

ct

Albor Zero

de
Rafael Negrete-Portillo

(fragmento)

DRAMATIS PERSONAE

1. ZERO

Serio, personificación de lo ‘correcto’ e ‘incorrecto’. Probablemente despertó con otro ‘muñeco’ pero no se sabe por qué se extinguió su albor por completo. Racional y decidido. Peleón. Entre otras, su “función” (según sus propias creencias) es averiguar el modo de activar a “los que nunca despiertan”.

2. REC

Juguetón. Travieso. Hiperactivo. Complementario a Botón (su íntimo ‘gran’ mejor amigo). Tiene la capacidad de grabar y reproducir textualmente conversaciones, ruidos...

3. DUDAS

Curioso. Colmado de dudas. Pregunta todo para obtener respuestas válidas, reales, sustanciales y no metafísicas o ambiguas. Choca contra el mudo de definiciones inexactas o contradictorias entre sí “sueños Vs recuerdos”. Se fija en una idea y tiene que averiguar todo sobre esta.

4. ADI-V

Es el único de ellos que es “biológicamente” distinto, sin albor. Es un personaje FELIZ. Armonioso, con un equilibrio mental que hace respirar sosiego a sus compañeros. Los otros muñecos lo respetan, aunque no lo entiendan. Es como un ‘solucionador’ por ser tan objetivo y radiante. Almacena en su interior frases, citas, razonamientos del mundo exterior.

5. CAJADEMÚSICA

Lleva una muleta, pero esto no le impide tener una energía, una movilidad fluida. Vive en el mundo de los sueños que son recuerdos de vidas en las que no era consciente de estar viva. Parece ida, pero tiene un ‘séptimo’ sentido a la hora de interpretar lo que ha ocurrido, lo que les ha llevado a ‘la caja’... aunque luego lo traduzca a su manera y cueste entenderla.

6. TRAPO

Último en llegar, primero en liarla. Nace mudo, carente de habla. Es el único que tiene ‘sensibilidad’: siente físicamente. Planteará la ruptura del Statu Quo: Salir de ‘la caja’. Ir más allá.

7. COSTURAS

Tiene inquietudes. No son dudas, son expectativas. Necesita saber por qué están aquí. Se preocupa por su existencia. Busca su meta, a la cual espera saber llegar algún día si descubre su origen.

8. BOTÓN

Complementario a REC. Inquieto, muy muy muy nervioso. Tartamudea en determinadas ocasiones. Alegoría de la diversión, del entretenimiento, de la infancia, del juego... Entrañable y conmovedor.

9. DATOS

Un disco duro repleto de datos, una enciclopedia andante, un ser lleno de información utilísima (si supiera cómo emplearla). Aun así, todo este conocimiento lo hace posicionarse en una especie de situación ‘gurú’ o de líder “sabio” para el grupo. Aunque él sea un mero conductor y no un generador de dicha sapiencia.

ACTO 1

VIII

En el mismo sector donde los dejamos.

REC OFF

¡Auuu...! Eso me ha dolido.

ZERO OFF

Mentira. A nosotros no nos duele nada. Sentimos, pero no nos duele.

REC OFF

No hay dolor, coronel... No hay dolor.

ZERO OFF

Por cierto, Botón... ¿Me has llamado cabezaalcachofa?

BOTÓN

Sí... me encanta esa palabra. La leí en una de las revistas que aún envuelven a los que nunca despiertan.

REC

Eso es mentira... Tú no sabes leer, cabezahuevo.

BOTÓN

Ni-ni-ni... Ni tú sabes lo que es eso (*refiriéndose al DVD/CD*)

ZERO

(*Acercándose. Le coge el disco a Rec*) No importa, Datos nos dirá de qué se trata.

REC

Yo sé lo que es. Lo he visto en mis sueños. Se llama frisby... friiisby. Y sirve para jugar...

BOTÓN

¡Morrocotudo! Podemos jugar a ver quién resiste más leches con el frisby...

ZERO

No... Sólo pensáis en jugar, jugar y jugar... La vida es algo más que juegos, es... (*Pensando, no le salen las palabras*) es...

BOTÓN

¿Darse de leches?

REC

Sí, toma (*le pega una simpática colleja a Botón*)

ZERO

Ya basta. (*Transición*) Tenemos que hacer algo por los que nunca despiertan. Ayudarlos. Recuperar su albor... porque eso es lo correcto

Zero Sale. Rec y Botón, siguiendo a Zero a distancia.

REC

¿¡Morrocotudo!?

BOTÓN

¿Qué?

REC

¿Has dicho: morrocotudo?

BOTÓN

(*Poniéndose filosófico. Saca unas gafas gigantescas y se las coloca en la nariz*) Sí, Rec, sí... lo que pasa es que tú eres un *incultivado* y no sabes hablar con *propiedad*

REC

No se dice *incultivado*... se dice *analfabetista*

XI

Desde detrás de los cubos un nuevo personaje, que no habíamos visto hasta ahora, cobra vida de repente. Se levanta. Intenta gritar, pero no emite sonido alguno. Ni siquiera logra despegar los labios.

Corretea de un lado para otro buscando algo o a alguien.

En ese momento el escenario está vacío.

Tropieza y cae. Se levanta "dolorido".

Oímos unos ruidos desde el interior. Voces.

BOTÓN OFF

Datos

REC OFF

Daaaatos... A lo mejor está dormido.

Entran en escena por la izquierda. No han visto al nuevo personaje que, escondido

desde el lado opuesto, los observa en silencio. Temeroso.

BOTÓN

Mejor, así le podemos dar una leche con el frisby para despertarlo, jajajaja...

ZERO

El frisby no se toca. Podríais romperlo y tal vez nos sirva para encender el albor de los que nunca despiertan.

REC

Daaatos.

El nuevo habitante de 'la caja' (que más tarde conoceremos como Trapo) sale corriendo dando la espalda al grupo que a duras penas logra distinguir quién es.

BOTÓN

Ves... eres más inútil que el cenicero de una moto. Lo has asustado y ha salido corriendo.

REC

Arrea con Datos... pues no veas si corre el morrocotudo.

BOTÓN

¡Eh... no uses mis palabras, caracerdo!

Aparece por el lado opuesto Datos:

DATOS

Creo que me estabais llamando.

REC

Sí... si te llamas caracerdo, jajajaja...

BOTÓN

Ya lo creo que corre. Tenías razón, es más rápido que el coyote con cagalera.

DATOS

Cagalera: diarrea. Síntoma o fenómeno que consiste en evacuaciones de vientre líquidas y frecuentes.

ZERO

(Haciendo caso omiso) Verás, Datos, hemos encontrado esto y queríamos saber si tú nos puedes precisar de qué se trata.

XII

Arriba

Cajademúsica, Dudas, Adi-V y Costuras

ADI-V

“Aquel que no se alimenta de sus sueños envejece pronto” solía decir Shakespeare.

DUDAS

¿Por qué siempre estás diciendo frases de otros que no conocemos?

ADI-V

¿Y tú por qué siempre estás haciendo preguntas?

Aparece Trapo corriendo. Mirando hacia su retaguardia para asegurarse de que no lo siguen.

Choca con estos cuatro.

Intenta fugarse, pero lo retienen, procurando tranquilizarlo...

CAJADEMÚSICA

Espera, espera... no tienes que tener miedo.

DUDAS

¿Quién eres? ¿Quién es? ¿Quién eres?

COSTURAS

Déjalo, no lo agobies.

CAJADEMÚSICA

No vamos a hacerte nada malo... tranquilízate.

DUDAS

¿Cómo te llamas?

ADI-V

Ya has oído a Costuras, Dudas: no lo agobies. Dale tiempo para que asimile lo que está pasando: “La rapidez, que es una gran virtud, engendra el vicio de la prisa”

CAJADEMÚSICA

(Explicándose al nuevo) Al principio es igual para todos. No entiendes nada y estás algo confuso... Eres nuevo. Aunque haya a quien no le gusten los nuevos todos lo hemos sido alguna vez

Poco a poco Trapo se va calmando. Va ganando confianza.

CAJADEMÚSICA

Eso es... así está mucho mejor. Verás, yo soy Cajademúsica, estás entre amigos.

Trapo intenta hablar, pero, tal y como ocurrió la vez anterior, no consigue abrir la boca.

DUDAS

¿Por qué no tiene boca?

ADI-V

“El corazón del loco está en la boca; pero la boca del sabio está en el corazón.”

DUDAS

(Mirando el pecho de Trapo) A ver... no, tampoco. Ahí sólo tiene el albor.

ADI-V

¿Él... también tiene?

DUDAS

Sí, como todos ¿no?

ADI-V

No, Dudas, no... Yo soy la única de vosotros que no descansa, que no poseo esa luz que llamamos albor.

CAJADEMÚSICA

A lo mejor tú lo puedes ayudar, Costuras... Él... Él es de tela y tú eres una experta en dar puntadas y hacer remiendos...

COSTURAS

(Sacando una aguja gigantesca) Eso está hecho... No hay trapo que se me resista.

ADI-V

Eso es... Trapo. Te llamaremos Trapo.

*Costuras se acerca a Trapo para hilvanarle la boca.
Oscuro. Cambiamos de sector.*

XIII

Abajo.

DATOS

Esto es...

REC

(Interrumpiéndolo) Un frisby.

BOTÓN

Sí, para dar leches de frisby... toma. *(Le pega una colleja simpática a Rec)*

ZERO

Ya basta. Si no os interesa podéis irros... hay otra caja ahí arriba por si no os acordáis.

REC

Tiene más malas pulgas que el perro de del doctor House.

BOTÓN

¿Quién es House? ¿Un morrocotudo?

REC

No lo sé... son palabras que tengo grabadas.

DATOS

Esto es un CD. Un Compact Disc o disco compacto: soporte digital óptico utilizado para almacenar cualquier tipo de información.

ZERO

¿Cualquier tipo de información? Es decir, quizá contenga cómo podemos encender el albor de los que nunca despiertan.

XIV

Arriba: Cajademúsica, Dudas, Adi-V, Costuras y Trapo

COSTURAS

Listo

Trapo intenta hablar, pero no le sale ningún sonido.

DUDAS

¿Por qué no habla? Ya tiene boca.

ADI-V

Hay que darle tiempo. Séneca siempre decía que “El tiempo descubre la verdad”

TRAPO

(Quejoso. Moviendo la mandíbula para probar su nueva quijada) Mmm... Me duele. Me... duele un poco.

DUDAS

¿Te duele?

TRAPO

Sí, pero vamos, digo yo que será normal, me acabas de zurcir una boca.

ADI-V

¿Normal? No, no es normal.

DUDAS

¿Por qué le duele?

COSTURAS

Nosotros sentimos... vamos, que tenemos sensaciones, pero no dolor. No... no sabemos lo que es eso. Y tú tampoco deberías saberlo... eres de tela.

TRAPO

(Que sigue en su mundo, escrutándolo todo) Sí... de trapo... ¿Trapo? Me gusta.

CAJADEMÚSICA

Me alegre.

COSTURAS

¿Sabes quién eres? ¿Por qué has despertado ahora?

TRAPO

No... No sé. ¿Despertar? Tengo imágenes confusas. Un chico... explosiones. El incidente. Reactivar el secuenciador...

DUDAS

¿Qué dice?

COSTURAS

¿Pero tienes idea de por qué estás aquí?

TRAPO

¿Aquí? ¿Dónde estamos?

ADI-V

En casa. Vivimos en este lugar. Son lo que nosotros llamamos 'la caja': una encima de la otra.

TRAPO

Ya... ¿Y fuera?

CAJADEMÚSICA

¿Fuera?

TRAPO

Sí, ¿qué hay fuera?

CAJADEMÚSICA

Nada. (*Tras pensarlo unos breves segundos*) Supongo que nada. Siempre hemos estado aquí. Hemos ido despertando como tú, poco a poco. La luz de nuestro pecho, el albor, se ha ido encendiendo en cada uno de nosotros sin saber por qué, al igual que cada veintisiete días se desconecta, languidece y necesita reposo.

DUDAS

¿Sabes lo que es un día?

TRAPO

Sí.

DUDAS

¿No preguntas nada? ¿No tienes dudas? No sé... ¿Cuántos somos? ¿Cómo nos llamamos?

TRAPO

Tú... tú eres Dudas, por lo menos así es como te ha llamado ella antes. (*Señalando a Costuras*) Costuras... por cierto, gracias por lo del remiendo. (*Señalando a la siguiente*) Cajademúsica y tú... (*Mirando a ADI-V. Observa detenidamente la inscripción en el pecho del muñeco donde se lee su nombre [ADI-V]*) A...di uve... ¿Te llamas adiuve? Creo que eso es lo que pone en tu pecho.

ADI-V

‘Adicinco’, se dice ‘Adicinco’

DUDAS

¿Entiendes los símbolos?

TRAPO

¿Las letras?

DUDAS

¿Letras?

COSTURAS

¿Cómo es que sabes leer?

Trapo se encoje de hombros.

ADI-V

Si sabes leer deberíamos contárselo a Datos. El tienes las láminas.

DUDAS

(*Emocionado*) Sí, Trapo puede descifrarlas.

TRAPO

(*Confirmando que cuando dice ‘descifrarlas’ se refiere a ‘leerlas’*) ¿Leerlas? ¿Leer las láminas?

¿Qué láminas?

CAJADEMÚSICA

Las de las profecías. Tú puedes interpretar las profecías.

IX

Epílogo

Música. Poco a poco irá inundando la luz el escenario. Todos los personajes de espaldas, esparcidos por el espacio. Suena una voz en off de mujer...

VOZ

Dicen que el ser humano se compone de diminutas piezas. Engranajes imperfectos que conforman la maquinaria más compleja. Locura (*se gira Botón*), recuerdos (*se gira Cajademúsica*), temores (*se gira Dudas*), corazón (*se gira Adi-V*), inquietudes (*se gira Costuras*), conocimiento (*se gira Datos*), tiempo (*se gira Relojes*), esperanzas (*se gira Zero*), memoria (*se gira Rec*), coraje (*se gira Trapo*) y tal vez... sólo tal vez, esos pequeños engranajes nos lleven, queramos o no, más allá de nuestro propio destino.

CAJADEMÚSICA

Con el tiempo descubrimos que el incidente había sido causado por la soberbia del ser humano

TODOS

(Cada uno dirá una palabra de manera 'casi' simultánea) Guerra, destrucción, explosiones, arrogancia, conquista, sangre...

COSTURAS

Con el tiempo, aprendimos que cuando una etapa toca a su fin, nadie confía.

CAJADEMÚSICA

Ninguno confiamos.

TRAPO

Con el tiempo, todos los que fuimos nuevos dejamos de serlo, perdiendo con ello parte de nuestra luz interior.

ADI-V

Perdiendo la capacidad de creer más allá de los sueños...

REC

...de los recuerdos.

ADI-V

Perdiendo ese toque de ingenuidad que nos impulsa a seguir adelante a pesar de las dificultades.

DUDAS

De las traiciones

DATOS

De los abandonos o desidias.

CAJADEMÚSICA

Con el tiempo, una parte de nosotros se sentó ahí, en esas mismas butacas a mirar y no hacer nada.

BOTÓN

A no querer creer que es posible cambiar...

COSTURAS

...Que la vida se abre camino más allá de nuestro propio ego.

TRAPO

De nuestro propio orgullo...

TODOS

...de nuestra propia arrogancia.

DUDAS

Fallar no significa que tengamos que dejar de intentarlo.

BOTÓN

Que dejar de luchar.

COSTURAS

Pero dejar de luchar, dejar de intentarlo sí significa fallar...

REC

...Fallarnos a nosotros mismos...

DATOS

...A los demás...

TRAPO

...A aquellos que confiaban en nuestra luz interior...

COSTURAS

...En el albor del ser humano.

CAJADEMÚSICA

En el albor de la vida

ADI-V

En vuestro albor.

REC

(Solapándose con la siguiente) Albor... blancura perfecta.

DUDAS

(Encabalgándose con la anterior) ...Albor...

ADI-V

(Encabalgándose con la anterior) ... Luz del Alba...

CAJADEMÚSICA

(Encabalgándose con la anterior) ...Albor...

TRAPO

(Encabalgándose con la anterior) ...Infancia o juventud...

BOTÓN

(Encabalgándose con la anterior) ...Albor...

ZERO

(Encabalgándose con la anterior) Comienzo o principio de algo. Porque todos los comienzos son difíciles, distintos, duros.

ADI-V

Porque la vida es la suma de diminutas piezas

COSTURAS

Porque hoy, aquí. Nosotros hemos vuelto a comenzar.

TRAPO

A creer.

Transición

CAJADEMÚSICA

(Al público directamente) ¿Y vosotros? ¿Y tú? ¿Estás dispuesto a creer?

ZERO

¿A sentir?

REC

¿A soñar?

COSTURAS

A recordar a los que dejaste atrás...

Transición

CAJADEMÚSICA
Cierra los ojos...

TRAPO
Enciende tu Albor.

Fin