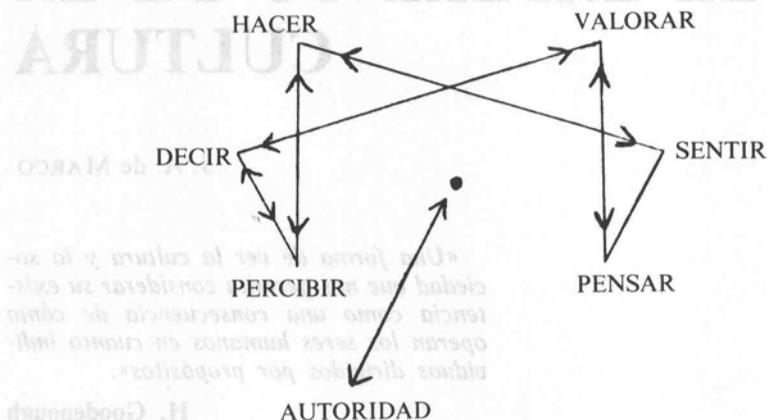


Esto nos indica un proceso relacionado y un eje de simetría que muestra lo explícito —el hacer, el decir y la percepción— y lo implícito —el valorar, el sentir y el pensar—.

Diagramando en sistema:

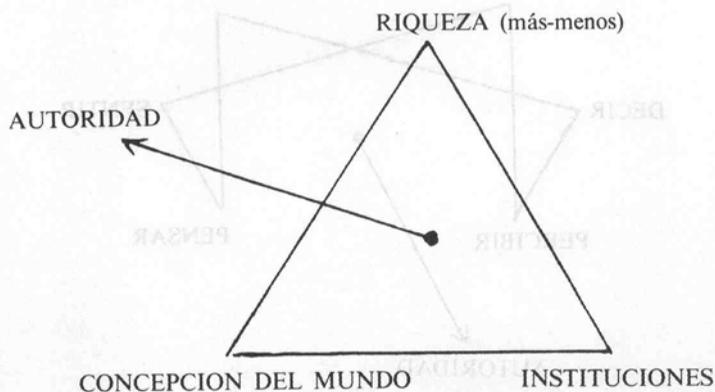


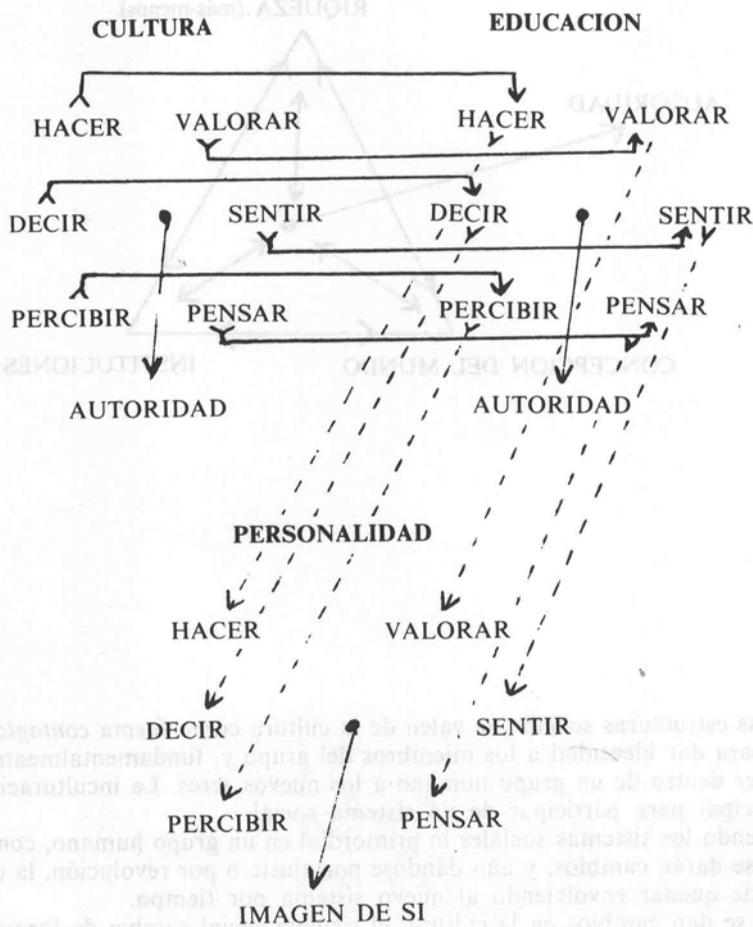
Lo explícito es lo conductualmente observable y lo implícito es lo supuesto, en base a lo que aparece en conducta.

La cultura es la envoltura del sistema social, de la estructura social. Todo grupo humano tiene una estructura social, un sistema social.

Los puntos fundamentales de la estructura social son: 1) La riqueza, los recursos energéticos. 2) Las instituciones. 3) La concepción del mundo. 4) La autoridad.

Diagramando en estructura:





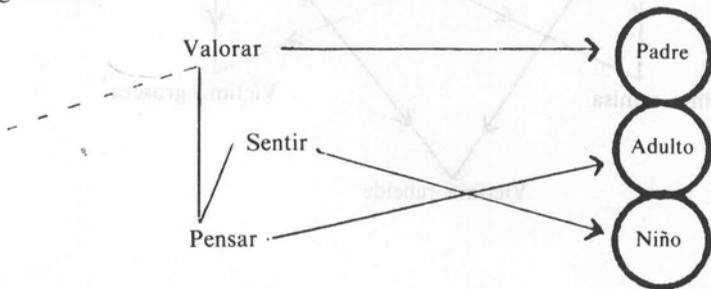
La personalidad, en este encuadre puede entenderse como la forma específica que un individuo tiene de valorar, sentir, pensar, percibir, decir y hacer.

Utilizando el diagrama de personalidad de BERNE.



El Padre es el valorar.
 El adulto es el pensar.
 El Niño es el sentir.

Diagramando:

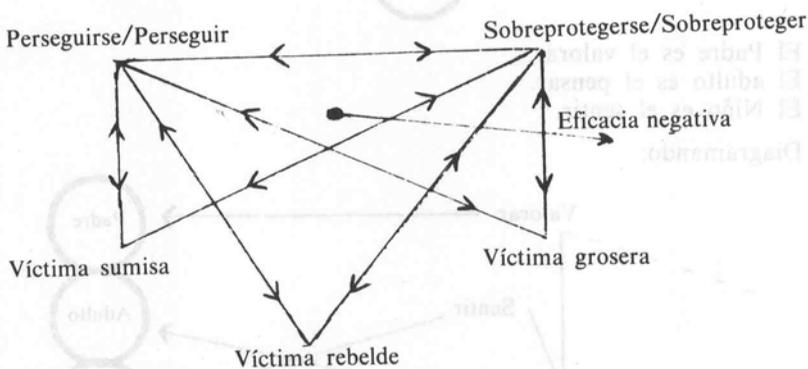


Dentro de la estructura de personalidad, BERNE presenta una estructura positiva y otra negativa, las cuales, modificando en algo su presentación, diagramo del modo siguiente:



Esta estructura de personalidad, vista en función, queda plasmada en dos triángulos globalizantes.

Triángulos negativos de personalidad:



Perseguirse como forma de autotortura. Perseguir como forma de incapacitar.

Sobreprotegerse como forma de inhibición, de incapacitación, de lástima. Sobreproteger como forma de incapacitar, de degradar al prójimo.

Eficacia negativa como forma de inventarse dificultades y problemas o inventar dificultades y problemas a otros.

Víctima sumisa es una víctima hacia adentro, que siente que pierde como tono general de experiencia y, a pesar de ello, aguanta, se somete.

Víctima rebelde es una víctima hacia afuera, que siente que pierde como tono general de experiencia y articula su energía en oposición a lo que se le impone, justificándose en base a esta oposición. Es diferente la rebeldía adecuada para modificar algo de la rebeldía como tono.

Víctima grosera es víctima hacia afuera, que siente que pierde como tono general de experiencia y que saca la energía de forma provocativa, enervante.

La personalidad positiva mira de seguir viva para sí y para el resto de lo vivo, sentirse bien en sí y crear. La personalidad negativa se especializa en destrucción.

La personalidad se configura en base a la cultura y la cultura puede ser cuestionada en cada individuo.

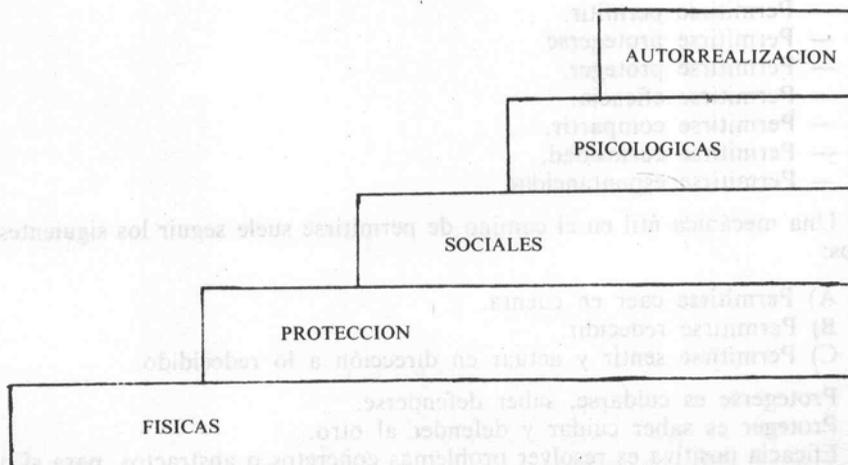
Un prejuicio-valor que fundamenta a todas las culturas con excedentes energéticos es el de que no hay suficiente para todos, y este prejuicio-valor es cuestionable.

Haciendo una corta aclaración podemos entender que el Neolítico tiene como característica el disponer de excedentes energéticos, no vivir al día. Vivir al día es característico de los grupos paleolíticos, como los pigmeos, que en la actualidad siguen viviendo sin tener excedentes energéticos, por tanto sin propiedad.

Los excedentes energéticos del Neolítico estructuran la propiedad, lo cual constituye un gran avance. Establecen la propiedad en base a la precaria agricultura y a la domesticación de animales. Es una etapa de bienes limitados.

La característica actual es el gran desarrollo de las propiedades multinacionales, bien como entidades o bien como estados, partiendo del prejuicio-valor de que no hay suficiente para todos. El hecho es que sobra.

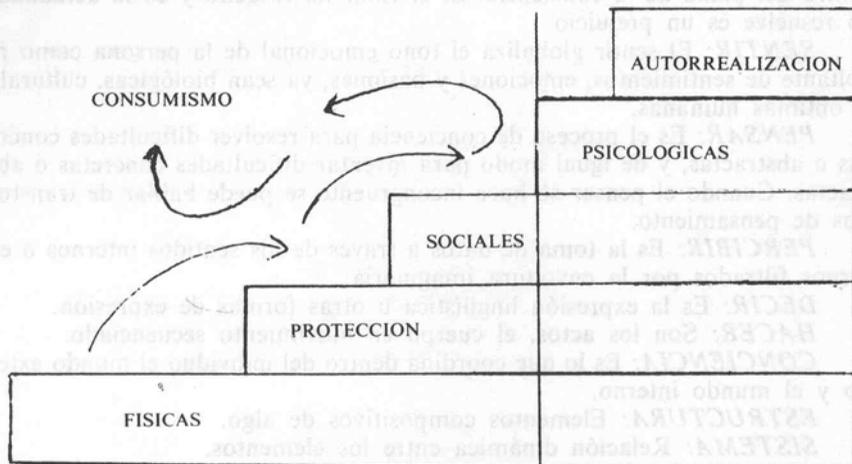
El hecho de que sobre se puede palpar en el consumismo como forma de existencia. Para explicarlo es útil la escalera de MASLOW sobre necesidades.



Los grupos humanos con excedentes atienden necesidades físicas, de protección y sociales con mayor o menor acierto. Pero las necesidades psicológi-

cas y de autorealización son desatendidas y los excedentes energéticos son reorientados hacia las necesidades ya resueltas, elevándolas en cantidad y cualidad. Esta es la cultura consumista. Tener excedentes y sentirse en indigencia, en falta, en no suficiente.

Diagramando:



En este encuadre, cuestionando a la cultura dentro del ámbito psicológico, es posible que los excedentes energéticos se inviertan en estructuras de personalidad positivas, en las cuales el valorar, sentir, pensar, percibir, decir y hacer se oriente en seguir vivo, sentirse bien en sí y crear. En otros términos:

- A) Tener límites para sí y saber limitar positivamente (protegerse y proteger).
- B) Activar a otros y activarse constructivamente (permitirse y permitir).
- C) Pensar para resolver dificultades propias y ajenas.
- D) Sentirse bien en sí, no a costa de otros. Una personalidad donde la alegría sin objeto es el tono fundamental juntamente con el quererse y el respetar al prójimo.

En contrapartida a esta posible vivencia, se da el sentirse bien o mal a costa del otro —por su favor o por su culpa—.

Términos I.

CULTURA: La forma específica de valorar, sentir, pensar, percibir, decir y hacer de un grupo humano. Por ejemplo, los esquimales, los tuaregs, los gallegos.

VALORAR: Valorar es lo que ha resuelto, resuelve o resolverá necesidades dentro del plano de la conciencia. Si el valor ha resuelto y en la actualidad no resuelve es un prejuicio.

SENTIR: El sentir globaliza el tono emocional de la persona como resultante de sentimientos, emociones y pasiones, ya sean biológicas, culturales u óptimas humanas.

PENSAR: Es el proceso de conciencia para resolver dificultades concretas o abstractas, y de igual modo para inventar dificultades concretas o abstractas. Cuando el pensar se hace incongruente se puede hablar de transtornos de pensamiento.

PERCIBIR: Es la toma de datos a través de los sentidos internos o externos filtrados por la envoltura imaginaria.

DECIR: Es la expresión lingüística u otras formas de expresión.

HACER: Son los actos, el cuerpo en movimiento secuenciado.

CONCIENCIA: Es lo que coordina dentro del individuo el mundo externo y el mundo interno.

ESTRUCTURA: Elementos compositivos de algo.

SISTEMA: Relación dinámica entre los elementos.

SOCIAL: Aquello que se da dentro de un grupo humano antes de que el individuo aparezca y que continua después de que él muera. Cada individuo da unos productos terminales que pueden llegar a plasmarse en el sistema social y que, de forma ineludible, quedan dentro de la cultura del grupo.

EDUCACION: Es la transmisión a los nuevos seres de la cultura. Es la transmisión de la forma de valorar, sentir, pensar, percibir, decir y hacer de un grupo humano a los nuevos seres.

PERSONALIDAD: Es la forma de valorar, sentir, pensar, percibir, decir y hacer de un individuo dentro de una cultura.

NECESIDAD: Es lo que se requiere para seguir vivo, sentirse bien en sí y crear.

ENERGIA: Es la potencia para realizar, resolver un problema o inventarlo.

INSTITUCIONES: Son las reglas que regulan las relaciones entre los individuos dentro de un grupo humano. También son las entidades que cuidan de las reglas.

CONCEPCION DEL MUNDO: Es la explicación que un grupo humano tiene de sí, de otros grupos humanos y de la globalidad.

AUTORIDAD: Es la gestora de los elementos sociales y culturales. La autoridad puede funcionar permitiendo y protegiendo o persiguiendo y sobreprotegiendo. Perseguir y sobreproteger es la característica de los modelos socioculturales neolíticos.

PSICOLOGICO: Es aquello que se da dentro del psiquismo. Psiquismo es el conjunto de mecanismos para la toma de datos, almacenamiento, ordenación y coordinación de respuestas. La envoltura imaginaria es el hecho psíquico primordial de cada sujeto junto con el sentir. Lo imaginario dimana del propio sentir.

AUTOREALIZACION: Es asumir la independencia psicológica con desarrollos de congruencia y asumir la dependencia social con desarrollos de solidaridad.

FISICO: Es aquello que se compone de materia, energía, espacio, tiempo y organismos.

IMAGEN DE SI: Es la explicación imaginaria que un individuo hace de sí mismo.

IMAGEN: Es la apariencia, lo que a uno le parece o aparece.

CONTAGIO-CONTACTO: Forma de entender la transmisión de la cultura a los nuevos seres. Contacto en el sentido de permanencia unido a alguien o algo, y contagio como transmisión de lo que tiene ese algo o alguien a lo cual uno está unido.

IDENTIDAD: Lo que es propia referencia y se vive como de uno mismo.

SINCRONIZADO: Al mismo tiempo, con simultaneidad.

EXPERIENCIA: Vivencia directa de algo.

REDECIDIR: Revisar decisiones y tomar nuevas decisiones sobre las decisiones previamente aceptadas.

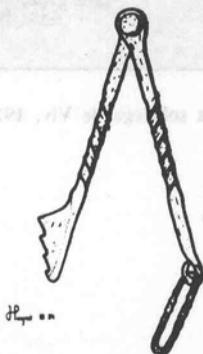
PROPIEDAD: La vivencia de algo o de alguien en exclusión. La vivencia de uso y abuso exclusivo de algo o de alguien.

ALEGRIA SIN OBJETO: Tono emocional óptimo humano.

MECANISMO: Es un útil para resolver algo.

ENTIDAD: Lo que es unificado. Equipamiento social para regular una parcela del grupo humano.

CREAR: Aportar singularidad.



TORCEDOR: Para apretar el morro a las caballerías cuando las herraban. Hierro forjado. Secastilla (Hu). En uso hasta hace 1 década. J. M. Pesqué.

PSICOLOGICO: Es aquello que se da dentro del psiquismo. Psiquismo es el conjunto de mecanismos para la toma de datos, almacenamiento, ordenación y coordinación de respuestas. La cavilatura imaginaria es el hecho psíquico primordial de cada sujeto junto con el sentir. La imaginaria dimana del propio sentir.
ACTORIALIZACION: Es asumir la independencia psicológica con desarrollo de congruencia y asumir la dependencia social con desarrollo de solidaridad.
PSICO: Es aquello que se compone de materia, energía, espacio, tiempo y organismos.
IMAGEN DE SE: Es la explicación imaginaria que un individuo hace de



Torla (Huesca). Casa sobriega de Viv, 1917. Archivo Mas.