

EL SUEÑO DE JONE

(3º versión)

Los espectadores descienden a una enorme habitación infantil. En el centro, flotando como una balsa a la deriva en un mar en bruma, una inmensa cama en la cual duerme una niña de la que apenas vemos más que unos tirabuzones y sus dos manos agarradas al embozo. Bajo las mantas adivinamos su cuerpo, que se hincha y de deshincha al compás de su respiración.

Al arrancar la escena acaba de estallar una terrible tormenta sobre la habitación: viento, truenos y relámpagos. De algún lugar de la cama surge un personaje de tamaño real, el Capitán.

CAPITÁN

¡¡Todos a cubierta!! ¡¡Todos a cubierta!!

De diferentes lugares de la cama van surgiendo los marineros.

CAPITÁN

¡¡Tensad las mantas!! ¡¡Arribad las sábanas!! ¡¡Amollad la almohada!! ¡¡Asegurad el embozo!!

Los marineros arropan a la niña.

MARINERO 1

¡Tiene la respiración agitada!

MARINERO 2

¡¡Mirad cómo se agarra con fuerza a las sábanas!!

MARINERO 3

¡¡Hace muchas noches que no veía un sueño tan negro!!

MARINERO 4

¡¡Es una terrible pesadilla, Capitán!!

Se oye un grito angustioso de la niña. Tras él, la carcajada de su Miedo.

MARINERO 5

¿Habéis oído esa espantosa carcajada?

MARINERO 3

¡Es la risa del Miedo, que se ha apoderado de su sueño!

MARINERO 1

Esa risa hiela la sangre.

MARINERO 2

¡¡Pobre niña!

TODOS

¡¡Pobre niña!!

CAPITÁN

Dejad de lamentaros. ¡¡Todos a sus puestos!!

MARINERO 1

Pero Capitán, ¡¡el Miedo ronda la habitación!! Estamos asustados.

CAPITÁN

Somos los guardianes del sueño de Jone y es nuestro deber protegerla.

LOS OTRO CUATRO MARINEROS

¡¡Sí, Capitán!!

MARINERO 1

Pero...

LOS OTROS TRES MARINEROS

¡¡Ya has oído al capitán!

MARINERO 1

(Poco convencido) Sí, Capitán.

CAPITÁN

¡ Todos a sus puestos!

TODOS

¡Sí, capitán!

Los marineros van ocupando distintos puntos de la cama.

MARINERO 1

¡¡Sin novedad a los pies de la cama!!

MARINERO 2

¡¡Todo en orden en la cabecera!!

MARINERO 3

¡¡Nada extraño por babor!!

MARINERO 4

¡¡Tampoco por estribor!!

MARINERO 5

¡¡No hay daños en la arboladura!!

Se oye el lamento de la niña: “¡Abueeeeeeloooo!”

CAPITÁN

¡Escuchad su lamento! Todo parece indicar que la niña se ha dormido pensando en su abuelo.

MARINERO 2

El abuelo de la niña murió hace poco.

TODOS

¡¡Ahhh!!

CAPITÁN

Bien, ya sabemos cuál es el problema. Marineros, maniobra de rutina: haced sonar la flauta, como hacía su abuelo, para que Jone duerma en paz y desaparezca la pesadilla y el miedo. Traed esa flauta!

TODOS

Sí Capitán!

Los marineros buscan la flauta.

CAPITÁN

¿Qué pasa con la flauta?

MARINERO 2

¡No la encontramos, capitán!

TODOS

¡¡No la encontramos!!

CAPITÁN

No puede ser. Necesitamos esa flauta. ¡¡Buscadla!!

MARINERO 3

¡¡Capitán!! Creo que hay algo más en la habitación.

CAPITÁN

¿De qué se trata?

MARINERO 3

No veo bien, señor, parece... gente que ha entrado en el sueño.

MARINEROS 2, 4 Y 5

Aquí también... / Y aquí... / Y aquí...

MARINERO 1

(Asustado) ¿¿Gente??

El capitán saca su catalejo y mira en derredor.

MARINERO 2

¿Son peligrosos señor?

CAPITÁN

Habrá que comprobarlo.

MARINERO 1

Pueden ser espíritus malignos del sueño. Si ellos no nos hacen nada, haremos como que no les hemos visto.

CAPITÁN

No tienen aspecto maléfico. Más bien parecen amigos.

MARINERO 5

¿Sois amigos o enemigos?

TODOS

¿Sois amigos o enemigos?

CAPITÁN

(Con un altavoz) ¡Ah de la gente! Os habla el guardián de los sueños de Jone, vuestra amiga. Jone lo está pasando mal. Antes de dormirse ha recordado a su abuelo que acaba de morir y atraído por su tristeza, el Miedo se ha colado en su habitación y le ha producido una pesadilla terrible.

Como espoleada por estas palabras, la risa del miedo vuelve a desgarrar el cielo de la habitación.

CAPITÁN

¡Ahí está el Miedo! Para tranquilizarla queremos hacer sonar la flauta, como hacía su abuelo. Pero tenemos problemas, como veis no la encontramos. Y el miedo está cada vez más arrogante. Tenéis que ayudarnos a luchar contra él.

Vamos al Miedo, que habla desde las alturas.

MIEDO DE JONE

La tristeza es mi mejor amiga. Y la oscuridad también.

Un rayo hace que la luz se extinga. Una tenebrosa oscuridad se instala en la habitación.

MIEDO DE JONE

Os he dejado sin luz, así nunca encontraréis esa flauta. Y ahora, aprovechando la oscuridad, os llenaré la cabeza de palabras espantosas. Sin luz ya no sois tan valientes, ¿eh? La cabeza se os llena de palabras terribles.

CAPITÁN

¡No le hagáis caso!

TODOS

¡¡No le hagáis caso!!

MIEDO DE JONE

La palabra “solo”... la palabra “fantasma”... la palabra “ogro”... la palabra “muerte”... la palabra “miedo” que soy yo mismo...

CAPITÁN

No dejéis que el Miedo os domine. La única manera de vencerlo y que vuelva la luz es pensar en cosas alegres.

TODOS

¡Pensad en cosas alegres!

CAPITÁN

Nosotros las leeremos con nuestras Gafas de Leer Pensamientos.

Los marineros (menos Marinero 1) se distribuyen alrededor de la cama y sacan de sus bolsillos unas gafas con las que observan a los espectadores.

En la pantalla aparecen unas gafas de bucear.

MARINERO 2

(Señalando a un niño-a) ¡Atención! Por aquí un grumete ha recordado sus “gafas de bucear”.

CAPITÁN

Bien... Y “gafas de bucear” le trae a la memoria las palabras...

De las gafas de bucear surgen las palabras mencionadas, que son coreadas por todos los marineros.

MARINEROS Y CAPITÁN

¡SOL! ¡CARRAMARROS! ¡ARENA! ¡VERANO!

La sala se ilumina un tanto.

MARINERO 3

(Señala a otro niño-a) ¡Aquí otro ha recordado un Buzz Lightyear!

En la pantalla vemos un “Buzz Lightyear”, del que surgen palabras que son también coreadas.

MARINEROS Y CAPITÁN

¡AVENTURA! ¡VOLAR! ¡FUERTE! ¡AMIGO!

MARINERO 4

¡Por aquí otro ha recordado sus botas de monte, capitán!

Vemos las botas, de las que surgen palabras.

MARINEROS Y CAPITÁN

¡EXCURSIÓN! ¡FUEGO DE CAMPAMENTO! SACO DE DORMIR! ¡ESTRELLAS!

El Miedo de Jone irrumpe con un terrible relámpago.

MIEDO DE JONE

¡No lo conseguiréis, estúpidos!

MARINERO 5

¡No le hagáis caso! Espera a que te tenga enfrente... Miedo!!

En la pantalla van apareciendo objetos, mientras los truenos y relámpagos estallan en la habitación. Al principio los marineros pueden

corear los objetos a medida que aparecen en la pantalla. La habitación vuelve a recuperar la luz del principio.

CAPITÁN

¡Seguid pensando en cosas alegres!

TODOS

BALÓN. CUERDA DE SALTAR. PINCEL. GUANTES DE PORTERO. BAÑADOR. COCHE A PEDALES. RELOJ. CONCHAS DE PLAYA...

La velocidad de las imágenes aumenta, los objetos se superponen unos a otros sin pausa hasta que la tempestad amaina.

MARINERO 5

¡Ha vuelto la luz!

MARINERO 4

¡Ha amainado la pesadilla!

MARINERO 5

Bravo Capitán!

TODOS

Bravo Capitán!

CAPITÁN

Un momento... ¡Falta un marinero! ¿Dónde está?

Debajo de las sábanas se escucha la voz del Marinero 1.

MARINERO 1

Estoy aquí, señor.

CAPITÁN

¿Qué haces ahí debajo?

MARINERO 1

¡Busco la flauta, señor!

MARINERO 2

¡Ja! Está cagao de miedo.

CAPITÁN

¡San de ahí, chipirón! Parece que tienes tinta de calamar en las venas.

El Marinero 1 sale de entre las sábanas.

MARINERO 1

Ya no está oscuro.. (*Levantando el puño al aire*) Te hemos dominado, Miedo... Hemos sido más fuertes que tú...

Estalla un trueno.

MARINERO 5

¡Capitán, el Miedo ataca de nuevo!

El Marinero 1 se vuelve a meter bajo las sábanas.

MARINERO 1

¡¡Ay mi madre!!

MIEDO DE JONE

Parece que vas ganando, Jone, pero tu miedo no descansa...

Se oye un nuevo lamento de la niña.

MARINERO 2

Capitán, la flauta no aparece y el sueño de la niña sigue muy agitado. Necesitamos un plan alternativo.

CAPITÁN

¿Un plan? Sí... Un plan... (...) Ya lo tengo. Habrá que hacer que salga el sol antes de tiempo. Navegaremos a toda vela por el mar de la noche y el tiempo hacia el amanecer.

MARINERO 3

Aún falta mucho para el amanecer.

CAPITÁN

No hay nada imposible si lo deseamos con fuerza.

MIEDO

Ja, ja, ja,! Nunca llegaréis al amanecer! Os mandaré una tormenta que os hará naufragar en la oscuridad de la noche

MARINERO 5

¡¡Te venceremos miedo!

TODOS

¡¡Te venceremos, miedo!!

Desde los palcos del teatro se descuelgan numerosas cuerdas que penden en el aire, muchas de ellas al alcance de los espectadores.

CAPITÁN

Grumetes. Para navegar hacia el amanecer y huir de esa tormenta tenemos que izar la vela. Pero pesa demasiado, y nosotros solos no podemos. ¿Estáis dispuestos a ayudarnos? (...) Bien. Marineros, organizad la maniobra.

Los marineros se aprestan a aderezar el mástil.

CAPITÁN

Atención, grumetes, para ayudarnos, cuando digamos “gora”, cantad con nosotros, así.

Suena una melodía. El capitán y su tripulación cantan una canción marinero de izado, mientras izan la vela.

CANCIÓN DE LOS DESPERTADORES

CAPITÁN

Cuatro esquinitas tiene mi cama

MARINEROS

Aun son las tres, ¡¡corre, despertador!!

CAPITÁN

Cuatro fantasmas que me acompañan

MARINEROS

Las cinco y diez, ¡¡vamos, despertador!

CAPITÁN

Un ogro feo ronca en mi almohada

MARINEROS

La seis sin dar, ¡¡venga, despertador!!

CAPITÁN

Mil brujas ríen a carcajadas

MARINEROS

Las siete ya, ¡¡suena, despertador!!

CAPITÁN

GORA!... GORA!... GORA!... GORA!...

La vela ha sido izada entre todos.

TODOS

Hurra!

CAPITÁN

Bien, grumetes. Buen trabajo! Ahora a navegar!

Con la vela izada, el barco comienza a navegar en medio de la tormenta, mientras siguen cantando.

CAPITÁN

Fantasma cruzan mi puerta abierta

MARINEROS

Tic-tac tic-tac, siete y cuarto son ya.

CAPITÁN

Mil orcos en estado de alerta

MARINEROS

La dos agujas boca abajo están

CAPITÁN

Que acabe ya la noche incierta

MARINEROS

La larga aguja menos cuarto va a dar

CAPITÁN

Corre reloj, quiero estar despierta!

MARINEROS

Las ocho al fin, ¡hora de despertar!

CAPITÁN

GORA!... GORA!... GORA!... GORA!...

Vemos despertadores que marcan las ocho de la mañana cubriendo el cielo como estrellas en el firmamento.

MIEDO DE JONE

Bravo... Bravo, grumetillos... Habéis izado la vela, habéis navegado ¿Y qué? Mirad... Aun es de noche. Los despertadores no han sonado.

CAPITÁN

¡¡Es cierto!! ¿Qué sucede? ¿Por qué no amanece?

MIEDO DE JONE

Porque he hecho un conjuro con las palabras que impide que amanezca.. La noche no acabará nunca. “is osu mi rebocer y peinos on gento medio. ¡algas alu veceene!”

Un trueno rubrica las palabras del Miedo. El rayo que le acompaña deja a su paso un montón de palabras incongruentes flotando en la pantalla.

Is OSU mi REBOCER Y peinos on gento medio

¡alegas **AL V,C,N,!**

MARINERO 2

¿Qué lenguaje diabólico es ese?

MARINERO 3

Es el Miedo, que ha retorcido las palabras.

MARINERO 4

¡Nunca podremos entenderlas!

MARINERO 1

¡No va a amanecer jamás!

CAPITÁN

¡Tranquilizaos! Es nuestro miedo el que revuelve las palabras. Si nos calmamos las entenderemos. Grumetes, estáis demostrando ser buenos amigos de Jone. Al enfrentaros a su miedo habéis superado la prueba de...

MARINEROS

EL VALOR!

CAPITÁN

Al ayudarnos a izar la vela habéis pasado la prueba de...

MARINEROS

LA SOLIDARIDAD.

CAPITÁN

Esta es la última prueba. Si la superamos el sol saldrá y acabará la pesadilla. Pero esta es la prueba más difícil. Es la prueba de...

MARINEROS

LA ASTUCIA!

CAPITÁN

¡Tenéis que ayudarnos a descifrar este enigma!

MARINERO 3

¡Pero no se entiende nada!

TODOS

¡No se entiende nada!

MARINERO 2

Claro que se entiende... Con las gafas de leer pensamientos estoy viendo lo que piensan muchos de nuestros amigos, que ya han encontrado la solución. El miedo es tan malvado que ha puesto las palabras al revés.

TODOS

¡Ah!

MARINERO 2

Vamos a probar a darles la vuelta... SI USO...

MARINERO 5

MI C E R E B R O...

MARINERO 4

Y P I E N S O...

MARINERO 1

N O T E N G O M I E D O...

MARINERO 3

S A L G A A L V C N... ¡Esto no está al revés! Porque N C V no quiere decir nada.

TODOS

No quiere decir nada! ¿A que no quiere decir nada?

CAPITÁN

¡Un momento! SI USO MI CEREBRO Y PIENSO, NO TENGO MIEDO. SALGA AL VCN! Ya casi lo tenemos. Pero ¿qué significa VCN?

Los marineros miran al público.

TODOS

¿Qué significa? ¡Nadie lo entiende!

MARINERO 1

Nadie lo entiende.

CAPITÁN

Haced un esfuerzo. (A los marineros) Y vosotros, ¡pensad también!

MARINERO 3

Lo intentamos, señor.

MARINERO 4

Es muy difícil.

Se oye una carcajada del Miedo de Jone.

MIEDO DE JONE

No es muy difícil. ¡¡Es imposible!!!

CAPITÁN

El miedo tiene razón. Maldita sea, ¡Es imposible!

MARINERO 2

No, Capitán, usted no puede hundirse. Usted no.

Se oye un lamento de la niña.

MARINERO 3

¿Qué podemos hacer, Capitán? Jone sigue sufriendo.

CAPITÁN

(Abatido) No sé... No sé... Sólo se me ocurre...seguir buscando su flauta.

MARINERO 4

Pero Capitán, no la encontramos.

CAPITÁN

¡Pues seguid buscando, maldita sea!

MARINERO 1

(Desesperado) ¡No la encontraremos nunca! Y no va a amanecer. ¡¡Viviremos una eterna noche de pesadilla!!

MARINERO 4

¡Capitán!

CAPITÁN

¿Qué sucede?

MARINERO 3

¡Qué desgracia tan terrible!

CAPITÁN

¿Qué ha pasado?

MARINERO 4

La flauta de Jone, señor.

CAPITÁN

¿Ha aparecido?

Salen de entre las sábanas los Marineros 2 y 3 con la flauta rota en dos pedazos.

MARINERO 2

Sí, pero rota. Se ha debido de romper con la tormenta.

CAPITÁN

Intentad hacerla sonar.

MARINERO 2

Pero...

CAPITÁN

¡¡Intentadlo!!

El marinero 1 coge la parte de la boquilla de la flauta y sopla, produciendo un chirrido irritante.

MARINERO 5

¡Que espanto, qué mal suena!

MARINERO 3

¡Estamos perdidos!

CAPITÁN

Yo ya no puedo hacer más. Me rindo. ¡Esta vez ganas tú, miedo! ¡Maldito seas!

MARINERO 1

Capitán... ¡Mire! Allí... La vibración de la flauta ha hecho girar una letra.

En efecto, el temblor ha hecho girar la V.

SALGA LA L C N

CAPITÁN

Cierto! Y al girar, la V se ha convertido en L. Y si giramos la C tendremos una ... (La letra se gira) ¡U! Y si giramos la N, una... Z.

En la pantalla leemos claramente: “LUZ”

TODOS

¡Salga la luz!

Un trueno acompaña un grito desesperado del Miedo.

CAPITÁN

¡Hemos acertado!

MARINEROS

¡¡Hurra!!

MARINERO 1

¡¡Soy un hacha!! ¡¡Soy un hacha!! *(El resto de marineros le miran)* ¿Lo habéis visto, no? ¿Quién ha soplado la flauta? ¿Quién ha hecho girar la letra? ¡¡Super-Yo!! ¡¡Soy un fenómeno!!

Un último trueno ya lejano. Marinero 1 se esconde detrás de los otros.

MIEDO DE JONE

¡Volveré!

El Miedo desaparece.

MARINERO 5

Y te volveremos a vencer. Porque tú estás solo, Miedo. Nosotros tenemos amigos Esa es nuestra fuerza.

CAPITÁN

Y ahora, grumetes, os tengo que pedir ayuda por última vez. Necesito que gritéis entre todos bien alto “Si uso mi cerebro y pienso, no tengo miedo. Salga la luz”. Vamos allá:

TODOS

**SI USO MI CEREBRO Y PIENSO, NO TENGO MIEDO.
¡¡SALGA LA LUZ!!**

Con un importante aparato sonoro de acompañamiento, los rayos de luz se cuelan por entre las rendijas de la persiana.

CAPITÁN

Ya amanece. ¡Marineros!

TODOS

¡¡Bien!! / ¡¡Hurra!! / ¡¡Bravo!!...

CAPITÁN

¡¡Misión cumplida!! Ya es de día. ¡Buen trabajo, grumetes! Marineros, escondeos... Jone no debe vernos. Y vosotros también, salid del sueño antes de que despierte. Adiós, grumetes, ¡hasta siempre!

MARINEROS

¡¡Y gracias por todo!!

Con la música del amanecer, los marineros y el capitán se despiden de los espectadores, y vuelven a esconderse en los lugares de los que salieron al principio. Los espectadores salen de la habitación al tiempo que todos los despertadores suenan a la vez, marcando el final del sueño... y del espectáculo.

NIF