

# Contenidos simbólicos en sociodramas juveniles sobre la vivencia religiosa

Federico REVILLA

El presente trabajo es fruto del trato asiduo del autor con la gente joven. Ello le permite avalarlo con una comprobación previa: los resultados obtenidos en unas circunstancias experimentales determinadas (en reuniones de convivencia de grupos mixtos de chicos y chicas) no han sido objeto de distorsión debida a dichas circunstancias; antes bien, coinciden con lo que los mismos individuos suelen manifestar habitualmente (en la conversación informal, en sus bromas, etc.).

Como queda indicado, los sociodramas se han efectuado dentro del marco de convivencias juveniles: éstas suelen durar aproximadamente cuarenta y ocho horas, situándose la concepción, ensayo y representación del sociodrama precisamente en las horas finales, es decir, aquellas en que la confianza y cohesión del grupo alcanzan, por lo general, sus niveles más altos. Los creadores y protagonistas de cada unidad-sociodrama son, a su vez, espectadores y comentaristas de las restantes. Resultando de todas ellas un material muy válido para la reflexión de todo el grupo reunido.

El esquema operativo es el siguiente:

a) *Planteamiento*.—A cada grupo, compuesto de seis-ocho individuos, se le invita a preparar una representación escénica sobre su *vivencia religiosa*. Se evita concretar más, de modo que sea

enteramente libre la elección del tema, así como del enfoque (realista, humorístico, abiertamente simbólico, etc.).

b) *Preparación*.—Suele comportar las siguientes fases:

1. Elección del tema concreto por cada grupo.
2. Primer desarrollo argumental.
3. Ensayos.

La preparación dura, como mínimo, una hora; pero es frecuente que este plazo deba prorrogarse hasta una hora y media. Como quiera, se salva la espontaneidad de cada grupo: ya que en una hora y media no es posible una elaboración demasiado meditada. Los monitores sólo intervienen para aclarar conceptos: jamás para sugerirlos.

c) *Representación propiamente dicha, ante el público compuesto por los demás jóvenes*.—Aunque la duración es variable, puede calcularse su término medio en diez minutos. Raras veces una representación ha llegado a quince minutos.

d) *Comentario a cargo de los asistentes*.—Una vez finalizada la representación de los diversos sociodramas, el grupo entero los comenta, por el mismo orden. Se anotan cuidadosamente los principales conceptos expuestos:

1. En primer lugar, por los espectadores, interpretando a su modo lo que les ha sido sugerido por cada sociodrama.
2. A continuación, por los creadores y protagonistas respectivos, que en ocasiones difieren de su público.

El material así recogido es el que nos va a ocupar seguidamente.

## AMPLITUD DE LA MUESTRA

Nos atenemos a una muestra de quince sociodramas, no seleccionados, sino correspondientes en bloque a tres convivencias con jóvenes comprendidos entre los 14 y 17 años. La experiencia indica que las motivaciones, así como la temática de estos sociodramas, son notoriamente reincentes. Estimamos suficiente por ello una muestra de esta amplitud, puesto que no sólo aparece completa dicha temática, sino que, además, se insinúan ya las repe-

ticiones. Un eventual aumento cuantitativo no hubiera hecho sino engrosar aquí las cifras y el volumen del trabajo mismo, pero sin apoyar novedades cualitativas.

## SINTESIS ARGUMENTALES

### Convivencia I

1. Escena de un colegio a la antigua usanza.
2. Simbolización de la ceguera y la liberación subsiguiente.
3. Simbolización de los altibajos de la formación recibida.
4. Las cuatro únicas ocasiones en que la gente, por necesidad, suele acudir a una iglesia.
5. Comparación familia-colegio.
6. Misa aburrida.

### Convivencia II

7. La fiesta de una primera comunión.
8. Actitudes religiosas en cuatro edades sucesivas.
9. Enfrentamientos familiares.
10. Enfrentamientos familiares y Misa aburrida.

### Convivencia III

11. Enfrentamiento familiar ante el hecho de una hija embarazada.
12. Simbolización de la distribución de oportunidades y las «trampas» hechas por los individuos en el juego de la vida.
13. Comercialización de lo sagrado.
14. Misa aburrida, con los diferentes tipos que asisten y sus razones respectivas para ello.
15. Clase de religión a la antigua usanza.

Tenemos, pues, que doce de los sociodramas han sido concebidos en términos realistas: los muchachos han representado hechos de

su experiencia, tan sólo con el aderezo de una más o menos intensa causticidad. Mientras que tres han sido directa y abiertamente simbólicos, por lo cual su comprensión por parte del público ha tropezado con ciertas dificultades. Por descontado, estos inconvenientes de comunicación, en la superficie, coinciden con una muy superior riqueza significativa.

## CUADRO DE LOS CONCEPTOS DETECTADOS

Nos limitamos a recoger a continuación los conceptos aparecidos en el comentario comunitario de cada uno de los anteriores sociodramas.

1. Rigidez. Castigo. Diálogo. Opresión. Individualismo. Comunicación. Represión. Hostilidad. Rechazo. Miedo. Corazón. Indiferencia. Moralismo. Conceptualismo. Automatismo.
2. Esclavitud. Soledad. Desorientación. Opresión. Inseguridad. Incomprensión. Alejamiento. Angustia.
3. Uniformidad. Ritualismo. Terror. Legalismo. Inflación.
4. Instrumentalización. Careta (disimulo). Sacramentos. Conveniencia. Legalismo. Superficialidad. Insustancialidad. Mentira. Fariseísmo. Salvacionismo. Magia.
5. Herencia. Misterio. Desigualdad. Ignorancia. Conceptualismo.
6. Desinterés para los jóvenes. Pasividad. Indiferencia. Renovación. Miedo. Prácticas exteriores. Leyes. Moral. Sacrificios. Tradicionalismo.
7. Ignorancia. Interés material (regalos). Compromiso u obligación sociales. Indiferencia. Despreocupación. Costumbre. Comercio. Materialismo.
8. Catecismo memorista. Teorización. Rivalidad. Desprecio. Exterioridad. Escepticismo. Superficialidad.
9. Imposición. Domesticación. Desconfianza. Tradicionalismo. Formalismo. Beatería. Contradicción.
10. Aparentismo (deseo de «quedar bien»). Legalismo. Castigo. Pesadez. Dispersión. Infantilismo.
11. Dependencia del «qué dirán». Autoritarismo paterno. Rebelión filial. Diferencias generacionales. Tradicionalismo. Ritualismo. Presión de las circunstancias. Apertura. Hipocresía.

12. Trampa. Manipulación. Absorción. Hipocresía. Disgusto. Reconciliación.
13. Materialismo. Hipocresía. Negocio con lo sagrado. Ejecución indiscriminada. Manipulación. Deshumanización. Fanatismo.
14. Pena. Ignorancia. Incomunicación. Contraste entre los extremos.
15. Favoritismo. Rivalidad. Hopocresía. Saber escuchar.

Tenemos aquí un elenco de 112 conceptos, expresados por los jóvenes tras su experiencia sociodramática: algunos de ellos, repetidos o bastante afines. La abrumadora mayoría de los conceptos negativos no puede ser explicada simplemente invocando el criticismo despiadado a la juventud: sus representaciones, aunque a menudo caricaturizadas, se han basado siempre en hechos y situaciones, por desgracia, muy reales y, además, próximos inmediatamente a ellos. Se trata nada menos que de 93 conceptos negativos (= 83 por 100), frente a 7 positivos (= 6,25 por 100) y 12 neutros (= 10,71 por 100). Por mucho que se desee suavizar la interpretación; aunque la clasificación subjetiva entre negativos, positivos y neutros propenda a rebajar todo lo posible aquéllos, subsistirá un cuadro sombrío.

Estos son los hechos: las vivencias religiosas de la juventud son marcadamente negativas. Se trata ciertamente de una juventud de un país de vieja cristiandad (España), en una capital industrializada y masificada (Barcelona) y dentro de una clase social bastante definida (clase media, con predominio de la media-alta). Nos abstendremos de intentar traspolar estos datos. Pero dentro de sus coordenadas mencionadas, nos parecen dignos de reflexión.

## LOS DOS MODOS DE SIMBOLIZACION

La existencia de tres sociodramas de intención manifiestamente simbólica entre un total de quince, supone una proporción más bien alta, habida cuenta de la pérdida de los lenguajes no verbales que aqueja a la civilización actual. Valoramos mucho, pues, el hecho de que tres grupos de jóvenes, espontáneamente, hayan elegido el lenguaje simbólico para vehicular el testimonio sobre su vivencia religiosa: con lo cual nos vienen a proclamar la riqueza, complejidad, delicadeza, etc., de la cuestión que abordaban, hasta el punto de que no les satisfacían las otras formas de comunicación, mucho más cómodas y manejables para ellos.

En efecto, estos grupos han debido apelar a una considerable creatividad: acuñando situaciones, movimientos, gestos y secuencias narrativas nuevos. Mientras que sus compañeros se refugiaban en la fácil imitación o representación de situaciones muy conocidas por ellos; casi siempre, con tinte paródico.

Quizá el corto balance de los valores positivos debiera verse incrementado por esta circunstancia. Quizá aquella cuantificación, en su escueta exactitud numérica, deja escapar el alto bagaje positivo presente en este hecho: la interpelación a simbolizar, experimentada por estos tres grupos, prueba que en ellos la vivencia religiosa se ha percibido tan noble como para requerir un tratamiento «diferente», inusual.

Pero un examen detenido del contenido de los restantes sociodramas —que hemos venido calificando como realistas— nos permite descubrir en ellos, bajo semejante apariencia, una serie de elementos simbólicos reincidentes, a saber:

- Hay un neto predominio de los símbolos de autoridad y represión (el padre, el maestro, la escuela, etc.). La identificación de «lo religioso» con estos símbolos es grave.
- Se recogen diversos símbolos eclesiales, pero caricaturizados en cuanto vacíos de contenido, insubstanciales por tanto para los muchachos y en este sentido molestos, cuando no también opresivos (de ahí la insistencia en representar la Misa como aburrida, cuando no como una mera sucesión de gestos grotescos, cuyo carácter de tales se subraya en las representaciones por la actitud inhibida o irrespetuosa de los asistentes a tales ceremonias).
- El poder coercitivo de la opinión ajena («El qué dirán») también aparece a menudo, en la actitud de vecinos, amigos, parientes; en el temor a esta actitud o la previsión de la misma. A su vez, esa opinión ajena, temida y cultivada al propio tiempo, se entremezcla peligrosamente con lo religioso.
- En el polo opuesto, no hemos hallado en ninguno de los doce sociodramas realistas ni uno solo de los símbolos más sanamente religiosos: por ejemplo, símbolos de salvación, de esperanza, de alegría, de fuerza, etc., que por el contrario habían aparecido en los tres sociodramas restantes. ¿Se nos perfila con ello una tensión que enfrentaría la cotidianidad negativa, falsamente religiosa y cómodamente expresable, por una parte, con el ideal religioso, arduo y al propio tiempo sólo expresable en términos simbólicos, por la otra, a falta de unos ejemplos vivos al alcance de la experiencia de los muchachos?

## ANALISIS PARTICULAR DE UNO DE LOS SOCIODRAMAS SIMBOLICOS

Reproducimos textualmente la descripción del sociodrama doce, en la redacción de uno de sus creadores —verosíblemente, el «líder» del grupo y, por tanto, principal responsable de la ideación—, una joven de 16 años, de carácter más bien introvertido, excepcionalmente sensible. Las inexactitudes o defectos de matiz son los comprensibles en una redacción en esta edad:

«Evolución de la religión a través de los años, hasta nuestra edad» es el título elegido. Obsérvese la diferencia respecto de nuestro propio enunciado resumen de este mismo sociodrama.

Dios estaba encima de la silla, cubierto con un manta, representando lo que significa para un niño: algo oculto, superior, y que en cierto modo teme (juez).

Se sientan a la mesa (se refiere a los demás participantes) con ganas de empezar algo, pero les falta la señal de inicio. (Poco a poco se va descubriendo la manta, el Dios), baja de la silla y les da la VIDA, las REGLAS= las cartas, de ese JUEGO que es la VIDA.

Las toman todos y empiezan a jugar. Pero resulta que El, sin dejar de verles, está un poco lejos, espera alguna señal de los jugadores para acercarse (titubea).

La gente va creciendo y ya no le ven como al principio como un simple Juez, empiezan a desafiar la realidad, empiezan a hacer TRAMPAS con sus CARTAS. El se da cuenta e inconscientemente les quiere ayudar, pero nadie responde a sus advertencias. Se dan cuenta los jugadores de que no están solos jugando y que hay alguien más que sabe sus jugadas sucias y que sigilosamente les está siguiendo.

¿Qué sucede ahora? La única solución que encuentran es la COMPLI-CIDAD del que en cierto modo se lo está reprochando. (Le dan las cartas con las que hacen trampas) El se va y tira esas cartas. No le interesan.

Ellos se dan cuenta de lo sucedido y empiezan una nueva mano. Empiezan de nuevo el juego, queriendo olvidar lo pasado, pero con vistas hacia el futuro, pero se sigue haciendo trampas. El ya no puede hacerles nada: ha sido suya la decisión. Pero existen los que ansían la VERDAD y se levantan de la mesa, no quieren seguir con mentiras. En la primera edad quizá sirvió, pero ahora no sirve para seguir adelante, se tiene que renovar. Al mismo tiempo existen otros que DUDAN, quieren salir de allí, pero no quieren dejar lo seguro que tienen en ese JUEGO y es obra de los que lo ven claro ayudarles. Por el contrario, existen otros que están ofuscados tanto en ese JUEGO que NO intentan buscar una LIBERACION, algo nuevo o mejor (comodidad).

Al final se les hace ver un camino que seguirán o no seguirán y existe una reconciliación, un amor que sabiéndolo para unos y sin saberlo para otros está ahí y hace unir a unas personas, a todos, que no se conocían y que entran en el juego por azar en una cosa afín, la VIDA.

El se lleva consigo a los que le quieren seguir, pero con la vista hacia ellos, alegre y sin dejar de ver a los que han querido buscarle por otros caminos.»

En la dramatización estos contenidos habían resultado muy difícilmente discernibles por el público: ello se demuestra en la escasez de conceptos aparecidos en el comentario correspondiente a este sociodrama, en comparación con la densidad y riqueza que ahora se nos aparecen. Pero una vez explicado por los autores —ésto es, reveladas las «claves» de su simbolización—, todos los presentes convinieron en su adecuación y justeza.

Las relaciones entre Dios y los hombres han sido simbolizadas, en efecto, con sorprendente fidelidad: se muestra el respeto a la libertad humana; la paulatina comprensión sobre la providencia; los requerimientos de la gracia; la culpa —el «juego sucio»— en cuanto mal uso de los elementos dados por Dios —los naipes—; la diversa evolución de los individuos, más o menos conformados al juego sucio general; y, finalmente, el descubrimiento de algún modo para abandonarlo. Tan sólo en este último punto los muchachos incurrieron en una equivocidad —por lo demás, harto disculpable— entre los contenidos éticos y doctrinales, mezclando la mala conducta o juego sucio con la búsqueda y hallazgo de la verdad.

Desde el punto de vista formal, la dramatización recibió un ritmo pausado, que favorecía la reflexión simultánea de los asistentes al no hacer precipitarse hechos diferentes. Otra cuestión es que esta reflexión no les permitiese, empero, una comprensión inmediata, como queda indicado.

Si se atiende a la complejidad de la trama y, particularmente, a la muy meditada significación de todas y cada una de las acciones que se sucedieron, habrá que convenir en que este sociodrama, en cuanto a su invención simbolizante, puede parangonarse con los autos sacramentales, salvando naturalmente las distancias. Algunas de estas distancias pueden consistir en el escaso tiempo de que dispusieron los jóvenes para concebirlo y representarlo; en su falta de poso cultural; o en la muy diversa condición del público a quien se destinaba, mucho más romo para calar en profundidades que el, por lo demás, iletrado público del siglo XVII. Pero vemos que

estos rasgos más bien deponen en favor de nuestros muchachos. Piénsese lo que podría dar de sí la misma idea debidamente madurada y técnicamente escenificada.

Pero quizá lo más relevante de este sociodrama sea su intencionalidad claramente positiva: con lo cual contradice la visión de conjunto, tan negativa, obtenida mediante la cuantificación de conceptos expresados. Nos hemos hallado ante un grupo que, muy consciente de los elementos perniciosos que intervienen en sus vidas, concibe la acción de Dios en cuanto liberadora de los mismos; dejando, eso sí, un amplio margen a la libertad humana para aceptar dicha liberación. Muy sutil —quizá más incluso que lo concebido por sus propios autores— la acción de pretender involucrar al propio Dios en el «juego sucio» de los hombres: entregándole algunas de las cartas de sus trampas, que la chica intérprete del personaje arrojaba con marcado desagrado. Esta es una simbolización que coincide con las de una notable mayoría de sus compañeros: las corrupciones de la religión. Con la notable diferencia de que en la ocasión presente se integraba en un todo optimista y se superaba mediante el resto de las acciones simbólicas; mientras que otros sociodramas sencillamente quedaban encallados en la estigmatización de esas corrupciones o la denuncia de lo que «no debe ser y, sin embargo, es» la vivencia religiosa.

Insistamos, por último, en el valor que atribuimos a este hecho: la comprobación de que unos grupos juveniles hayan sido capaces de recurrir a la simbolización —incluso en grado tan complejo como la que hemos transcrito— cuando se trata de expresar sus vivencias religiosas. Entendemos, además, que esta comprobación ha de ser especialmente fecunda para los pedagogos y muy en particular para quienes actualmente se preocupan por los problemas de la enseñanza religiosa. Quizá les sugiera otros órdenes, que no el meramente doctrinal-expositivo, para introducir a la juventud con el universo de lo religioso.

## Montaje audiovisual EL MUÑECO DE SAL

Se trata de un montaje coeditado por Ediciones San Pío X y por la Central Catequística Salesiana.

Las bandejas cuentan con un total de 48 diapositivas. Todas ellas son diapositivas de dibujos hechos a tinta china.

La banda sonora tiene una duración aproximada de 8'15". Acompaña al montaje un folleto de 20 páginas, donde se recoge el guión, se explican las particularidades del montaje y se dan orientaciones sobre la comprensión y aplicación cristiana del presente audiovisual.

El mensaje del muñeco de sal es elemental y rabiosamente cristiano, a saber, que ante la vida la actitud más inteligente y grandiosa es la de quien se entrega a los demás. Aun cuando el dibujo gracioso y comunicativo del muñeco de sal tenga cierto aire infantil, el montaje, por el mensaje señalado, es más bien para gente joven y adulta.

Entre los muchos aciertos de la parábola, **El muñeco de sal** destacamos el del dibujo. Por su línea, por su expresión, por su composición y nervio narrativos, por su encuadre grandioso... Su autor se llama Julio Javier, joven de 18 años, que ha sabido ver con juventud cristiana el simbolismo del muñeco de sal y que lo ha recreado con su mano de artista.

**Para la adquisición del montaje, dirigirse a:**

**Ediciones San Pío X**  
**Avda. Cardenal Herrera Oria, 242**  
**Teléfono 91/739 91 51**  
**Madrid-35**

**Precio del ejemplar: 1.700 ptas.**