

Niños «buenas personas» y niños «buenos personajes» (II)

UN EJEMPLO DE «PERSONAJE»

Eric Berne cuenta en su libro, «Juegos en que participamos», cómo la sociedad estructura o tipifica a veces su relación en diversos juegos, en los que hay siempre un doble fondo: las «acciones» del juego, que pueden ser más o menos interesantes, y el «cupón», recorte o ventaja que cada uno le saca al juego.

Por ejemplo, el juego del alcoholismo, donde una cosa es lo que el alcohólico hace («acción» de beber, gastar dinero, etc.) y otra lo que, a veces, también pretende («cupón»: demostrar que está desesperado, llamar la atención, independizarse, etc.).

Existe, según dice, el juego del «alcohólico seco» que consiste en, sin beber alcohol, armar la misma estructura que la del «alcohólico húmedo». Por ejemplo, se dan los mismos personajes, al menos simbólicamente, en los dos.

—«Alcohólico»: el que bebe, se emborracha, gasta, se va, llega mareado...

—«Perseguidor»: el que le censura, le riñe, se siente perjudicado...

—«Salvador»: el que intenta traerle a buen camino, ayudarle, defenderle...

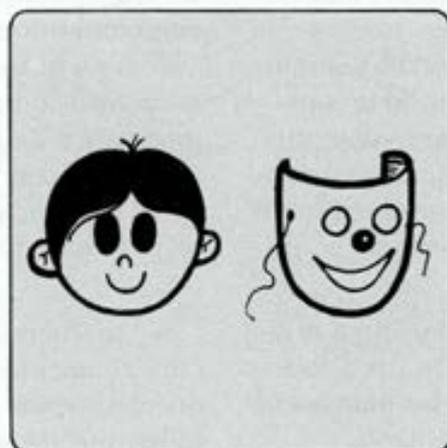
—«Comodín»: está siempre dispuesto a servir de ayuda voluble, soborno...

—«Proveedor»: le facilita el alcohol, y se lo cobra...

EL JUEGO DE «LOS ALCOHOLICOS SECOS»

Un niño que suspende habitualmente puede convertirse en «alcohólico seco». Esto es: hacer un juego donde los cinco personajes del «alcohólico húmedo» vuelvan a salir.

Logrará un «perseguidor», que será, por ejemplo, su padre, o su madre, o



En el artículo anterior (Revista PM n.º 67) hablamos de los «niños-persona» y de los «niños-personaje».

Definíamos allí que el «niño-persona» intenta ser él mismo y suele darse cuando el niño tiene la suerte de ser atendido en sus valores y posibilidades. En cambio, el «niño-personaje» adopta papeles, figuras, gestos que imitan a cosas, situaciones o personas distintas a él mismo; pero le va muy bien esa imitación, porque con ello consigue el ser tenido en cuenta. Suele darse cuando el niño no se siente apreciado en sus posibilidades reales y cuando no logra cubrir la expectativa —a veces, interesada— que se espera de él; entonces adopta las figuras que mejor le van para «mantenerse en escena» y llamar de algún modo la atención.

JESUS GARRIDO

ambos a la vez: él sabe muy bien a quién daña con ello y a quién pone en tensión. Lo mismo que hacía el AH cuando, bebiendo, sabía que molestaba a alguien y cada copa que tomaba era a veces una venganza o compensación.

Pondrá en acción a un «salvador» que puede ser, por ejemplo, su Consejero; de él recibirá consejos, estímulos. Pero, gracias a él también, se va a sentir en un papel de redimido y cautivar con ello la atención de los demás.

El «comodín» o ayudante podrá encontrarlo en quien encuentra un cierto apoyo o relax en su estado. Siempre hay alguien que le consuela, sin intentar realmente salvarlo, sino protegerlo de las iras o reprimendas de quienes no le «comprenden»: en casa, la tía o el padrino; en la escuela, otros amigos que mantienen su situación y le hacen un hueco especial de víctima en la pandilla, etc.

Finalmente, el «proveedor» será el profesor que, en muchos casos, hace de tabernero; a veces, naturalmente, sin saberlo. Pero él, con sus notas, quizá justísimas, logra mantener la borrachera del «alcohólico seco».

LOS «BUENOS PERSONAJES», UN JUEGO CONTINUO

Vamos a recorrer una serie de escenas o «juegos» que suelen indicar la existencia de algún «personaje» de fondo que mueve los hilos. Pero, con una condición: el describir a cada niño con un nombre ha de tomarse de una forma descriptiva; no se afirma que el niño sea eso, sino que su «actuación» externa nos recuerda el nombre o apodo que le damos. Al fin y al cabo, no debemos olvidar que los personajes actúan «como si...» pero eso no quiere decir que en el fondo sean lo que representan. Señalamos sólo unos cuantos.

Un niño vestido de «infante»

Es muy infantil, suele decir la gente. Lo cual significa, aun en el sentido más popular, que se esperaba más de él: una mayor reflexión, no ser tan caprichoso, ni tan ingenuo, ni tan asustadizo. Cualidades todas que, si se ven en un infante (niño pequeño, que no habla), producen ternura y alegría; pero, en uno mayorcito, suscita sospecha de que algo funciona mal. Sin embargo, es capaz de mantener su «personaje» de infante cuando el crecer no le trae —a su juicio— muchas ventajas. En este capítulo suelen mantenerse la mayoría de los que se orinan en la cama, los caprichosos, mimosos, tercos, ingenuos...



12450

El «agente de seguros»

No se fia. Su experiencia con el adulto no ha sido buena: ve que va perdiendo pie. Quizá le desplaza alguien en la familia, o no encuentra de verdad la estima y cariño que se le debe, o, al menos, se imaginaba le iban a dar por los primeros comportamientos de sus padres. Entonces aguanta y no se lanza a experiencias posteriores, si no se ve seguro: se hace de algún modo tímido; busca protección en alguien y en algo.

Se agarra a sus éxitos personales y a sus cosas, que no cede a nadie. Acumula, coge, almacena. Se hace independiente y duro con los demás. Egoísta. Se hace calculador. Luego, en el fondo, se ve que no es así: su afectividad a veces es desbordante; pero socialmente mantendrá el papel y su «personaje».



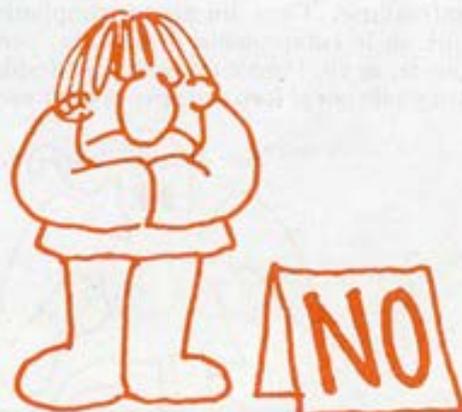
«Púas» por todas partes

No es que sea un puercoespín: porque los tales tienen púas de defensa, más que de agresividad. Este niño, en cambio, es agresivo: las púas no le son naturales, aunque es natural que las tenga, si todo el mundo, desde muy pequeño, se ha metido con él y no le ha dejado en paz. Suele decirse que los niños que han sido amamantados por su madre están más predispuestos a una cierta agresividad permanente. Lo que sí parece indudable es que los niños necesitan de una cercanía y protección esencial: esto les ayuda a sentirse queridos y apreciados y a tener una buena conciencia de sí mismo, a sentir que son importantes y que se cuenta con ellos. Cuando no tienen esto, carecen de identidad de sí mismos, están inquietos, agresivos, inseguros. Luego, como ese papel pone en función a los que le rodean, se convierte en «personaje» típico.



El «niño-no»

Hay niños permanentemente «no», de morros continuos. Y no se sabe exactamente por qué están así. Ni pasan tampoco de ese estado morbo de ronroneo y zumbido. No se muestran especialmente agresivos, a no ser que se les provoque. Conocen bien su papel: mantenerse sin colaborar a lo que otros le pidan. Esto enerva a cualquiera y ellos lo saben: no dicen ni sí ni no. Logran un «impase» en el adulto, que se pone nervioso, grita, castiga... o premia para que se mueva y haga algo. En muchos casos, preferirían que el niño se pusiera agresivo; pero él sabe bien que ponerse agresivo, es tomar un papel activo. Y su «personaje» más bien tiene que representar escenas de resistencia, caminando detrás de los acontecimientos: ni sí ni no. Simplemente, resistir. Pero no adelantarse. Probar el aguante de los mayores.



12450

El niño lleno de «fantasías»

A veces es un papel que toman los que han tenido problemas con la realidad o un régimen de vida que no les ha permitido desarrollar sus propias cualidades, un ambiente poco creativo, unas normas no aceptadas siquiera como útiles; o también un programa de acción al que no han podido llegar. Se refugian entonces en modelos o personajes distantes, pero que saben captar muy bien con su «fantasía» la atención de los demás.



El niño «pelotillero»

Es el que se acerca, buscando protección particular. Lo consigue de muchas formas, pero casi siempre de personas que ellas mismas necesitan proteger a alguien para, a su vez, demostrar lo necesitadas que están también de ser protegidas por otros. Es un lío; mejor dicho, un juego permanente. El niño se da cuenta de un cierto vacío afectivo que puede darse en la persona adulta y se «acomoda al niño» posible. Luego hay todo el juego de celos —me voy, no me voy—, de envidias porque otros toman el puesto, etc. Pero el «personaje» comienza a funcionar.



El niño «disculpas»

Hay un misterio ahí que nadie se atreve a desvelar: siempre llega un poquito tarde, no mucho; siempre explica su tardanza, pero poco. Siempre promete, siempre dice, siempre se echa las manos a la cabeza, con cierta ironía, diciendo: «qué despistado soy, ¿verdad?». Da la sensación de que oculta algo, de que va por libre y, en su escondrijo, de amistades, tiempos, ocupaciones, hay algo a lo que nunca se puede llegar. Aparece y desaparece. Te lo encuentras en sitios rarísimos. Lo suyo es la evasión, fugillas. Pero no suele enfrentarse. Tiene un cierto cumplimento exterior, que no le comprometa demasiado; pero tan pronto pueda, se va. Parece un personaje despistado que entra y sale por el foro, sin apenas decir nada en escena.



El niño «payaso»

(O, al menos, así le llaman...) y otros.

EN EL FONDO DE CADA «PERSONAJE»

En el fondo de cada «personaje» hay un niño. Pero corremos el riesgo de que, a fuerza de repetir papeles, la persona del niño se identifique de algún modo con el personaje que representa: se tipifica.

Nada hay, por ejemplo, de peligroso cuando un adulto hace ante los demás el juego del «Alcohólico», si ese juego lo repite de vez en cuando o en ciertos momentos más apurados o más tristes de su vida. Lo grave está en la repetición del mismo juego en diversas situaciones y de una forma insistente. Entonces quizá revela un estado anímico significativo. De tal manera que podría decirse que «por su juego, le conoceréis».

Un adulto que en su casa juega al «alcohólico»; y en la empresa que trabaja, al cabo de cierto tiempo, se repite lo mismo... y entre los compañeros sale frecuentemente con idéntica jugada, es muy probable que adolezca de una clara insuficiencia afectiva y que le sobre agresividad, celos o falta de seguridad en sí mismo.

De una forma parecida, nada importa —o no mucho, quizá— que un niño se muestre más o menos lleno de «fantasías», «infantilismo», «púas», «pelotillos», «seguros», «noes», o «disculpas». Es casi un pasatiempo o tanteo. Lo grave está en cuando eso se convierte en juego permanente. Y, ante las dificultades —familiares, escolares, sociales— la reacción sea la misma. Entonces su «personaje» mismo, superando la crisis que le hace convertirse en tal «personaje», puede realmente salvarle del teatro en que está metido.

Pero esto va a ser objeto de un próximo estudio en la Revista siguiente.

ACTIVIDADES PM Diálogos simultáneos



¿Qué PERSONAJES tengo en casa?

1.—No busques tanto «nombres» o títulos para cada uno de tus hijos. Además de no ser ni justo ni cariñoso, podríamos equivocarnos muy fácilmente. Intenta encontrar, más bien, ESCENAS que te repiten frecuentemente. Luego, podrás darte cuenta de qué PERSONAJE o papel suelen representar ante ti o ante otros con más frecuencia.

2.—Cada PERSONAJE que hace una ESCENA, está representando un JUEGO más o menos dramático. ¿Sabrías buscar qué «personajes secundarios» necesita el niño para que su JUEGO le salga perfecto? Recuerda los personajes del Alcohólico. Busca tú en subgrupo con los demás qué personajes entran en el tuyo.

3.—Describe ahora cada uno de esos Personajes, como hicimos anteriormente: qué función tiene y cómo el niño se los maneja con su protagonismo para que la escena le salga perfecta. En fin, un día de esos en que te ves imposible porque el chaval la ha organizado pero bien.

4.—Intenta ahora REFLEXIONAR: ¿por qué hace ese juego? Es más: ¿crees tú que ya la gente le conoce un poco porque tiene un tanto tipificado el PERSONAJE que representa?

5.—¿Qué hacer? Hablaremos algo en la próxima Revista PM.