen a la que sólo se puede acceder matando al ogro, al gigante, al rey malvado o al dragón; recompensa que también puede tomar la forma de un tesoro, un reino o las tres juntas, pues la idea que busca resaltar es la de algo con valor supremo a la espera. Este mito está tan presente en la forma en que la que ordenamos el mundo que incluso sienta las bases de instituciones que a primera vista parecen no estar relacionadas con las tradiciones antiguas, particularmente el *mythos* científico, el cual se basa en la idea de que existe descubrimiento y potencial creativo tras la exploración y enfrentamiento con lo desconocido.



**Minuto 3:00** El corte pasa a plano subjetivo contrapicado. Esto invita al espectador a ponerse en los zapatos de Mickey y mirar a Minnie tal cual él la ve. Si durante todo el corto las acciones de Mickey han sido el centro de atención, esto ratifica que la historia se está abordando desde *su perspectiva* de niño y héroe masculino, por lo que toma sentido que el ideal más deseable para éste adquiriera la imagen de una mujer atractiva.

Este es un ejemplo de que el significado tiene primacía sobre lo que se ve en términos de imagen objetiva. La idea de que una ratona con atributos de niña nos parezca atractiva de la misma manera en que lo haría una pareja potencial es ridícula más allá de todo sentido común. No obstante, los creadores utilizan a Minnie Mouse para expresar precisamente estas ideas. La luz que brota de ella, su gesto alegre y risueño, sus largas pestañas y la postura delicada de sus manos dan una impresión de feminidad exagerada. A través de una hipérbole humorística se transmite la sensación de una belleza sin paralelo que no requiere ser explicada con palabras para ser comprendida por la audiencia.

A diferencia de si el personaje de diosa hubiese sido representado por una actriz de carne y hueso (Lo cual implicaría encarnar los estándares de belleza particulares de un contexto sociohistórico específico), un personaje de baja resolución tiene el potencial de llegar más profundo a la imaginación subjetiva, pues la imaginación tiende a rellenar los huecos de aquello que no se menciona y el observador coloca sus propios referentes para comprender la ideas. Esta es una de las razones por las cuales los cuentos y mitos tradicionales carecen de descripciones detalladas sobre los escenarios y personajes. Como este fenómeno funciona en distintos niveles, también explicaría por qué en fenómenos literarios modernos, como lo fue la saga de Harry Potter en la década del 2000, los fans solían sentir más apego hacia los libros que a las películas, pues ningún concepto cinematográfico vencería a la imagen creada por la mente del lector. J. R. R. Tolkien (Citado por Bettelheim, 2013) mencionaba cómo: “El ilustrador puede captar, o casi captar, su propia visión de esa escena, pero todo el que escucha esas palabras tendrá su propia imagen, formada por las colinas, los ríos y valles que haya visto, pero especialmente por La Colina, El Río y El Valle que fueron para él la primera encarnación de dicha palabra” (pág. 85). Imágenes de baja definición, como las de una película animada en contraste con

una producción de actores y escenarios reales, tiene el potencial de hacer de una historia una experiencia más personalizada.

En el caso de este corto, cada espectador cuenta con un referente subjetivo sobre cómo luce una persona atractiva y una compañía deseable. Alejar a Minnie de cualquier similitud con una mujer humana en concreto y que aún así conserve atributos claramente antropomorfos y femeninos que encarnan ideas tan abstractas como la virtud o la belleza, hace que pueda convertirse en la imagen de cualquier mujer que represente subjetivamente estos atributos. Por esta razón, estos relatos son el primer acercamiento de la consciencia a la esperanza muy humana de que algo con valor supremo aguarda en el futuro y podemos conseguirlo si tomamos las decisiones adecuadas, decisiones identificadas en este caso por medio del retrato de la personalidad de un niño/dios heroico. En los niños en particular, estas narrativas son invitaciones a explorar, crecer y desarrollar un carácter apto para los desafíos de la vida, o en palabras de Bettelheim (2013): “El relato hace verosímil el sentimiento del muchacho de que la muchacha más adorable está cautiva por la acción de un personaje cruel, lo que da a entender que no es la madre el objeto de deseo sino una muchacha maravillosa (ideal), pero la que, sin duda, encontrará algún día( Pág. 156) .



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

Minuto 3:04 Mickey toma a Minnie en sus brazos como a una compañera de baile y la baja con gentileza. Una vez que ella ha tocado tierra, expulsa un rayo de luz que alcanza a todo el paisaje. Si Mickey por sí solo se abría paso dejando pequeñas creaciones, una vez que Minnie ha sido liberada el poder de ésta, como nueva manifestación de la naturaleza, alcanza la creación entera. He aquí de nuevo el *Syzygias*, la unión arquetípica de lo masculino con lo femenino que lleva a la renovación de todo el cosmos. También es un final típico de cuento de hadas, pues una vez que la princesa o el tesoro han sido liberados tras haber superado una dura prueba, es común que el protagonista se case con ella, herede el reino y lo gobierne con justicia y sabiduría.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 3:10** El encuentro final con Minnie representa el cierre del ciclo cosmogónico donde el mundo, tras haber pasado por un periodo de muerte y decadencia, renace con nuevo ímpetu. La unión creadora de Mickey y Minnie también se expresa en un nuevo color que aparece en la paleta, pues al verde relacionado con nuestro protagonista se agrega el rosa, que representa a su compañera junto al amarillo que ya estaba en la flor. Nótese cómo en los siguientes cuadros estos tres colores se convierten en los predominantes impregnando árboles, niebla y haces de luz. Como resultado se obtiene un paisaje más cálido, colorido y alegre donde la vida es más diversa y abundante que nunca.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 3:11** Se descubre que Pedro ha sobrevivido a la caída, aunque el golpe fue lo suficientemente duro para no volverse a levantar. Es posible obtener múltiples interpretaciones de este hecho: El más obvio sería que, al tratarse de un corto de Mickey Mouse, los realizadores decidieron no plantear un problema como la muerte de manera tan directa, pues a diferencia de las películas animadas en donde se ha tomado esta decisión, Mickey es el emblema mismo de la compañía y no puede relacionarse *directamente* con un tema tan maduro como aquel.

No obstante, también existe una explicación mitológica para ello: Al tratarse el corto de un drama cósmico en el que Pedro interpreta al equivalente de un dios, este representa principios eternos que si bien pueden ser derrotados y mantenidos a raya, nunca podrán ser eliminados por completo. Llegado su tiempo, el invierno (Con todo lo que esto significa) volverá y el ritmo de las estaciones se repetirá hasta el fin de los tiempos. La eterna repetición de nacimiento, muerte y resurrección es la razón por la que las religiones paganas concebían el tiempo de forma cíclica, pues al igual que las estaciones del año, hay experiencias de la vida que se repiten invariablemente: como la tiranía, la decadencia, la revolución y la creación de nuevas formas de ser.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 3:14** Pedro recobra la conciencia y un manto de hierba verde comienza a cubrirlo de pies a cabeza. Impotente y aterrado, observa como las formas de vida que tanto había estado combatiendo lo cubren por completo y en un último giro humorístico, le estalla una corona de flores en la cabeza. Se trata de un último triunfo sobre el tirano, quien queda de nuevo mofado por su nueva apariencia. Se trata de un humor que sana la tierra, pues si árboles y animales antes sufrían de sus abusos y huían aterrorizados de la maldad de Pedro ahora lo observan y estallan en carcajadas. Es una risa de alivio, pues ahora todos pueden ver que aquel personaje tan cruel y temible no era más que un payaso. El tirano ha caído, el terror ha cesado y ahora pueden reír con libertad: La tierra está restaurada.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrg-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

**Minuto 3:20** Por último, se observa a Mickey y Minney bailando sobre el cuerpo del villano vencido. Dentro de la narrativa de un cuento de hadas, esto no es distinto de cuando, una vez muerto el ogro o el dragón, lo que sigue es la gran boda y la restauración del reino. Por otro lado, también es la conclusión del relato de creación típico, cuando una figura heroica vence al monstruo y utiliza sus restos como base para el nuevo mundo, de modo que la superficie de la tierra y el cuerpo de aquel son indistinguibles.



Esto ocurre en el *Enuma Elish*, cuando Marduk derrota a Tiamat y parte su cuerpo en dos para crear con una mitad la tierra mientras la otra mitad conforma el cielo, usando sus lágrimas para crear los ríos y su sangre para crear a los seres humanos. Este patrón se repite en el mito mexica, pues una vez que Tlaltecuhltli fue derrotada, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca decidieron hacer con sus dos mitades el cielo y la tierra. Este motivo también está relacionado con la derrota de los titanes a manos de Zeus, quien los encierra bajo tierra en el Tártaro, pero cuyos movimientos aún causan terremotos, huracanes y erupciones volcánicas.

Con todo, probablemente las implicaciones más evidentes sean bíblicas, pues concluye con la restauración de un estado paradisiaco donde todo lo bueno de la creación es llevado a su máxima potencia gracias a la acción de un individuo divino, santo y heroico, mientras que los atributos terribles son rebajados a su mínima expresión. Mickey y Minnie, a semejanza de Adán y Eva, se convierten en los nuevos señores del jardín; como imágenes divinas, tienen “autoridad sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo y todo ser viviente sobre la tierra” (Gen 1:28), pero a diferencia de Pedro, la someten a un poder benéfico basado en su capacidad creativa. No obstante, ya que este se trata del final del drama cósmico, la victoria de Mickey y Minnie también es transferible hasta la propia conclusión de la Biblia en el Apocalipsis, donde se describe la nueva relación entre Dios y la humanidad, es decir, lo terrenal y lo espiritual, como un matrimonio que restaurará el paraíso en la tierra en una versión más grande y mejor que la original (Apocalipsis 21).

Los detalles y las presentaciones podrán diferir, pero pocas ideas son tan humanas y tan deseables como habitar un espacio donde la virtud y la belleza mantengan a raya los elementos dañinos de la existencia. Asimismo, la idea de que estos escenarios ideales estén al alcance de un niño, es decir, de un estado humano por el que todos hemos pasado y que representa el potencial de todo lo que se puede realizar en el lapso de una vida, representa una de las ideas más esperanzadoras para la experiencia de todo individuo, por lo cual, pese a lo fantasioso que puedan parecer estos relatos a la luz de la experiencia cotidiana, su valor nunca debe ser desestimado.



Fotograma de *Springtime* publicado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>, captura del 15 de noviembre de 2020

## Conclusiones

Al elaborar esta investigación he ilustrado la importancia y utilidad que tienen las historias más allá del entretenimiento, sobre todo de aquellas con elevadas dosis de fantasía y elementos que, a primera vista, son ajenos a toda realidad palpable. Insertarnos a nosotros mismos en una historia con un trasfondo, una situación presente y objetivos finales es uno de los recursos más arraigados que poseemos como especie que nos motivan a tomar acciones resueltas dentro de una existencia incierta. al grado en que, a través de estas historias, logramos darle un sentido a nuestras acciones. Mis conclusiones han seguido un hilo que va desde los fundamentos evolutivos de la percepción y conducta humanas, pasando por las tradiciones antiguas y el psicoanálisis para explicar el éxito de la compañía de medios más grande del mundo en públicos de trasfondos tan diversos y extensos a través de un personaje tan sencillo:

Como animales producto de un proceso de selección natural ininterrumpido, nuestra asombrosa capacidad cognitiva y los productos que han salido de ella no pueden ser entendidas fuera de nuestros parámetros biológicos: El debate cultura contra natura no concluye, como pretenden afirmar los posmodernos, en un divorcio y emancipación total de las dos esferas; dicha afirmación carece de fundamento científico y, en una opinión personal, sólo representa la modernización de obsesiones antiguas como la insistencia de Aristóteles para hallar una distinción fundamental entre hombres y animales y una lectura superficial a Pablo de Tarso sobre la ruptura de la carne y el espíritu. Toda creación de la cultura es producto del cerebro humano, un órgano biológico con funciones y necesidades propias que constituyen el filtro primero y último de cómo procesamos información.

Este órgano evolucionó para concebir el mundo en términos gregarios, el grupo forma una parte esencial de nuestro desarrollo, compartiendo conocimientos y valores que nos orientan cuando la experiencia individual es limitada. Al provenir estos conocimientos de la experiencia y no del razonamiento puramente abstracto, la forma más orgánica de hacerlos conscientes ha sido a través de narrativas que describen en términos de acción,

mediante un proceso de imaginación sintetizadora, aquellas vivencias que han demostrado su relevancia una y otra vez.

La imitación de estas narrativas asienta los fundamentos de la cultura, y cuando, como individuos, nos identificamos con un personaje respaldado por esta, aquello se traduce en sensación de propósito, coherencia e identidad. Un grupo grande de personas puede no establecer relaciones personales entre todos sus miembros, no obstante, cuando logran sentirse parte de una misma historia y señalar a sujetos concretos como referentes para sí mismos, son capaces de entenderse mejor, cooperar eficientemente y aumentar sus probabilidades de crear un ambiente agradable, próspero y duradero. Como los propósitos que persiguen estas historias van de acuerdo a necesidades subjetivas, las historias fundacionales de una civilización no pertenecen al mundo de las cosas objetivas, sino al mundo como espacio para la acción, hallando su mayor expresión en el mito y la religión. El mito nació al mismo tiempo que la lengua hablada, estuvo y está presente en todas las agrupaciones humanas, su importancia suprema quedó plasmada en el arte de las civilizaciones antiguas y aún hoy continúa ejerciendo una enorme influencia en las sociedades modernas tal como lo demuestra el éxito de la *Walt Disney Company*. De esta forma, los relatos arquetípicos siguen siendo una fuente inagotable de valor, ya sea uno meramente subjetivo, como las emociones asociadas a la infancia, o un valor mercantil que implique inversiones millonarias con ganancias aún mayores.

Precisamente en este nivel, el comercial, valida el poder de los arquetipos en nuestro campo (Después de todo, este es un trabajo de publicidad). La mercadotecnia tiene sus bases en conocer adecuadamente a su público objetivo y aquello que éste identifica como deseable o no. Cuando se trata de describir valores abstractos, los seres humanos resolvemos instintivamente en comunicarnos a través de símbolos, imágenes y objetos que adoptamos como parte de nuestra vida a través de la socialización, pues en el símbolo se engloban más ideas que en cualquier descripción puntual y articulada. Mientras más profundo se cave en las inquietudes humanas, las emociones y conductas son más estereotipadas, dependiendo menos del contexto particular. Para una marca esto significa tener el potencial de llegar a un público más amplio que al

mismo tiempo desarrolle un mayor arraigo emocional, llegando a la devoción genuina e incluso la lealtad. Un arquetipo puede estar representado en imágenes sencillas, pero retratar uno de manera adecuada para promover una idea o una compra está lejos de ser tan fácil como aparentan varias publicaciones de mercadotecnia que los reducen a una lista de unos cuantos personajes, incluso atribuyendo a Jung arquetipos de los que nunca escribió y omitiendo otros que formaron parte fundamental de su trabajo, probablemente por que tocan realidades de la mente humana que resultan desagradables y poco comercializables (Iglesias, 2021; Garibay, 2018; Pérez, 2020).

Una auténtica imagen arquetípica tiene el potencial de ser accesible a los anhelos más profundos de un ser humano. Asimilar un arquetipo implica reconocerlo como parte fundamental del ser, un pilar de la identidad individual y encarnarlo proporciona una sensación de sentido. Evidentemente, no todas las marcas que se dicen “arquetípicas” logran eso: *Jeep* puede atraer a personas de carácter aventurero que fantasean con escapar a la selva o escalar una montaña, pero pocas afirmarían que la empresa de camionetas ha moldeado una parte fundamental de su visión del mundo y sus valores. En comparación, el deseo de felicidad fraterna promovido por Coca Cola (En mi opinión, la única marca que podría competir con Disney en cuestiones de impacto cultural) al precio de una botella engloba una jerarquía de valores completa que incluso resuena con la moral de los grandes sistemas religiosos (Henry, 2017, 01m 00s). Con todo, la ilusión y nostalgia infantil junto al anhelo de cumplir los propios sueños que Disney retrata a través de sus representaciones fantásticas no tiene paralelo, pues es la única empresa que durante cien años, de forma metódica, ha construido un *corpus* mítico propio de manera explícita y con intenciones universales.

Siendo Mickey Mouse una representación tan cercana de un arquetipo mítico y siendo este arquetipo la expresión de una experiencia tan ineludible en todo ser humano como lo es la infancia, resulta muy instintivo relacionarse con él desde muy temprana edad y seguir teniendo su imagen presente el resto de la vida. Walter Elias Disney logró crear un producto que no se echa a perder, pues sus historias parten de inquietudes que van desde nuestros instintos más básicos hasta las preguntas más abstractas y difíciles que una persona se puede

plantear como: ¿Cuál es el sentido de la vida? ¿Cómo se distingue a un individuo valioso? ¿Cómo distinguir una manera correcta de comportarnos en un mundo que no nos brinda demasiadas respuestas? ¿Qué es valioso, deseable y qué no lo es? No hay individuo al cual no le afecten estos asuntos y las historias más queridas de todos los tiempos han sido un esfuerzo por resolverlos. Las similitudes que las narrativas tradicionales tienen entre sí, así como la carga afectiva que desencadenan en contextos tan distintos son demasiado grandes para ser ignoradas o relegadas a una simple coincidencia. He aquí el aspecto práctico más subjetivo, pero tal vez por esta razón más importante, de un personaje como Mickey Mouse: Tiene el potencial de hacer nuestra vida más feliz porque a través de la fantasía nos inspira a tomar una actitud en el mundo real.

Con todo lo positivo que se ha mencionado acerca de Disney o Mickey Mouse, ningún mito está completo si no se aborda su lado oscuro y en otras conclusiones también se plantea una cuestión bastante inquietante: En la persecución de la primacía comercial a través de símbolos y narrativas que impacten fuertemente en la cultura, grandes marcas como Disney han llegado a un nivel en el que llegan a comportarse como algo parecido a sustitutos modernos de la religión. Si las narrativas religiosas son, como dice Eliade, el constante esfuerzo de experimentar lo sagrado a través de la representación del tiempo mítico, y como describe el antropólogo Clifford Geertz: “Un sistema de símbolos que actúan para establecer ánimos y motivaciones poderosos, persuasivos y duraderos en los seres humanos por medio de la formulación de conceptos de un orden general de la existencia y vistiéndolos esos conceptos con un aura de factualidad tal que los ánimos y motivaciones se perciban como excepcionalmente realistas.” (citado por Henry, 2016, 00m 47s), Disney, como marca mundial, encaja en esta definición y logró revivir los mecanismos psíquicos que le dan origen dentro de un mundo secularizado.

Considérese el fuerte aspecto devocional en los seguidores de Disney, pues muchos de ellos establecen una relación tal con las historias, personajes y símbolos de la compañía que permanecen en todas las etapas de su vida: Miran las mismas películas una y otra vez, se disfrazan de sus personajes favoritos, adornan sus hogares y portan sus imágenes en libretas, playeras, pendientes,

tatuajes, posters y figuras, realizan auténticas peregrinaciones a los parques con la esperanza de tener una experiencia cercana de magia e ilusión, se aprenden las canciones y las cantan con otros fans construyendo sentimiento de comunidad, de estar “entre los suyos”. Al formar parte de su identidad, los padres que crecieron con las historias de Disney suelen fomentar ese mismo entusiasmo en sus hijos, transmitiendo así sus narrativas de generación en generación. Imágenes de baja resolución como los tres círculos que forman la silueta de Mickey manifiestan una poderosa simbología que otorga significado a la existencia a través de valores perpetuos como la alegría, la esperanza, el asombro e incluso el conflicto del bien contra el mal. Si Disney logró replicar las estructuras que también sostienen a los grandes sistemas de creencias ¿Cuál es su dios principal? Evidentemente es Mickey, y su mensaje no es otro que el del cosmos renovado a través de las acciones del espíritu infantil.

Esto viene con una advertencia, pues ya que la *Walt Disney Company* se basa en mantener una visión del mundo propia de niños, las críticas que se le han hecho de promover *sistemáticamente* una versión suavizada y edulcorada de la realidad tienen buenas bases. Disney depende de una psicología de consumidor *empeñado en pensar y actuar infantilmente*: A veces eso significa una invitación a mantener el encanto en nuestras vidas, pero a veces también implica fomentar la inmadurez psicológica con tal de hacer negocio. La apuesta sube si se tiene en cuenta que la *Walt Disney Company* se ha apoderado en los últimos años de una buena fracción de la media *mainstream* sin tener indicios de detenerse en un futuro. Bajo este panorama resulta cada vez más difícil salir de su esfera de influencia y cabría preguntarse: ¿Como consumidores y, sobre todo, profesionales de la mercadotecnia podemos desentendernos de responsabilidades al otorgarles ese poder? Vale la pena meditarlo.

Nos guste o no, hoy en día la *Walt Disney Company* es el Titán, el Behemoth y el Leviatán absoluto del entretenimiento mundial. Es fácil pensar que esto se debe a la cantidad de recursos materiales y humanos junto a las agresivas estrategias de mercadotecnia con las que promueve sus historias contra las cuales la mayoría de los productos culturales sencillamente no pueden competir. Esto es parcialmente cierto, no obstante, es difícil tener en primer lugar tan buenas ganancias y presencia en virtualmente todo el planeta sin un buen

producto. Walt Disney empezó con un estudio bastante modesto, incluso para su época, y en varias ocasiones los recursos destinados a una sola producción pusieron al estudio entero al borde de la quiebra. Es debatible determinar si Disney era un empresario con sensibilidad artística o un artista con visión de empresario, pero lo cierto es que, en primer lugar, Walt se preocupó en crear historias entrañables estimulando (literalmente) los sueños de su audiencia, logró darle nueva vida a las narraciones tradicionales a través de los medios de una sociedad moderna y con ello se ganó el corazón del mundo. Los torrentes de dólares llegaron después.

Mientras siga el empeño de animar, es decir, de dar vida a Mickey Mouse, este será eternamente nuevo. Su imagen será siempre la de la promesa de la infancia presente y el recuerdo de la pasada, teniendo cierta semejanza con una escuela que recibe a generaciones y generaciones de niños que crecen ellos mismos, pero mientras la escuela siga funcionando, siempre albergará niños dentro de sí. Mientras existan niños en el mundo y los niños signifiquen algo valioso, personajes como Mickey Mouse seguirán inspirando asombro, alegría e interés. En la esfera individual, la baraja de emociones que nos puede inspirar Disney es diversa y amplia, pudiendo ir desde la repulsión al amor genuino. Con todo, la influencia que ha ejercido en la cultura de todo el mundo a través del siglo que lleva de existencia es innegable, superando ideologías políticas, modas, tendencias e incluso a representantes de la llamada alta cultura. The Walt Disney Company sigue creciendo e inspirando a personas de todo el planeta tanto como ejemplo de negocios supremo y como máquina de sueños. Los logros de la compañía hoy son tan admirables como temibles, pero siempre se debe recordar que todo empezó con un ratón.

“(Si Picasso no hubiese nacido) ¿Las bellas artes se habrían visto relegadas a un segundo plano por largo tiempo? ¿El arte de la moda habría disfrutado de tantas décadas de tan completa supremacía? Preguntas que nunca tendrán respuesta. ¿Nuestra visión del mundo sería diferente? Probablemente no. Pero ¿Sería diferente si Walt Disney no hubiese existido? Eso es más difícil de contestar.” (Johnson, 2008, Pág. 282)



---

## Bibliografía

### Libros

- Anónimo (2020), *Enuma Elish*, Cátedra, Madrid.
- Aristóteles (2002) *Poética*, Editores Mexicanos Unidos, México
- Antología (2015) *Los estoicos antiguos*, Editorial Gredos, Madrid
- Apgar, G. (2015) *Mickey Mouse, Emblem of the american spirit*, USA.
- Barrie, J. M. (2006) *Peter Pan*, Alfaguara, México.
- Bettelheim, B. (2017) *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Paidós, México
- Briggs, K. (1978) *Encyclopedia of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies & Other Supernatural Creatures*. Pantheon. Reino Unido.
- Conellan, T. (2011) *Las 7 claves del éxito de Disney*, Panorama, México.
- Darwin, C. (1859) *On the Origin of Species*. London: John Murray, Albermarle Street, London.
- Dean, C. (1996), *The australian aboriginal 'Dreamtime' (its History, Cosmogonesis, Cosmology, and Ontology)*, Gamahuncher press, Australia.
- Docherty, H. (2017) *El caballero que no quería luchar*, Maeva, España.
- Downing, C. (2007) *Espejos del Yo: Imágenes arquetípicas que dan forma a nuestras vidas*, Kairós, Barcelona.
- Eliade, M. (1991) *Mito y realidad*, Editorial Labor S. A., España.
- Eliade, M (1965) *Rites and symbols of initiation: The Mysteries of birth and rebirth*. Harper and Row, Nueva York.
- Eliade, M. (1978) *A history of religious ideas Vol. 1. From the Stone Age to the Eleusinian Mysteries*. Chicago University Press. Chicago.
- Fowler, J. D. (2002) *Perspectives of Reality: An Introduction to the Philosophy of Hinduism*, United Kingdom, Sussex Academic Press.
- Gaarder, J (1995) *El mundo de Sofía*, Patria/Ciruela, México
- Greene, R. (2012) *Maestria*, Océano, México
- Harari, Y. N. (2013) *De animales a dioses: Breve historia de la Humanidad*, Debate, Ciudad de México
- Hill, R. (2006), *Fisiología Animal*, Editorial Médica Panamericana, Madrid.
- James, W. (2000) *Pragmatismo: un nuevo nombre para viejos modos modos de pensar*, Alianza, Madrid
- Johnson, P. (2008) *Creadores*, Ediciones B, Barcelona.
- Jung, C.G. (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós. Barcelona
- Jung, C.G. (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. [Formato Kindle] Paidós. Barcelona
- Jung, C.G. (2004) *La Dinámica de lo Inconsciente*, Editorial Trotta, Madrid.
- Lastra, E. (s/a), *Tlaltecuhltli, la devoradora de cadáveres*, Instituto nacional de antropología e historia, México.
- Lochtefeld, J. G. (2002). *The Illustrated Encyclopedia of Hinduism*, The Rosen Publishing Group, London
- Locke, J. (1960) *Ensayo sobre el entendimiento humano*, Ayuntamiento de Getafe.
- MacLean, P. D. (1990) *The triune brain in Evolution: Role in Paleocerebral Functions*, Plenum Press, New York and London.

- McDougall, I. Brown, F. H. Brown, Fleagle, J. G. (2004) *Nature: Stratigraphic placement and age of modern humans from Kibish, Ethiopia*, Research School of Earth Sciences, Australia.
- Nietzsche, F. W. (2015) *El Origen de la Tragedia*. Porrúa, Ciudad de México.
- Nogales-Gaete, J. Donoso, A. Verdugo, R.J (2005) *Tratado de neurología clínica*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile.
- Peterson, J. B. (2016) *12 reglas para la vida: Un antídoto al Caos*, Ariel, Madrid.
- Peterson, J. B. (2020) *Mapas de Sentido: La arquitectura de la creencia*. Ariel, Madrid.
- Piaget, J. (1991) *Seis estudios de psicología*, Editorial Labor, España.
- Piaget, J. (2020) *Psicología de la inteligencias* Editorial Psique, Buenos Aires
- Rayfield, D. (1997), *Anton Chejov: a life*, Henry Holt Company, New York.
- Renan, E. (1971) *Historia del pueblo de Israel*. Editorial Iberia, Barcelona
- Revilla Carrasco, A. (2007) *La identidad en el arte Negroafricano a través del vínculo con la realidad*, Universidad de Zaragoza, España.
- Russell, B. (1935) *Religion and Science*. India, Delhi University Library.
- Saavedra, J. Díaz, W. Zúñiga, L. Navia, C. Zamora T. (2015) *Correlación del sistema límbico con la emoción, el aprendizaje y la memoria*, Morfolia Vol.7 , Universidad del Cauca.
- Sánchez Palencia, A. (1996) «*Catarsis*» en la *Poética de Aristóteles*, Anales del Seminario de Historia de la Filosofía nº13, 127-147, Universidad Complutense de Madrid.
- Segura, B. (2013) *Los dioses de la Ilíada*, Universidad de Sevilla.
- Singer, J. (1968) *Culture and the Collective Unconscious Obra completa de Carl Gustav Jung. Volumen 10: Civilización en transición. 3. El hombre arcaico (1931)*
- Solokov, E. N. (1969) *The modeling properties of the nervous system*, Basic Books, Nueva York
- McLeod, S. A. (2015). Unconscious mind. Simply psychology: <https://www.simplypsychology.org/unconscious-mind.html>
- Rosendal, M. Iudin P. (1956) *Diccionario Filosófico Abreviado*. Ediciones Pueblos Unidos Montevideo.
- Von Franz, M. L. (2006) *El Puer Aeternus*, Kairós, Barcelona.
- Wasko, J. (2020) *Understanding Disney, The manufacture of fantasy*, Polity Press, Reino Unido
- (1972) *La Biblia Latinoamericana* Editorial Verbo Divino

#### **Material audiovisual**

- Collins, J. y Mackie, T. (BibleProject) (2017, abril 5) *Holy Spirit* [Archivo de video] Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=oNNZO9i1Gjc>
- Collins, J. y Mackie, T. (BibleProject) (2018, septiembre 7) *Iniquity* [Archivo de video] Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=w1zkwkl9oAw&t=99s>
- Collins, J. y Mackie, T. (BibleProject) (2019, septiembre 5) *Temple* [Archivo de video] Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=wTnq6l3vUbU&t=135s>
- Henry, M. A. (ReligionForBreakfast) (2017, diciembre 11) *Is Coca Cola a Religion?* Retomado en <https://www.youtube.com/watch?v=KTVC2uVGEL0>

- Henry, M. A. (ReligionForBreakfast) (2019, abril 5) *Is religion biologically hardwired?* [Archivo de video]. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=AT8bLaomvg0>
- Nestor, James (2017, abril 26) *Whales Clicking you Inside Out- James Nestor at the Interval* [Archivo de video] Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=zsDwFGz0Okg>
- Peterson, J. (Jordan B Peterson). (2017, Mayo 20) *Biblical Series I: Introduction to the idea of God* [Archivo de video]. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=f-wWBG06a2w>
- Peterson, J. (Jordan B Peterson) (2017, mayo 27) *Biblical Series II: Genesis 1: Chaos and Order* [Archivo de video]. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=hdrLQ7DpiWs>
- Peterson, J. (Dose of Truth) (2018, enero 2) *The Dragon finally explained- Jordan Peterson* [Archivo de video] Recuperado en: [https://www.youtube.com/watch?v=b7D\\_3\\_l434o](https://www.youtube.com/watch?v=b7D_3_l434o)
- Segaller, S. (Fraternidad Apicultores) (1989) *Jung: La sabiduría de los sueños, 2a parte* [Archivo de Video]. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=TVDOpnqmk3E>
- Roy, C. (UI Art Museum) (2013, diciembre 21) *African Art in Performance: The Winiama masks of the village of Ouri* [Archivo de Video]. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=G8bFF5w2OJc>
- Rudish, P. (2018) (Mickey Mouse) *Springtime* [Archivo de Video]. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=MTHrcwrq-kM>
- Sutton, I (1987), *Animating Art* [Archivo de Video]
- Willis, C. (2018, mayo 24) *Disney Mickey Mouse "Springtime": Behind the Music* [Archivo de Video], Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=afcw2Rh-EWU>

### **Digitales**

- Acervo digital de la UNAM, Disponible en <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid3/unidad1/textoconico/definicion>
- Anónimo (2021) *Textos de las Pirámides*, Traducción de Francisco López Estévez y Rosa Thode Mayoral, La Tierra de los Faraones, Retomado de <https://egiptologia.org/>
- Bitton, R. Y. (2019) *Génesis 1:2. Breve historia del caos bíblico*, Enlace Judío. Retomado en 28 de julio de 2021 en: <https://www.enlacejudio.com/2019/10/30/genesis-12-breve-historia-del-caos-biblico/>
- Cabrera Gordillo, E. (2020) *Disney en la propiedad intelectual*, Retomado en: <https://www.asuntoslegales.com.co/analisis/eduardo-cabrera-gordillo-3039145/disney-en-la-propiedad-intelectual-3039134>
- Cavanaugh, S. (2015) *First example of "Mickey Mousing"*, disponible en <https://sites.lafayette.edu/fams101-sp15/2015/03/01/first-example-of-mickey-mousing/>

- Coll, J. (2006) *Humanos y chimpancés: Un 1% de variación en el genoma marca grandes diferencias*. Retomado el 4 de enero de 2021 en: <https://www.bioeticaweb.com/humanos-y-chimpancacs-un-1-de-variacion-en-el-genoma-marca-grandes-diferencias/#:~:text=%E2%80%94%20La%20comparaci%C3%B3n%20del%20genoma%20humano,diferencias%20morfol%C3%B3gicas%20C%20fisiol%C3%B3gicas%20y%20cognitivas>.
- Disney LA Press Pack (2021) *Responsabilidad social corporativa*, retomado el 11 de marzo de 2021 en: <https://www.disneylapresspack.com/corporate/ciudadania-corporativa>
- Disney Shorts (2016) disponible en <http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=214>
- Frank, M.G. Waldrop R.H. Dumolin, M. Aton S, Boal J.G. (2012) A Preliminary Analysis of Sleep-Like States in Cuttlefish *Sepia officinalis*. PLoS ONE, Canada, McGill University, Recuperado el 25 de marzo de 2020 en <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0038125>
- García Ordaz, I. (2020), *El lenguaje del delfín*, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Recuperado el 20 de diciembre de 2020 en: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa3/n2/r4.html#refe1>
- Garibay, J. (2017) *22 Arquetipos definitorios en una estrategia de Branding*, Recuperado en <https://www.merca20.com/22-arquetipos-definitorios-en-una-estrategia-de-branding/>
- Girardi, V. (2014), *¿Por qué las iglesias miran al oeste?*, Centro Nacional de Catequesis de Costa Rica, Retomado el 29 de julio de 2021 en: <https://www.cenacat.org/por-que-las-iglesias-miran-al-oeste/>
- Hansen, D. V. Lui j. H. Kriegstein A. V. Hansen (2011) *Development and Evolution of the Human Neocortex*, cell.com, Recuperado el 4 de febrero de 2020 de [https://www.cell.com/cell/fulltext/S0092-8674\(11\)00705-7?\\_returnURL=https%3A%2F%2Flinkinghub.elsevier.com%2Fretrieve%2Fpii%2FS0092867411007057%3Fshowall%3Dtrue#%20](https://www.cell.com/cell/fulltext/S0092-8674(11)00705-7?_returnURL=https%3A%2F%2Flinkinghub.elsevier.com%2Fretrieve%2Fpii%2FS0092867411007057%3Fshowall%3Dtrue#%20)
- Iglesias, D. (2013) *12 Arquetipos para dar personalidad a una marca en Social Media*, Recuperado en: <https://www.soyunamarca.com/12-arquetipos-para-dar-personalidad-a-una-marca-en-social-media-branding/>
- Jacobs, L (2016) How to Sidestep Saying “See Ya Real Soon” to the Public Domain: Using Droit D’ auteur to Justify a Trademark-Favored Treatment of Mickey Mouse. Disponible en <http://lawdigitalcommons.bc.edu/iclr/vol39/iss2/6/>
- León-Portilla, M. (2009) *El mito del nacimiento de Huitzilopochtli. Fragmento del Códice Florentino*, Instituto Nacional de Antropología e Historia. Retomado el 28 de julio de 2021 en: <https://www.inah.gob.mx/boletines/2205-el-mito-del-nacimiento-de-huitzilopochtli>
- Leoni, J. B. (2000) *La veneración de las montañas en los Andes preincaicos: El caso de Ñawinpukyo (Ayacucho, Perú) En el periodo intermedio temprano*. Universidad Nacional del Rosario, Argentina. Retomado el 7 de agosto de 2021 en:

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-73562005000200005](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-73562005000200005)

- Organización de las Naciones Unidas, *Día Internacional de la Madre Tierra*, recuperado el 21 de abril de 2021 en: <https://www.un.org/es/observances/earth-day>
- Pérez, L. (2020) *Los 12 Arquetipos de personalidad ¿Cuál va con tu marca?*, Recuperado en: <https://www.makinglovetomark.es/blog/arquetipos-de-personalidad-de-marca/>
- Rodríguez Romero, N. (2006) El pozo y el péndulo: *Un descenso a los infiernos*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, Colombia.
- (2021) *Sala 4: Huitzilopochtli*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Retomado el 28 de julio de 2021 en <https://www.templomayor.inah.gob.mx/salas-del-museo/sala-4-huitzilopochtli>
- Shelat, A. M. *Sistema Límbico*, Biblioteca Nacional de Medicina de los EE. UU, recuperado el 25 de enero de 2021 en: [https://medlineplus.gov/spanish/ency/esp\\_imagepages/19244.htm](https://medlineplus.gov/spanish/ency/esp_imagepages/19244.htm)
- Weintraub, P. (2021) *Why kids can learn more from tales of fantasy than realism*. Recuperado en <https://aeon.co/ideas/why-kids-can-learn-more-from-tales-of-fantasy-than-realism> el 26 de mayo de 2021.
- Valverde, F. (2002) Estructura de la corteza cerebral. Organización intrínseca y análisis comparativo del neocortex, *Revista de Neurología*, Recuperado el 4 de febrero de 2020, disponible en <https://web.archive.org/web/20130312131450/http://www.neurologia.com/pdf/Web/3408/m9080758.pdf>
- The Walt Disney Company, (2018) "About Us", disponible en <https://www.thewaltdisneycompany.com/about/>
- (2008) *Pelean propiedad de Mickey Mouse*, El Universal, Retomado en <https://archivo.eluniversal.com.mx/notas/532186.html>
- (2010) *Los psicoanalistas le responden al filósofo Mario Bunge*, Recuperado en <https://www.intramed.net/contenidover.asp?contenidoid=65716>
- (2019) *¿Cuántas especies hay?*, Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad, México, Disponible en <https://www.biodiversidad.gob.mx/especies/cuantasesp.html#wikipedia>
- (2021) *Capítulo 9: Sistema nervioso*, Recuperado el 18 de enero de 2021 en : [http://www.genomasur.com/BCH/BCH\\_libro/capitulo\\_09.htm](http://www.genomasur.com/BCH/BCH_libro/capitulo_09.htm)
- (2021) *El Sistema nervioso*, Facultad de Medicina, Universidad Nacional Autónoma de México, Recuperado en: <http://www.facmed.unam.mx/Libro-NeuroFisio/06-SistemaNervioso/CNS-Overview/SistNervioso.html>

### **Hemerográficas**

- Hungerford, A (enero 15, 2013) *The Holocaust of Texts*. University of Chicago Press
- (junio 29, 2007) *Farfur dies at the last episode*. The Jerusalem Post



