



HIGIENE SOCIAL

COMICS O CUENTOS

*Veneno o alimento para las
almas de nuestros hijos*

*Jakob Streit
Elisabeth Klein*

Boletín N° 45

EDITORIAL RUDOLF STEINER

SUMARIO

I. COMICS –UNA AGRESION A LAS ALMAS DE NUESTROS HIJOS	5
FUNDAMENTOS DEL ALMA INFANTIL	6
El asombro	6
La imitación	7
El imperio del comic	7
Los sugestivos ídolos del comic	8
La abeja Maja	9
Tarzán-Idolo de fuerza y otros	10
Asterix y Obelix, una categoría por sí mismos	11
El mundo de los superhombres	12
Los tebeos de terror y otros	13
Consecuencias	14
¿Alternativas?	16
Construcción de un mundo de imágenes sano	17
II. EL CUENTO. ¿ALIMENTO O VENENO PARA LAS ALMAS DE LOS NIÑOS?	20
Conocimiento clarividente como fuente de la antigua buena ilustración	21
¿Cómo se encuentra una nueva relación con el cuento?	23
El cuento de Caperucita Roja	24
Qué pasa con la crueldad en el cuento	28
Efecto de las narraciones infantiles en la vida posterior	30
La imagen auténtica como ayuda para la salud del cuerpo	31
La conciencia imaginativa como etapa del futuro	33

Jakob Streit

COMICS - UNA AGRESION A LAS ALMAS DE NUESTROS HIJOS

Antes de la irrupción de la técnica en nuestra civilización en el siglo XIX/XX, el hombre vivía más vinculado a la naturaleza. El transcurso del día muy pocas veces se medía con el reloj. El sol y las estrellas marcaban las horas. Las exiguas lámparas de petróleo apenas prolongaban el día. La vida y el trabajo se regían por el sol, por la marcha de las estaciones. Imágenes naturales del crecimiento, el desarrollo y la maduración conducían al invierno, pasando por el marchitamiento. La observación, la conservación y el cuidado del mundo animal así como del paisaje y de los fenómenos atmosféricos daban el concepto de la vida. Esta relación primitiva, *primaria*, con el mundo y la naturaleza, la ha perdido el hombre actual. Hasta cierto punto todavía se vive así en el mundo campesino. Un segundo mundo de *civilización técnica* ha desplazado al primero; el mundo de la comunicación, de la máquina, de la electricidad, embutido en hormigón y asfalto. Es un mundo de múltiples facilidades, pero que ha hecho la vida mucho más complicada, nos ha dado feos edificios, inhóspitos alojamientos y paisajes destruidos. Los niños que están creciendo hoy en día pueden hablar de suerte si después de todo aún pueden conocer algunos aspectos de mundos más primitivos.

El siglo XX ha creado un *tercer mundo*: el mundo artificial sucedáneo del sentido a través del cine, la radio, los discos, las casetes y la televisión. La posibilidad de reproducir técnicamente impresos en colores produjo un flujo inmenso de impresos ilustrados. Un papel especial jugaron los cuadernillos de comic, cuya influencia en las almas de nuestros hijos se va a ver aquí de manera crítica. Estos problemáticos tebeos pueblan la fantasía de todas las edades, desde los niños pequeños hasta los mayores, con caricaturas expresivas, deformes. Se ha invertido un capital enorme y hay un estímulo de venta taimado, que mantiene el consumo de la imagen siempre activo. Los canales de distribución están bien desarrollados. El imperio de una imagen del mundo de la distorsión, de la desnaturalización, de la criminalidad y del horror funciona como "big business" *.

* N. del T.: "gran negocio" (en inglés en el original).

FUNDAMENTOS DEL ALMA INFANTIL.

El asombro

¿Cómo percibe un niño, partiendo de sus inclinaciones, lo que se le presenta a través de sus sentidos? ¿Cómo llega a las imágenes internas que crean sus fantasías? Una de las facultades básicas puras la lleva todo niño pequeño consigo: la capacidad de asombro. El ojo es una puerta al mundo. Con una devoción sin crítica y con una confianza incondicional se abre la pupila a la primera percepción del mundo, se empapa de él (lo absorbe, lo aspira). Asombrarse significa unirse incondicionalmente a lo contemplado. A partir del décimo año de vida el niño se distancia del entorno y empieza a diferenciar de una manera más crítica. Por eso es contradictorio dejarles ver la televisión a los niños antes de esta edad. Ellos no están en condiciones de hacerle frente * interiormente. Desgraciadamente, una gran parte de los padres ha dejado el control y la elección de los programas a los hijos en nombre de la "paz familiar" y los deja así desprotegidos ante las informaciones diarias que a menudo son crueles, ante la sutil publicidad, las películas de dibujos animados mecánicas, las películas policíacas y otras que producen sensaciones espectaculares.

Así el milagro técnico de la televisión lleva a los niños frecuentemente a la desorientación y el nerviosismo. Su incondicional asombro se convierte, ante la invasión de imágenes, en apatía y letargo. Pues su alma todavía no configurada está sobrecargada visualmente, la propia fantasía es reprimida y superpuesta. El puro mirar embobadamente ocupa el lugar de la asimilación sensitiva y la vivencia simpatizante.

Al ojo del niño todavía asombrado y receptivo se le dejan ilustraciones distantes no escogidas y cuadernos de comic, cuyos contenidos son todo menos admirables. Demasiado pronto, cuando todavía no tiene formada una capacidad de juicio, que le posibilite una diferenciación y elección, se le pone al niño ante un mundo de imágenes de distorsión, de agresión, de frivolidad. ¡Y luego se asombra uno cuando más tarde tales cosas surgen de su fantasía así preparada!

* Véase cuadernillo número 4: "¿Vivir con la pantalla?"

La imitación

Cuando el niño pequeño contempla un suceso, un acto, es afectado hasta en su voluntad. Se identifica mediante una predisposición instintiva con aquello que ve y empieza a imitarlo. De esta manera aprende del entorno. Esta *capacidad de imitación* lleva al niño pequeño a nuevas identificaciones con lo percibido en imágenes, palabras y hechos.

Este incondicional y atento seguimiento interior proveniente de la voluntad forma al niño psíquicamente como persona, según las imágenes de su entorno. Surgen reacciones negativas cuando el modelo no es digno de imitación o es una caricatura. Por eso, antes de los diez años es decisivo para la formación de la persona qué tipo de imágenes y hechos, qué clase de lenguaje, qué tipo de referencias morales se le presentan al niño. La suma de estas influencias formará su fantasía y con ello su vida interior, su carácter. Ver la televisión sin control provoca en los niños un caos interno y una desorientación psicológica. Los padres deberían reflexionar sobre esto con todas las consecuencias. La minimización es aquí una mala consejera.

En un restaurante hay sentados tres comensales cenando. La niña de cinco años hija del hostelero irrumpe en el interior: "¿Sabes, papá? la película de la tele ha sido aburrida. ¡Sólo ha habido tres muertos!"

El imperio del comic

Con el título "El ratón y el ángel" un profesor de Estética escribió el "artículo ceremonial" para el quincuagésimo aniversario de Mickey Mouse en noviembre de 1978 (Spiegel, número 23/78). "Este es ese ídolo -mitad persona, mitad ratón- de los cuadernos del comic y de las películas de dibujos animados, cuya omnipresencia ha supuesto un excelente reclamo en el mundo de los juguetes, de los cuadernos estudiantiles, de aspiradoras y tostadores, de pijamas y pañuelos, de bañeras y chicles, etcétera. Disney y sus ayudantes han logrado esto, hacer funcionar las necesidades profundas de la persona, en especial del niño, según un mito original con un arquetipo ideal humano partiendo de una fantasía caricaturizada, de un mito de las caricaturas, de las sensaciones, del técnico "super". "En las personas el mito es una categoría externa" (Kolakowsky), necesita un mundo de imágenes interno, que agrade inmediatamente a su ánimo y dé una configuración imaginativa a sus emociones y a los movimientos de la voluntad. Antes esto lo daban las

sagas, los cuentos y la mitología, así como la religión. La poesía, la literatura, las artes plásticas, han salido al encuentro de esta necesidad, han facilitado la "estructura". La producción técnica masiva de imágenes con su ininterumpido flujo ha relegado la necesidad primitiva de imágenes y de ilustración. En vez de la actividad interna mediante transformación de la palabra, partiendo de relatos y lecturas, se impone un mundo de imágenes fijado visualmente. Sobre todo las almas menos activas interiormente son vencidas en esta relegación causada por el ojo, y el niño aplica los dones de la sorpresa y de la imitación, que se le han concedido originalmente, a su identificación con figuras y acciones de los cuadernos de comic.

Los sugestivos ídolos del comic

Para los adolescentes la industria del comic ha creado una serie de ídolos que va aumentando según las edades y ha movilizadado con ellos amplios sectores del mercado. Para los pequeños, junto a los cuentos animados de Grimm, hay muchas cosas, y sobre todo está el -antes mencionado- ídolo *Mickey Mouse*. Este se presenta como un ser esquemático, mitad animal mitad persona, con ojos redondos, una boca enorme, nariz respingona sobrepuesta, orejas negras, grandes manos blancas enguantadas, delgadas piernas y zapatos enormes.

En las historias de animales (animal strips*) todo el universo animal funciona por un lado como el mundo burgués y por otro lado como un mundo fantástico e irreal. Surge la galería de los gestos de los *Ducks*, aquella dinastía de patos en la que *Donald Duck* es el antihéroe frente al astuto, déspota y capitalista Dagoberto.

"Donald Duck, el amado de las izquierdas y pasión de los cineastas, es en realidad un pequeño burgués autoritario, amante de los uniformes, fascista en potencia con sexualidad mutilada". (Der Spiegel).

Sus tres sobrinos, que para el lector infantil se presentan como los trillizos *Tick, Trick, Track*, muchachitos alegres y dignos de ser imitados, viven según el lema:

"Quien sabe lo que es el trabajo y no lo esquivas es que está loco".

* R. del T. En inglés en el original.

Así van en busca de la aventura y provocan situaciones rebeldes. Opinan algo así como: "¡Siempre esta estúpida limpieza! ¡Suciedad es salud! – Nos importan un pito el jabón, el peine y la esponja, nos quedamos sucios y nos revolcamos en el fango".

Así se crean normas de comportamiento e influyen como todos sabemos no sólo en niños, sino también en púberes.

Dagoberto, antagonista de Donald Duck, el hombre-cilindro de los patos, llega a ser el hombre más rico del mundo gracias a su tacañería excesiva y a su afán de lucro. El fraude comercial sin escrúpulos le permite regocijarse: "¡Gano como un loco!" Frente a él están los "*Panzerknacker*", una sociedad de gánsters, una mafia en pequeño. Ellos cantan:

"Somos los Panzerknacker (=reventadores de armaduras) y hacemos lo que nos gusta..." y aspiran a reventar las cajas fuertes del rico Dagoberto. Como gánsters revolucionarios arremeten contra el capitalismo; pero Dagoberto queda siempre por encima. Legitiman sus correrías con el argumento: "Yo no quiero otra cosa que reunir con mi esfuerzo el dinero para poder ir a una pensión y hacer viajes por el mundo". Millones de lectores infantiles se motivan aquí trivialmente según la máxima: "¡Hacer sólo lo que me gusta!".

(Un amplio estudio lo proporcionan tres autores con el seudónimo Grobian Gans: *Die Ducks*, rororo 1481.)

La abeja Maja

Entre las historias de animales, el surgimiento de los tebeos de comic y las películas de la abeja Maja fue todo un acontecimiento. Surgieron de la colaboración entre un dibujante de dibujos animados americanos y la empresa japonesa de dibujos animados Zuyo en Tokio, y parten del libro personificado aparecido en los años veinte, algo romántico, de Waldemar Bonsel. ¡Lo que los comics han hecho de ello es la más horrible deformación y falsificación de la vida de la naturaleza y de las abejas! Una descarada chica-abeja de comic con boca grande es el ídolo con el que se identifican. La abeja, el ser más desinteresado entre los animales, se convierte en acaparadora de miel, en una propietaria quejica, en una figura coqueta y boba. No ha quedado nada más que pueda conducir a las inagotables maravillas del mundo animal. Al mismo tiempo que las retransmisiones por la televisión y la versión cinematográfica se creaba la publicidad: pijamas de la abeja Maja, pasta de dien-

tes, juguetes, muñecas, murales, etcétera. Un ejemplo de cómo en poco tiempo el mundo comercial se apodera de tales ídolos de la fantasía infantil.

Un día de verano fui a una sala de cine próxima a la orilla de un bonito lago. Los que veían la película de la abeja Maja eran sobre todo abuelos con sus niños pequeños, y pensaban que les estaban ofreciendo algo "infantil". Los niños estaban sentados mirando estúpidamente y bastante aletargados; de repente uno chillaba cuando un monstruo enorme hacía ademán de salir de la pantalla...

¡Qué diferente es el alegre eco de un juego de muñecas, con su contacto espontáneo entre niño y objeto!

Tarzán-Idolo de fuerza y otros

En las edades comprendidas entre los diez y los doce años los niños son receptivos a las configuraciones de héroes. Entonces es cuando se introducen los comics de Tarzán y las historias del Oeste.

Tarzán, como siempre héroe musculoso vencedor con puñal y taparrabos, determina la ley de la selva. Los monos son sus amigos, y ocasionalmente también sus enemigos. El tiene que defenderse de los de color. Una vez, encadenado por un negro, fue llevado al poste de tormento. Su gorila llegó entonces con un enorme elefante, liberó a Tarzán, y el negro lo pasó mal. Otra vez está él en la jungla de los mongoles. Una vehemente lucha cuerpo a cuerpo con un gitante mongol, al que vence. En el comic, se dice:

"Con sacudidas espasmódicas murió el gigante mongol y Tarzán lanzó triunfante un grito de victoria".

Domina la brutalidad máxima. La sociología de la ley del más fuerte funciona.

¿Qué convierte a Tarzán en un ídolo? Quien de niño ha experimentado con frecuencia las fronteras de sus propias fuerzas físicas, por ejemplo en enfrentamientos con camaradas, gana seguridad en sí mismo al identificarse con esta fuerza de la naturaleza. La victoria sobre otros, que uno mismo no consigue, se logra entonces con Tarzán. Pero aquí la mayoría de las veces se trata de la aniquilación total del adversario, y entonces la aplicación es errónea.

En los *tebeos del Oeste* domina el tema de la lucha del blanco contra el indio y esto se convierte en una diversión. Puesto que los padres del "western" eran productores estadounidenses, el blanco debe siempre vencer a los pieles rojas. Pero cuando los vaqueros llegan a las manos entre sí, prevalece

el pícaro, el astuto. Revólver y pistola, y contra los indios de vez en cuando también una bomba, son los medios de la confrontación. ¡Qué gran suerte, poder ser un vaquero triunfador!

Las series descritas han sido las más solicitadas hasta el final de los años cincuenta. Pero el éxito le corresponde al comic, que en ocasiones ofrece una nueva imagen, una "droga de imagen" todavía más fuerte. Con la relajación general de los criterios pedagógicos (en la ola antiautoritaria) entraron en acción más y más *cómics de crímenes*, tebeos de malhechores. Aquí los ídolos son el gánster, el héroe del revólver, el salteador, el reventador de cajas fuertes, el secuestrador de autos y de personas con sus correspondientes persecuciones por la policía, etc. Ahí se ven duelos a pistola de diferentes bandos, se dispara con fusiles. Dos compinches fuerzan una caja fuerte. El botín es grande. Ante la caja dispara uno a su compañero. ¡Ahora todo es suyo! Tales historietas, que dan indicaciones hasta el detalle de la técnica del robo, no quedarán sin repercusiones entre los débiles – y los que por los comics se han hecho débiles. Lo que sucede en las imágenes siempre es más sugerente que lo simplemente leído. El joven abre su fantasía a prácticas clandestinas; pierde la noción de mío y tuyo.

Asterix y Obelix, una categoría por sí mismos

Así como Tarzán lleva al lector a una civilización libre de técnica, a la selva, "de vuelta a la Naturaleza", las historietas de Asterix y Obelix ofrecen un mundo contrario al actual. Pensado originariamente como una sátira ocu-
rrente del nacionalismo francés (Nous, les Gaulois*), se ha convertido cada vez más –sobre todo en las ediciones de los países germano parlantes– en el cliché de un trivial juego de nacionalismo. Los socarrones galos, Asterix, Obelix y demás, a los que de vez en cuando se une un druida papanatas, están en permanente hostilidad con los romanos, los militaristas. Estos son gente entregada a los placeres, pusilánimes, codiciosos y desmoralizados. Cuando aparecieron los comic de Asterix, los italianos se quejaron de que se desfigurase así a los antepasados de los romanos, a su pueblo. Se les tranquilizó en París diciendo que por "romanos" se entendía naturalmente "los alemanes". Que la banal simplificación y racionalización caricature lo histórico, e incluso desfigure desmesuradamente a los "celtas", y exponga el mito y

* N. del T.: en francés en el original.

el mundo de los druidas a la hilaridad, parece no molestar a los franceses en tanto que galos. Una buena parte de las historias del mundo se pueden encontrar parodiadas en las "history strips". Así, hay libritos sobre los antiguos egipcios, los griegos, los caballeros medievales, etcétera, en los que se despachan los intereses históricos de los jóvenes con episodios criminalistas sensacionales. Se falsifican completamente las imágenes del pasado, llevando así a la juventud a un posterior desarraigo.

El mundo de los superhombres

Con el mundo de los astronautas de los años sesenta irrumpió una nueva ola de ídolos para los comic: los *superhombres* técnicos y sus compinches. Frente a las "history-strips", que idolatran un pasado primitivo, aquí se trata del futuro de la humanidad, que se designa como science fiction * (ciencia-ficción). Todos los descubrimientos modernos de la astronáutica, la industria de la guerra, la física atómica, los rayos láser, los ordenadores, etc., se integran en la imagen idolatrada de la persona que domina todas estas fuerzas. El fuerte Superman, imagen soñada de todos los débiles, vuela a la velocidad de la luz por la órbita terrestre.

El es omnipresente, invulnerable. ¡Ay de sus enemigos! Los colaboradores de Superman son *Flash* (el relampageante), *Plastic-man* y *Iron-man*, compañeros del poder y fuerza, y *Goldman*, el artista de la transformación. El lenguaje de estos superhombres suena textualmente más o menos así:

- un fuerte rayo me ha alcanzado como un martillo.
- ¡umpf! -empiezo a enfadarme- ¡wonn!
- está fuera, se ha largado.
- ¡estupendo, hombre! ¡pero le has dado!
- un remate único, ¿eh?

La ideología de Superman hace del cosmos de estrellas un mundo de agresión técnica de lo inquietante y desconocido, del mal. El cosmos se convierte en un arsenal gigante y hostil al ser humano, se proyecta un futuro en que los poderosos de la tierra y del cosmos provocan batallas aniquiladoras, un futuro de crueldades que sonrío maliciosamente, sin perspectiva. Se produce aquí un nihilismo del que no se podría escapar sin autodestrucción como mínimo.

* N. del T.: en inglés en el original.

Los tebeos de terror y otros

Como hemos visto, cada vez son más masivas las manifestaciones de poder. La juventud largo tiempo manipulada con imágenes ya no se descarta como consumidora.

Una dosis todavía mayor la prometen los *tebeos de terror*. Llevan directamente al impacto, al horror y al espanto. Los subtítulos de las cubiertas prometen: "La sangre te corre en las venas", el sadismo hace estragos. En una viñeta se tatuará la espalda con hierro candente a una mujer amordazada, desnuda. La fantasía calenturienta se programa con brutalidades, la brutalidad se convierte en tema de conversación. Luego siguen masivas agresiones a la identidad humana. Cuanto más se sobrecarga la fantasía y con ella la psique del niño o del joven con tales excesos, tanto más intensa es la desorientación y caotización espiritual. Sin resistencia son arrastrados los púberes en un último asalto: con frecuencia están a un paso de la pornografía. Ahora pueden tragar tebeos como "El estrangulador ante el que las mujeres tiemblan", "Las mujeres negras aman de otra manera", "Estudiante se vende desnuda", etc.

Revistas juveniles como "Bravo" y otras informan de cómo las ilusiones van distanciando de la familia, la escuela y la sociedad.

La regla sería: "Haz lo que te divierta. Pero, ¡No te dejes atrapar! Todas las fuerzas que destruyen la individualidad actúan aquí de manera invisible. Los Mickey Mouse y Donald Duck que se le presentan al niño pequeño, convertido en fiel lector de comic, lo han llevado peldaño por peldaño al ámbito donde el otro mundo actúa como todo lo humano. Pronto sólo correrá tras los ídolos de la canción y del espectáculo, irá a discotecas y tapizará su cuarto con los correspondientes poster. Pero si estos sueños de papel no dan bastante estímulo se puede pasar *de la droga de la imagen a la "auténtica"*. La huida de la estéril cotidianidad es el no va más. Así, un camino directo puede conducir de la adicción a las sensaciones y a las imágenes al mundo de la droga, que promete alucines como viajes con experiencias de éxtasis y terror.

Puesto que la persona modera sus impulsos, ideas y motivos partiendo de su interior, de su fantasía, su conducta y sus actos será expresión de la configuración de su alma, de su fantasía. Del inmenso caos interior de imágenes

* Véase el cuaderno doble "Droge und Suchtentstehung"

que se ha acumulado a través de los años, no se puede esperar responsabilidad frente a la vida y a las personas. La desorientada, por no decir demoníaca, fantasía da lugar a psicopatías. Tanto más debe hoy toda educación establecer una lucha permanente con estas influencias enfermantes del entorno. Hace 50 años Rudolf Steiner señaló a los pedagogos estos peligros que se aproximaban con las siguientes palabras:

“La cultura será cada vez más insana, y las personas cada vez más tendrán que hacer del proceso de educación un proceso de creación frente a lo que hay en el entorno que enferma”. (Conferencia del 1-9-1919, Stuttgart, Methodisch-Didaktisches.)

Consecuencias

Hemos observado cómo empresas puramente comerciales sin responsabilidad pedagógica producen un inmenso flujo de imágenes para los jóvenes. La oferta es amplísima. Los productores de los comic y sus representantes dirán: “No se puede demostrar que nuestras historietas sean perjudiciales”. Precisamente la peculiaridad de todo lo que actúa sobre el alma es que tales influencias no dejan ver sus resultados positivos o negativos hasta mucho después, pasados meses o años. Pero los criterios respecto a qué posibilita o inhibe en el niño lo humano y qué contribuye a su salud o a su enfermedad lo puede aprender a juzgar todo observador de la conducta infantil.

Quisiéramos señalar aquí, aproximándonos todavía más, la diferencia entre *fantasía positiva, sana*, por un lado, y *fantasía negativa, enfermedad y confusa* por otro lado. Rudolf Steiner dijo una vez (20-5-1923): “La fantasía es la facultad de crecimiento natural metamorfoseada en lo psíquico”. Por tanto actúa sobre el niño como una disposición que necesita transformación, impulso y forma. Que la fantasía se desarrolle de una manera sana, depende de las fuerzas que la configuran, que la forman, en tanto que éstas proporcionan los contenidos. También aquí se puede “conocer por los frutos”. Karl Jaspers dijo: “La fantasía es la condición positiva para la realización de la existencia”. Pero también es verdad que, si se piensa más sobre ello, a partir de la fantasía esta existencia se puede materializar de manera positiva o negativa. Tanto el niño como el joven, y asimismo la persona madura, actúan partiendo de la fantasía, si no tienen presión del exterior; de nuestras “ideas” buscamos los motivos para nuestros actos. Una *fantasía infantil que al crecer percibe lo bueno y lo malo en la imagen y ha aprendido a polarizar, puede*

diferenciar lo humano de lo inhumano. Esta siempre tomará lo humano como medida, y por eso su aspiración espiritual se orienta a lo bueno que la persona puede realizar. También puede haber ofuscamiento y lucha interna, la tendencia está ahí, en identificarse con ello. Rudolf Steiner denomina a este ámbito la "fantasía moral". En su "Filosofía de la libertad" señala: "La persona produce representaciones concretas partiendo de la suma de sus ideas en primer lugar a través de la fantasía. Lo que el espíritu libre necesita, para realizar sus ideas, para afirmarse, es también la fantasía moral. Es la fuente de todo acto del espíritu libre. Por eso sólo los hombres con fantasía moral son éticamente productivos".

Este fundamento es al mismo tiempo la cara soleada del ser humano. Pero en toda persona hay también un lado sombrío de la fantasía. Si la *predisposición* infantil a la fantasía se alimenta de malas influencias externas, de imágenes deformantes, entonces surge una fantasía cargada de deformidades, que aparta de las proporciones de lo humano. Se convierte en lo fantástico y fantasía sádica. En pocas palabras: surge la *fantasía inmoral*. Hasta qué punto ésta puede ser creativa-negativa, lo vemos más o menos en los ingeniosos criminales o en los dirigentes dictatoriales, de los que en nuestra época hay una amplia muestra. *Si se deja que los niños se alimenten siempre espiritualmente con caricaturas de lo humano, con brutalidades y actos criminales, entonces la fantasía se forjará más y más en lo inhumano*

El subconsciente del niño queda a merced de la negación, con tendencia a la falta de humanidad. Mientras se redactaban estas líneas, se podía leer en el periódico un ejemplo de a dónde puede llevar esto: En Renania iba un día un paseante por un camino de las afueras de la ciudad y de repente observó cómo unos chicos jóvenes empezaban a molestar a una muchacha. El paseante intervino para proteger a la chica. Uno de los chicos lo atacó por la espalda y lo arrojó al suelo. El yaciente fue obligado a abrir la boca, de manera que uno de los muchachos le cortó la punta de la lengua. la chica pudo huir y él, mutilado, se arrastró a duras penas hasta una granja.

El permanente engullimiento de actos criminales y agresivos *no* significa, como a menudo se afirma, un aplacamiento, sino un *estímulo* en el ámbito de la fantasía. Es fatal que, partiendo de ciertas corrientes patológicas, se quiera hacer creer a los padres que los niños y los jóvenes podrían calmar su agresividad con comic y películas de gansters. En el ámbito de la educación se choca en la praxis con lo contrario, según la regla de que los actos surgen partiendo de la fantasía y la imitación. La manía de las pistolas de juguete, la ira destructiva y el vandalismo de niños y jóvenes da una clara idea. Basán-

dose en la teoría del "desfogamiento" empezaron a actuar en los años sesenta los "tinglados de niños". Los niños de la gran ciudad llegaban, saturados de agresiones por todas partes, a estos "servicios de asistencia". Allí se les dejaba alborotar, se les permitía arrojar contra las paredes bolas de barro, en lo que luego terminaba en peleas de barro de unos con otros. En grandes papeles o incluso en paredes se pintarrajeaba con color, con o sin pincel, naturalmente con una bata protectora especial. En las desenfrenadas "batallas de materiales" se hace brutal el disfrute de la vida y el desfogamiento. Todo miramiento hacia el otro se suprime, se niega toda atención ante las cosas. El juego sensual y el deporte sano hacen posible el legítimo disfrute de la vida. Los experimentos desinhibidores y antiautoritarios meramente criarán a los pequeños —y más tarde a los grandes egoístas sin escrúpulos.

Si se orientan las fuerzas de voluntad existentes de una manera responsable y consciente hacia una actuación artística y artesanal, entonces se viven facultades de creación llenas de sentido e incluso estéticas, que trabajan con las fuerzas *positivas* de la fantasía. Con esto nos situamos ante la cuestión de las alternativas y de una educación y formación a la medida del hombre.

¿Alternativas?

Cuando se trata de niños pequeños, sólo se puede evitar que se introduzcan demasiado pronto en las tiras de comic si los padres les ofrecen su *apoyo* intelectual y les mantienen el mayor tiempo posible lejos de los tebeos. Para ello deben tomar parte en sus juegos infantiles, mirar juntos buenos libros ilustrados, descubrir en ellos lo bello y admirarlo. Lo que quizás en una imagen sólo está sugerido, se puede acompañar y ampliar con palabras llenas de fantasía. La observación conjunta de una imagen y el estado de ánimo del narrador producen la *seguridad* tan profundamente anhelada por el niño. Diariamente debería por lo menos disponerse de un cuarto de hora —si es posible también el padre—, con lo que se fortalece el sutil vínculo del afecto. Si después los compañeros del colegio llevan tebeos, deberá desprenderse una sensación de pasar y de "poner-en-su-lugar", respectivamente, a partir de la situación individual. Pero lo esencial es que gradualmente forjamos en el niño la auténtica fantasía. Al respecto se darán sugerencias en el capítulo final y en el siguiente artículo.

No hay que ignorar que una escuela demasiado parcial, intelectualizada, fundada meramente en el principio de producción, deja atrofiarse las fuerzas

del ánimo y paraliza la fantasía creadora predispuesta ya en el niño. Por eso el dominio ampliamente extendido del comic, como sucedáneo destructor de auténticas vivencias, ha conseguido un avance. Pues una escolarización pobre en imágenes y en experiencias, bajo la presión de censuras, lleva al aburrimiento, la sequedad del alma y los miedos. Los estudiantes buscan con avidez un sucedáneo, que pueden modificar pronto su originalmente buena disposición. Por eso la mejor alternativa es una educación configurada humana y artísticamente desde todos los puntos de vista, precisamente como la ha concebido Rudolf Steiner en la pedagogía de las escuelas Waldorf. Este no es el lugar para entrar en detalles al respecto. La bibliografía del final nos remite a algunas obras básicas. En cambio hay que dar unos breves esbozos de la serie de "materiales narrativos" (también materiales de lectura, como Rudolf Steiner proponía para la formación de una fantasía sana. Incluso si los niños no pueden ir a una escuela Waldorf, es posible desarrollar de esta manera fuerzas de protección y defensa en el seno de cada familia y contribuir a lo esencial para el cuidado de una fantasía sana. (Presentado detalladamente en: Jadob Streit, *Erziehung, Schule, Elternhaus*, Novalis Verlag Schaffhausen 1978).

Construcción de un mundo de imágenes sano

Si un niño percibe seguridad y reafirmación de su esencia en sus padres o en su entorno, entonces se forma una confianza, que conduce a una íntima afirmación de *auténticos* modelos. Al niño pequeño que juega hay que darle diariamente incentivos y complicidad en el juego*. Si se le conduce amorosamente hasta las criaturas de la naturaleza, se da una segunda importante premisa para el estímulo de la fantasía. Muchos más padres y madres deberían hacerse cargo ellos mismos de la *narración y lectura en voz alta en el círculo familiar*, y no delegar en discos y otros medios. Al escuchar la palabra narrada, las pequeñas "historias", el niño convierte las palabras y frases oídas en imágenes de los sucesos. Así van aumentando las facultades de representación interna. En la edad preescolar se puede completar con libros ilustrados de configuración artística. Habría que encontrar tiempo para sumergirse amorosamente junto con los niños en la observación de las imágenes, en las que se puede descubrir mucho, y así hacerlas ser "imágenes parlantes". Pronto el niño pequeño *nos* las mostrará y contará de nuevo.

* Véase cuaderno "Das kindliche Spiel, Spiel und Spielzeug"

Si se llega a la edad de los cuentos, le contamos los cuentos polarizados según el bien y el mal. Dirigimos sus simpatías hacia las imágenes en las que se puede identificar con el bien. Las máscaras del mal constituyen el contraste. También tiene que experimentarlas, pero debe destacarse claramente el sentimiento de antipatía y de protesta contra ellas. Puesto que el cuento por medio de la *polarización* muestra lo bueno como lo que triunfa, lo que vence, se fortalecen las fuerzas morales del niño. Con júbilo y alegría se interesa por esta victoria siempre repetida de lo bueno sobre lo malo como un suceso liberador y predispuesto a la moralidad. También el *teatro de muñecas* puede conseguir aquí una estimulación de la fantasía.

Así la transformación de la palabra contada en imágenes internas se hará fantasía que es un proceso que deja una huella más permanente en el niño. Participar en la narración y recibir contenidos apropiados significa para el niño realización y alimento espiritual. También la naturaleza debería ser poetizada ya que en las fábulas, todos los animales pueden hablar unos con otros, enanos y elfos entretienen su actividad en los sucesos.

En torno al octavo año de vida el relato puede partir de modelos de leyendas. Las caballerías virtudes del valor, el altruismo, el sacrificio y el servicio a los demás dan las pautas. De los cuentos de la naturaleza se pasa por las fábulas de animales y las historias de animales. Se fomenta el interés y el amor al mundo de la naturaleza y de los animales. A partir de los nueve años las historias del *Antiguo Testamento* establecen las primeras relaciones históricas importantes de sentido religioso y ético.

Una identificación con el José vendido en Egipto o con la lucha de David contra Goliath despierta la capacidad de tomar parte en el destino. A partir del décimo año se despierta el sentido del heroísmo combatiente y luchador. Las sagas de mitología germánica, las historias de Beowulf y de Sigfrido, las aventuras de Gerhard el Bueno, etc. dan arquetipos de la aspiración humana. Entonces es también el momento de los héroes trágicos. Con profusión se cierra en el undécimo año el mundo de las sagas griegas de la antigüedad con los destinos de Héctor, Heracles, Ulises. Por eso para todas estas edades hay gran cantidad de libros, juveniles sugerentes y emocionantes. Quien ha aprendido a convertir la palabra oída en experiencia interior, será ahora un activo lector.

Aquí sigue el paso gradual en torno a los doce años hacia unos propios intereses del mundo histórico y geográficos. *Bibliografías* de descubridores e inventores de los siglos XV y XVI amplían los horizontes y dan a conocer figuras de gran personalidad, que tenían ideales y se imponían a todas las

dificultades: Marco Polo, Gutenberg, Colón, Magallanes, Leonardo de Vinci, etc. También personajes modernos, pioneros excelentes y personalidades dan su impronta y despiertan interés: Edison, Lutero King, Gandhi, Dunant, Nansen, Solchenyzin y otros más. Si en la escuela, en la edad de la pubertad, se consigue impartir una clase de historia comprometida, emocionante, la *historia universal* ofrece un amplio campo en la representación de la lucha entre lo humano y lo inhumano. A la juventud se le presenta el transcurso del tiempo como drama de la humanidad.

En la adolescencia del niño, con la serie de narraciones y lecturas gradual y progresivamente expuestas, se le predispone a una fantasía rica y flexible, que ya desde la edad de los cuentos le permite percibir y contemplar la malicia como una *realidad de la vida*. Pero al mismo tiempo —en la forma correspondiente al respectivo nivel de desarrollo— partiendo de la fantasía se desarrollan las facultades para la identificación con un *prototipo humano*, que puede tanto reconocer el mal cuanto combatirlo —pues facilita las fuerzas para esta misma lucha.

Por el contrario, los aluviones de imágenes destructivas caracterizadas al principio van formando gradualmente, con las fuerzas de la fantasía del adolescente, una imagen contraria que, cuando consigue el completo dominio sobre el alma, provoca una ceguera respecto a la auténtica humanidad, y las personas jóvenes terminan con un caos espiritual, con resignación y violencia contra sí mismos u otros. Así puede tener lugar la destrucción de una persona originalmente predispuesta.

II

Elisabeth Klein

EL CUENTO

¿ALIMENTO O VENENO PARA LAS ALMAS DE LOS NIÑOS?

La capacidad de crear imágenes interiormente y configurarlas también exteriormente es una cualidad esencial y única de la persona. Además la imagen tiene verdaderamente algo fascinante para cada persona. En épocas anteriores se representaba siempre en imágenes *exteriores* lo que las personas experimentaban como contenido anímico. Así, por ejemplo, las pinturas de la Edad Media muestran hasta qué punto las personas de aquella época vivían la vida y pasión de Cristo. Igualmente las obras pictóricas de pueblos antiguos son la expresión de imágenes *internas* y experiencias, que se reflejan sobre todo en las poderosas mitologías anteriores a Cristo y en sus contenidos la mayoría de las veces religiosos. En este sentido son también verdad todas las imágenes del pasado y para el alma humana suponen una fuente de fuerza.

Todavía hoy la contemplación de imágenes juega un papel eminente, que se puede ver en la llegada del cine, en el versátil incremento de las tiradas de revistas ilustradas, así como en la rápida penetración de la televisión en nuestro siglo. También aquí actúa la fascinación que emana de las imágenes. La pura e implacable sed de imágenes del hombre moderno que se evidencia con ello es el preciso polo opuesto de su desarrollo hacia el pensamiento lógico, abstracto, *carente de imágenes*, al que la era de las ciencias naturales debe todos los adelantos de la civilización y técnica moderna. Entonces, cuando este pensamiento lógico tan eficaz en sus ámbitos, que se apoya sólo en la pura observación del sentido, se convierte en regla única de todas las condiciones de la vida, es inminente una grave disminución de la observación de imágenes del alma misma. Sin embargo, el aluvión de imágenes que ha irrumpido por todas partes por la "puerta falsa" provoca simultáneamente un tipo de ofuscación, una ceguera del alma frente al mundo de las imágenes internas, con las que siempre se ha sentido familiarizado. Y al mismo tiempo actúa polarizando, amortiguando la primitiva facultad del alma de poder

revivir en sí el mundo de prototipos. Esto se puede ver en ciertos fenómenos del tiempo.

La desafortunada división del occidental entre ciencia y creencia ha llevado también, en la apreciación de mitos y sagas, cuentos y poesías, a una gran inseguridad. Así, en la teología, por ejemplo, hace tiempo que se ha empezado ya a desmitificar la Biblia. Incluso los mitos y los cuentos con frecuencia ya no se ven como un sustento saludable para la sed de imágenes del niño, sino como un veneno perjudicial. ¡Así en su día en la DDR se impelió a quemar todos los libros de cuentos! También en Estados Unidos y en otros lugares se advierte contra la narración de cuentos. Las imágenes de los cuentos se consideran inciertas e ilusionistas, mal vistas por ser perjudiciales y crueles. Se cree que en la era de la técnica ya no son adecuadas a la época y hacen a los niños incapaces para la vida. ¿Entonces no se sospecha lo que supone que ocupen su lugar las imágenes de Mickey Mouse o tiras de comic y que la pantalla se instale en la habitación de los niños?

El significado de cuentos, leyendas y mitos, vital para las almas de los niños adolescentes debe reconocerse nuevamente en la época de la extinción de las tradiciones y de los buenos instintos formativos. Su valor formativo pedagógico podrá alcanzarse y practicarse en el futuro sólo cuando se comprenda la metamorfosis de la creación de la imagen y de la captación de la imagen en el desarrollo de la ciencia de la humanidad, y al mismo tiempo también la posibilidad de su decadencia. Pues, en nuestro tiempo, además del significado del mundo de las imágenes, también hay que elaborar nuevamente la diferencia entre una imagen auténtica y falsa y entre imagen llena de fantasía y fantástica. Las imágenes fantásticas como mamarrachos de una fantasía depravada demoníaca, no sólo no le dan al niño ninguna fuerza positiva, sino que la impiden. Pero la humanidad de hoy ha caído en una consecuente *incapacidad de diferenciación* cada vez más terrible frente a los mundos de imágenes que se le ofrecen al alma: ésta ya no puede percibir abiertamente a qué fuerzas se expone con este consumo de material ilustrado indiscriminado.

Conocimiento clarividente como fuente de la antigua buena ilustración

Los hermanos Grimm reconocieron la profunda verdad de los auténticos antiguos cuentos ilustrados en Centroeuropa. Jakob Grimm dijo al respecto:

"Común a todos los cuentos son los vestigios de una creencia que se remonta a los tiempos más antiguos, y que expresa las cosas sobrenaturales en una interpretación ilustrada... El significado de esto se ha perdido durante mucho tiempo, pero todavía se encontrará y dará al cuento su contenido, al mismo tiempo que satisfará el deseo natural de lo maravilloso. Nunca son únicamente un juego de colores de fantasía vacía."

Debemos dar todavía un paso más allá y reconocer que las raíces de esta creencia están en una experiencia de la humanidad anterior a Cristo que es instintiva —clarividente. Los auténticos mitos y cuentos no deben su nacimiento a una fantasía popular desordenada y subjetiva, sino a la inmediata investidura gráfica de los contenidos extrasensoriales auténticamente experimentados. Esto decide su contenido realmente espiritual, su sabiduría oculta en los sucesos de la imagen y al mismo tiempo correspondiente a las profundidades del alma y revelándose a ellas. En esto se basa —especialmente en el ámbito religioso— el valor nutriente y alertador para el núcleo esencial del alma, que —incluso cuando él mismo está envuelto en el cuerpo— procede del mismo mundo más elevado de la esencia.

La humanidad primitiva vivía principalmente con una conciencia de las imágenes, de la que el gran símbolo conocido por todos, el sueño, es un estado remanente. La antigua e instintiva clarividencia de imágenes, la mayoría de las veces vinculada a la sangre, era una forma de soñar despierto y soñar la realidad. Esta debía apagarse en beneficio de la objetiva conciencia y hacer sitio a la facultad en desarrollo del alma del pensamiento sin imágenes, mediante el que la persona se liberaba de viejas ataduras y despertaba a la conciencia de la personalidad occidental "Pienso, luego existo" (Descartes). Así, los antiguos contenidos de las imágenes, que antes caldeaban y fortalecían las almas de la humanidad, fueron marchitándose y haciéndose cada vez menos comprensibles. En su lugar se introdujo el mero concepto, el cual en la medida en que despreciaba el mundo interior se apoyaba en la percepción externa, se desarrollaba en ella y conducía cada vez más al dominio de la naturaleza. Pero la clarividencia de imágenes entra actualmente como fuerza creadora de la fantasía conscientemente utilizada, cuyo significado hasta nuestro tiempo no ha podido ser completamente reconocido.

Pero, al mismo tiempo, en la profundidad de esta persona de hoy intelectualizada, carente de espiritualidad, revive el anhelo de las imágenes como nostalgia del "paraíso perdido". Intenta calmarlo desde fuera por medio de viajes, —y además por medio de las imágenes que la técnica ofrece a los medios de masas en abundancia. Pero estos sucedáneos de la imagen introdu-

cen en el hogar sólo la cara exterior del mundo material y amplían, si se diera el caso, el conocimiento. Mas, ¿se construye y se indica con ello la vida anímica más profunda? Esta pregunta debe –de lo que ya nos preocupábamos en el artículo anterior– considerarse cuidadosamente en relación con las necesidades del niño, pues éste está sujeto, como ser no sólo corporal sino también espiritual y plástico que está madurando, a unas leyes vitales distintas que el adulto.

¿Cómo se encuentra una nueva relación con el cuento?

Es significativo que una personalidad tan eminente en el ámbito de las ciencias naturales como el biólogo *Adolf Portman* luche por esto: se debe conseguir que los niños tengan ilustraciones buenas y de calidad. A la avidez de imágenes de la infancia, emparejada con un gozo sensorial, la describe en su escrito "Percepción del mundo y conocimiento del mundo" como la "visión primaria del mundo". La conservación e integración del primitivo ser humano las coloca Portman en el punto central de sus observaciones "Quién pudiera apreciar lo que de nuestro mundo de vivencias occidental desaparecería si pudiéramos perder la riqueza del mundo de la representación, que ya estaba formado desde los primeros tiempos en el espíritu celta en cantidad de sagas, que a través de los siglos se ha convertido en un bien imperecedero de la experiencia occidental. Intentamos por un momento apartar de nuestro camino espiritual estas maravillosas canciones y sagas: las imágenes y paisajes de Merlin, del rey Arturo y los caballeros del Grial... de Parsifal, de Tristán e Isolda... nos horrorizaríamos de la desolación de los paisajes de nuestra alma, de las zonas áridas de nuestro mundo más íntimo, que puede surgir así."

Muchas personas sostienen hoy la opinión de que en el pasado quizás los cuentos tenían su significado, pero que los niños hoy tienen que ser educados en la realidad de la técnica y de sus contenidos, –y se comportan también en consecuencia. Portmann se sitúa frente a esta opinión: "Si ha dado resultado mostrar que en la primitiva forma de conocimiento del mundo y de la imagen del mundo no ... actúa un nivel arcaico de la vida espiritual demasiado dominante, sino el fecundo fundamento original de toda configuración de la existencia completamente humana, entonces quizás he contribuido a una disposición interna, como exige hoy la configuración de la educación.

La clave del problema abordado está en el reconocimiento de que el niño no sólo repite, en la relación corporal de la vida embrional, la evolución familiar, sino que también en la relación espiritual recorre el desarrollo de la conciencia de la humanidad arriba indicada. Estas reglas vitales deben considerarse para un desarrollo sano. *Por eso el niño especialmente de los cinco a los diez años necesita auténticas imágenes para el crecimiento de su vida espiritual, esto es, necesita los cuentos, las leyendas, los mitos de antiguos pueblos y épocas. En ellos vive la auténtica buena imagen llena de fantasía, imbuida de leyes espirituales.*

Ahora la tarea para padres y educadores ciertamente consiste en ocuparse de este mundo de imágenes de una nueva forma más comprensiva, puesto que a los niños sólo se les puede transmitir algo lleno de vida de cuya verdad uno mismo esté convencido. Quien ve un cuento sólo como un producto subjetivo de la fantasía, que es lo bastante bueno para servir a niños aburridos como pasatiempo, nunca podrá crear la atmósfera que necesitan las almas de los niños hambrientos de imágenes y espiritualidad para el aliento de su alma.

Sin pensarlo recurrirá a los discos de cuentos o a la perfección de las películas de cuentos, que es verdad que tienen aquella característica, pero les falta todo el auténtico ambiente de los cuentos. El hombre moderno debe tomar conciencia nuevamente del contenido espiritual y la verdad interior del cuento, para poder contarlos con auténtica convicción. La correspondiente literatura filosófica al respecto ofrece una ayuda decisiva (véanse referencias literarias). Tal ocupación moderna con el contenido de la sabiduría de una buena imagen antigua también puede suponer para los adultos un enriquecimiento interno esencial, si se evita el escollo de sofisticadas interpretaciones erróneas.

— Ahora, tomando como ejemplo el cuento bien conocido por todos de Caperucita Roja, nos aventuramos a descubrir el trasfondo espiritual que subyace en todo cuento.

El cuento de Caperucita Roja

El nombre le viene del pequeño capuchón rojo que en una ocasión la abuela regaló a la niña. Esta imagen nos remite a algo activo en el alma humana, a la parte volitiva del yo en ciernes, que aprehende el mundo por los senti-

dos, con lo que la sangre roja, el vehículo de la voluntad, también fortalece el pálido pensamiento del cerebro.

Hermann Hesse en *El lobo estepario* dice algo muy sabido respecto a la esencia de la imagen interna. Dice que es un error que uno se observe a sí mismo como una unidad... En realidad tampoco lo más elemental es realmente una unidad, sino un mundo muy diverso, un pequeño cielo estrellado... El error está en una simple transmisión. Como cuerpo toda persona es uno, como alma nunca... Quien observa, por ejemplo, el Fausto de esta manera, verá a Fausto, Mefistofeles, Wagner y a todos los otros como una unidad, una suprapersona, y en esta unidad superior hay algo de la auténtica esencia del alma.

El conocimiento expresado por Hesse, de que muchas facultades del alma, que aparecen como diferentes figuras, juntas representan la completa realidad de la vida espiritual, es también la base para la comprensión del cuento. Descubren partes ocultas de nuestra entidad intelectual y espiritual y revelan el desarrollo de sus fuerzas y facultades en sus imágenes resultantes.

El tema en *Caperucita* gira en torno a las tres generaciones mentales que toda persona tiene en sí misma. Viejas y débiles se han hecho las facultades anímicas espirituales vislumbrantes y por eso se representan como *abuela*, cuya casita está apartada del pueblo en la oscuridad del bosque. Las facultades anímicas piadosas y maternas (*la madre*) quieren entonces proporcionar un refuerzo a las disminuidas facultades de la abuela por medio de la torta (pan) y el vino –las antiguas ofrendas sacras–, que *Caperucita Roja* entregará.

Caperucita Roja era una pequeña y dulce muchachita, es decir, se trata de facultades anímicas muy jóvenes. En *Caperucita Roja* la parte volitiva joven del pensamiento se representa en conexión con el sentido.

Este era el camino de la humanidad y es también el camino del alma infantil, de manera que ha entrado en la visión mundana y el pensamiento intelectual por un vasto mundo de imágenes espirituales impuesto cada vez con más fuerza. Este camino es necesario y bueno, incluso cuando ocasiona daños. Pero oculta también grandes peligros, y con gusto las facultades anímicas maternas advertirían a *Caperucita Roja* de ello, de perderse demasiado en el mundo sensorial. “No te apartes del camino”, es la advertencia de la madre, y “cuando entres en la habitación, no mires primero por todas las esquinas”.

Pero vincular el alma muy fuerte con lo terreno y externo es precisamente el objetivo de aquella fuerza universal que actúa en cada persona y que aquí

se refleja en la imagen del lobo. No es un lobo corriente y enseguida devora a Caperucita Roja. Ya los primitivos germanos conocían su enorme poder y tamaño y lo llamaban lobo Fenris, el que quiere devorar al sol. Es un ser astuto y quiere actuar de manera que ambas facultades anímicas, la de Caperucita Roja y la de la abuela, al mismo tiempo pueden caer en su poder. ¿Quién puede ser devorado por el lobo, estar en la tripa del lobo y luego salir a pasear? *¿De qué manera tan clara se ve también ahí la realidad de que no se trata de sucesos del mundo material, sino de imágenes para la experiencia del alma!*

El lobo fue junto a Caperucita Roja y le dijo: "Caperucita Roja, mira las bellas flores que hay alrededor. ¿Por qué no miras atrás?"

"Caperucita abrió los ojos". "Si había cortado una flor, quería decir que más allá había otra todavía más bonita y corría tras ella". En estas imágenes se describe la experiencia cada vez más intensa del mundo sensorial. Y qué interesante y exacta es en el cuento la manera como los sucesos se disponen cronológicamente. Precisamente mientras el alma se pierde en el brillo del sentido bajo la influencia demasiado fuerte del lobo, el adversario, el malvado lobo, puede apoderarse de aquellas antiguas facultades anímicas más profundas, que en el cuento se llamarán abuela. El las aniquila y se pone en el lugar de estas facultades anímicas. El está entonces en la cama de la abuela. Así en el alma humana actual, en vez de sus facultades más profundas se ha instalado la fuerza del lobo, un estado que para el hombre moderno se realiza, por ejemplo, cuando él pronuncia el tópico: Dios está muerto. Caperucita no reconoce al lobo y pregunta asombrada: "Abuela, ¿por qué tienes esas orejas tan grandes?"

- "Para oírte mejor".

Así se suceden las preguntas y respuestas en relación con todos los sentidos, pues el lobo es un ser que rige en el universo sensorial. ¿No le ha regalado al hombre aquella técnica, que le introduce en el mundo material cada vez más, mediante el llamado equipo de los órganos sensoriales con microscopio y telescopio? Y realmente ahí acecha el lobo y espía al alma humana. Puesto que ésta ha perdido sus antiguas facultades llenas de sabiduría, cuando Caperucita Roja "se aparta del camino", entonces el lobo tiene poder sobre el alma humana y también la devora.

En esta imagen de Caperucita Roja y la abuela en la lúgubre tripa del lobo se representa realmente el punto absolutamente más bajo y el tiempo de las mayores distancias espirituales en la historia de la humanidad. El alma está aislada por todas las distancias y secretos del mundo. Ahora puede renegar

del espíritu mismo y equipararse al animal en su origen. En esta situación debe percibirse a sí misma como "inteligente fiera" o como "mono desnudo". Pero no existe sólo el lobo y su mundo, sino también el mundo espiritual con sus buenas facultades auxiliaadoras. También éstas observan el alma humana.

Cuentos y mitos son primos hermanos. En los mitos de muchos pueblos se habla proféticamente de este punto más bajo, del estrechamiento y oscurecimiento de la consciencia humana.

Esta época se denominó "Kali-Yuga" (la edad oscura) en la mitología india, en la germánica "Götterdämmerung" (crepúsculo de los dioses), en la nórdica "Fimbulwinter". Pero por doquier se informa también de la superación de esta oscuridad por medio de una fuerte lucha y de la victoria del bien. "¡Qué oscuro estaba en la tripa del lobo!", dice Caperucita Roja tras su liberación.

En muchos cuentos, en este punto del relato aparece un príncipe como salvador. El es la investidura ilustrada del auténtico núcleo inmortal en nuestra alma, del yo más elevado, que se puede designar como el sentido de la encarnación para ayudar a la evolución y en los baches. Pero a él le incumbe también la dirección interna de nuestro destino terrenal. En nuestros cuentos se presenta con la imagen modificada del cazador. También en la designación de las profesiones el cuento es exacto. Si uno es un sastre, un tamborilero, el hijo de un rey o un cazador —las diversas formas de actuar se señalan por medio de las profesiones. Puesto que en Caperucita se trata de los dominios del pensamiento y la idea, el liberador y vencedor debe situarse en estos niveles. Un cazador es un observador meticuloso y conocedor del mundo animal. El "coge el toro por los cuernos", él "apunta" y "acierta". Raza con las afiladas tijeras la tripa del lobo. Fulgurantes, agudas facultades de conocimiento, un esfuerzo espiritual, así dice esta imagen, son necesarios para liberar a la persona del poder del lobo. Sin embargo no puede volver sencillamente la antigua conciencia rica en imágenes. Entonces no se conseguiría ningún proceso. Pero cuando las facultades despiertas de la experimentación del alma, de Caperucita Roja, se unen voluntariamente con las facultades presentidas y contempladas, de la "abuela", mediante el esfuerzo del "cazador", es posible una elevación, una nueva síntesis.

La "fuerza que siempre quiere el mal y sin embargo consigue el bien", está representada en el cuento de Caperucita Roja. Sin los obstáculos, las tentaciones, los rodeos, los sufrimientos, no sería posible una auténtica elevación de las facultades del alma. Se alcanzarán solamente mediante la cooperación de todos los seres del mundo, entre los que también la oscuridad y el mal tie-

nen su sentido y su lugar. Pero el cuento muestra siempre la posibilidad de la victoria y el fuerte rigor del bien. Con ánimo, alegría y confianza un cuento semejante puede satisfacer al niño y al narrador.

Qué pasa con la crueldad en el cuento

A pesar de la vigilancia de nuestro pensamiento, en nuestra época en algunas áreas se confía mucho en la autoridad. Por eso muchos prejuicios, que provienen sobre todo de las masas, se toman como una sugerencia.

Algo semejante ocurre en la opinión ampliamente extendida de que los cuentos horrorizan a los niños con imágenes de crueldad, que por eso éstas son perjudiciales, que alejan al niño de la realidad de la vida y despiertan en él malos instintos.

Aquí entre cantidad de experiencias hay que señalar como ejemplo una, que se puede tener al contar cuentos de niños. Así, se observa, por ejemplo, con sorpresa, que niños que todavía no habían visto nunca un lobo, conocen perfectamente al lobo en el cuento. Una profesora joven con su mejor voluntad tuvo la idea de mostrar a los niños el lobo al natural en el parque zoológico, después del cuento. Pero los niños a la vista del animal inquieto en la reducida jaula, paseando de acá para allá, exclamaron: "Este no es nuestro lobo. Este es sólo un pobre lobito cautivo. Nuestro lobo del cuento es mucho más fuerte, salvaje y poderoso". La imagen interior del lobo que tenían los niños era, así pues, mucho más significativa. Por eso también es muy difícil, casi imposible, ilustrar los libros infantiles de manera que las ilustraciones se aproximen siquiera al contenido interno de las imágenes de los cuentos. Todavía es más problemático llevarlos al cine o a la televisión. Pues la imagen interna de los niños es mucho más auténtica y grandiosa. Mediante tales imágenes externas quizá se podría producir realmente miedo y crueldad en los niños. Esto no ocurre nunca en el cuento correctamente contado, que despierta y activa la fantasía.

La cuestión de la crueldad en las imágenes de los cuentos se plantea y se emite con el conocimiento de que en ellas no se trata nunca de una realidad exterior sino de imágenes internas. Estas muestran pasos de desarrollo psíquico y espiritual, pruebas, crisis y procesos de superación internos. Sólo quien no sabe nada del contenido espiritual de tales imágenes puede llegar a ver consecuencias perjudiciales para los niños en las descripciones de la crueldad como se dan realmente en las escenas de brutalidad de la pantalla

de una forma desoladora. Pues allí se representa la crueldad externa desnuda únicamente con el suspense.

Pero en el cuento todo es únicamente imagen de procesos psíquicos, tal como aparecen también en las expresiones gráficas del lenguaje. Sin embargo no nos horrorizamos cuando alguien dice por ejemplo: "Algo me pica en el ojo" o una persona tiene una ambición "ardiente" o "ferviente". Uno puede también haberse "quemado los dedos con algo". ¿Es cruel cuando se dice que alguien está "decapitado" o que ha perdido "la cabeza" o su "rostro", sí, que se ha "roto la cabeza"? Hay personas "venenosas"; uno puede ser "desalmado" o algo "rompe el corazón" y "quita la respiración".

Uno tampoco "se ha roto la pierna por algo". El lenguaje está plagado de tales expresiones gráficas, que como imágenes significan procesos psíquicos y no horrorizan. *Lo mismo sucede con las imágenes en los cuentos.*

En la persona conviven ambición, vanidad, avaricia y egoísmo. Estas características, que se podrían designar como un yo inferior, aparecen en los cuentos con frecuencia en la imagen de la "falsa novia", mientras que la "auténtica novia", el alma resplandeciente del yo más elevado, debe padecer sufrimiento y subestimación. En cada persona viven la falsa y la verdadera novia. ¡Verdaderamente, cuánta vanidad, ambición y egoísmo debe consumirse y vencerse en nuestro más bajo yo, la falsa novia, antes de que tenga lugar la boda de la auténtica novia con el príncipe! ¿Y no es a caso la victoria sobre uno mismo la más difícil de todas las victorias? Así, también es completamente comprensible que los niños se complazcan con la justicia compensadora y la caída del malo, y, así, por ejemplo, al final del cuento de Caperucita Roja dicen en coro enérgicamente: "¡El lobo ha muerto, el lobo ha muerto, el viejo, malvado lobo ha muerto!"

En vez de adoptar la opinión de que los cuentos horrorizan a los niños con imágenes de crueldad, se debería enfocar en otra dirección y ver cómo el cuento educa en la total constitución del ánimo y cómo siempre se impone el bien. ¡Con cuanta frecuencia hay que superar tres difíciles pruebas, qué valiente e intrépido debe ser el príncipe, cuando quiere vencer al dragón! Todo esto se sumerge en el subconsciente del oyente y allí se convertirá en una sustancia, que le sostendrá y dará fuerza luego en la vida y le servirá para no desalentarse incluso en la mayor necesidad. En quien no ha tenido tales experiencias en la niñez se instalan fácilmente la inseguridad y el miedo. Muchos estados de miedo y depresión no ocurrirán en edades más tardías, por ejemplo, o sólo difícilmente, si el alma está imbuida en el fondo de la citada sustancia.

Efecto de las narraciones infantiles en la vida posterior

El significado de higiene espiritual de la narración infantil del que acabamos de hablar, sólo se da cuando lo que mostramos y contamos a los niños es verdadero y auténtico. Partiendo de este punto de vista recorreremos los innumerables libros infantiles, vemos si en ellos se encuentran realmente imágenes llenas de fantasía o —si por ejemplo, algo así como ranas tendiendo ropa, etcétera— solamente se trata de obra plástica fantástica. Los niños, sin poder diferenciar, quedarán fascinados por todas las imágenes. Los padres deben aprender a diferenciar lo auténtico y valioso de lo fantástico, y luego comprar los libros adecuados.

Aquí en primer lugar se ha hablado ampliamente del cuento que tiene especial significado del cuarto al octavo año de vida. Pero también hasta el décimo año de vida del niño necesita el citado alimento gráfico. Una gran ayuda para las medidas correctas y para la comprensión del contenido auténtico de los cuentos y de los mitos se lo debe nuestra vida cultural a la actividad de Rudolf Steiner y de su antropología, que de manera extraordinariamente saludable se practica en las escuelas Waldorf. Después del cuento como material narrativo en el primer año escolar tiene lugar en el segundo año escolar las Leyendas, en las que seres vivos de la naturaleza hablan unos con otros. No es fácil encontrar auténticas historias sobre esto. Si entonces viene un niño con una flor o con una pluma y pregunta: "Padre, ¿qué es esto?" y luego sólo oye "flor de fuente" o "cristal de montaña", es decir, se entera simplemente de los nombres, entonces el niño en su subconsciente sufre una decepción. El quiere saber mucho más de lo que respondemos. El quiere saber: ¿cómo se relaciona eso conmigo, cómo con el mundo, cómo con otras cosas de la naturaleza? El educador debe aprender la facultad de responder aquí con "historias ingeniosas" (véase relación de literatura).

En el tercer año escolar en las escuelas Waldorf tiene lugar las *grandes imágenes del Antiguo Testamento*, en el cuarto las *germánicas*, en el quinto la *mitología griega*. Luego viene la historia, primero representada todavía en imágenes y narraciones de la vida de grandes personas.

Una auténtica educación nunca se puede basar en la transmisión de informaciones moderada por la memoria. Esta debe enseñar el *discernimiento* como proceso humano, cuidar la *sensación* y fortalecer la *voluntad*, es decir, ser formación humana. En la palabra "formación"* no en balde está conteni-

* N. del T.: Bildung en alemán

da la palabra imagen*. Las imágenes y esbozos de imágenes responden directamente a la experiencia del alma y a las facultades morales y por eso deberían ser auténtico alimento espiritual. Despiertan facultades latentes –todavía tan sutiles. Además la sabiduría latente en las imágenes se puede transformar en la vida posterior en pensamientos fuertes y claros. En la imagen auténtica reside la fuerza de transformación y desarrollo. La imagen fantástica, por el contrario, es como un parásito en la vida espiritual.

Por otro lado se les exigen hoy a los niños demasiados elementos abstractos e intelectuales como polo opuesto a lo fantástico, y demasiado pronto. Pero el verdadero juicio intelectual no se desarrolla normalmente hasta el duodécimo año de vida y será tanto más sólido cuanto antes sea tenido en consideración y no provocado demasiado pronto.

Si la justificada avidez de imágenes de los niños no se satisface, la persona no puede desarrollar correctamente sus facetas emocionales y volitivas. El polo creativo, imaginativo de la vida espiritual no puede florecer, sino que lleva en sí el germen de la sequedad y esta avidez de imágenes no satisfecha oportunamente tiene lugar después de una manera enfermiza. Y esto lo vemos en la juventud a la que nuestra época ha propulsado con falsa educación hacia la rebelión caótica o a la pantalla de televisión y a la droga. No son culpables ellos, sino aquellos que les han privado del auténtico sustento espiritual.

La imagen auténtica como ayuda para la salud del cuerpo

Se puede tener una experiencia interesante si se tiene ocasión de observar juntos a niños de las mismas edades, de los cuales unos pudieron experimentar contenidos gráficos y actividades artísticas a las edades de los 5 a los 12 años, y en cambio los otros tuvieron que asimilar ya muchos pensamientos abstractos. En muchos de estos niños se produce aquel conocido crecimiento rápido, espantoso y tienden a la precocidad, a una mala visión de la civilización. Aquellos otros niños permanecen más jóvenes en todo su ser, rubicundos, y crecen normal. – Los grandes mamíferos están ya con tres años maduros sexualmente. Cuanto más acortamos la infancia, lo que se puede hacer por una educación errónea, tanto más se asemejan las personas en su desarro-

* N. del T.: (Bild en alemán)

llo a los animales. Una infancia larga y rica, en la que se puede vivir de una forma sana y completa en toda su diversidad todas las edades, es una bendición para el desarrollo de la personalidad y la fuente de fuerza más importante e insustituible para la vida.

Un interesante ejemplo de esto, de cómo una infancia rica, satisfecha con auténticas imágenes, luego hará creativa la vida profesional, lo tenemos en el escocés James Watt. No sólo que él aprendió muy tarde a leer y escribir, sino que pudo escuchar bastante las sagas y cuentos gaélicos, que su madre le contaba, y eso era estimado entre los niños porque podía repetírselos muy bien. ¡Y nadie afirmará que este hombre, al que le debemos el descubrimiento de la máquina de vapor reformada y de otras 22 menos conocidas, haya sido ajeno a la vida por esta infancia!

La opinión de que cuentos y sagas, disfrutados en la niñez, apartan de la vida, es también una de las insinuaciones más peligrosas a las que sucumben muchas personas contemporáneas. ¡Todo lo contrario! Tal alimento espiritual se transforma en pensamientos creativos y hace a las personas *dinámicas e ingeniosas*. Precisamente las facultades creativas están relacionadas con la ya mencionada fuerza imaginativa. Junto al recuerdo como fundamento de toda vía de conocimiento, la fantasía representa una fuerza profunda polar, equivalente, del alma humana. Esta realidad y el significado vital de la fantasía en la vida cultural a menudo se ignorará en la era del intelectualismo. Pero junto a todas las creaciones del arte no habría tampoco estructuras sociales ni productos técnicos sin la contribución de la fantasía, que está tan profundamente ligada al fondo original del alma, creador gráfico y necesitado de imágenes.

Los pensamientos abstractos en una edad inadecuada son como piedras, en cambio imágenes vivas en la época adecuada son pan para el alma hasta en el sueño. Pues toda persona tiene, además del organismo físico, fuerzas de imagen invisibles que desarrollan su actividad especialmente en el sueño. Mientras la vida en la vigilia debe apoyarse en procesos de catabolismo en los sentidos y nervios, éstos se equilibran nuevamente por la noche gracias a la actividad de aquellas facultades de imagen. La profunda satisfacción que el niño ha experimentado con las imágenes auténticas durante el día, actúa de manera curativa en este proceso de construcción, mientras que imágenes vacías de sentido, inventadas, como las de las tiras de comic, sólo pueden influir negativamente en este proceso. En los sueños se hace todavía más perceptible que mientras se duerme actúan las imágenes. Además, los más recientes estudios americanos fisiológicos-cerebrales han dado como resulta-

do que la persona no puede permanecer sana sin las fases de sueño, que la mayoría de las veces permanecen inconscientes, rítmicamente encajadas. ¡Cuántos niños no están contentos hoy en día, cuántos se despiertan cansados y desequilibrados, son aburridos y poco infantiles! *A través de las sagas, los cuentos, los mitos... a través de todos los gráficos auténticos los niños son felices y armónicos. Se incluyen en los factores que hacen a los niños sanos en cuerpo y alma.*

La conciencia imaginativa como etapa del futuro

En la transformación de los pictogramas de antiguas culturas a la escritura con letras de hoy se refleja el proceso a través del cual la vida de imágenes del mundo interior se contrae en vida de pensamiento intelectual.

El giro más radical hacia el exterior, hacia el mundo sensorial de la persona, unido a este desarrollo de la conciencia, podemos verlo también en la evolución del arte, que de la representación con contenidos espirituales pasa al naturalismo de los tiempos modernos. Hoy en día, sin embargo, se tiene en el arte la gran pretensión de superar la mera reproducción del mundo exterior. En esta búsqueda de penetración en un mundo de imágenes, que sólo puede encontrarse en el interior de la persona, el artista moderno pone de manifiesto que el desarrollo de la humanidad no puede quedarse solamente en la conciencia concreta, vinculada al sentido. Para su desarrollo sano necesita una nueva conexión real con la espiritualidad del mundo, que también podrá dar nuevos y auténticos impulsos a los esfuerzos artísticos. De hecho, "en toda persona laten facultades mediante las cuales puede adquirir conocimientos de mundos superiores." (Rudolf Steiner: *Wie erlangt man Erkenntnis-se der höherer Welten?**)

A la persona ya se le abren hoy *vías de enseñanza*, con las que él puede elaborar experiencias transcendentales. Estas se presentarían en primer lugar —tal como nos muestra la ciencia filosófica— con el aspecto de nuevas auténticas experiencias gráficas, esto es, como *productos de la imaginación*.

El correcto manejo de las imágenes y de la vida de las imágenes es una cuestión de humanidad. Si privamos a los niños de los contenidos de imágenes procedentes de la antigua sabiduría, perjudicamos a las almas infantiles

* N. del T.: ¿Cómo se pueden adquirir conocimientos de los mundos superiores?

individuales, de cuyo cuidado y posterior desarrollo la humanidad necesita para irrumpir en un futuro pleno de sentido y vinculado al espíritu.

JAKOB STREIT

Nacido en 1910 en Spiez (Suiza). Seminario de profesores en Berna, profesor de formación profesional en las escuelas públicas. Publicación de libros juveniles y documentos pedagógicos. Después de estudios libres de música, lengua y dramaturgia trabajó como director de escena (Tell – representaciones al aire libre, representaciones en castillos, Spiez y otros). De viajes así como de estudios históricos sobre el mundo celta y la cristiandad de los antiguos irlandeses surge la obra histórico-cultural *Sonne und Kreuz** (Stuttgart 1977). Actualmente escritor y conferenciante autónomo (ámbitos pedagógico e histórico-cultural).

ELISABETH KLEIN

Nacida en 1901 en Munich. Estudios de Ciencias de la Naturaleza y de Pedagogía en Munich. 1925 matrimonio con Gerhard Klein, párroco de la comunidad cristiana. Traslado a Dresde; después de 3 años de trabajo de padres, en 1929 fundación de la primera escuela Waldorf y allí primer año de trabajo como profesora. Ella misma es madre de 4 hijos. Tras el cierre de la escuela por el régimen nazi, fue capturada igual que otros profesores de las escuelas Waldorf y párrocos de la comunidad cristiana, y también el párroco Klein. Después de 9 meses salió de la cárcel. Los siguientes siete años (1942-1949) trabajó en la Selva Negra como escritora autónoma; en el transcurso de los años escribió dos libros pedagógicos y diez libros infantiles. De 1949 a 1967 trabajó de nuevo como profesora en la escuela Waldorf de Hannover. A raíz de esto trabajó otra vez como escritora, entonces en Nuremberg por el traslado de su marido allí como párroco. Muchos viajes a través de toda Europa y Norteamérica. Hoy vive en Stuttgart.

En las anteriores ediciones de los cuentos de niños y del hogar coleccionados por los hermanos Grimm se encuentra una imagen contemporánea de la "narradora de cuentos". Es un rostro que impresiona, en el que parece expresarse la sabiduría del cuento mismo. Ella era la "mujer sabia", que vivía en su cuento. Sus palabras hacían posible dar un giro hacia el bien a destinos que parecían sin esperanza.

* N. del T.: (en español Sol y Cruz)

Los antiguos cuentos populares son un tesoro áureo, que todavía hay que realzar. De esto ya empiezan a darse cuenta amplios círculos de personas –pues las ediciones de colecciones de cuentos de todos los pueblos cada vez se agotan antes. Para captar toda la verdad de esto, se necesita un evidente “sentido del cuento”, que por otra parte amenaza con perderse. El instintivo anhelo de la realidad oculta de los cuentos crece por eso tanto más sin que las personas sean conscientes de qué sabidurías descansan a menudo ocultas en este lenguaje encantador no sólo para las almas de los niños.

Los cuentos pueden llegar a ser el pan de la vida, y al mismo tiempo son los mejores educadores para niños y adultos. Ciertamente esta función hoy en amplios círculos requerida no se demanda.

“Para mí una revista del vigoroso Tarzán o de Superman con sus múltiples viñetas con diálogos es todavía más apetecible”, podría objetar aquí algún contemporáneo, “donde la astucia es lo máximo”.

Pero así no habla el alma de la persona, sino solamente su razón, formada por la época en la que vive. Esta razón es hostil al espíritu –como también los comics; extingue el sentimiento de responsabilidad, que precisamente se despierta en los auténticos cuentos.

Los niños llevan tales tebeos consigo a casa, ¿qué puede hacer el educador? Lo primero es una advertencia, pues ellos no lo llevan a casa sino cuando la familia no les puede contraofertar nada mejor. Estas cosas no se pueden prohibir. Sólo se puede contraponer lo bueno, de manera que la moralidad del mismo niño todavía sin formar puede tener una norma. El educador debe hacer la oferta, aunque canse. Si no lo hace, después no podrá quejarse de esta juventud.

Este Boletín está impreso en papel reciclado