

Historias de sobremesa

María Vieites
Psicopedagoga

En este número le cedo el espacio de esta sección a uno de los Maestros (con mayúscula) en lo que a creatividad se refiere: Gianni Rodari. Con una doble intención: por una parte ofrecer un texto dinámico que pue-

da despertar la imaginación y los sentidos y por otra parte invitar a todos los lectores a descubrir o a redescubrir a este clásico, mago de la palabra, de la fantasía y de la creación.

La madre que fingía meterse la cucharilla por la oreja aplicaba, sin saberlo, uno de los principios esenciales de la creación artística: "extrañaba" la cucharilla del mundo de las cosas triviales para atribuirle un nuevo significado. Lo mismo hace el niño cuando usa una silla como tren, o cuando hace navegar un cochecito en la bañera a falta de otro tipo de embarcación, o asigna un papel de aeroplano a un oso de peluche. Precisamente así, Andersen, de una aguja o de un dedal, hacía un personaje de aventuras.

Para los más pequeños se pueden inventar historias animando los objetos que se encuentran sobre la mesa o sobre la silla cuando van a comer. Y si añado aquí algún ejemplo, no es para enseñar a las madres a hacer de madre, Dios me libre, sino porque no se debe hacer nunca una afirmación sin demostrarla. Hagamos pues un poco de análisis:

La cucharilla: El gesto intencionalmente equivocado de la madre sugiere otros. La cucharilla no sabe dónde ir. Apunta a un ojo. Ataca a la nariz. Y nos regala un binomio "cuchara-nariz" que sería una lástima despreciar. "Érase una vez un señor que tenía por nariz una cuchara. No podía comer sopa porque su cuchara-nariz no atinaba con la boca..."

"Un señor tenía una nariz-grí-

fo. Era muy cómodo: en vez de sonarse abría el grifo... Un día goteaba..." (En esta historia el niño encuentra parte de su experiencia personal: no siempre son fáciles las relaciones con la propia nariz).

"Un señor tenía una nariz-pipa: era un gran fumador... Érase una vez una nariz-bombilla. Se encendía y se apagaba. Servía de lámpara para el comedor. A cada estornudo estallaba la bombilla y había que cambiarla..."

La cucharilla tras habernos sugerido estas historias de narices, no exentas, por lo que parece, de interés, antes trasfondos psicoanalíticos (y precisamente por eso mucho más cercanas al niño de lo que podamos imaginar), se puede convertir en un personaje autónomo. Camina, corre, cae. Tiene aventuras sentimentales con un tenedor. Su rival es un terrible cuchillo. A partir de esta nueva situación la fábula se desdobra: por un lado sigue, o provoca, los movimientos reales de la cuchara-objeto: por otro crea un "señor Cuchara" en que el objeto es reducido a su puro nombre, con cierto poder de evocación. El señor cuchara era alto alto, delgado delgado, con una cabeza muy grande, tan pesada que no conseguía mantenerse en pie. Encontraba más cómodo andar con la cabeza. Por tanto veía todo el mundo al revés y tenía curiosas ideas de las cosas..." La animación se hace per-

sonificación: como en las novelas de Andersen.

El platito. El platillo vuela. Va al encuentro de la abuela, de la tía, va a buscar al papá a la fábrica... ¿Qué les dirá? ¿Qué les dirán? Nos levantamos, acompañamos el "vuelo" (con la mano) del platillo a través del comedor, se acerca a una ventana, enfila la puerta, desaparece, vuelve con un caramelo, o con una "sorpresa" envuelta...

El azúcar. Descompuesto en sus "factores primos" (es "blanco"; es "dulce"; es "como arena"), nos abre tres caminos para la invención: según el "color", el "sabor", la "forma". Mientras escribía "dulce" he pensado en lo que sucedería si el azúcar desapareciese de la tierra, de improvisto. La abuela estaba bebiendo café, pero es tan amargo que duda de haberle puesto sal en vez de azúcar. Un mundo amargo. Por culpa de un mago malo, El Mago Amargo. (Regalo este personaje al primero que alce la mano) ■

Gianni
Rodari,
*Gramática
de la
fantasía.*

