

nos van a decir que no

El motor de las aventuras (los líos) que protagoniza Natacha es una combinación entre

- * la creencia de que los adultos pueden (todo... o el 99,9 % mínimo)
- * la certeza de que le van a decir que no (...a menos que ella logre una estrategia)
- * el entusiasmo con el que mira el mundo y encara esos objetivos

Casi cualquier ejercicio de escritura o actuación en el que pongamos esos ingredientes dará un resultado humorístico.

Bien mirado hasta da ternura que los niños nos crean tan poderosos, y no vean diferencia entre:

- no, porque no quiero, no se debe
- no, porque es imposible

Crean que todo se puede, y está al alcance de los adultos, sólo que “ellos” no quieren, les gusta decir que no, tienen el poder y se hacen los poderositos.

* * *

Los niños tienen una tensión entre dos puntas:

- **quiero**: sus deseos, quiero ahora, quiero ya, y con el ingrediente de que van aprendiendo que es posible y qué no. De modo que piden o esperan sin una conciencia plena de recursos y posibilidades. Hay una premisa: el deseo se puede cumplir. Si lo deseo es porque me falta, si me falta es obtenible.
- **nos van a decir que no**: esa misma creencia básica que todos los deseos se pueden cumplir, si no se cumplen no es por límites externos a las personas, sino “porque algún adulto” no quiere o no te deja. El “no puede” es algo que se aprende luego del “no quiere”.

Y esa tensión entre **quiero** y **nos van a decir que no**: es la gran fuente, de ahí proviene:

- el capricho
- la manipulación
- la estrategia/ intriga: rulo, vuelta para conseguir lo que quiero
- la argumentación que ya arranca así: “Mamá, yo te voy a explicar algo y ya sé que vos me vas a decir que no; pero escuchame...”

* * *

En una conferencia el director de orquesta y pianista Daniel Barenboim explicaba que, su mano es pequeña y, en algunos pasajes de sonatas de Beethoven, él podría resolverlos más fácilmente con las dos manos, pero que el esfuerzo de hacerlo con una le imprimía la tensión dramática que le daba fuerza/ riqueza expresiva. Algo así es lo que ocurre en los movimientos de los chicos si pensamos que sus ideas básicas, las que subyacen en su mundo son:

- el mundo está lleno de cosas apetecibles

- la mayoría fuera de mi alcance (debo pedir)
- los adultos pueden
- me van a decir que no

más simple:

- si es algo que “ellos quieren” me lo impondrán
- si es mi deseo me van a decir que no

y en ese “arco” de pensamientos se da la tensión dramática, el conflicto, de cualquier acto infantil. Imaginen cualquier deseo, cualquier expresión de voluntad que cuente con que tendrá una oposición del adulto de quien depende:

- me quiero quedar
- quiero dormir un rato más
- quiero esa mascota
- quiero esa comida
- no quiero esa comida
- quiero ir de mi amigo
- no quiero volver a casa
- quiero volver a casa
- quiero ver televisión
- quiero ese juguete
- quiero tal golosina
- no quiero esa ropa
- ... etc., etc. etc. etc.

Sometan todos sus deseos a semejante tensión, y pueden comprar cuantos cuadernos quieran que los llenarán de historias, sin duda.

* * *

regla de oro de la resistencia infantil

- si quiere algo, cuenta con que, de entrada, le será negado, por lo tanto deberá pelear, argumentar con las herramientas que tenga a mano
- ... si no quiere algo: le será impuesto, por lo tanto... (ídem)

La visión gris, vencida, de la vida adulta es:

- todas las esperanzas son deseos infantiles

El triunfo de la vitalidad es:

- voy a lograr satisfacción, negociando entre lo que es posible y lo que conquiste.

Ejercicios la mar de simples

1) deseos

- hagan una lista de deseos, sin que importe cuán real o fantasioso es
 - * muy importante: ahora jugamos, no estamos entrenando criterio de realidad, es más exploramos jugando sin límites reales o, por lo menos: no nos preocupamos por eso, no es tema.
- al lado de cada uno escriban una versión de “no, porque...”

ejemplo:

- * quiero comer más → no, porque tus hermanos comieron lo mismo
- ... etc.

2) obligaciones

- hagan otra lista de obligaciones
- al lado de cada una escriban un argumento que la imponga

ejemplo:

- * no quiero usar esa ropa → si la usó tu tío y luego tu hermano, vos también podés usarla.
- ... etc.

3) estrategias

tomen algunos ejemplos, los que más les resulten atractivos/divertidos/inspiradores de cada una de las listas y escriban (o cuenten en voz alta) estrategias o argumentos sobre cómo se las arreglarían para “salirse con la suya”

Ejemplos:

- Quiero comer más.
- No, porque tus hermanos comieron lo mismo.
- Pero soy mayor, y si comí lo mismo es que comí menos porque peso más...
- ... etc.

- No quiero usar esa ropa.
- Si la usó tu tío y luego tu hermano, vos también podés usarla.
- ... (si esta noche la froto contra la pared para que se verá más gastada)
- ... etc.

variante 3.1 = no vale usar soluciones mágicas.

variante 3.2 = sólo se pueden usar recursos y salidas mágicas o del mundo de la fantasía/pensamiento maravilloso

4) paso a paso: medios y fines

No conviene pensar a las escenas “en bloque”, el desarrollo de cualquier escena se puede subdividir casi tanto como queramos (y no aburramos a nuestra audiencia).

Un truco simple es considerar a cada medio como la nueva meta.

ejemplo: quiero comer un caramelo, el medio es: debo ir al kiosco

ahora hago de "iré al quiosco" la nueva meta

para ir al kiosco debo vestirme:

- hago de eso la nueva meta:

- debo vestirme, pero cada cosa que saco está rota o sucia

hago de eso la nueva meta:

- si todo está roto o sucio: debo arreglarlo

hago de eso la nueva meta:

- para arreglarlo tengo que aprender a lavar y coser

hago de eso la nueva meta:

- Debo encender la computadora, que está en el cuarto de mis padres , para ver en YouTube cómo se cose esto.

... y sigue, con la simple idea de que cada medio que me acerca a mi meta, se convierte en una meta en sí misma y deberé hacer algo. En el ejemplo: la meta inicial "comer caramelos" cada vez queda más intermediada, alejada, por una cadena larga de dificultades a superar.

El ejercicio consiste en tomar cualquiera de los deseos u obligaciones de las primeras dos listas y hacer una cadena de "qué hace falta" para lograr lo que queremos tan extensa como sea divertido y posible.

ejemplo: no quiero ir a la escuela, pero para eso debo simular que me siento mal, si me toman la fiebre debería calentar el termómetro, pero las luces de mi cuarto son de bajo consumo, no dan calor, entonces tengo que conseguir el encendedor que está en la cocina, para eso debo ir ahí sin que me descubran, para que no me descubran debo esperar que salgan, para que salgan tengo que pedir algo que no está en casa, para que me lo traigan debo inventar que es muy necesario y nadie más que alguien de la casa me lo puede traer... etc.

Como ven el objetivo inicial era faltar a la escuela y en un rato se convirtió en una laboriosa construcción y llegamos al lejano punto en el que necesita una idea para pedir algo que no está en la casa y que obligue a su mamá o papá a ir a buscarlo.

Es como, si en otras palabras, creyéramos o diéramos por supuesto que:

- salirse con la suya es un desvío

- lograr lo que queremos es más trabajo que renunciar (¡pero sabe mejor!)

¡Por supuesto que no afirmamos eso! Sólo es un truco para escribir algo con humor, o hacer desarrollos, que alarguen y alejen la concreción de un deseo y que, desde la óptica infantil, o de alguien que no tiene los mismos recursos que el resto (otra vez: un inmigrante, por ejemplo) así se siente y es lo que le da tensión dramática al acto más simple.

nota: una variante de esto es un juego muy divertido para hacer con los niños, en la escuela, en los viajes. Uno debe contar una historia, cuanto más conocida mejor (Caperucita, la que sea...) y el grupo debe impedir que la cuente a base de hacerle preguntas sobre lo mismo que cuenta, y que el narrador tiene que responder, ejemplo

- Había una vez una Niña..

- ¿Dónde “había”...
- En un lejano pueblito
- ¿Por qué quedaba lejos? ¿En qué continente?
- ..etc

5) no quiero que te frustres

Para este juego imaginen adultos cuya preocupación es “no tenemos que frustrarlo”, entonces cada “no porque...” o “sí porque...” debe ir con una explicación, justificación por irracional o necesario que sea el pedido. Lo único que no vale es “sí porque sí” y “no, y basta”.

La idea básica de este personaje adulto es “no es que yo no quiera”, o “si por mí fuera...”, aunque no lo exprese así, es tal su temor a que el niño, el otro lo culpe por el no o por el sí, que deberá dar excusas dejando en claro que “si por él fuera...” aun cuando el pedido sea imposible!

- Mamá, quiero que pasen la película de nuevo (niño frente a la tv).
- Yo ahora llamo al canal y pregunto...

6) nuestro personaje está seguro 100 por 100

Imaginemos un personaje que tiene una certeza total, muy convencido, sin matices (como nosotros cuando nos cruza algo, en la vida real).

“Que está convencido” se traduce en que: no acepta un “imposible”, sino que pensará que se lo niegan, por ejemplo.

Y a eso le agregamos que no imagina razones fuera de él: todo se centra en él (no se la dan a él, lo quieren obligar a él... etc.)

Nuestro personaje está convencido de...

- 1) que los grandes (o cualquiera: el otro: el jefe, la esposa, el suegro, el ciudadano local...), pueden todo y tienen todo a su alcance.
- 2) siempre le dirán que no (si es algo que quiere: no; si es algo que no quiere: que debe hacerlo).
- 3) que hay una estrategia tan hábil que logra el objetivo, siempre.

Para nuestro ejercicio no jugamos con varias al mismo tiempo, sino que escogemos una, y lo imaginamos férreamente convencido de eso, y el juego consiste en mover un poco esa variable:

* que los otros, pueden todo y tienen todo a su alcance

Ejemplos de variantes:

- 1) en realidad pide algo imposible
- 2) en realidad le ofrecen algo que es bueno pero no conoce (como le pasó a una querida amiga escritora cuando le ofrecieron ir en ejecutiva y ella, convencida de que la querían embromar, reclamaba: ¡de ninguna manera, yo pagué turista!)

... pero nuestro personaje reaccionará con la certeza de que es posible o bueno, e insistirá.

* siempre le dirán que no (si es algo que quiere: no; si es algo que no quiere: que debe hacerlo)

Ejemplos de variantes:

1) le dicen que sí, entonces nuestro personaje sospecha que hay trampa o plan oculto

2) le dicen que no... ahora, pero sí en 5 minutos: y nuestro personaje se empeña en que debe ser YA MISMO

... nuestro personaje está convencido de que obtendrá una negativa siempre y total (no un “espérame dos minutos”), por lo tanto o reacciona con sospecha, o reclama de inmediato.

Ejemplo: pasajero que por primera vez se aloja en un hotel baja a recepción a reclamar toallas, en la recepción

* llegó un contingente de turistas japoneses

* hay una señora desmayada

* el camión de la lavandería estaba en camino y chocó

* la llave del almacén se rompió y la puerta está trabada

* que hay una estrategia tan hábil que logra salirse con la suya siempre

Ejemplos de variantes:

1) lo intenta de varias maneras: llanto, ruego, enojo, huelga de hambre...

2) siente que si no lo logra es porque desconoce una “estrategia-que-seguro-existe-y-lo-lograría”, su próxima meta deja de ser lo que le interesaba y pasa a ser descubrir quién sabe esa estrategia

3) cuanto más convencido esté en la idea de estrategia es infalible: más elaborada, enroscada, y moño será.

Luis Pescetti

www.luispescetti.com