

PRESENTADOR. ¿Me permite que lea un fragmento de la página que está leyendo?

(Por ejemplo): «*Se llevó a Áyax y, cuando ya no se les veía, inspeccioné a la tortuga. ¿Por qué se había dejado capturar por un animal de tierra tan grande y bobo?*»

El PRESENTADOR repite el fragmento.

PRESENTADOR. Quedan x minutos para que llegue el próximo tren. Tiempo durante el cual los improvisadores podrán representar todo tipo de personajes, que podrán entrar y salir de escena. Cuando el letrero avise de la entrada del próximo tren, les haré una señal para que busquen un final que remate la escena. Espero que sea de su agrado. Atención improvisadores, la escena comienza en 5, 4, 3, 2, 1...¡¡¡Impro!!!

Uno de los actores comienza la escena realizando una acción, entra en escena otro actor y comienza la improvisación.

3. LAS TIJERAS DE MILLER

RAFAEL NEGRETE PORTILLO

PERSONAJE 1. ¿Qué hiciste con ella?

PERSONAJE 2. No lo sé.

PERSONAJE 1. Eso no es una respuesta.

PERSONAJE 2. Esa es la única respuesta adecuada para la pregunta que ha hecho.

PERSONAJE 1. ¿Qué hiciste con ella?

PERSONAJE 2. No lo recuerdo.

PERSONAJE 1. ¿No lo recuerdas?

PERSONAJE 2. No, no lo recuerdo.

PERSONAJE 1. ¿Dónde la has metido?

PERSONAJE 2. No lo recuerdo.

PERSONAJE 1. ¿Y las tijeras?

PERSONAJE 2. En el bolsillo de la gabarra. En el de dentro, ya lo sabe.

Caló hasta el exterior dejando una gran mancha oscura aquí, a la altura del pecho. Una sombra con forma de corazón. ¿No le parece curioso?

Silencio.

PERSONAJE 1. ¿Quién era?

PERSONAJE 2. Tampoco es muy complicado. Tienen sus huellas.

PERSONAJE 1. ¿Quién era?

Silencio.

PERSONAJE 2. La *electora*.

PERSONAJE 1. ¿La *electora*?

PERSONAJE 2. Sí, la *electora*. (*Transición*) Como siga repitiendo todo lo que digo, la conversación será el doble de larga. Entiendo que es su labor, pero no tiene ningún sentido que refrende todas mis frases, que enfatice, que... empatices conmigo. Le juro que no sé qué hice con ella, no sé dónde la he puesto. Intento hacer memoria, lo intento de veras, pero la única respuesta que puedo darle es que no lo recuerdo. No recuerdo qué hice con su cabeza una vez que la amputamos.

PERSONAJE 1. Mientes.

PERSONAJE 2. Yo no me he metido con nadie.

PERSONAJE 1. ¿Que no te has metido con nadie!?

PERSONAJE 2. No. (*Transición*) ¿Por qué lo repite? ¿Por qué lo repite todo?
Silencio.

PERSONAJE 1. ¿Sabes por qué estás aquí?

PERSONAJE 2. Supongo.

PERSONAJE 1. ¿Sabes lo que has hecho?

PERSONAJE 2. Sí.

PERSONAJE 1. (*Vehemente*) Es decir, sí que lo recuerdas.

PERSONAJE 2. No está enfadado conmigo. Usted no es así. Solo hace su trabajo.

PERSONAJE 1. Somos aquello que hacemos y no aquello que «decimos ser». (*Contumaz*) ¿De qué conocías a la... cómo la has llamado?

PERSONAJE 2. *Electora*.

PERSONAJE 1. ¿De qué conocías a la *electora*?

PERSONAJE 2. De lo que «decía ser». Nos trajo la peste al poblado. Nos trajo las tijeras.

Entra el PERSONAJE 3.

PERSONAJE 3. La *electora* dice que debemos decidirnos.

PERSONAJE 2. ¿Por qué?

PERSONAJE 3. Ella es más lista. Ella sabe lo que nos conviene.

PERSONAJE 2. ¿Recuerdas por qué nos retiramos?

PERSONAJE 3. Si tuviéramos alguna de las cosas que «ella dice» que dejamos atrás viviríamos mejor.

PERSONAJE 2. ¿Serías más feliz?

PERSONAJE 3. Supongo.

PERSONAJE 2. Eso no es una respuesta.

PERSONAJE 3. Esa es la única respuesta adecuada para la pregunta que has hecho. La *electora* nos ha traído herramientas que habían desaparecido de la realidad a excepción del nombre, a excepción de la palabra.

- PERSONAJE 2. Los nombres son importantes.
- PERSONAJE 3. La realidad lo es más.
- PERSONAJE 2. La realidad es realidad porque nosotros la llamamos así.
La realidad no es más que un concepto que nosotros mismos definimos por medio de otros conceptos, de otras palabras.
- PERSONAJE 3. Entiendo que esta es tu labor, pero no tiene ningún sentido que discutas todas mis frases, que enfatices, que... empatices conmigo.
- PERSONAJE 2. ¿A qué has venido?
- PERSONAJE 3. A comunicártelo. Alguno nos hemos reunido. Hemos estado hablando y creemos que la *electora* tiene razón.
- PERSONAJE 2. (*Repitiendo irónicamente las palabras del PERSONAJE 3*) Ella es más lista. Ella sabe lo que nos conviene.
- PERSONAJE 3. Ella es feliz.
- PERSONAJE 2. ¿La ves feliz?
- PERSONAJE 3. Ha venido para ayudarnos.
- PERSONAJE 2. ¿Por qué sabes que es feliz?
- PERSONAJE 3. Nos lo ha dicho.
- PERSONAJE 2. ¿Sus palabras sí significan algo? Somos aquello que hacemos y no aquello que «decimos ser».
- PERSONAJE 3. Hay que tomar una decisión antes de la puesta de sol. La *electora* y su gente regresarán al continente con el crepúsculo. Confío en que seas consciente de «lo que es mejor» y no de «quién es mejor». Actúa en consecuencia, Guía.
Entra el PERSONAJE 4.
- PERSONAJE 4. Puede esperar.
- PERSONAJE 3. ¿Quién era?
- PERSONAJE 4. Del continente, «dice ser» la *electora*, pero puede esperar hasta que terminemos la jornada de recuerdos de hoy. Continúa.
- PERSONAJE 3. Sel'nam, la Tierra de fuego.
- PERSONAJE 4. Extremo sur del continente.
- PERSONAJE 3. Ellos desaparecieron. Llegamos para ayudarlos. Nos llamábamos civilizados y conquistamos naciones enteras. Impusimos creencias, modos de vida, cualidades de muerte. Esa fue nuestra ayuda.
- PERSONAJE 4. Eran salvajes. Les llevamos herramientas.
- PERSONAJE 3. Les llevamos la civilización.
- PERSONAJE 4. Los ayudamos.
- PERSONAJE 3. Vestían pellejos.
- PERSONAJE 4. Habían sobrevivido durante décadas.

PERSONAJE 3. Pero nosotros les ofrecimos el progreso. Los arropamos correctamente. Les hicimos más hombres. Menos salvajes. Los humanizamos.

PERSONAJE 4. Los matamos.

PERSONAJE 3. Cruzaron ríos, soportaron lluvias como hicieron a diario durante décadas con sus pellejos.

PERSONAJE 4. Pellejos que les habíamos cambiado por ropa para humanizarlos. Menos salvajes.

PERSONAJE 3. Nuestras prendas de vestir les empaparon.

PERSONAJE 4. Nuestros tejidos tardaban más en secar y enfermaban.

PERSONAJE 3. Infecciones pulmonares... Extinguimos más del cuarenta por ciento de los selk'nam propiciando pulmonías.

PERSONAJE 4. Los humanizamos.

PERSONAJE 3. Niños descalzos sobre la tierra de fuego.

PERSONAJE 4. Les llevamos herramientas.

PERSONAJE 3. Les llevamos la civilización.

PERSONAJE 4. Los ayudamos.

PERSONAJE 3. Les pusimos calzado. Les enseñamos a atarse los cordones. Les hicimos felices.

PERSONAJE 4. Los matamos.

PERSONAJE 3. Seguían las mismas rutas. Trepaban los mismos riscos y descendían por las mismas pendientes que habían habitado durante décadas descalzos.

PERSONAJE 4. Les ofrecimos el progreso.

PERSONAJE 3. Nuestras suelas resbalaban. Los cordones se desataban haciendo que cayeran, pereciendo en aquellas rutas, en aquellos riscos y pendientes...

PERSONAJE 4. ...que habían habitado durante décadas sin nuestro calzado.

PERSONAJE 3. Les ayudamos a pesar de no habérselo pedido.

PERSONAJE 4. ¿Hicimos lo correcto?

PERSONAJE 3. Decidimos voluntariamente dejar atrás todo lo que nos produjese dolor. Nos llamábamos civilizados y conquistamos naciones enteras. Impusimos creencias, modos de vida, cualidades de muerte. Esa fue nuestra ayuda.

Silencio.

PERSONAJE 4. La jornada de recuerdos de hoy ha concluido. Nunca se debe olvidar a los selk'nam. Con la nueva luna comenzaremos la jornada de los aonikenk o tewelches. Palabras de cierre:

PERSONAJE 3. En 1946 la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó la resolución 96 (I) sobre el crimen de genocidio: «una

negación del derecho de existencia a grupos humanos enteros», entre ellos los «raciales, religiosos o políticos». Este crimen o asesinato de masas es un delito internacional que no contempla el exterminio provocado por las buenas voluntades o las ayudas no solicitadas.

PERSONAJE 4. Por eso nos retiramos. Por eso adquirimos la isla y nos vinimos aquí.

PERSONAJE 3. Decidimos voluntariamente. Nos llamábamos civilizados y conquistamos naciones enteras. Impusimos creencias, modos de vida, cualidades de muerte. Esa fue nuestra ayuda.

PERSONAJE 4. Es el momento. Ahora ya puede hablar la recién llegada del continente.

PERSONAJE 3. La *electora*.

PERSONAJE 4. La escucharemos. Avisa al Guía.

Vuelve a intervenir el PERSONAJE 1.

PERSONAJE 1. Y tu ¿de qué conocías a la...? ¿Cómo la has llamado?

PERSONAJE 2. *Electora*.

PERSONAJE 1. ¿De qué conocías a la *electora*?

PERSONAJE 2. De lo que decía ser. Nos trajo la peste al poblado. Nos trajo las tijeras.

PERSONAJE 1. ¿La peste?

PERSONAJE 2. Sí. Nuestra isla era perfecta.

PERSONAJE 1. Míranos. Mira a tu alrededor. Ahora estás aquí, ya no estás en tu caja de seguridad.

PERSONAJE 2. No tenían ningún derecho a traerme. Yo no me he metido con nadie. La *electora* tuvo la oportunidad de irse después de haber dialogado conmigo. Pero se negó. Infectó a mi gente, se reunieron, hablaron y creyeron que la *electora* tenía razón. Yo soy el que decide. Por eso me nombraron Guía.

PERSONAJE 1. Decidiste... Amputar la cabeza a una persona que llegó para ayudaros, para devolveros a la civilización, es un crimen.

PERSONAJE 2. Según vuestras leyes.

PERSONAJE 1. Según las leyes del ser humano.

PERSONAJE 2. Nosotros también somos humanos.

PERSONAJE 1. Os habéis convertido en salvajes.

PERSONAJE 2. Nos trajo la peste.

PERSONAJE 1. ¿Por eso la mataste? No podías soportar la idea de que te bajasen de tu pedestal y te quitasen el puesto de Guía...

PERSONAJE 1. Somos aquello que hacemos y no aquello que decimos ser.

PERSONAJE 2. Ella no os hizo nada.

PERSONAJE 1. Trató de conquistarnos.

PERSONAJE 2. ¡Os brindó el futuro!

PERSONAJE 1. Nosotros nos alejamos del futuro. Cada vez que tratamos de ayudar a un grupo que no nos lo había pedido, interferimos, provocamos su ¿autodestrucción? Nuestra sociedad funcionaba. Éramos libres del dolor. Y antes de llevar nuevas medidas de salvación a nuestra «caja de seguridad», deberían haberse preguntado si en realidad las necesitábamos, si en realidad se podría haber aprendido algo de nosotros. La elección del Guía es involuntaria, el pueblo decide quién y durante cuánto tiempo estará al mando, sin violencia, se acepta, se busca «lo mejor», no «al mejor». Existe el individuo como ente independiente formando parte de un colectivo. Eso es, un colectivo de «salvajes» humanos independientes. Vuestras ideas políticas, vuestras guerras de derrocamientos y reconstrucciones de países, vuestros intereses humanitarios están por encima de la propia humanidad, por eso nos retiramos a la isla. Porque creímos posible seguir adelante. Porque creemos en nosotros mismos, porque sabemos que todo esto es posible.

PERSONAJE 2. La asesinasteis. ¡Sois salvajes!

PERSONAJE 1. ¡Somos hombres! ¡¡Personas!!

PERSONAJE 2. ¿¡Personas!? ¡Somos aquello que hacemos y no aquello que «decimos ser»!

PERSONAJE 1. Ella decía ser feliz, ¿¡sabe!?... y nos trajo las tijeras.

4. LA LAURI

BEATRIZ VELILLA

PERSONAJES: DOÑA PURI – CHICO – LA LAURI (ausente)

Andén del metro. Una tienda de campaña del SAMUR improvisada en el andén. Fuera, al lado de la tienda, hay un chico de unos veinte años, delgado y desgarrado. Viste camiseta de tirantes, tiene los hombros tatuados y lleva varios pendientes en las orejas. Se pasea inquieto. De repente aparece, acelerada, una mujer de unos cincuenta años abriéndose paso entre los viandantes.

DOÑA PURI. (A gritos) ¿Quieren dejarme pasar?

CHICO. (En voz muy alta dirigiéndose al interior de la tienda de campaña) ¡Creo que ya viene!... (Se acerca a la cremallera de la tienda, y después de erguirse, coge una gran bocanada de aire) ¡Tú tranquila Lauri, que yo soy una tumba!