1.ª
PONENCIA

ASPECTOS PSICOLOGICOS DEL TEATRO

Por el
Dr. Federico Gómez R. de Castro

FOTOGRAFIAS

Actuación de Coros y Danzas de Tenerife.

D. Federico Gómez Rodríguez de Castro en la exposición de su ponencia.

1.ª
PONENCIA

ASPECTOS PSICOLOGICOS DEL TEATRO

Por el **Dr. FEDERICO GOMEZ R. DE CASTRO**

1. El Teatro, actividad lúdica.

1.1. Determinaciones psicológicas.

Psicólogos y fisiólogos han intentado describir y explicar la naturaleza y significado del juego, y determinar su puesto en el plan general de la vida.

Todos aceptan como punto de partida que el juego es una función necesaria o al menos útil. Pero a la hora de establecer mayores precisiones se originan descripciones dispares.

Por una parte se ha visto en el juego un mecanismo de descarga de la fuerza vital sobrante. La Naturaleza, según es su norma, ha dotado superabundantemente a los sujetos, que al no precisar toda la energía puesta a su disposición para el desarrollo del prototipo existencial, prescinden de ella evacuándola por aliviaderos de los cuales uno muy importante sería el juego.

Otros han visto en el juego simplemente la expresión de un instinto de los seres vivos hacia la imitación. La imitación sería una tendencia original constitutiva del haz de tendencias primarias ordenadas a la realización de la vida.

Para Gross y otros, el juego es un ensayo de las actividades "serias" que la vida exigirá del sujeto adulto.

También se ha pretendido explicar la actividad lúdica como la respuesta a una tendencia innata a la competencia y a la superación, tendencia presente en todas las especies animales superiores y que constituye una constelación de estículos seleccionados que configuran el cuadro de la conducta animal.

Para otros simplemente, sobre todo en el ámbito de los animales irracionales, el juego es un ejercicio de propio dominio. Esta perspectiva, como alguna de las anteriores, está fuertemente influenciada por las teorías de Gross, que, por haber empezado su estudio sobre el juego a base de la observación de especies animales, insiste sobre todo en esas facetas de adiestramiento que indudablemente se cumplen en el juego de los animales, pero que se muestran insuficientes para la determinación de la *actividad lúdica en el hombre, sobre todo en el adulto.*

Ciertos psicólogos influidos por las corrientes psicoanalistas han visto en el juego un desvío inocente natural de fuerzas instintivas peligrosas. La agresividad sobre todo vería disminuida su presión sobre los actos

vitales, vertiéndose en el pasatiempo de situaciones escamoteadas al ritmo normal de la existencia mediante el juego. Así la actividad lúdica sería un regulador eficaz de las cargas acumuladas en el subconsciente a través de las frustraciones o conflictos de las tendencias contrapuestas. La Naturaleza habría establecido en el juego una especie de arbotante que conduciría la presión de tales cargas fuera del ámbito de la concienciación "seria".

También la filiación psicoanalista es la explicación del juego como sucedáneo o compensación de la imposibilidad de realizar ciertos deseos imposibles en el orden real.

Cada una de estas interpretaciones ha visto un aspecto real de la actividad lúdica, pero ni aun colocadas sincréticamente unas junto a otras nos servirían para la elaboración de un concepto complejo del juego, puesto que los puntos de vista y las concepciones psicológicas en las que se basan son en muchos casos irreductibles.

Así pues, la suma de todos los aspectos reseñados sigue siendo una descripción parcial del fenómeno lúdico.

Dicha descripción se mantiene a un nivel insuficiente y en general no abarca el haz íntegro de repercusiones en las distintas zonas de la personalidad. Si cualquiera de estas explicaciones fuera decisiva debería excluir a las demás bien incluirlas en una unidad superior.

La cualidad primaria del juego no se pone de relieve en las exposiciones enumeradas. Frente a cada una de ellas cabe siempre seguir preguntando: ¿Y el quid del juego dónde está? ¿Dónde está la "chispa", la "gracia", el "ángel", el "duende"? ¿Por qué chilla de placer el bebé? ¿Por qué se "envicia" el actor en su pasión? ¿Por qué una circunstancia de algún modo "ficticia" excita hasta el grado máximo a una multitud de espectadores, en algunos momentos de la representación?

Esta "tensión", la intensidad del juego, no se explica por ningún análisis biológico, y es precisamente en esa intensidad, en esa tensión a la enajenación donde reside, según Huizinga, su ausencia. Desde un punto de vista de razón, la naturaleza podría haber dado a sus "criaturas" todas esas funciones necesarias, tales como mecanismos de descargas, de relajación, aliviaderos de fuerzas instintivas, adiestramiento de exigencias vitales posteriores, compensación de deseos irrealizables, etc , bajo la forma de ejercicios y reacciones mecánicas. Pero el hecho es que se dan en la tensión el gozo y la alegría del juego.

Las palabras españolas arriba aludidas y que expresan esta esencia subyacente del juego son altamente significativas: gracia, ángel, chispa, duende. Y dígase lo mismo del francés "esprit" y del alemán "stimung" "witz".

En todo caso hemos de vérnoslas con categorías primarias de la vida. Una categoría que no se pliega a los límites que separan al mundo animal del mundo humano. No puede vincularse en un plano meramente racional, puesto que esta subordinación al plano racional implicaría una limitación al ámbito humano, y he aquí que también los animales juegan. Sin embargo, al ser realizado por el sujeto humano, el juego deja traslucir el espíritu, es previo a cualquier ideología o forma de cultura. El carácter y naturaleza del juego atestigua de un modo brillante el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Es un mundo sometido a determinismo físico como resultado de fuerzas físicas el juego es en el más completo sentido de la palabra una superabundancia.

Los animales juegan, son algo más que meras cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos y somos, por tanto, algo más que meros seres racionales, pues el juego es algo irracional. Dentro de un orden estricto de actividad física el juego es inadmisible. Y lo que la reducción a un mero orden físico podría significar para el animal, la reducción a un mero orden racional lo significaría para el hombre.

El "homo ridens" aristotélico describe el hombre con parecidos títulos y eficacia que la caracterización de "animal racional".

El juego no se deja determinar plenamente ni dentro de categorías biológicas ni dentro de categorías exclusivamente lógicas.

a) El juego es una acción espontánea. Un juego obligado deja de serlo. Esto lo distingue de un mero proceso natural. No presenta los caracteres de necesidad que presentan los procesos vitales naturales. No hay un tiempo ineludible para jugar. Puede ser relegado en todo momento. No está impuesto por necesidad física ni por necesidad moral.

b) Es una actividad desinteresada. Las metas que sirve están fuera del ámbito de los intereses directamente materiales o de la satisfacción individual de las necesidades de la vida.

c) Es una actividad incrustada en la vida ordinaria, y significa, sin embargo, un paréntesis en la misma. Se juega dentro de límites de lugar y tiempo, más dentro de tales límites surge una ordenación original en la que el juego guarda su ritmo y su sentido en sí mismo. Empieza en un momento dado y en un momento dado se acaba, y junto a esta limitación temporal, y a medida que los juegos se socializan y ganan en complicación se impone también una limitación especial (plaza de toros, templo, club, campo, escenario).

d) Es una actividad representativa, apenas en el caso humano, el sujeto que juega puede realizar la función general significativa y accede a la socialización por elemental que sea. El juego se mantiene, sin embargo, al margen de las demás formas de pensamiento y expresión en las que expresamos las estructura de la vida espiritual.

El ser el juego una actividad primaria de la existencia, enraizada en los estratos más profundos de la persona, y su pronta aparición en el horizonte vivencial, hacen de su carácter referencial aun antes de ser plenamente consciente un instrumento no sólo de adiestramiento, sino también vehículo de transmisión de formas de conocimiento y de conducta.

El juego se encuentra en el mismo nivel de la actualización representativa, la representación de una realidad por otra, que es lo que constituye la simbolización. El juego en su dinámica y su estructura participa de la función general representativa.

La naturaleza se sirve del juego, dentro del marco de sus diversas subfunciones para dotar a los individuos de hábitos instrumentales que en el juego se perfeccionan de una manera eficaz, con eficacia a la que no es ajena el grado de placer que el ejercicio lúdico lleva aparejado.

El juego dota, digámoslo con palabras de Ortega y Gasset, "de abundancia de posibilidades, que es el síntoma más característico de vida pujante, del mismo modo que el utilitarismo, el atenerse a lo estrictamente necesario, al modo del enfermo que ahorró movimientos, es el síntoma de la debilidad menguante".

Desde nuestro punto de vista nos es insuficiente la mera determinación psicológica del juego. Nos interesa también ocuparnos de la dimensión social, del juego como factor de cultura, antes de hacer la transposición necesaria a la especie del género que es el teatro.

1.2. El juego en su significación cultural.

Partimos, en la panorámica de los hechos de cultura que vamos a intentar, del concepto de juego, tal y como hemos venido precisándolo. Una acción o ocupación libre, que dentro de ciertos límites precisos de tiempo y de lugar, se realiza según reglas libremente aceptadas, que tiene su fin en sí mismo y que va acompañado de un sentimiento de tensión y gozo y de una conciencia de ser algo al margen de la vida cotidiana normal.

Fue Schiller uno de los primeros que se fijó en la importancia del juego en la vida de la cultura. En la carta 15 de sus Cartas estéticas sobre la educación estética del hombre, dice: "El hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal y sólo es hombre completamente cuando juega". Y no sólo

afirma la importancia de lo lúdico en el hombre, sino que insinúa el mismo texto la posibilidad de diagnosticar los caracteres de las distintas culturas sobre la base de los juegos preferidos por cada pueblo. Habla de las carreras de caballos inglesas, de las corridas de toros españoles, de las regatas venecianas. Después, en el siglo XIX, caracterizado por el culto a lo "serio", Spencer, uno de los padres del evolucionismo, afirma que el juego es la dramatización de las actividades del adulto. Wundt refuerza esta opinión a finales del siglo y principios del XX. Para Wundt el juego es "la cría" del trabajo. No hay forma lúdica que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que la preceda en el tiempo. La fórmula no podría por menos de llamar la atención de etnólogos e historiadores que se lanzaron a la búsqueda de supervivencias, en el juego infantil, de forma de culturas anteriores, mágicas, religiosas, etc. Sin embargo, no es fácil encontrar modelos de actividades serias para todos los juegos.

Gross, que empezó su estudio para los juegos de los animales al seguir después el estudio de los juegos del hombre, sigue mostrándose atraído por el aspecto instintivo del juego animal y estima que el juego es fundamentalmente una actividad por la que el niño, así como el animal joven, se preparan a su vida del adulto. Mas ¿cómo explica entonces la pervivencia del juego en las sociedades adultas?

Por una extraña paradoja, muy nórdica por lo nebulosa y oscura, Gross ve en el juego la razón de ser de la juventud: "Los animales no juegan por el hecho de ser jóvenes. Son jóvenes porque necesitan jugar". Si juegan al escondite es porque sienten una especie de obligación de aprender a escapar del enemigo.

Sobre los goznes de las observaciones y teorías de Wundt y Gross el proceso histórico del estudio de la actividad lúdica gira poco a poco hasta adoptar una posición casi opuesta. Un paso más en este proceso histórico y la situación de la vuelta. Cuando el juego deja de ser considerado o como una anticipación de dichas actividades (Gross) es lícito derivar del espíritu y naturaleza del juego el conjunto de la cultura.

El juego engendra la norma, el orden, en la ciega prodigalidad de la naturaleza, estimula la invención y la observación, afirma la libertad sustrayendo al sujeto a la necesidad y la monotonía de la naturaleza.

El rector de la Universidad de Leyds, Huizinga, defendió esta tesis que pretende hacer derivar del fenómeno lúdico las formas de la cultura. Esta tesis la sostuvo Huizinga por primera vez en la lección inaugural del curso 1933 y la amplió brillantemente en su famoso libro "Homo Ludens".

Probablemente es excesivo el peso que Huizinga se atreva a echar sobre las espaldas del juego, haciéndolo responsable de casi todas las manifesta-

ciones de la cultura humana, colocando así a la actividad lúdica entre las actividades esenciales de la especie.

Entre nosotros, Ortega y Gasset sobre todo, abunda en afirmaciones aparecidas, dispersas en toda su obra, pero de modo muy especial en el ensayo Origen deportivo del Estado, que fue además el motivo fundamental de inspiración de Huizinga.

1.3. El teatro, especie del género juego.

Casi todas las características que hemos venido precisando en torno al concepto de juego se realizan plenamente en el teatro y prácticamente al definir el juego definimos el teatro en un primera aproximación. Cabe, sin embargo, que intentemos todavía precisar dentro de las múltiples clasificaciones que se han hecho del juego, algunas características más, que nos introduzcan en una valoración psicológica del teatro.

De entre las clasificaciones de Gross, Stern, Buhler, Queyrat, Caillois, Buytendijk, Lange, vamos a poner atención en la de Caillois por ser la que mejor responde a nuestro intento.

Caillois clasifica los juegos en:

a) Juegos de competición (Agon), tales como la mayor parte de los deportes, el ajedrez, damas, bolas, etc.

b) Juegos de azar (alea), tales como los de ruleta, lotería, dados, etc...

c) Juegos de simulacro (mimicry) tales como el teatro, la danza.

d) Juegos de vértigo (ilinx) entre los que se incluyen los de velocidad, equilibrio.

Al mismo tiempo se ordenan estos juegos sobre un eje vertical que los polariza en torno a dos manifestaciones fundamentales: la "paidia" o el "ludus". La "paidia" sería la denominación para la actividad caracterizada por una total espontaneidad y exhuberancia, libre improvisación y despreocupada alegría, una forma de fantasía previa a todo control.

En el otro extremo (el ludus) esta alegría está canalizada en una tendencia complementaria, una creciente necesidad de crear dificultades, convencionales imperativas con el fin de dificultar el logro del objetivo y así estimular el desarrollo y manifestación de la fuerza.

Las reglas son inseparables del juego en cuanto éste alcanza una categoría que llamaríamos institucional, en cuanto alcanza la socialización.

A partir de este momento se transforma en un elemento de cultura fecundo y decisivo y, por tanto, incide por propio derecho en los procesos de transmisión de la cultura de lo que se ocupan las ciencias de la educación.

Pero a raíz del juego hay una necesidad de relajación y de capricho. Esta libertad es el motor indispensable y constituye la paidia que se conjuga con el ludus en la mayor parte de los juegos, con predominio de la una o del otro según los casos. El ludus, gusto por la dificultad gratuita, es el complemento y la educación de la paidia, a la que disciplina y enriquece.

El "ludus" opone de un modo general obstáculos a la espontaneidad de la paidia y renueva continuamente los obstáculos propuestos y satisface así la necesidad del hombre de malgastar, de disponer sin la meta inmediata de un provecho, de sus energías, de su saber, de su destreza. En suma, el ludus es el elemento concertante de la cualidad primaria del juego, la paidia o actividad espontánea. Así como la resistencia define la fuerza, así el ludus define y orienta la actividad de la paidia que gusta y necesita de encontrar obstáculos para acreditar su dinamismo y renovar el repertorio de sus dedicaciones.

Por su indudable interés nos interesa ver más de cerca los caracteres de cada una de las clases de juegos propugnados por Caillois.

La esencia de los juegos de competencia consiste en el intento de crear unas condiciones ideales la igualdad con el objeto de hacer resaltar el mérito personal y dar un valor indiscutible al mérito del vencedor. Tal es la regla de las pruebas deportivas y atléticas ya opongan a individuos o a equipos. Independiente del objetivo sobre el que se realizan las pruebas, el agon, o sea los juegos de competencia, se orientan a manifestar en toda su pureza el mérito personal. El ámbito en el que este tipo de juegos se realiza es muy variado y puede incluso revestir forma de juegos de ascetismo y toda clase de apuestas. El significado cultural de esta clase de juegos es inagotable y ha dado origen a copiosas formas de cultura y ha ilustrado y guiado las formas de competencia que han establecido los desniveles fecundos para el progreso de la civilización. En la educación se ha utilizado también copiosamente este tipo de actividad lúdica y es uno de los pilares de la enseñanza colectiva, no menos eficaz porque en algún momento se haya vinculado a él categorías de valores.

Los juegos de azar son exactamente lo contrario de los juegos de competencia. No se trata de superar a un adversario, sino al destino. Los jugadores se colocan indefensos frente a una decisión en la que ni sus méritos ni su previsión influyen en ninguna manera. Aquí no se trata de eliminar la injusticia del azar, sino que lo arbitrario constituye la raíz de la situación. Entre este tipo de juegos perfectamente dentro de la determinación primaria del fenómeno lúdico puesto que la actividad de tipo espiritual desarrollada

por el jugador se mantiene flotando sin una dirección preestablecida y precisamente se busca el inopinado movimiento de las reacciones ante el no menos inopinado estímulo de la suerte. Aparecen los juegos de azar como una soberana burla del mérito y una forma límite de afirmar la libertad. Los juegos de competición significan una reivindicación del mérito personal y del esfuerzo y de la responsabilidad mientras que los juegos de azar son un abandono al destino.

En su forma pura estos juegos son más bien una desviación del equilibrio interno y de la jerarquía objetiva que ha de presidir la elaboración de la conducta. Pero dentro de ciertos límites, como atestigua el uso común y la experiencia sirven para despertar la tensión frente a situaciones imprevistas y para tomar conciencia de la serie de personales limitaciones en las que el hombre se encuentra con una serie ininterrumpida de azares que van perfilando su propia existencia realizada. De la importancia atribuida al azar en los movimientos culturales dan fe las muchas formas de fatalismo que han ido apareciendo a lo largo de la Historia.

Combinando los juegos de azar con los de competición, pueden responder a una imagen muy exacta de la realidad. De hecho se combinan muchas veces los caracteres correspondientes a los juegos de azar y los de competición. El azar preside en la composición de los elementos del juego y la competición acepta esas condiciones impuestas por el azar para equilibrar o superar las circunstancias opuestas. Tal es el caso del dominó y de muchos juegos de cartas. La superación de las oposiciones se realiza a veces mediante el cálculo de posibilidades y la administración de los recursos otras, mediante la penetración psicológica.

Los juegos de simulacro consisten esencialmente en hacerse una ilusión (in-ludere), introducirse en una circunstancia ficticia y adoptar el ritmo y modo de actuación de la personalidad investida mediante la ilusión. La variedad de juegos pertenecientes a esta categoría es muy notable. Jugar a los soldados, caballos, americanos, aviones, etc., entre los niños. Entre los adultos la interpretación dramática cae de lleno en esta categoría. Dicha representación teatral constituye una conjunción del juego de simulacro con el ludus, la cual conjunción la hace rica en posibilidades y formas y llena de fecundidad cultural.

La mímica y el disfraz son los complementos naturales de los juegos de simulacro. Su presencia en los fenómenos culturales es de primer orden, tanto en las costumbres religiosas como literarias como artísticas en general. La importancia de la máscara en muchas manifestaciones de las vivencias humanas más representativas es evidente. Las liturgias, los carnavales, los misterios y las representaciones teatrales están vinculadas abiertamente a esta categoría de juegos, en los que además resalta con más fuerza que

en ningún otro la cualidad simbólica representativa hasta constituir no sólo ya el nervio, sino también la manifestación y desarrollo. En estos juegos de simulacros en los que se opera un trascendental desdoblamiento de la persona se ofrece la radical oportunidad del ejercicio fecundo de la comunicación, ávidamente explotada por los fenómenos culturales de mayor raigambre educativa como son los movimientos religiosos y cívicos, cuyo más fino instrumento de moralización, sátira y purificación ha sido el simulacro tanto en la comedia como en la tragedia, como en los sacrificios rituales, etcétera.

Finalmente, la categoría de los juegos de vértigo, aunque aparece la última en la enumeración es la de raigambre más acusadamente biológica, pues consiste en un intento de suspensión de lo real, incluso de la estabilidad física. Participa de los caracteres esenciales de la actividad lúdica en cuanto que es una actividad espontánea tendente a desgajarse del discurrir cotidiano de la existencia.

A estos juegos pertenecen el alpinismo, el paracaidismo y el placer más joven de la humanidad, el de la velocidad. La corrupción de este tipo de juegos es frecuente bajo las formas de afición a drogas.

2. La función simbólica y el teatro.

¿Cuáles son las raíces del juego y, por ende, del teatro en el alma del hombre?

¿Dónde está su fuerza reconocida por todos los grandes movimientos humanos, y exaltada por los pensadores? Recordemos sólo el discurso del Teatro en Mannheim donde Schiller acumula sobre el teatro una carga inmensa de responsabilidades en torno a la formación y perfección del hombre, o la conferencia entre el Teatro de Ortega, en Lisbao y más tarde, 1959, en el Ateneo de Madrid, que nos ha servido de introducción a esta ponencia.

A nuestro parecer la raíz psíquica de la tremenda eficacia comunicativa del juego y concretamente del teatro es su participación de la función simbólica, que constituye el mágico catalizador mediante el cual consigue el hombre ordenar el universo y los valores.

Desde el punto de vista de la etimología es el símbolo la correspondencia entre dos datos en razón de una interna semejanza a propiedad común. De esta propiedad dimana la relación de correspondencia entre los dos datos. A esta correspondencia podemos llamar lo simbólico.

Es decir, cuando hablamos de símbolo y símbolos entendemos por ello un dato sensible que "significa más" de lo que a primera vista aparece, que indica o señala hacia algo distinto.

1.ª PONENCIA

El símbolo mienta de ordinario una realidad de orden más complejo que el mismo dato simbolizante. Para este segundo término que, generalmente, escapa a la apreciación sensitiva directa se encuentran en la literatura filosófica científica y poética otras palabras como idea, concepto, lo general, valor. El hombre a través de los símbolos puede llegar a ámbitos de realidades que incluso a través de la función lógica del pensamiento le son inaccesibles. El símbolo es una existencia sensible dada o presente inmediatamente a la intuición, la cual, sin embargo, no ha de ser tomada en sus límites naturales, sino proyectada en un sentido más general.

Por otra parte, es una experiencia de pensadores y poetas que todas las cosas perceptibles por los sentidos, toda la naturaleza puede llegar a ser una palabra de todo lo oculto. Ahora bien, lo real bruto no habla. Grita o se calla, no se hace entender, no significa nada. Necesita ser amortiguado por el signo. El símbolo atempera lo real y lo dota de expresión. La verdadera realidad se muestra en el símbolo porque el simbolizar pertenece a la naturaleza de las cosas.

Para quien entiende el lenguaje de las cosas "todo lo que pasa (lo temporal) es una parábola".

Existe, pues, en la función simbólica un primer momento de indicación orientación a una trascendencia. Pero también es en sí ocultación y misterio. Esta experiencia queda ilustrada por dos testimonios egregios cada uno en su dimensión. "Cada cultura empieza con la ocultación de una muchedumbre de cosas", dice Nietzsche. San Pablo ha encontrado una profunda expresión de la realidad simbólica en su "como si".

Toda cifra tiene dos sentidos: lo patente y lo oculto. Galanamente lo decía Pascal cuando afirmaba que la figura comporta ausencia y presencia. Así pues, el momento inicial del símbolo se manifiesta en una ocultación e indicación simultáneas. Si analizamos más detenidamente observamos que el símbolo en un segundo momento es comprendido como una realidad traída de la ocultidad a la presencia. La idea, el valor, no son ya abstractos, sino algo perceptible, palpable, audible. El símbolo no actúa sólo como parábola, sino también como manifestación. El paso del primer momento al segundo puede requerir una iniciación, pero en ningún modo esta iniciación es el añadido de un contenido extrínseco como puede ocurrir en la alegoría o en un signo arbitrario. El toro como manifestación simbólica de la fuerza manifiesta la fuerza misma no de un modo transitorio, sino permanente; no es sólo el mero pasar, llevando un significado, sino una manifestación inmanente que en su misma inmanencia posibilita el contacto con lo trascendente, porque lo trascendente y el simbolizante participan de la misma cualidad en modo eminente.

El encuentro de la conciencia del hombre con el símbolo no se agota en una interpretación del símbolo, camino hacia la abstracción, sino que el símbolo es una manifestación inmediata de un contenido valoral o real.

Finalmente, los dos momentos anteriores quedan asumidos en un tercer momento del símbolo: su transparencia. El hombre experiméntase en la *situación de contemplador al cual la idea le sale al paso en la patencia* del significante sin dejar por eso de captar la idea o valor simbolizante sin dejar por eso de captar la idea o valor simbolizado como estando "detrás" del símbolo. En otras palabras, el hombre acepta el símbolo como una transparencia. Así ahora podemos definir el símbolo como la transparencia de la forma sensible-concreta para lo general. Lo general resplandece en lo concreto sensible.

Weinhandel escribe sobre el símbolo que la impresión inmediata que el símbolo como imagen, como forma ejerce sobre nuestro interior no hace alusión a un concepto, sino a un principio generalísimo de fenómenos a un arquetipo (Urphaenomene) en el cual se presente lo ininvestigable. Las ideas sólo pueden manifestarse en metamorfosis distintas de este fenómeno primordial, de aquí que el símbolo como fuerza representativa tenga un número ilimitado de variantes las cuales deben responder al principio de analogía que condiciona la manifestación y transparencia simbólicas.

Hoy la psicología se esfuerza en cavar las raíces de este viejo misterio con los nuevos instrumentos que le brindan los modos perfeccionados conceptuales.

Oscuramente y en germen cada hombre tiene un sentimiento para la simbólica de las cosas. Y desde siempre, en la vida de los hombres, algunos individuos que han agudizado en sí mismo esta conciencia: profetas, poetas y artistas, han servido de resonadores que amplían la voz de las cosas y las ponen al alcance de las generaciones. Ese viejo y familiar lenguaje es siempre el último refugio del hombre tras el peregrinar, y Aristóteles, viejo, tras su esfuerzo estupendo por racionalizar el mundo, exclamó con la sana fatiga de quien realizó un buen trabajo y busca el descanso: ¡Volvamos a los mitos! Las cosas son testigos del alma. No sólo aquellas que el hombre crea conscientemente para expresar su propio espíritu directamente (idioma, arte, teatro, danza, etc....) o indirectamente, como en la cultura en general, sino también las cosas no creadas por el hombre.

Tomada en sentido estricto la simbolización es un proceso psicológico que se incluye en el proceso del conocimiento. Sólo las cosas aptas para recibir este proceso al incidir sobre ellas el acto del conocimiento son llamadas con referencia al proceso psicológico descrito, símbolos. Las cosas sólo son símbolos virtualiter. Sólo cuando el conocimiento incide sobre ellas pueden ser consideradas formalmente como símbolos. Así pues, al vincular

la estructura simbólica al proceso del conocimiento nos vemos invitados a preguntarnos sobre cuál es el origen de la dinámica de la imagen por la cual el símbolo adquiere la cualidad que le constituye, es decir, en virtud de que una imagen presenta afinidad con el símbolo que la vehiculiza y por qué, o en otros términos, cuál es el hecho psicológico raíz de esta afinidad.

Cuando S. Agustín se plantea el problema del conocer mediante los signos, al final del "De Magistro", él, que ha sostenido que no podemos enseñar sino mediante signos, descubre empero que el conocimiento de las cosas en el discente es anterior, previo, al signo. Bajo la trivial apariencia del problema de las cofias late un problema psicológico fundamental en cuanto a la justificación de la función significativa y simbólica. Los signos no nos dan a conocer las cosas. Tienen el valor fundamental de amonestar, de llamar la atención para que el sujeto recuerde.

Las reflexiones sobre los principios de la configuración de las formas en las percepciones muestran que "la estructuración formal del campo sensorial no deriva de las sensaciones, sino que el principio formal es un factor previo". Los representantes de la psicología de Gestalt han ensayado explicaciones fisiológicas insuficientes haciendo recaer la responsabilidad de la aparición de las configuraciones formales complejas no sobre procesos anímicos, sino sobre los procesos neurofisiológicos.

Pero queda sin explicar por qué nuestra actitud subjetiva puede modificar las configuraciones de nuestro campo sensorial.

Ebbinghays y Stern plantean, cada cual en términos diferentes, el principio de que no existe figura sin configurador. Lersch se plantea la cuestión de si esta actividad del sujeto estructurando el campo sensorial puede determinarse con mayor precisión y propone la hipótesis de que "la espontánea actividad psíquica que aglutina las sensaciones en percepciones formales la encontramos en aquel buscar que opera en los instintos y tendencias".

Según Lersch, que aduce en apoyo de su teoría el testimonio de Uexku Katz y Lewin, el que la delimitación de las percepciones en el campo infinito de las sensaciones se deba al temario de los instintos y tendencias, rige no sólo en el campo animal, sino que es extensible a las más altas tendencias humanas.

Los condicionantes de nuestras percepciones serían las imágenes de búsqueda inconscientes o no representativas, implícitas en las tendencias. Este término de imágenes de búsqueda inconsciente no significa otra cosa sino que al ser viviente, al conectar sus instintos y tendencias con el mundo, algo le responde en el sentido "ahí está". El término de imágenes de búsqueda sólo puede tomarse en la acepción metafórica como un recurso

auxiliar de la expresión verbal conceptual, pues en el fondo se trata de algo que todavía no es una imagen, sino que sólo surge como tal al entrar en contacto con el mundo.

Esta hipótesis defendida por el psicólogo alemán responde desde la vertiente de la psicología de la persona, perfectamente, al hecho de que el hombre en su actividad cognoscitiva, digamos espontánea y alógica, actúe asignando a formas vivas o a fenómenos naturales contenidos expresivos que pretende significar. Los ritmos naturales y las formas arquetípicas de la vida, ofrecen a las tendencias la primera respuesta base del diálogo ininterrumpido que es el conocer, y si es cierto, según Buytendijk, que "sin espera no es posible ninguna percepción" el hombre encuentra mucho mejor que en abstracciones conceptuales, en formas complejas simbólicas la respuesta a su esperanza y el eco de la finalidad a la que sus tendencias le orientan mediante la protofantasía.

La protofantasía es para Lersch el conjunto de las imágenes de búsqueda inconsciente y la actividad anímica que las produce. En la fantasía se da a una anticipación. Pues bien, el anticiparse de la protofantasía es como la materia prima de nuestro conocer que sólo se configura al contacto con la realidad.

Cuando Santo Tomás y Kant aseguran respectivamente que la simpatía es un modo superior de conocimiento y que la imaginación es un ingrediente necesario de la percepción podemos apropiarnos estas ideas atendiendo sólo a su línea esquemática. Esta simpatía, esta imaginación entendidas como gérmenes tendenciales previos, son los que posibilitan tanto que el hombre recién nacido sepa succionar el pecho de su madre como que el hombre adulto encuentra en los fenómenos naturales el eco de sus más altas aspiraciones y que las haya expresado a través de religiones, artes o costumbres, copiando e imitando dichos fenómenos naturales.

La frase de Jaspers de que "la fantasía es condición positiva para la realización de la existencia" significa que en la fantasía es donde se expresa con más fuerza la actividad creadora espontánea del hombre, sobre todo en la función expresiva del propio ámbito vivencial a base de los fenómenos del macrocosmos que capta como eco o reflejo de la vida propia.

Esta doctrina tiene puntos de contacto con la que desde el punto de vista de psicología profunda ha llevado a Jung a la proclamación de la oscura realidad de los arquetipos, como cifra o raíz del inconsciente colectivo. Estos núcleos de energía desde los cuales se desencadena la actuación del hombre sobre el mundo, parece que son una formulación si no idéntica, en muchos aspectos coincidente, con las imágenes de búsqueda que, en la exposición de Lersch, forman, aglutinadas y activas la protefantasía.

Jung, partiendo del complejo, llegó a determinar el concepto de inconsciente colectivo, que expresó por primera vez en 1912 en "Wandlungen und Symbole del Libido". A estos fenómenos a veces conscientes y a veces inconscientes, que representan para amplios grupos humanos o para toda la humanidad contenidos anímicos comunes, llamó Jung primeramente "Dominante del subconsciente colectivo", o a causa de su manera fenoménica representativa, Protoimagen (Urbild).

Puede también describirse el arquetipo como un órgano de adaptación modelo al cual corresponde el último grado de desarrollo y refinamiento de las necesidades anímicas presentidas o cultivadas en los seres viiventes más perfeccionados.

Con esto se indica su estrecha relación con instintos y tendencias como Jung lo ha expresado en muchos lugares.

Como resultado de las reflexiones expuestas podríamos llegar a una determinación o definición del arquetipo que podría enunciarse así: Arquetipos son los grandes grupos de contenidos psíquicos, disposiciones de reacción dinámicas, psíquicas, las cuales se dan en el cuadro individual de las predisposiciones.

El conjunto de los arquetipos, que viven en el alma humana formando una especie de alma colectiva que subyace bajo las determinaciones de cada alma individual forma el inconsciente colectivo. Dice Jung: "Así como el cuerpo humano presenta una anatomía común por encima de toda diferencial racial, así también la psique posee más allá de las diferencias concienciales y culturales un substrato común al que he designado con el nombre de inconsciente colectivo. Esta psique inconsciente, que es común a toda la humanidad, está formada por disposiciones latentes, preparadas para idénticas relaciones."

Los arquetipos pueblan el inconsciente colectivo, más allá del acervo del imágenes del sujeto.

La importancia del inconsciente colectivo para la determinación de la raíz psicológica de la función simbólica es fundamental cuando consideramos el hecho de que el concepto mismo del inconsciente colectivo ha sido logrado a través de la consideración de contenidos místicos y símbolos sobre los que este sector del inconsciente muestra sus preferencias, ya que estos contenidos se adaptan perfectamente a su peculiar modo de ser.

En esta memoria de la especie viven bajo forma de imágenes y de símbolos los grandes temas y las viejas y más acendradas experiencias del vivir humano. Este hecho parece demostrado en la permanente y patente similitud entre los temas mitológicos de todos los pueblos.

La importancia del inconsciente colectivo es para Jung y para la Psicología actual, enorme por cuanto el inconsciente colectivo es la formidable masa

hereditaria de la evolución de la humanidad, renacida en la estructura cerebral individual. Por el contrario, la conciencia personal es una manifestación efímera que sirve a los ajustes y orientaciones del momento, por lo que sus funciones pueden compararse a las de la orientación en el tiempo y en el espacio. En cambio, el inconsciente encierra el manantial de las fuerzas anímicas impulsoras y las de sus formas o categorías reguladoras, los arquiladoras, los arquetipos.

3. El teatro y la evolución psicológica del adolescente.

Espero que las consideraciones anteriores hayan hecho patente la inserción del teatro en la dinámica psicológica de la persona y su presencia de primer rango en las actividades humanas.

Indudablemente es el teatro uno de los vehículos más eficientes de expresión y comunicación entre los hombres.

Y si consideramos la adolescencia más allá de las interpretaciones románticas de los siglos XVIII y XIX, bajo la perspectiva de su problemática social, como un período de la vida, creado por la civilización y que dura seis o más años y que constituye una iniciación al estatuto de autonomía propia del adulto, entonces el teatro para la adolescencia puede asumir una misión importante en esta iniciación.

Algunas de las causas del fenómeno actual de la adolescencia puede ser:

1. La complejidad de la sociedad actual que exige más tiempo de preparación antes de asumir un papel en el escenario de la misma sociedad. Parte de dicha preparación ha de ser por una parte el conocimiento de esa compleja sociedad, sus móviles, sus objetivos, su jerarquía de valores, y por otra parte el conocimiento del comportamiento más adecuado, y el entrenamiento para tener a punto los mecanismos de adaptación o rechazo.

En ambos casos, y en un momento en que tanto se habla de enseñanza activa, el teatro puede volver a desempeñar su misión de vehículo de comunicación explotando su naturaleza lúdica y simbólica.

Un "Tartufo" o una "Opera de tres cuartos" pueden mostrar más y con más éxito acerca de los entresijos sociales que horas y horas de explicación o de lectura.

Y cuando a más de mero espectador el joven es actor, este ejercicio puede ser de una eficacia eminente. El joven que ha de representar a un personaje aprende y hace suyo el patrón de todo un cuadro de reacciones psíquicas vertidas por añadidura en un molde lingüístico que hemos de suponer digno

y acertado. En la misma acción se aprende la dinámica psíquica y su expresión. Baste observar que cualquier alumno recuerda excelentemente aquellas ocasiones en que participó en representaciones teatrales.

Otro aspecto no despreciable del teatro es que constituye en ocasiones aprendizaje de fórmulas lingüísticas y gestuales contrastadas.

2. Otra causa de la dilatada adolescencia actual es el alargamiento de la duración de la vida media que permite dedicar más tiempo a la duración de la misma. Este hecho a su vez produce dos efectos:

Un más alto nivel cultural.

Una disponibilidad de ocio que irá acrecentándose todavía más.

Ambos efectos traen aparejadas consecuencias.

Hubo un momento en el que acaso no hubiera suficiente nivel cultural en el hombre adolescente para utilización del teatro como instrumento de cultura y, por otra parte, acaso la disponibilidad de ocio no fuera de suficiente entidad como para dedicarlo al placer del teatro. Pero parece llegado el momento en que las condiciones van a variar. El nivel cultural será suficiente y el hombre dispondrá de ocio. Quizá es también el momento de más que de criticar las distracciones o partiditas de los adultos (teatro también) dignificarlas y encauzar el gusto de los jóvenes.

Finalmente la adolescencia es un período de la vida constituido esencialmente por crisis de protagonismo salpicadas a lo largo de esos turbulentos años. Las típicas rebeldías juveniles de apropiación de sí mismo (15 años), de inconformismo (17 años), de emancipación (21 años) o de autonomía (25 años) pueden tener su cauce lúdico de expresión en el teatro. Cauce lúdico quiere decir puesto entre paréntesis en el fluir de la vida. Rescatando al joven de ese absurdo "compromisismo" que pretende ponerse tan en boga, y del que no sólo los movimientos políticos de hoy, sino los de siempre y otros movimientos religiosos o sociales de captación y proselitismo han puesto en práctica abusando de una edad que tienen por razón de ser el ensayo y la representación.

1.ª PONENCIA

POSIBLES CONCLUSIONES

Revitalización del teatro como vehículo educativo de primer orden síntesis de las áreas de expresión plástica y dinámica.

Los ritos de iniciación adolescente pueden ser asumidos en parte notable por el teatro.

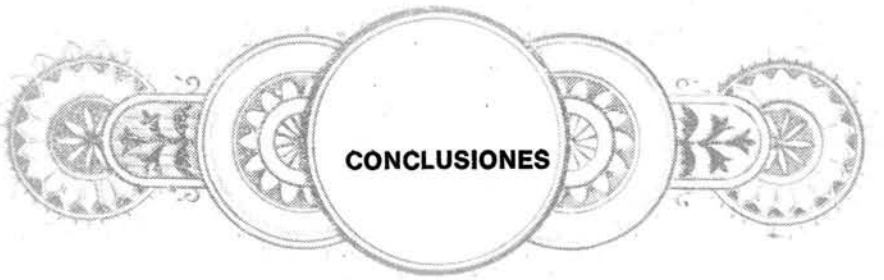
La elaboración de cifras socio-morales puede tener su campo apropiado en la representación dramática.

El protagonismo de las bandas juveniles puede encontrar un cauce de expresión adecuado en la actividad lúdica teatral.

La actividad lúdica teatral puede ser el cauce de la expresión de las rebeldías juveniles de apropiación, conformismo, emancipación y autonomía.

A LA I PONENCIA

CONCLUSIONES DE LA I PONENCIA DEL III CONGRESO NACIONAL DE TEATRO PARA LA INFANCIA Y LA JUVENTUD



DE LA I PONENCIA DEL III CONGRESO NACIONAL DE TEATRO PARA LA INFANCIA Y LA JUVENTUD

ASPECTOS SICOLOGICOS DEL TEATRO

1.ª En vista de que el teatro es una actividad susceptible de inscribirse positivamente en los procesos evolutivos de la Adolescencia, esta primera ponencia del III Congreso Nacional de Teatro, estima de la máxima importancia que, tanto la A. E. T. I. J., como los Ministerios de Educación y Ciencia e Información y Turismo, promocionen urgentemente la investigación y difusión a todos los niveles de los procesos sicológicos que tienen su cauce en la actividad creativa teatral.

2.ª Entre las dos opciones que ofrece un Teatro para adolescentes —adolescente espectador y adolescente creador—, la Ponencia acentúa el valor del Teatro hecho por adolescentes, puesto que pone en juego una gama más rica de dinamismo sicofísico.

3.ª Creemos que, estudiados los aspectos sicológicos del adolescente, la dimensión lúdica del hecho teatral proporciona cauces de expresión para:

a) El protagonismo en la actividad grupal.

b) La crisis de apropiación, conformismo y autonomía.

c) La creatividad y su valoración en la elaboración de actitudes sociomorales y religiosas del adolescente.

ch) Asunción y dominio de la propia realidad corporal.

4.ª Asimismo, la Ponencia considera que la práctica de un Teatro realizado por adolescentes debiera tener en cuenta algunos aspectos fundamentales tales como:

a) El hecho teatral debe centrarse sobre el proceso de elaboración del espectáculo más que en su exhibición posterior, siendo esta una fase más dentro del proceso de creación y no la más importante.

b) El grupo teatral debe realizar su trabajo según una estructura abierta a todo tipo de relación, que no le limita al concepto literario tradicional, sino que exige el análisis de la interrelación del Grupo.

c) La orientación del proceso teatral debe utilizar las vivencias psicológicas aportadas por el grupo.

Llamamos la atención sobre los posibles riesgos que una utilización no suficiente madurada de las vivencias psicológicas de los adolescentes, pueden tener sobre su posterior desarrollo emocional.