La prueba del sí y el no

Shyvirelle · relatoscortos.org

Reparto y duración

ADA: organiza el ensayo. Tiene el único permiso para decidir qué hay debajo de la mesa; le cuesta reconocer que necesita reglas claras.

LUZ: intérprete entusiasta. Cree que decir «sí» a todo mantiene viva cualquier improvisación.

MAURO: intérprete meticuloso. Intenta que la escena tenga lógica, pero sus correcciones complican el juego.

BENI: intérprete imaginativo. Propone situaciones espectaculares sin calcular cómo se representarían.

Duración orientativa: 8–10 minutos, con las pausas y desplazamientos indicados.

Espacio y utilería: una mesa resistente y una sola hoja de papel doblada en forma de barco. No hacen falta pantallas, voces grabadas ni cambios de decorado. Los cuatro intérpretes están presentes durante toda la obra; pueden rodear la mesa, agacharse y cambiar de lugar. El objeto de papel comienza en manos de Ada y después queda bajo la mesa.

Escena única

(Luz está a la izquierda, Mauro a la derecha, Beni frente al público y Ada junto a la mesa. Ada muestra un pequeño barco de papel. Espera a que los otros tres lo miren.)

ADA. Hoy vamos a practicar un ejercicio de improvisación. Nos han dicho que decir «sí» significa aceptar todas las propuestas que vengan después. Así que hoy no se puede decir «no».

LUZ. ¡Sí!

ADA. Todavía no he propuesto nada.

LUZ. Sí, pero ya me siento preparada.

MAURO. Eso demuestra que empiezas antes de escuchar.

BENI. Yo también estoy preparado. Traje un naufragio, una tormenta y un rey que cree ser un paraguas.

ADA. ¿Dónde los trajiste?

BENI. En la cabeza. Así no ocupan camerino.

(Los cuatro miran la mesa vacía durante una pausa.)

ADA. Tenemos una mesa y este barco de papel. Nada más. Voy a dejarlo debajo. La regla del juego es simple: todos pueden hablar, moverse y proponer. Solo yo decido qué hay bajo la mesa. Si no lo he decidido, no lo hay.

(Ada coloca el barco bajo la mesa y vuelve a ponerse de pie. Lo deja en un lugar accesible para recuperarlo al final.)

MAURO. ¿Y por qué únicamente tú?

ADA. Porque sin una persona que cuide ese dato, debajo habrá al mismo tiempo cinco cosas imposibles de representar.

BENI. Seis. Yo puedo hacerlo mejor.

LUZ. Sí, y cada cosa puede ser verdad si nos comprometemos con ella.

ADA. Probemos. Quiero una escena de descubrimiento. Mauro, empieza.

MAURO. *(Con solemnidad.)* Debajo de esta mesa hay un documento muy importante.

ADA. No. Todavía no he decidido que haya un documento. Hay un barco de papel.

LUZ. Acabas de decir «no».

ADA. Una excepción administrativa. Continuemos.

MAURO. Muy bien. Entonces… debajo de esta mesa hay un barco de papel y alguien debe protegerlo.

LUZ. ¡Sí! Es un barco que lleva una sopa caliente.

BENI. ¡Sí! Y la sopa es un volcán a punto de estallar.

MAURO. Si es un volcán, ya no es sopa.

LUZ. Sí, y por eso hay que enfriarla.

BENI. Con el viento de una tormenta. *(Sopla hacia la mesa. Ada aparta con la mano el aire imaginario.)*

ADA. Alto. ¿Quién decidió que el barco lleva sopa?

LUZ. Lo añadí yo. Tú dijiste barco, y yo dije «sí».

ADA. «Sí» no significa que cualquier cosa aparezca bajo la mesa. El barco está allí. La sopa no.

BENI. ¿Y el volcán?

ADA. Menos todavía.

BENI. Es una gran pérdida para la geología teatral.

(Pausa breve. Mauro se agacha para mirar bajo la mesa, pero Ada le indica que espere. Mauro se incorpora.)

MAURO. Hagámoslo con una pregunta. Ada, ¿debajo de la mesa hay una llave?

ADA. No.

LUZ. Sí, y esa llave abre el barco.

ADA. Luz, he dicho que no hay llave.

LUZ. Pensé que no debía decir que no.

MAURO. Entonces el juego consiste en negar lo que acabas de escuchar para poder afirmarlo.

BENI. Es un juego muy moderno. Tiene éxito antes de empezar y fracasa después de explicarlo.

ADA. Vamos a cambiar de ejemplo. El barco sigue debajo. Ahora imaginad que la mesa es un puerto. Podéis decidir qué hacéis vosotros, no cambiar lo que hay escondido.

BENI. *(Se sitúa a un lado de la mesa.)* Soy el guardia del puerto. ¡Nadie pasa!

LUZ. Sí, y yo cruzo porque tengo permiso.

BENI. Sí, y te detengo por cruzar.

LUZ. Sí, y me dejas seguir.

BENI. Sí, y te detengo otra vez.

(Luz da dos pasos adelante y dos atrás, como una persona atrapada en una puerta giratoria. Mauro intenta pasar entre ambos, pero retrocede. Se deja espacio para que el intercambio se repita solo una vez más.)

MAURO. ¿Alguien puede elegir si la deja pasar o la detiene? Llevo tres turnos esperando en un puerto sin salida.

ADA. Beni puede decidir si su guardia permite el paso. Luz puede responder a esa decisión. Ninguna frase obliga al otro a hacer dos cosas contrarias al mismo tiempo.

BENI. Entonces la dejo pasar.

LUZ. Sí, y gracias. *(Cruza. Se detiene, sorprendida de haberlo conseguido.)* Ah. Era eso.

MAURO. Hemos inventado una frontera que funciona. Ya podemos trabajar en aduanas.

(Ada rodea la mesa para mirar a los tres. Beni la sigue, demasiado pegado; ambos cambian de dirección para evitar chocarse.)

ADA. Al principio pensé que teníamos que decir «sí» a todo, yo también. Pero acabamos de comprobar que así nos quedamos atrapados. Podemos aceptar una propuesta que sepamos jugar; no tenemos que obedecer cualquier cosa. Si un compañero dice que vuela, podemos acordar cómo se ve ese vuelo sin levantarlo del suelo.

BENI. Yo podría volar muy bajito.

MAURO. Eso se llama caminar.

BENI. Con una actitud aérea.

LUZ. Pero ¿cuándo se puede decir «no»?

ADA. Cuando una propuesta rompe lo que ya está acordado o cuando no se puede ejecutar con seguridad. El «no» sirve para cuidar la escena, no para cortar la imaginación.

MAURO. En ese caso, quisiera declarar que el barco no contiene una sopa volcánica.

BENI. Protesto. Llevaba años trabajando en ese papel.

LUZ. Sí, y puedes guardarlo para otra escena.

BENI. *(Piensa.)* Eso sí lo acepto.

(Ada recupera el barco de debajo de la mesa y lo coloca en el centro, a la vista de todos. La pausa permite ver que el objeto es pequeño y real.)

ADA. Tercera prueba. Sin sorpresas debajo. Primero declaramos un objeto. Después sostenemos una escena completa de exactamente tres frases. No tres explicaciones; tres frases que cambien algo.

MAURO. Propongo este barco de papel. Tenemos prueba material de que existe.

BENI. ¿Puede estar en peligro?

ADA. Sí. Pero no necesita un volcán.

LUZ. Una gotera basta.

MAURO. Una gotera imaginaria no rompe el barco real. Es representable.

BENI. Y podemos salvarlo sin mover la mesa.

ADA. Entonces empecemos. Una frase para establecer el problema; otra para actuar; una última para resolverlo. Todos participamos, incluso si alguno comparte frase o acción.

(Los cuatro respiran. Ada vuelve a poner el barco bajo la mesa, ahora a la vista del público mediante el gesto. Se colocan sin empujarse: Ada a un lado, Luz y Mauro junto al frente, Beni en el extremo libre.)

ADA. Debajo de esta mesa hay un barco de papel y una gotera imaginaria amenaza con hundirlo.

LUZ Y MAURO. Sí: nosotros sujetamos el borde mientras Beni despeja la salida.

BENI. Sí: el puerto está libre, y Ada puede sacar el barco a salvo.

(Mientras transcurre la tercera frase, Ada recupera el barco. Los cuatro quedan un instante inmóviles, observando que nada se ha contradicho. Después se permiten una sonrisa. Pausa de tres segundos.)

MAURO. Han sido tres frases.

LUZ. Y hemos llegado a algún sitio.

BENI. A un puerto pequeño, pero legal.

ADA. ¿Volvemos a improvisar?

LOS TRES. ¡Sí!

ADA. ¿Con sopa volcánica?

LOS TRES. ¡No!

(Ada levanta el barco como si fuera un premio. Beni se dispone a soplar para darle viento; los otros lo miran. Él deja caer suavemente los brazos. Oscuro opcional o salida simultánea de los cuatro. Fin.)