

EL DADO DE LAS AVENTURAS

Idea original de Manuel Sánchez Arillo

Biblia para serie de televisión, con el primer capítulo listo para rodar, y doce sinopsis argumentales que completan el bloque de trece capítulos.

Manuel Sánchez Arillo
C/. General Ricardos, 81 – 1º - B.
28019 – Madrid
Teléfono: 91 471 19 82
manuelsanchezarillo@hotmail.com

Registrado en el Registro Territorial de la Propiedad Intelectual de la Comunidad de Madrid el día 28/11/97, con el Número: M-67.947
Detentor de derechos de esta obra y propietario del COPYRIGHT es
Manuel Sánchez Arillo

S.G.A.E. de España: Socio Número: 28511

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, cinematográfica, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

ÍNDICE

- PRÓLOGO, página 4.
- CONCEPTO, página 5.
- FORMATO, página 5.
- GÉNERO, página 6.
- PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDA, página 6.
- PERIODICIDAD DE EMISIÓN, página 6.
- ESTILO Y TONO, página 6.
- PERSONAJES, página 6.
- Miguel, pagina 6.
- Perico, página 7.
- María, página 8.
- Coletas, página 9.
- Gigante Bum Bum, página 9.
- Bruja Sarpullido, página 10.
- Resto de personajes, página 12.
- TIPO DE TRAMAS, página 12.
- TRATAMIENTO DE “EL DADO DE LAS AVENTURAS”
- STORYLINE, página 13.
- SINOPSIS GENERAL, página 13.
- “LOS PROVEEDORES DEL MERCADO DE SUEÑOS”
- (SINOPSIS ARGUMENTAL DEL CAPÍTULO PILOTO), página 17.
- DOCE SINOPSIS ARGUMENTALES PARA “EL DADO DE LAS AVENTURAS”, página 23.
- PRIMERA SINOPSIS: “EL PAÍS DE LOS PERIÓDICOS”, página 23.
- SEGUNDA SINOPSIS: “RISA FLOJA PARA UN SUSTO”, página 26.
- TERCERA SINOPSIS: “ESCENAS DE RIESGO”, página 28.
- CUARTA SINOPSIS: “MANIPULAR PARA RESTAURAR”, página 30.

QUINTA SINOPSIS: “SIMPLEZA Y JUSTICIA”, página 32.

SEXTA SINOPSIS: “SARPULLIDO, CONGRESISTA”, página 33.

SÉPTIMA SINOSIS: “EL PERRERO DEL CINE MUDO”, página 35.

OCTAVA SINOPSIS: “SOLDADITOS SIN PLOMO”, página 37.

NOVENA SINOPSIS: “INFIERNO NEGRO”, página 39.

DÉCIMA SINOPSIS: “LOS CÓMICOS DEL SIGLO DE ORO”, página 42.

DECIMO PRIMERA SINOPSIS: “LOS “PRIMOS” DE LOS PIRATAS”, página 45.

DECIMO SEGUNDA Y ÚLTIMA SINOPSIS: “BIMINI”, página 47.

DECORADOS, página 49.

DECORADOS MÁS SIGNIFICATIVOS DEL CAPÍTULO “LOS PROVEEDORES DEL MERCADO DE SUEÑOS”, página 51.

Chimenea, página 52.

Dormitorio de don mariano, página 52.

Taller o latonería de Antonio, página 52.

Tenderete, página 52.

CURRÍCULUM, no actualizado, de Manuel Sánchez Arillo, página. 53

“LOS PROVEEDORES DEL MERCADO DE SUEÑOS”, capítulo piloto,

Página 56.

PRÓLOGO: "EL DADO DE LAS AVENTURAS"

La serie que nos ocupa es un proyecto, de trece capítulos, de media hora de duración cada uno. Aunque, si se cree necesario, pueden ampliarse a una hora perfectamente todos los capítulos.

Es una ficción para todo tipo de público, puesto que la hemos concebido pensando que la verán con agrado niños, adolescentes y adultos. Porque en las aventuras, además de acción trepidante, misterio, fantasía, viajes en el tiempo y cuantos recursos creamos necesarios para atraer la atención del espectador, lo que pretendemos es inquietar, positivamente, a la audiencia, con historias que provoquen la puesta en marcha de su imaginación, más allá de la superficialidad con que lo hacen los productos que, salvo excepciones, le son ofertados en nuestros días.

Fortalecer los valores de la convivencia, la tolerancia, el compañerismo y la amistad, son los cimientos que sustentan este proyecto; de tal forma que sirvan de salvoconducto para enriquecer a las personas, sobre todo a niños y jóvenes, e intentar que no se lo piensen dos veces y crucen el puente hacia un modelo de televisión, de creatividad e ideas nuevas y frescas, con una personalidad positivamente diferente a cualquier producto para la televisión con la que la puedan comparar.

Como todos sabemos, la televisión es un medio que está sufriendo, a velocidad de vértigo, cambios profundos; los mismos que experimenta el espectador, acrecentados, cada día, por la extraordinaria cantidad de canales de documentación, televisivos y a través de otros medios, a los que tiene acceso, y que se concretan en una avalancha de información y entretenimiento, propia de una ciencia ficción que no hace tanto tiempo nos parecía imposible y demasiado lejana.

Así las cosas, la única llave que abre la fidelidad de los espectadores de televisión a unos profesionales y a una cadena, es la calidad.

Nuestro reto, es cuidar al máximo esa calidad, para que los televidentes nos abran sus puertas con nuestra llave.

CONCEPTO

¿Si pudieras pasar a otra dimensión, con una fórmula oral simple, confabulándote con tus amigos más cercanos para correr aventuras inimaginables, lo harías?

“Siempre hay un momento en la infancia cuando la puerta se abre y deja entrar al futuro”. Graham Greene. Fuente:

<https://quote-citation.com/es/citas/61313>

Los protagonistas van al mismo colegio, son íntimos amigos y cuando salen del centro educativo juegan en la plaza principal del pueblo. Si desean pasar a otra dimensión se ponen en círculo, juntan sus manos, se confabulan y, al unísono, gritan la fórmula mágica: “Bum Bum”. Inmediatamente aparece el gigante que responde por ese nombre, (situado detrás de la torre de la iglesia) al cual le llega la veleta de la torre a la cintura, tira un dado de dos metros de lado, los niños se encaraman uno encima de otro para ver qué cara ha salido y acto seguido se dirigen al portal de la plaza que coincide con ese número, se adentran en él y acceden a otra dimensión, en la que corren las más excitantes y variadas aventuras. Los protagonistas tienen entre ocho y doce años y se llaman: Miguel, Perico, María, Coletas, El gigante Bum Bum y la Bruja Sarpullido. Los dos últimos de unos cincuenta y cinco años. En la sinopsis general se aclaran una serie de mecanismos que tienen que ser explicados necesariamente; por ejemplo, para regresar a la realidad, que tienen decir “plaza”.

FORMATO

El primer bloque de la serie estaría compuesto por trece capítulos, de treinta minutos de duración cada uno.

GÉNERO

Es una serie recreada en un ambiente costumbrista, excepto en aquellas aventuras en las que la fantasía, futurista, tenga que compaginarse, una vez hayan pasado los personajes al argumento que condicione dicha situación fantástico-futurista, con el costumbrismo de inicio y final del capítulo.

PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDA

Es una serie familiar.

PERIODICIDAD DE EMISIÓN

Preferentemente desearíamos que su emisión fuese semanal, pero es un aspecto que, por lógica, deben decidirlo los responsables de la cadena que tenga los derechos.

ESTILO Y TONO

“EL DADO DE LAS AVENTURAS”, es una serie costumbrista en parte y en parte fantástica.

PERSONAJES

MIGUEL

Miguel tiene 10 años, nervioso e inquieto, bastante inteligente, es hijo del electricista del pueblo y por lo demás es básicamente normal.

A sus amigos y compañeros de juegos les cuesta seguirle (la mayoría de las veces) cuando asocia su inteligencia a lo imprevisible que puede resultar su evidente falta de conocimientos, del mundo de los adultos, porque con saber o intuir no es suficiente para poderlo expresar a los demás.

Es el número uno de su clase. En ocasiones no se logra saber si es un niño superdotado, que falsea su capacidad mental, o que intermitentemente su cerebro produce algún chispazo del fuego divino. Él, por si acaso, está siempre en guardia para no tener dificultades ante los demás críos, para que no le crean más inteligente que ellos.

PERICO

Perico tiene la misma edad que Miguel, es algo brutote pero muy noble. Es hijo del médico, sabe algo de pócimas, emplastos y mejunjes, aunque a veces confunde para qué sirve cada cosa y a qué males tendrían que aplicarse como remedio. Suele dar, a hurtadillas de su padre, muestras de aspirinas y algunas cosas más de primeros auxilios, a personas necesitadas; aunque, en ningún caso, es partidario de suplantar a su progenitor y es enemigo declarado de la automedicación.

Las matemáticas lo llevan por la calle de la amargura, en cambio le gusta mucho la historia y la geografía, sobre todo en esta última es un águila.

En ocasiones se embarca en cualquier berenjenal, aunque sea subido en los bigotes de una gamba, después lo lamenta con la resignación de “Si lo hubiera sabido antes”; porque su verdadero talón de Aquiles, incluso en las matemáticas, es que no piensa las cosas dos veces. Él dice que “son pronto”, que debe ser lo que encuentra más a mano para excusarse ante sí mismo y ante los demás. Es uña y carne de Miguel, tanto, que uno parece la sombra del otro. Se pierde por los pasteles y ha aficionado a la “pastelería” a Miguel.

MARÍA

Es hija del ciego que vende los cupones de la ONCE. De la misma edad de los dos anteriores, y tiene unos ojos tan bellos y enormes que a todo el mundo causan impresión. Su gran sueño es devolverle la vista a su padre, anda siempre dándole vueltas a esa cuestión. Se siente mayor, madre de todos sus amigos, porque en su casa es responsable de variadas obligaciones y ha madurado antes que todos sus compañeros. A veces tiene que dejar de jugar para atender tareas en las que ayuda a su madre. Quiere ser peluquera y suele hacerse peinados con bastante fantasía. Están enamorados de ella todos los chicos de su edad, solo una cosa está clara en ese asunto; los chavales tienen muy buen gusto.

COLETAS

Coletas, que en realidad se llama Juana, tiene 8 años; es un poco trasto, se trabuca al hablar y sale siempre diciendo lo contrario de lo que realmente quiere decir. Es muy simpática, valiente hasta donde le permite su miedo, más lista que la sabiduría popular. Su madre es costurera, de su padre no habla nunca. Va al mismo colegio que Miguel, Perico y María. Tiene unas coletas tiesas y singulares; a veces con lazo y otras sin él. Se vuelve loca por los tebeos, porque dice que no hay que enchufarlos, no necesitan pilas y cuentan historias mediante un papel y tinta. Es tan buena compañera, que sus amigos darían el pellejo por ella sin encomendarse ni a la sombra de ellos mismos.

EL GIGANTE BUM BUM

Hasta Donde se le conoce es bonachón y como su misión consiste en tirar el dado, desde detrás de la iglesia, cosa que hace de maravilla, pues “miel sobre hojuelas”. No se sabe dónde vive, de dónde sale, ni nada de nada de él. Lo único de lo que los niños tienen conciencia, es que cuando le convocan surge, sin más ni más, y lanza el enorme cubo. Tiene barbas, las cuales se mesa con frecuencia en actitud de superioridad, voz de trueno, firme y segura.

Los chavales han salido algunas veces a las afueras del pueblo, para contemplar una panorámica del mismo, y ver si el gigante se interponía entre ellos y la torre de la iglesia, pero no vieron nada

más que la piña de casas blancas que forman el núcleo del pueblo, alrededor de la torre, sobre los cerros en los que se encuentra; del gigante ni la sombra. Al día siguiente, tras ser convocado por los chicos, Bum Bum les lanzó el dado con una sonrisa de condescendencia y complicidad, como cuando se deja a alguien con un palmo de narices, porque se le ha pillado en una trampa simpática.

LA BRUJA SARPUULLIDO

Sarpullido, es una bruja tradicional; esto es, con traje negro, cucuricho, escoba voladora, medias a rayas, botines negros con hebilla, verrugas, nariz aguileña y bien proporcionada y una mala baba congénita (con un respiro en su obcecación para que la bruja tenga su pequeño corazoncito) que para qué las prisas. Suele dormir, evidentemente dentro del pilón, abrazada a su escoba como si se tratase de un osito de peluche.

Es la mala de la serie. Los niños, al igual que les ocurre con el gigante Bum Bum, son los únicos que la ven. ¿Dónde la ven?, Sarpullido, “vive” sumergida horizontalmente en el pilón de la plaza del pueblo. Con la facultad de salir del citado receptáculo los días de lluvia, y, como comprenderemos, al tratarse de un pueblo del sur de España, en el que llueve poco, sus salidas pueden contarse, con los dedos de ambas manos a lo largo de todo el año.

Cuando las condiciones meteorológicas se lo permiten y puede abandonar el pilón, toda su manía es merodear por las calles del

municipio para vengarse de los niños que están en el secreto del gigante Bum Bum y en el de ella.

Sarpullido no puede ver a Bum Bum ni en pintura, y se la tiene jurada, tanto al gigante como a todos los chicos que están en el ajo de las aventuras.

Dentro del agua suele tener un abrigo puesto, aunque siempre que deja el pilón lo hace más seca que el desierto, porque dice que dentro del líquido elemento hace mucho frío.

Cada vez que los chavales se acercan al pilón a beber, lavarse las manos o a cualquier otra cosa, allí está Sarpullido; que habitualmente suele amenazarles augurándole toda suerte de maldiciones, contratiempos y desastres, a cual de ellos más terrible.

Sus hechizos, bebedizos y triquiñuelas brujeriles, suelen ser un fiasco... casi siempre, para la bruja, claro.

Cada vez que el gigante Bum Bum, lanza el dado en el centro de la plaza, la llevan los demonios, sentándole a cuerno quemado cuanto se refiere al cubo de las seis caras.

En invierno, un par de veces durante dicha estación, se hiela el agua y la bruja Sarpullido se queda atrapada y muda bajo la capa de hielo. En esa situación es incapaz de maldecir a los niños ni al gigante Bum Bum, siendo más inofensiva que un botijo sin entrada ni salida para el agua.

En la primavera y al final del verano, los operarios del ayuntamiento cortan el agua de los caños del pilón para limpiarlo. La bruja Sarpullido desaparece del fondo del pilón, para los niños

solamente, claro; volviendo a aparecer cuando abren de nuevo los caños y llenan el receptor nuevamente.

RESTO DE PERSONAJES

Si se cree oportuno se contará con otros niños, que no serán fijos, pero que pertenecerán, turnándose, al grupo de asiduos de cada capítulo, y que por supuesto no tendrán la más mínima complicación, como personajes, puesto que serán niños normales y corrientes, que aparecerán solamente en los juegos de la plaza.

Los personajes adultos, como la alcaldesa, el director del banco, el profesor, el cura, el farmacéutico, el dueño del bar, la pipera, el médico, la frutera, la dueña de la tienda de tejidos, el director de correos, las vendedoras ambulantes, el guardia o guardias municipales, el practicante, el latonero, etc., etc., serán también de lo más normal. Todos ellos y algunos otros, cuyo negocio no esté en la plaza necesariamente, doblarán a personajes buenos y malos en las dimensiones a las que vayan a parar los niños.

El juego que pueden aportar al proyecto, todos los personajes fijos de la serie, es infinito, como se ve a simple vista.

TIPO DE TRAMAS

Las vidas de los niños y sus respectivos lazos familiares, así como los condicionantes de cada aventura por vivir se entrecruzarán de forma que puedan ser soportes sólidos del argumento general. Siempre, claro está, mezclando sabiamente costumbrismo y fantasía.

Nos remitimos al capítulo piloto que acompañamos a esta biblia.

TRATAMIENTO DE “EL DADO DE LAS AVENTURAS” STORYLINE

Para no reiterarnos, nos remitimos a la sinopsis general. Aunque procuraremos una ecualización, entre todos los capítulos, para equilibrar la serie de principio a fin.

SINOPSIS GENERAL

En una plaza de un pueblo del sur de España, juegan habitualmente una pandilla de chavales.

Cuando los niños del grupo, los más asiduos, no pueden jugar por alguna circunstancia (porque faltan los más de ellos, porque las opiniones sobre a lo que deben jugar están divididas, o simplemente porque les da la gana) invocan al gigante “Bum Bum” para que tire el dado, que aparece por detrás de la torre de la iglesia, cuya veleta o parte más alta le llega a la altura de la cintura, y poder acceder (a través de la dimensión especial que este hecho provoca) a aventuras que en la vida real están fuera del alcance de los muchachos.

El gigante Bum Bum, al que únicamente ven los chicos de 7 a 10 años del pueblo (antes de los siete años no conocen el secreto y pasados los diez olvidan la existencia del gigante y su mundo mágico); es un gigante de verdad, como su nombre indica, y cuando los niños, tras ponerse en círculo y juntar sus manos, como cuando

los jugadores de baloncesto se juramentan y confabulan, gritan la “fórmula” “Bum Bum”, aparece con más de medio cuerpo por detrás de los edificios y por encima de los tejados que circundan la plaza, aunque él prefiere hacerse visible justo desde detrás de la torre de la iglesia.

Si los niños le solicitan que tire su dado mágico, él lo hace sin rechistar, si está de buenas. Si, por el contrario, se encuentra de malas, ya se verá lo que hará.

La connivencia de los chicos con el gigante es absoluta.

Bum Bum, suele tirar su dado, de proporciones enormes, puesto que mide dos metros por dos de lado, desde una altura superior a la de la torre de la iglesia.

El cubo cae con un estruendo ensordecedor, en el centro de la plaza. Nadie que no sean los niños, notará jamás nada; esto es, que si a uno o varios de los habitantes adultos del pueblo los coge, en el momento en el que el gigante lanza su dado, cruzando la plaza, o hablando en un corrillo en medio de ella, no verán, ni sentirán nada de nada; ni incluso si el dado cae encima de quien corresponda; por lo que todos los personajes, de más de diez años, cuando estén en el mundo real, seguirán su vida en la plaza con absoluta normalidad. Ningún conciudadano, mayor que los chicos, se enterará jamás de la existencia del gigante, su dado y la relación que mantiene con los niños.

De los edificios que conforman la plaza se elegirán seis, correspondiendo cada uno de ellos a otras tantas caras del dado, que

a su vez coincidirán con el número que cada inmueble tiene encima de su puerta principal.

Cada vez que los chavales convocan al gigante y él tira el dado, los niños, dos de los mayores, comprueban qué cara ha salido, subiéndose uno encima de los hombros del otro, e inmediatamente después se dirigen a la puerta cuyo número coincide, con la cara del dado que quedó para arriba, y pasan al interior del edificio, si la puerta del mismo estuviese cerrada entrarán por ella igualmente.

Las casas, o edificios públicos, en el momento en que los niños atraviesan el umbral de la respectiva puerta, conservarán su actividad normal (gente que sale y que entra, el cartero entregando correspondencia, etc.) y por supuesto los personajes adultos no notarán su presencia, ni les verán entrar ni salir. Nadie les impedirá el paso, porque desde el cubo o dado, hasta la puerta de turno, los chicos ya estarán inmersos en otra dimensión, cosa que se hará notar al aplicarles una apariencia casi fantasmal.

A partir de aquí, cuando aparezcan los chavales al otro lado de la puerta que acaban de traspasar, entrarán en un mundo, del pasado, presente o futuro; viéndose, en cualquier época, en una aventura de un mercado de esclavos de la antigua Roma, en una batalla naval entre barcos piratas del siglo XVIII, en un mundo de una sociedad avanzada del futuro, o metidos de lleno en una aventura de Sherlock Holmes, o en la batalla de los molinos de viento de Don Quijote de La Mancha, etc., etc.

Indistintamente pueden ir a parar a situaciones históricas reales o a otras imaginadas, por los grandes creadores de ficción, antiguos y modernos; o, lo más común, a argumentos cuya creatividad corresponda al equipo creativo de la serie.

El tiempo real, para los habitantes mayores de diez años del pueblo, desde el momento en el que los chicos abandonan la plaza hasta que vuelven, después de haber protagonizado la aventura correspondiente, será de una décima de segundo, o tal vez menos; aunque sus correrías por otras dimensiones duren horas, días, meses o años; teniendo muy en cuenta que los personajes adultos doblarán (haciendo de piratas, fantasmas y todo tipo de personajes, de la otra dimensión) también en las historias que los niños protagonicen.

Para el espectador tiene que quedar, bien claro, que el tiempo, al otro lado de cada puerta de la plaza y de su misteriosa dimensión, corre mucho más deprisa que en la realidad cotidiana del pueblo en el que transcurre parte de la acción.

Adosado al edificio de la plaza que se crea más conveniente, se encuentra un pilón, propio de tiempos pasados (apto para abrevar animales de carga y surtir de agua a la población), de unos cuatro metros de largo, por uno de ancho y uno de profundidad; en cuyo fondo vive sumergida, horizontalmente, la bruja Sarpullido, personaje que es la mala de la serie, y que únicamente ven los niños.

Cada vez que se acercan a beber agua, lavarse las manos o cualquier otro menester, allí está la bruja. La cual no puede salir del pilón nada más que cuando llueve, y como en el sur de España esto

sucede de tarde en tarde, lo pasa fatal, porque todo su afán y razón de su existencia se funda en la persecución de los niños; a los que quiere aniquilar a cualquier precio. Amenazándolos, con todo tipo de maldades, siempre que tiene ocasión. Es la clásica bruja con verrugas en la cara, escoba, medias a rayas, botines negros con hebilla, maestra de hechizos, etc.

Los niños, cada vez que quieran volver a la plaza, desde la dimensión en la que se encuentren, deberán reunirse en círculo (“todos”, porque si falta alguno no podrán volver de ninguna de las maneras) juramentarse uniendo sus manos y gritar todos a coro: “¡Plaza!”.

El humor será una constante en las situaciones, tanto individuales como colectivas, de cada capítulo.

“LOS PROVEEDORES DEL MERCADO DE SUEÑOS”

(SINOPSIS ARGUMENTAL DEL CAPÍTULO PILOTO)

En el capítulo primero se informa, a través de las secuencias del comienzo, sobre el “mecanismo” que utilizan los niños para acceder a otra dimensión, de la existencia del gigante Bum Bum y de la de la bruja Sarpullido.

Los chicos, Miguel, María, Perico y Coletas, a través del dado del gigante Bum Bum, han ido a parar a otra dimensión, aunque parezca que están en España, que les ha transportado al tejado, de una casa del pueblo de Montoro, en el que, evidentemente, se

encuentra instalada en su caballete una gran chimenea; justo en el momento en el que se están introduciendo por la citada chimenea los Chaunis, personajes propios de ciencia ficción. Perico lleva en su bolsillo un botecito, de esos de las especias, de pimienta en polvo. Estos Chaunis son de peluche marrón claro, y se dedican a recolectar sueños usados, en otras dimensiones, para venderlos (sobre todo a escritores sin fecundidad imaginativa y a toda suerte de necesitados de variada condición galáctica, puesto que las propiedades de los sueños son infinitas) en el mercado de Ferrulia, el que se supone que se encuentra en otro planeta propio de la ciencia ficción más espectacular.

Los Chaunis para entrar en las casas, o en cualquier otro sitio, utilizan sofisticada tecnología punta, una especie de mandos de control remoto de televisión; con esta avanzada técnica electrónica consiguen adaptar su tamaño (aquí aparecen en escena las herramientas informáticas que habrá que aplicar en la serie) a la chimenea u orificio que corresponda; se introducen por ella, llegan hasta el dormitorio de la persona dormida, despliegan un montón de aparatitos con muchas luces intermitentes y relojes incorporados; colocan en la cabeza del durmiente un casquete con antenas y se quedan con aquellos sueños que les parecen interesantes, ateniéndose siempre a unas reglas de conducta que observan estrictamente.

Los Chaunis envasan los sueños y las ideas, en botecitos de cristal transparente del tamaño de los de las muestras de perfume. El

cliente que toma el contenido de un botecito de los Chaunis, tiene inmediatamente un sueño o una idea, que siempre suele ser (aunque hay excepciones) la que necesita para su problema.

En esta ocasión los Chaunis, junto con los cuatro chicos, han ido a parar a la casa de don Mariano, el farmacéutico del pueblo de Montoro y de aspecto, formas y maneras quijotescas, en una noche de días antes. Dicho señor es un forofo, sin curación posible, del Real Betis, lo que comprobaran con todo lujo de detalles los cuatro muchachos; es la última persona a la que los Chaunis van a captarle sus sueños esa noche.

Perico, accidentalmente, mete un pie, por no decir la pata, en un orinal blanco de chapa esmaltada que anda por las cercanías de la cama del farmacéutico. Dicho recipiente es metálico, como se ha dicho con anterioridad, y debido a que el chico lo ha golpeado dando un par de patadas para quitárselo, por el contrario se ha ahormado de tal forma a su pie que, salvo milagro, no podrá desprenderse de él ni con una grúa, por lo que el chaval se verá obligado a llevar como parte de él mismo, todo el capítulo, semejante compañero de viaje, una tabarra o pesadilla en toda regla.

Los niños, durante su estancia en el dormitorio de don Mariano, se enteran que el Jefe Chauni, toda una pieza, timó algún tiempo atrás, a un criminal llamado Sandowsky; de resultas del timo el bandido ha quedado con el “Baile de San Vito” y busca al Jefe Chauni, por toda la galaxia, para convertirlo en papilla.

Arribados finalmente al mercado de Ferrulia, los Chaunis han instalado su tenderete, revestido de tela como una mesa camilla rectangular, en su sitio habitual.

El Jefe Chauni, temiendo las iras de Sandowsky, si aparece por allí, se ha metido bajo las faldas del puesto ambulante, acompañado del Chauni Barrigón, el Chauni del parche en el Ojo y los cuatro niños; mientras que la Mujer Chauni atiende el mostrador del negocio, suministrándose aire, para el sofoco que le produce el miedo de que Sandowsky haga acto de presencia en cualquier momento, con un pequeño artilugio que no es otra cosa que un secador de pelo, con el aire en frío y a pilas, se sobreentiende.

Llegan al puesto un grupo de compradores, muy grandes de cuerpo (los actores adultos que doblan) y de peluche color verde; (no olvidemos que es ciencia ficción, personajes de una guerra de las galaxias cualquiera. (Cananas en bandolera, atestadas de municiones; armas de aspecto muy aparatoso, etc.); fuertemente armados, que confunden a Perico (que debido al hedor irrespirable, de los pies del Jefe Chauni, ha asomado la gaita fuera de la falda de la mesa camilla, y lo han visto) con un “animal de compañía” (un perro, vamos); y más que comprarlo, lo raptan por las bravas a cambio de unas monedas, poniéndole su cadena y todo como si fuese un chicho.

A todo esto, bajo la tela de las faldas del tenderete, medio se ahogan y pasan las de Caín, por falta de aire limpio.

La Mujer Chauni se ve impotente para impedir que se lleven al pobre Perico que, entre el orinal de su pie y la cadena de su cuello, va hecho un cromo, con la cara descompuesta por el miedo.

El grupo de compradores se larga, con Perico pataleando. Ha sido todo muy rápido, por lo que los que están ocultos bajo el tenderete, apenas si han tenido tiempo de reaccionar, amén de que los Chaunis no son valientes.

No han acabado de reponerse del susto los Chaunis del puesto, cuando vuelve Perico sin aliento, puesto que ha conseguido escapar de los compradores, espolvoreándoles las caras con medio botecito de pimienta en polvo. Los empimentados, que vienen pisándole los talones a Perico, llegan al tenderete de los Chaunis con los ojos echándoles fuego y estornudando como posesos, se van a comer por los pies a los Chaunis y a los que creen “animales de compañía”, cuando aparece en el lugar de los acontecimientos Sandowsky, con tres de los suyos; (son de peluche rojo y, evidentemente, actores que doblan.) Sandowsky viene con su “Baile de San Vito”, más o menos como para chillarle.

Los Chaunis no pueden utilizar sus maquinitas para inmovilizar a posibles enemigos, en la dimensión en la que se encuentran, porque solamente son útiles contra los terrícolas.

El jefe de los compradores cree que la pimienta en polvo de Perico es un arma secreta avanzada, (están en otra dimensión, otro planeta, etc., no conocen la pimienta, etc.) También cree que los Chaunis han

preparado militarmente a un ejército de “animales de compañía”, o sea, a los niños, para apoderarse del poder en su sistema sideral. Cree igualmente otra tanda de suposiciones aún más peliagudas; como por ejemplo: que si él, como jefe de los compradores, une sus fuerzas a las de Sandowsky (al que ha puesto al corriente, en pocas palabras, sobre sus sospechas) y consiguen dominar la voluntad de los supuestos “animales de compañía”, hacerles leales a su causa y personas, el poder no será de nadie más que de Sandowsky y de él. En esas está la situación cuando Perico, en un descuido del sicario que los custodia, viendo que los Chaunis y ellos están perdidos, le pide el secador a la Mujer Chauni, entrega la pimienta y el aparato al Jefe Chauni y le da las instrucciones precisas, para que con el artilugio o secador espolvoree, a base de bien, a ambos grupos de facinerosos, a los que debe reunir con cualquier pretexto; cosa que el Jefe Chauni hace a la perfección y en medio del sarao que se organiza, pues el grupo de compradores y el de Sandowsky, ciegos por la pimienta, enfurecidos y estornudando a toda pastilla, se confunden entre ellos, pensando que los compradores verdes son los Chaunis y estos que Sandowsky y sus hombres rojos son también los vendedores de sueños; por lo que se enzarzan en una pelea tremebunda.

Los Chaunis y los chicos aprovechan la trifulca para huir, cogiendo todas las mercancías que pueden del puesto, con el fin de venderlas en otros mercados.

Finalmente, los niños se despiden de los Chaunis; se juramentan, dicen a coro "¡Plaza!", y vuelven a la plaza del pueblo, unos instantes después de haber salido de la misma, según el tiempo real de la dimensión de su vida normal en la población en la que viven.

En la última secuencia, que transcurre en el taller de latonería del latonero del municipio, el profesional intenta quitarle a Perico el orinal del pie, en presencia de los tres niños restantes. En esa situación aparece en la puerta del establecimiento el farmacéutico preguntándole al latonero, si le quedan orinales como el que le vendió a él tiempo atrás.

Ve su orinal en el pie de Perico, hace un respingo de película, y cuando sus ojos han alcanzado el tamaño de platos soperos, se congela la imagen y aparecen los títulos de crédito del final del capítulo.

DOCE SINOPSIS ARGUMENTALES PARA "EL DADO DE LAS AVENTURAS",

PRIMERA SINOPSIS

"EL PAÍS DE LOS PERIÓDICOS"

Los niños, al llegar a otra dimensión, han ido a parar a un barco hecho de papel de periódico. Ellos mismos tienen gorros de diversos diarios y a lo que parece forman parte, de alguna forma, de la consabida caricatura con la que los especialistas definen a los citados rudimentos, en cuanto a piratas infantiles se refiere, que a veces

aparecen dibujados en los tebeos clásicos. Todos portan espadas de papel prensa. Uno de ellos un catalejo, también de periódico, propio de los corsarios del siglo XVIII y XIX. Otro un parche en el ojo del mismo material. Uno más una pata de palo, aparentemente, de celulosa procedente de las rotativas de la prensa escrita. Etc. Sus ropas están hechas también de periódico, solo diferenciadas entre sí por las fotografías, en este caso en blanco y negro, que son, evidentemente, de contenido diferente en cada traje. Los componentes de la armada contraria están vestidos con ropa igualmente de papel prensa, pero las fotografías que aparecen diseminadas por sus trajes son en color.

En ningún caso el agua afecta, deteriorándolo se entiende, al material del que están hechos barcos vestuario, armas, etc.

Al parecer se encuentran en un concurso de papiroflexia, o algo así, que se celebra en un gran estanque, que está situado, según todos los indicios, en una especie de enorme polideportivo cubierto.

Dicho certamen lo preside un tribunal de lo más estrafalario y arbitrario, por su aspecto, por sus acciones y por sus fines; desde lo alto de una tribuna bien visible desde todos los ángulos del teatro de los acontecimientos.

Allí lo que se está dilucidando es una batalla naval o naumaquia, con barcos iguales al que se encuentran nuestros protagonistas. En la que se utilizan todas las artimañas, armas y estratagemas de una batalla al uso en la época del filibusterismo. Pero lo realmente

chocante es que todas las tripulaciones de los barcos están compuestas por niños.

En el graderío que circunda al gigantesco estanque, y que está lleno de público adulto vestido de prensa diaria, se hacen apuestas, formándose unas tánganas de padre y muy señor mío.

En realidad, nuestros personajes han ido a parar a una especie de circo romano, en el que cada hora se celebra una batalla naval que provoca verdaderos estragos entre las dos armadas, en cuanto a pérdidas de una y otra parte se refiere, tanto en barcos como en piratas de las tripulaciones.

Tras sufrir una embestida de un barco contrario, nuestros personajes se van a pique y como pueden, en mitad de aquel caos, en el líquido elemento y del criterio de los espectadores, consiguen llegar a la orilla como Dios les da a entender, donde son recogidos, de mala manera, por una especie de ayudantes y llevados a instalaciones de las catacumbas del edificio, que no son otra cosa que unas celdas.

Allí hay otros niños presos, contusionados, heridos, etc., los cuales ponen en antecedentes a los chavales protagonistas de nuestra historia, de que son obligados a combatir para que los que están fuera del agua puedan apostar y divertirse. De común acuerdo comienzan a preparar la liberación de aquellos “piratas de edición diaria”, y si les fuese posible castigar, convenientemente, a los causantes de aquella barbarie, relacionados de forma extraña con la prensa canallesca.

Tras un sin fin de peripecias, en el país donde todo es de periódico: comida. Ropa. El jefe del estado es un enorme periódico, detrás del cual hay una monumental rotativa. Los bosques. Medios de transporte. Etc., etc., etc. Nuestros protagonistas consiguen sus propósitos y ponen a los niños galeotes en libertad.

SEGUNDA SINOPSIS

“RISA FLOJA PARA UN SUSTO”

Los niños aparecen en un fantasmal centro de adiestramiento de fantasmas, que actúan “más acá del más allá”, que tiene su sede en un misterioso castillo envuelto por la niebla, hacia 1950, situado en Escocia. Dicho inmueble pertenece a un noble sesentón, con falda escocesa, venido a menos, gorrón y borrachín; el cual, para subsistir, fabrica wisqui clandestinamente en los sótanos del castillo, cosa que a los fantasmas, que acuden desde todos los rincones de Escocia a la citada fortaleza, cada uno de su padre y de su madre, para conseguir la titulación oficial que les permita profesionalizarse y dedicarse a solventar los asuntos propios de su “profesión”, no les hace maldita la gracia; entre otras cosas, porque solamente con los vahos que circulan como Pedro por su casa por todos los rincones del castillo de marras, cogen unas cogorzas de padre y muy señor mío, y no dan pie con bola a la hora de filtrarse por las paredes, y mucho menos en el trance de asustar al más tímido mortal, cuando hacen prácticas por las cercanías del castillo; porque cualquier

fantasma borracho le provoca la risa floja al primer pusilánime que quiera aterrorizar, y los fantasmas están que se suben por las paredes en vez de traspasarlas. Vista la guerra abierta que existe entre los fantasmas y el escocés borrachín (al que dicho sea de paso, no le producen el más mínimo miedo la caterva de almas en pena); los chavales, sensibilizados por la situación en la que se encuentran los fantasmas, los cuales han perdido casi todo el crédito que tenían en asustar incautos, pues provocan la risa floja a cuantos abordan en las proximidades del castillo para asustarlos; deciden poner “paz”, e intentan convencer al escocés por todos los medios, desencadenándose una catarata de situaciones cómicas. El fabricante de wisqui, por el contrario, no piensa dar a sus enemigos la más mínima ventaja; vamos, ni agua; y acentúa sus tejemanejes, entre los cuales está el de aumentar la producción de wisqui, con que los fantasmas agarran unos pedos que los tienen al borde del exterminio. El escocés torea mejor que Manolete, dándole largas cambiadas a los fantasmas con sus propias sábanas, de tal manera que las pobres almas en pena no saben qué hacer, ni a quién encomendarse, para que el “industrial sumergido” respete unas mínimas reglas de convivencia. Y el caso es, que si llegan al castillo unos superiores de los fantasmas, que tienen que supervisar y aprobar el curso de los mismos, cosa que se puede producir en cualquier momento de la historia, según se temen los profesores fantasmales y los alumnos del más allá, provocará un cataclismo a cada alma en pena y la ruina total de tan extraña universidad, pues

unos perderán su empleo y otros no podrán ser profesionales del miedo jamás. Así las cosas, los niños proponen a los ya casi derrotados fantasmas lo siguiente: enterados por los documentos, papelotes y cuadros que hay en el castillo, de que el escocés es viudo de una mujer, noble por su ascendencia pero no tanto por sus hechos en vida, que fue más mala que la quina, y deudo también de una difunta suegra, peor aún que la cónyuge del escocés; creen que si los fantasmas las convirtieran a su vez en almas en pena, y apareciesen por el castillo las dos de golpe, pudiera ser que el fabricante de wisqui cambiase de actitud. Las almas en pena, no se lo piensan dos veces y así lo hacen.

La suegra y la mujer del escocés tienen una aparición triunfal, y el “hijo de la Gran Bretaña”, a partir de ese chantaje, con tal de perder de vista, definitivamente, a su ex media naranja y a su ex mamá política, pasa por todos los aros.

TERCERA SINOPSIS

“ESCENAS DE RIESGO”

Los niños aparecen de golpe, por ejemplo, pilotando aviones de combate, de la Segunda Guerra Mundial, en plena batalla. Porque han ido a parar a una productora de cine, en su sección de especialistas, en la que un tirano les obliga a rodar secuencias y acciones de riesgo extremo, doblando a las estrellas de cine, que no son otra cosa que niños prodigo, engreídos, endiosados e

insoportables. La pelea es encarnizada y aparatosas, aunque finalmente consiguen derribar a sus enemigos. Cuando aterrizan, sin saber cómo han aprendido a manejar los aviones que pilotaban momentos antes, se encuentran con que en su misma situación hay muchas más personas; las cuales les ponen en antecedentes acerca del dictador enloquecido que los esclaviza. Este tirano y descerebrado jefe de especialistas y efectos especiales, que obliga a todas las personas que por desgracia caen en su singular parcela de poder, a hacer todo tipo de ejercicios y pruebas, sin importarle lo más mínimo la vida de nadie, esclavizándolos de por vida, pero aunque él no lo sepa tiene un talón de Aquiles. Bajo su tiranía ha sometidos a muchos individuos, desde los años veinte hasta nuestros días, incluso gente del cine mudo, que al estar en el celuloide no envejecen, como el loco dictador. El sátrapa lo controla todo de tal forma que es imposible escapar de dicho infierno. Uno de los niños observa que el dictadorzuelo, de las acciones de riesgo y los efectos especiales, siempre está detrás de la cámara, lo que les induce a pensar que si se pusiese delante entraría también en la misma dinámica en la que están todos sus esclavos, y sería tan prisionero como el resto de “convictos”.

Puestos de acuerdo con algunos de los especialistas más decididos, acuerdan actuar valiéndose de la idea que ha tenido María, que no es otra que la de girar un gran espejo, en un momento determinado de la secuencia que ruedan ese día, (la caída de un actor que se arroja desde una altura más que considerable) para que por medio

de dicha estratagema, el director de la empresa de los especialistas que los esclaviza, salga también en la secuencia y así poder luchar contra él en igualdad de condiciones. Cuando lo anteriormente citado sucede, le dan su merecido a semejante bandido y liberan a todos sus compañeros de penalidades, dejando al extraño personaje prisionero del celuloide y del tiempo, repitiendo continuamente una explosión en la que vuela por los aires, hecho un trapo. Todos escapan de aquel infierno de producir emociones, terror y miedo generalizado en el espectador, a costa de la integridad, física y moral de cuantos fueron víctimas del tirano.

CUARTA SINOPSIS

“MANIPULAR PARA RESTAURAR”

Los chavales, a través de su dimensión especial, han puesto sus reales en la redacción de un periódico del futuro, del año 2.200 concretamente. Al principio todo son facilidades por parte del enigmático director del diario, porque los niños, con el pretexto de que están haciendo un trabajo para su colegio, no levantan ningún tipo de sospechas. Quizás mosquea a todo el mundo de la redacción, su forma de vestir tan anticuada, pero los rapaces cuentan, a todo el que quiere oírles, que van vestidos de tal forma para ambientarse en la época del año 2.010, que es la que están investigando.

Todo les va de maravilla hasta que se dan cuenta, que desde su situación privilegiada, pueden manipular el pasado, noticias

incluidas, desde el año 2.200, hacia atrás, hasta el 2.010, por ejemplo; o lo que es lo mismo, pueden corregir el presente de la dimensión en la que viven habitualmente.

Deciden buscar en los archivos del periódico; con el fin de retocar aquellos acontecimientos negativos, guerras, catástrofes y asuntos menores que les afecten a ellos y a los conciudadanos de su país y de su pueblo. Pues han llegado a la conclusión de que si ciertos hechos no hubiesen sucedido habrían evitado mucho dolor a los seres humanos. Es Navidad y creen que es el mejor regalo que pueden hacer a sus semejantes, puesto que desean reescribir el futuro de su dimensión, 200 años antes de que suceda aquello que acaban de saber que va a pasar, a partir de la fecha natural en la que viven en la realidad.

Descubiertos por el director del diario, personaje de película de terror, son hechos prisioneros, encerrados en grandes jaulas individuales y mostrarlos como seres del pasado, a los que se les puede sacar muy buenos dividendos. El director del periódico, asesorado por un jefe de redacción bastante rastrero y pelota, consigue de su jefe que esté dispuesto a organizar viajes turísticos al pasado, sirviéndose de los niños, (pues está convencido de poder sacarles el secreto de cómo entran y salen del pasado, como quien se cambia de camisa) usándolos como si fuesen moneda de cambio.

A consecuencia de todo lo anteriormente citado, se desencadena una guerra entre el director del periódico, contra los propietarios mafiosos del diario, a su vez enfrentados a otras fuerzas de poder,

ocultas en la sombra, por la posesión de los niños. Los críos, en medio de esta trifulca, corren las más variopintas aventuras, hasta que consiguen reunirse los cuatro, se confabulan, dicen la fórmula mágica, y dejan con un palmo de narices a la gentuza del futuro, no sin haber evitado antes la tercera guerra mundial en el año 2.075.

QUINTA SINOPSIS

“SIMPLEZA Y JUSTICIA”

Los niños han desembarcado justo en pleno fregado de una de las célebres audiencias o juicios públicos de Sancho panza, en su etapa de gobernador de la Ínsula Barataria. El choque que sufren los chavales al encontrarse en el trágago de un particularísimo juicio del siglo XVII, es de campeonato. Aunque Sancho Panza los acoge con todos los pronunciamientos favorables. El entrañable compañero de Don Quijote, en su simpleza y recia sabiduría popular, falla los contenciosos con la retranca y la pátina de un pozo que contiene sabios conocimientos, apoyados en una ristra de popularísimos refranes. Dichos juicios son tan, llamémosle, especiales, porque, amén de las curiosas sentencias con las que acaban siendo fallados, hay otro motivo casi de novela de caballerías, que los hace únicos, y no es otro que el obligar Sancho Panza a los mal avenidos, a que solucionen sus diferencias representando los hechos que los condujeron ante los tribunales, en este caso ante el mismísimo juez absoluto que gobierna la ínsula. En dichas representaciones

intervendrán los niños como actores, haciendo de demandados o demandantes. Al cabo de unos cuantos fallos sobre otros tantos juicios, de toma pan y moja, aparece don Miguel de Cervantes Saavedra, que de la mano de unas cimentadas razones, demanda justicia contra un tal Alonso Fernández de Avellaneda, por plagio. Los niños, al solicitar Sancho Panza la opinión de los cuatro sobre su parecer en el extraño caso, ejemplarizan su veredicto, a toro pasado como todos sabemos, contra el usurpador del inmortal autor de “Don Quijote de La Mancha”. Cuando todo parece que está acabado, con la sentencia condenatoria contra Alonso Fernández de Avellaneda, aparece Don Quijote de La Mancha hecho una furia y tras detallar un sin número de agravios de los que ha sido objeto por el “autor” condenado, comienza a dar estocadas, lanzazos y todo tipo de golpes a Avellaneda, de los cuales evidentemente no le alcanza ninguno, hasta que lo acaba corriendo a gorrazos por toda la estancia; porque dice que el de Tordesillas lo pone, en su infame novela, a caer de un burro, crimen harto bellaco, y cosa que ningún caballero andante puede tolerar.

SEXTA SINOPSIS

“SARPULLIDO, CONGRESISTA”

Los cuatro niños han ido a dar con sus huesos en un congreso de brujas y brujos. Dichos individuos congresistas tienen la apariencia de los tradicionales de su gremio, o quizás como las de “Los

caprichos", de Goya. Los chavales también van vestidos de brujos y asisten al citado congreso, no se sabe si como ponentes, en un escenario absolutamente imaginario, como gallinas en corral ajeno. Parece ser que la dimensión por la que pasan a otros mundos y situaciones del pasado, presente y futuro, les puede meter de lleno en el ajo, sin posibilidad de que tengan su apariencia y estado habituales; haciéndoles a la fuerza que sean juez o parte.

Todas las brujas y brujos que los abordan para hablarles de sus habilidades y para que les hablen de las de ellos, quedan bastante mosqueados y dando a entender que sospechan que son intrusos. A los cuatro aprendices de brujos se les viene el mundo encima cuando, de entre los mil asistentes al congreso, descubren que la bruja Sarpullido, la que vive en el pilón de Montoro, participa también como ponente en el evento y puede delatarlos o algo peor, en el momento en que sepa que están allí. A partir de saber que su gran enemiga la tienen a menos de treinta pasos, y que se la van a encontrar hasta en la sopa, les pinchan y no echan sangre. La situación degenera en un estado de equívocos y chascos que los tiene siempre a un pelo de que les pillen. El congreso dura varios días, y no hay instante en que puedan estar tranquilos. A la hora de la comida, que por cierto es a base de auténticas porquerías; en las diversas reuniones; en cada ponencia, ya que el ponente tiene que descubrir ante los asistentes sus encantamientos, pócimas y trucos en general; a la hora de dormir, pues todos los brujos y brujas duermen en un enorme salón corrido y suelen gastarse bromas muy

pesadas a partir de las doce de la noche, por lo que no pegan ojo nuestros amigos; etc., etc., etc.

El último día de congreso, la bruja Sarpullido los descubre, finalmente, y se organiza la de San Quintín en el edificio (que es un vetusto teatro de otra época más bien remota); de tal manera es el caos que se forma, que todas las componendas de los chavales saltan por los aires, en una situación límite, no teniendo más remedio que salir por pies.

SÉPTIMA SINOSIS

“EL PERRERO DEL CINE MUDO”

Los niños han entrado en la dinámica de unos estudios de cine mudo, y sin saber cómo ni por qué se cuelan en una sala de montaje, e inmediatamente en una cinta, cuya película están montando los técnicos, esto es, que se han introducido en la acción impresa en el celuloide. El hilo argumental de la susodicha cinta es: un perro vagabundo, con más mili que el palo de la bandera y bastante desvergonzado, que presenta una lastimosa presencia, y que es encontrado por los críos, al que los chavales, encariñados en el acto con él, quieren proteger a toda costa, frente a un perrero municipal gigantón y con unos enormes mostachos, uniforme y cachiporra en ristre. Los muchachos, que no hablan ni media palabra en toda la película, echan mano de todas las tretas y argucias, habidas y por haber, de que son capaces, y sabemos que son capaces de llevar a

cabo muchas jugarretas. Siempre que están a punto de caer en las garras del perrero municipal, el grupo y el perro, se escapan por milímetros, hasta que sufren un revés y están más perdidos que Carracuca; pero aparece Charlot, que ingenuamente reanuda la guerra de nuevo, naturalmente en el bando presuntamente perdedor. Tras muchos golpes y porrazos, al más puro estilo del cine mudo, triquiñuelas y patinazos, consiguen enjaular al perrero municipal en el coche, para transportar perros, que usa el de los mostachos; en el que hay encerrados tres o cuatro perros que se la tienen jurada al de la cachiporra, con tan malas pulgas que da un no sé qué de repelús, acabando los canes por emprenderla contra el probo empleado municipal. La última secuencia será una en la que figura que el perrero consigue escapar de la perrera, con su uniforme hecho tiras y un aspecto realmente lamentable. Los perros, que han compartido con él tan “inolvidables” momentos, tras el perrero; tan pacífica comitiva doblará una esquina, de una cerca hecha con tablones en posición vertical, y se encuentran, el empleado municipal y los perros que persiguen a éste, con los cuatro niños, Charlot y el perro vagabundo, disfrutando ingenuamente de su triunfo. Como resulta que el del uniforme hecho tirajos tiene ganas de sangre fresca, la emprende tras el grupo de los seis de marras, y todo son carreras hasta que desaparecen de campo todos los integrantes de la “procesión”, perseguidores y perseguidos.

Menos las primeras secuencias del capítulo, que evidentemente corresponderán a la dimensión en la que viven normalmente los niños, el resto del capítulo debiera de ser en blanco y negro y por supuesto en cine mudo, moviéndose todos los personajes con los movimientos acelerados de esa época del cine. Habrá otros personajes que engrosarán la acción.

OCTAVA SINOPSIS

“SOLDADITOS SIN PLOMO”

Los niños, de buenas a primeras aparecen sobre la balda de una vitrina vestidos de soldaditos napoleónicos. Ojo, reducidamente, a otro tamaño del resto de los personajes del capítulo, por lo que habrá que trucar sus imágenes de forma que su estatura sea notoriamente diferente, ya que este hecho tiene mucha importancia en la última secuencia del capítulo. En otros niveles del mueble, que coge todo un lateral del salón en el que se encuentra, hay muchos más soldaditos con uniformes de otros ejércitos de la época; aunque todos los demás son verdaderas figuras de plomo, e intercalados entre ellos cañones y diversas piezas de armamento. Verdaderamente es una colección espléndida. Los chavales comienzan a moverse por entre los otros soldaditos del nivel en el que están, y comprueban que forman parte de la maravillosa colección; tras el primer susto y el posterior dominio de los nervios, que se desatan por la situación, deciden salir de la vitrina como sea;

como no pueden, pese a sus esfuerzos, abrir la puerta, ni romper el cristal, echan mano de un cañón, a escala, lo cargan por la boca, lo atacan y lo disparan contra el cristal de la vitrina; el estruendo y estropicio es de mil demonios. Poco después, cuando apenas si se ha serenado el ambiente y el humo está todavía desapareciendo, se abre la puerta de acceso al salón en el que se encuentra la vitrina, y entran muy alarmados tres o cuatro oficiales de las SS nazis. Los recién llegados creen que alguien ha tirado una piedra desde el exterior del edificio, a través de un gran ventanal que está abierto. Vuelven a salir dando órdenes a voces, en alemán, quedando desierta nuevamente la sala. Los críos salen pitando de la vitrina (todo estará trucado: muebles a escala, soldaditos de plomo igual, etc., etc.,) e intentan escapar de una situación de la Alemania de 1.942. Comienzan a recorrer el edificio y cada vez que van a ser descubiertos, se quedan inmóviles encima de cualquier mueble bajito; lo cual no les libra de correr mil peripecias de corte angustioso. Llegan a un gran salón de juntas, a lo que parece donde celebra sus reuniones el Alto Estado Mayor Alemán, con una larguísima mesa de reuniones en el centro, y, entre otros muebles, otra mesa o aparador-bar, lleno hasta los topes de bebidas de todas clases. Al sentir que va a entrar gente en el citado salón, se suben al mueble de las botellas y se quedan inmóviles. Entran generales y capitostes nazis, los cuales detallan, sobre unos planos y mapas que extienden en la mesa, los planes de "futuro" para Europa, una vez que se la apropien, claro. Los niños no dan crédito a lo que oyen.

Los nazis hacen un descanso; y se acercan al mueble de los licores para servirse. Reparan en los soldaditos napoleónicos y hacen toda clase de chistes y ocurrencias sobre el “Emperador”. Finalmente un nazi utiliza a uno de los “soldaditos” para remover el combinado que se acaba de preparar, a partir de ese momento acompaña al niño, que le toque la “gracia”, un olor mareante. Cuando los nazis dejan un instante la sala de juntas a solas, los chavales aprovechan para cambiarles todos los datos y señales que han colocado en los planos y mapas, recuperando en un santiamén su posición entre las botellas. Vuelven todos los nazis, al último que entra le acompaña un crío de 10 ó 12 años, por supuesto alemán, que se supone que es su hijo, y con mucho orgullo lo presenta a todos sus compañeros de reunión. Finalmente el niño germánico repara en los soldaditos napoleónicos y su padre le regala uno, sin encomendarse ni a su sombra; cuando el chaval teutón se lo va a meter en el bolsillo, el soldadito y sus compañeros salen corriendo hacia la puerta. El niño alemán se horroriza y más de un nazi y capitoste se desmaya.

NOVENA SINOPSIS

“INFIERNO NEGRO”

Nuestros protagonistas han aparecido en la galería de una mina inglesa de la época victoriana. Las niñas del grupo van disfrazadas de varones. En la mina se encuentran otros críos que se afanan en la tarea de extraer carbón. No se ve ningún adulto, pues las galerías

son estrechas y bastante bajas. Los trabajos son penosísimos y los mineros infantiles apenas si pueden empujar las vagonetas y usar las diversas herramientas, que naturalmente son de adultos, con las que intentan arrancar el carbón a las entrañas de la tierra. Todos los "mineros" están negros en su totalidad, tanto, que apenas si se les ven los ojos y la boca. Hay dos grupos bien definidos, el primero de ellos es el dominante. Unos casi adolescentes y embrutecidos muchachos, que por haber sobrevivido a otros en esas condiciones durísimas, se han hecho con el mando de las profundidades de la tierra y obedecen ciegamente a los encargados y propietarios de la explotación, nunca mejor dicho, del complejo minero. Los recién llegados, naturalmente caen en el segundo grupo, el más débil. Nadas más ser conscientes de la situación, y de ponerse a atender a un par de niños con silicosis, que permanecen a duras penas pegados a su zona y faena de trabajo, se convierten en enemigos del grupo que detenta el poder. Dicho núcleo dominante cree, que como en otras ocasiones, son niños nuevos de refresco, que vienen a sustituir a las bajas que se producen a diario, y utilizan sus "habilidades" en el mando, para que los recién llegados sepan, rápidamente, quienes son los jefes en aquel infierno. Los cuatro del grupo, tras un par de días para orientarse, deciden actuar, no ocurriéndoseles otra idea que la de bajar, como sea, a toda la familia de los capataces, que viven en la superficie en una casa de las proximidades de la mina, para que comprueben con sus propios ojos, junto a sus mujeres e hijos, la situación. Derrotan al grupo

dominante. Consiguen que baje todo el mundo al fondo de la mina, diciendo que hay pepitas de oro por todas partes. Habrá una suegra agresiva y gorda, que física y verbalmente pondrá a parir a uno de los capataces, que es su yerno, y de paso a los demás, cuando vea con sus propios ojos lo que no quiso imaginarse nunca. De esta forma creen y esperan que, familiares y responsables de la mina, al ver desde primera fila el horror, que cada día viven bajo sus pies los muchachos esclavizados, puedan reblanecer la conciencia, de los dueños de la mina, sobre los padecimientos de aquellas pobres criaturas. Más como los capataces se quieren lavar las manos sobre su responsabilidad en aquel asunto, uno de los niños protagonistas, que se ha quedado tras ellos y cerca de unos bidones de combustible, que se utiliza para las lámparas que iluminan las galerías, amenaza con prenderles fuego a dichos bidones, si no se soluciona la cuestión. Los encargados no tienen más remedio que prometer que irán a la capital a hablar con el presidente de la empresa minera, para conseguir que los niños mineros sean sustituidos por mineros adultos. Por propia voluntad se quedan como rehenes, en las galerías de la mina, las familias de los encargados, hasta que éstos vuelvan de negociar con los propietarios de la explotación. Tras no pocos inconvenientes y sustos, los niños consiguen su objetivo, no sin antes comprobar el blanco impoluto de los trajes de marineritos de los hijos de los empresarios mineros. Con un amargo regusto de haber conseguido una victoria pírrica, se despiden, en los verdes prados de la campiña

inglesa, de los niños mineros, lavados y reconocibles como seres humanos y con posibilidades de ir a la escuela.

DÉCIMA SINOPSIS

“LOS CÓMICOS DEL SIGLO DE ORO”

Nuestros amigos aparecen en una compañía de comediantes del siglo XVII, que se encuentra ensayando en el corral de comedias de El Mesón de la Fruta, de Toledo, con la Ciudad Imperial al fondo, como “teatro” de su nueva aventura.

Dicha formación teatral es la de Jerónimo Velázquez, el no va más de la época en importancia, en cuanto a compañías teatrales se refiere; en la que, por supuesto Elena Osorio, “Filia”, hija de Jerónimo Velázquez, es la protagonista del montaje en preparación y que por esos días es amante de “El Fénix de los Ingenios”, “Monstruo de Naturaleza”, etc., etc., etc., Frey Lope Félix de Vega Carpio. Probablemente el mayor poeta de comedias, autor dramático decimos hoy, y el más grande escritor, de todos los tiempos, nacido en el Planeta Tierra.

La gran compañía de Jerónimo Velázquez está ensayando “Los Comendadores de Córdoba”, de Lope de Vega, en el citado Mesón de la Fruta, hoy Teatro Rojas de la ciudad toledana, unos días antes del Corpus, la principal fiesta en la ciudad castellano manchega. Como es de suponer, Elena Osorio hace el papel de la protagonista femenina, Doña Inés de Finestrosa, ensayando toda la compañía a

uña de caballo, porque como siempre los representantes han sido contratados a última hora y sin tiempo material para ensayar. "El Pasmo del Orbe", uno de los muchos sobrenombres con los que se conocía a Lope de Vega, escribe desde un aposento, hoy palco, próximo al escenario; desde semejante y privilegiado sitio puede seguir los ensayos, de primera mano; los cuales llevan mal rumbo, ya que al parecer nada va bien, porque todo el mundo está a punto de estallar. Los niños han sido con tratados, como los rapaces pilluelos que aparentan ser, para "pregonar las comedias" que se van a representar durante las fiestas del Corpus en la ciudad, con una bandera o estandarte y un tambor, y como "mete sillas" y "saca muertos" (vamos, como asistentes de escena) y se enteran de todo lo divino y humano que pasa entre bastidores y fuera de ellos. Los chavales serán testigos del rapto de una bella toledana, judía y de rica familia, por un Tenorio del Siglo de Oro, llegando a ser imprescindibles en la solución del caso y la avenencia de ambas familias. Y harán sus trapicheos consiguiendo entradas para los huérfanos de un orfanato, lo que les llevará ante el Santo Oficio, acusados de inducir al pecado a los chicos de la institución. Tras una fuerte discusión, espada en ristre, entre dos actores, porque uno de ellos no se sabe el papel, el padre de Elena Osorio, el primer actor Jerónimo Velázquez, decide dar por terminados los ensayos de ese día. Elena, "Filis", pide a los niños que le lleven una gran cesta con la merienda, pues quiere sorprender a Lope con una invitación campestre, a la ribera del río Tajo. Ya en el lugar elegido, una

bucólica chopera alfombrada de verde césped, cuando el “Monstruo de Naturaleza” va a alejar a los cuatro chavales, el don Juan empedernido que era Lope sabía mucho de triquiñuelas para estos casos, con el pretexto de cualquier recado, aparecen rompiendo el encanto de la plácida tarde, cuatro esbirros de don Francisco Perrenot, Conde de Cantecroix (sobrino del famosísimo Cardenal Granvela); que andaba bebiendo los vientos por Elena Osorio, y que acabaría quitándosela al “Fénix de los Ingenios”, tras el famoso episodio de los “libelos” contra la familia Velázquez; que van a ajustarle las cuentas al autor de “La Dorotea”, por cierto que basada en su vida en común con “Filis”, Elena Osorio. Se pretende escenificar un duelo a espada entre Lope de Vega, en su juventud fue un espadachín bastante belicoso, y los cuatro matarifes por encargo. Un duelo perfecto, lo más próximo posible a como pudiera ser un duelo de la época. No habrá sangre, todo girará en torno a que Lope vaya desarmando, uno a uno, a sus contrincantes. Los niños recogerán la espada del desarmado de turno y torearán al sicario por entre los chopos, pasándose la espada unos a otros, cuando intente recuperar su arma el frustrado asesino. Los rufianes que vayan siendo desarmados acosarán a los chavales, a los que no alcanzarán de ninguna de las maneras, hasta que quede solamente un adversario frente a Lope. Dicho espadachín conseguirá desarmar al “Monstruo de Naturaleza”, y cuando vaya a traspasarle el pecho con su espada, uno de los niños, mejor una de las chicas, cegará, con una linterna de pilas del siglo veinte, al rufián, momento que

aprovechará Lope para desarmarlo y poner en fuga a los asesinos contratados para pasaportarlo a él. Huidos los facinerosos, que creen ser víctimas de un encantamiento o brujería, Lope de Vega, con Elena Osorio reinando sobre el lugar con su belleza, invitarán a merendar a los niños, quienes no tendrán ningún problema en explicar al “Príncipe de la Comedia”, por ser quien es, que han llegado del siglo veinte, a lo que Lope dará las respuestas oportunas.

DECIMO PRIMERA SINOPSIS

“LOS “PRIMOS” DE LOS PIRATAS”

Cubierta de un barco pirata de finales del siglo XVIII. Los cuatro niños aparecen de sopetón, en el centro de un círculo formado por una tripulación de corsarios; los cuales van a proceder a repartirse el botín, según sus códigos no escritos, de un navío al que acaban de hundir. Cerca de dicho círculo de filibusteros, en otra parte de la cubierta, se encuentran maniatadas tres mujeres jóvenes y un hombre mayor, todos ellos con aspecto de ser ricos. Los piratas, ante la intempestiva aparición de los niños, abren el círculo atropelladamente y muchos de ellos, presos de pánico, están a punto de caer por la borda de estribor y de babor. Los críos, tras un silencio más que eterno acojonante, atan cabos mirándose simplemente y en un pis pas, y antes de que los corsarios puedan reaccionar, se hacen dueños de la situación. Convencen a los filibusteros de que han sido transportados a su galeón por el

gobernador de Nueva España, un poderoso mago y alquimista, que tiene, en el Golfo de Méjico, un palacio fortaleza, y en los sótanos del mismo las instalaciones de alquimista más extraordinarias que se puedan imaginar; con las que ha convertido en oro todos los metales que han llegado a sus manos, incluidos los cañones que defendían la fortaleza; por lo que está indefenso y nadando en oro, como resultado de haber fundido todo tipo de armas para convertirlas en el precioso metal; por lo que será muy fácil, según los críos, apoderarse del palacio fortaleza y de todos los tesoros que este alquimista ha logrado reunir. A los piratas no les parece mala idea, pasado un rato y ya algo repuestos del susto de la aparición de los chavales, y a cambio de que les perdonen la vida a las mujeres, al hombre mayor y a ellos mismos. Los piratas deciden aceptar el trato y los niños se comprometen a guiar a los filibusteros hasta la citada ciudadela. Los críos se hacen con la confianza de los filibusteros, y consiguientemente con el mando del barco de una forma disimulada; aprendiendo durante la travesía bastantes cosas sobre los piratas y la navegación de la época. Tras no pocas peripecias, y cuando avistan un fuerte en la costa que puede dar el pego, de palacio-fortaleza, conducen a los piratas a una trampa, desembarcando ellos antes y poniéndose de acuerdo con los responsables del fuerte; de tal forma que las autoridades hacen prisioneros a los piratas; exceptuando un corsario borrachín y simpático, que se escabulle de la quema, junto a las tres mujeres y el

hombre mayor, que al final se descubre que es un importante banquero y empresario de las minas del Potosí.

DECIMO SEGUNDA Y ÚLTIMA SINOPSIS

“BIMINI”

Los niños han ido a parar a una extraña nebulosa de un ignorado espacio intemporal. Nubes de fondo, nubes en el suelo y todo de color blanquecino azulado... están en los ojos del tiempo. A la actitud de intranquilidad de los críos, pregunta una voz en off: “¿Quién osa molestar mi tranquila eternidad?” Los chavales contestan y se presentan. Uno de ellos cae en la cuenta de que han dado con LA FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD, y se lo hace saber a los otros. A todo esto, la voz en off, comienza a amenazarlos con grandes calamidades, si no se marchan por donde han venido. Ya metidos en harina, María pregunta por el conquistador español Juan Ponce de León, que buscó en Bimini LA FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD, desde 1.512 a 1.521. La voz en off se encoleriza y con un grito terrible les pone el corazón como una pasa. La enigmática voz en off les tranquiliza inmediatamente, y les dice que no se asusten de ninguna de las maneras; que su grito ha sido de alegría, porque está deseando librarse del impertinente Juan Ponce de León, desde hace 489 años, nada más y nada menos. Los niños le preguntan si se encuentra allí el conquistador, y al ser la respuesta de la voz en off afirmativa, los chavales solicitan, si fuera

posible, su aparición en el lugar donde se encuentran. La voz en off llama a Juan Ponce de León; es un hombre de unos treinta años, muy bien llevados, vestido con la indumentaria de los conquistadores, armas y pertrechos incluidos. Es pura energía y muestra una inenarrable alegría de la que hace partícipes a los críos, por el encuentro. Pasados los primeros momentos, Juan Ponce de León, cuenta a los niños, a través de flashback retrospectivos, su llegada a Florida, su encuentro con el Cacique Batola, la estancia en el poblado-campamento del jefe indio, donde conoció a la hija del cacique, llamada Yacarari, surgiendo entre ambos un amor volcánico y definitivo; su casamiento con Yacarari, en una isla de los pantanos de Florida, y de cómo el amor lo puede todo. Ya que enterada Yacarari, de los motivos del viaje de Juan Ponce de León, no dudó un instante en sacrificar su vida, pues revelar la situación de la fuente tenía como castigo la pena de muerte, a cambio de que su amado, conociera y bebiese el agua de LA FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD, llamada Bimini por los nativos. Juan Ponce de León, intentando regresar a la Isla de Cuba, tras el sacrificio de Yacarari, fue herido mortalmente por los indios de otras tribus de los pantanos de Florida, y se reencarnó nuevamente, gracias al agua sagrada de Bimini. Tras su primera muerte, todo el empeño de Juan Ponce de León, tras haber conseguido la eterna juventud, es morir otra segunda vez para reunirse en las orillas de la fuente de Bimini con su amadísima princesa Yacarari; pero el tiempo, que no descansa ni deja de vigilarlo ni un solo instante, a pesar de que

quiere librarse de Juan Ponce de León a toda costa, porque el conquistador le pide insistentemente que le desposea del poder de la eterna juventud; no puede permitirlo porque su misión en el cosmos es mantenerse eternamente por encima de los sentimientos, los seres y las cosas. Los niños celebran un conciliáculo, en el que acuerdan solicitar tiempo muerto, como en los partidos de baloncesto, y de esta forma Juan Ponce de León pierde su eterna juventud, que le ha martirizado cerca de quinientos años. Juan Ponce de León, escapa de aquel suplicio para morir y resurgir de nuevo, como un Ave Fénix, junto a su amada Yacarari. El conquistador español, antes de despedirse de sus salvadores, les advierte que si algún día encuentran la fuente de Bimini, no cometan el error de eternizar su propio martirio a costa del verdadero amor.

DECORADOS

El decorado general de la serie de EL DADO DE LAS AVENTURAS, será la clásica plaza de un pueblo del sur de España, (Montoro, en la provincia de Córdoba, concretamente) con la ornamentación, distribución y disposición arquitectónica que tiene en la actualidad. Unos naranjos rodeándola, en el centro de la misma una escultura que representa a una diosa romana, el edificio del ayuntamiento, la iglesia, una entidad bancaria, la farmacia, algunas cafeterías, un

establecimiento de electrodomésticos, un kiosco de pipero en un lateral, etc., etc.

La Plaza de España de Montoro, da a cinco calles: C/. La Corredera, C/. Salazar, C/. Manuel Criado Hoyo, C/. Postigo y Plaza de Jesús, esta última conocida popularmente como C/. Del Arco; nombrada así, evidentemente por su arco, pero también porque su desembocadura a la Plaza de España se produce a través del arco de piedra visto, sobre el que se aposenta una casa.

Adosado a la fachada que se estime más conveniente, se situará el pilón en el que reside, sumergida en el agua, la bruja Sarpullido. El citado receptáculo tiene cuatro metros de largo, por uno de ancho y cincuenta centímetros de profundidad. Se levanta como un metro del suelo, aproximadamente. Cuatro caños, con una llave de paso para cada uno, vierten su agua sobre él; es importante lo de las llaves de paso, porque así se podrá controlar las hondas u olas del agua cuando se filmen secuencias en las que la bruja Sarpullido aparezca horizontalmente sumergida en el pilón.

Truaje necesario en el pilón: por su parte interior, a veinte centímetros del borde, tendrá un cristal, horizontalmente colocado, que cubrirá toda su superficie impermeabilizando el resto del fondo del pilón. De esta forma habrá siempre, en la parte superior, 15 ó 20 centímetros de agua, con lo que parecerá que la bruja Sarpullido, que estará debajo del cristal, está verdaderamente sumergida en el agua, posibilitando el desenvolvimiento del personaje.

Truaje necesario para que el personaje de la bruja Sarpullido entre y salga del pilón: por la parte trasera del decorado en los 80 centímetros de altura que quedan, aproximadamente, después del cristal, se habilitará la ventilación necesaria para que la actriz que haga el personaje de la bruja Sarpullido no tenga ningún problema para respirar. Del mismo modo se instalará una puerta abatible que ocupará todo el lateral del pilón, para que pueda entrar y salir la bruja sin dificultad.

En los exteriores que se realicen por las calles del pueblo, delante de iglesias, etc.; siempre que se pueda se acudirá al neorrealismo, decorados naturales, incluyendo las fachadas de las casas donde se supone que viven los niños y el resto de personajes de la localidad.

Truajes necesarios para las acciones del gigante Bum Bum: evidentemente la torre de la iglesia, los edificios que rodean la Plaza de España de Montoro, serán maquetas, si no se puede con el croma, con el fin de que no sobrepasen la cintura del actor que haga el personaje. Del mismo modo el dado o cubo, de dos por dos metros, que será de corcho sintético, estará igualmente reducido o aumentado según convenga, tanto en las manos del actor como cuando caiga sobre la plaza con su supuesto verdadero tamaño.

DECORADOS MÁS SIGNIFICATIVOS DEL CAPÍTULO “LOS PROVEEDORES DEL MERCADO DE SUEÑOS”

CHIMENEA. Parte de un tejado antiguo, del que de su caballete sobresale una chimenea tradicional (prototipo de chimenea de

algunas zonas de Extremadura) de unas proporciones verdaderamente descomunales, pues tiene casi dos metros de larga, por dos de alta y uno de ancha, con salientes para poder escalar por ella, coronada con algo parecido a almenas de ladrillo rojo.

DORMITORIO DE DON MARIANO: se trata de una habitación de lo más normal, pero decorada con profusión con símbolos del club de sus amores.

TALLER O LATONERÍA DE ANTONIO: es un establecimiento en el que de una estantería cuelgan recipientes hechos todos de lata o chapa, y en el que realiza su trabajo Antonio, el latonero.

TENDERETE. El puesto popular donde venden sus “productos” los Chaunis, se encuentra en un mercado, con otros tenderetes parecidos, propio de provincias y de los años cincuenta en España. Dicho “establecimiento” de mercado tradicional, tiene una lona, a dos aguas, para proteger de las inclemencias del tiempo a sus dueños. La parte inferior del mismo está revestida con una tela, como si se tratase de una mesa camilla rectangular, menos por la que los Chaunis despachan a sus clientes. El tenderete debe tener unas dimensiones como para albergar escondidos, en los bajos del mismo, a los tres Chaunis varones y a los cuatro chavales, más o menos unos tres metros de largo, por uno y medio de ancho y uno de alto. Dicho tenderete se encontrará lleno de los productos que

venden los simpáticos Chaunis, evidentemente en su parte dedicada a la exposición de las mercancías.

CURRÍCULUM VITE DE MANUEL SÁNCHEZ ARILLO

NACIONALIDAD: Española.

FECHA DE NACIMIENTO: 18 de mayo de 1949.

TELÉFONO: (34) 91 471 19 82.

Email: manuelsanchezarillo@hotmail.com

ENLACE: Kailash Talent Model.

Mayte Fernández. (Talent Manager)

Email: maytefernandez@kailash.es

M0v. 662 15 88 97

Agente: Juana Labrador. Tl. 91 701 00 46

Actor profesional con más de 40 años de experiencia en teatro, radio, doblaje, publicidad, cine y televisión. Autor dramático, guionista de radio, de cine, creador de biblias televisivas y novelista. Autor de la novela juvenil "EL PLANETATROMPO". Coautor del libro sonoro MAQAMAS DE LA MEZQUITA DE CÓRDOBA, en cuya grabación, además de él mismo, intervinieron más de sesenta actores; se editó en 1988 en la Editorial Fonoliber. Ver SGAE. Grabaciones de audio para la BBC inglesa en 1982, a través de The British Broadcasting Corporation. Productor y director: Mr. G. Braithwaite. Para ampliar información al respecto ver: "PÍCAROS Y COMEDIANTES",

<http://abanicorepresentacionesartisticasl.blogspot.com.es/2009/03/curriculum-vitae-de-manuel-sanchez.html>

Enlace del capítulo de la serie CENTRO MÉDICO, emitido por RTVE; en el que interpreto al personaje Genaro. Capítulo titulado “JUBILACIÓN CARCINOIDE”

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/centro-medico/centro-medico-04-10-16-2/3744250/>

FORMACIÓN ACADÉMICA OFICIAL:

LICENCIADO EN ARTE DRAMÁTICO (1974), en la Escuela Superior de Arte Dramático de Córdoba. MATRÍCULA DE HONOR EN INTERPRETACIÓN EN TERCER CURSO (1974). PREMIO EXTRAORDINARIO FIN DE CARRERA POR UNANIMIDAD EN ARTE DRAMÁTICO (1974). PREMIO FINAL DE CARRERA AL MEJOR EXPEDIENTE ACADÉMICO EN ARTE DRAMÁTICO (1974).

IDIOMAS: Español.

CERTIFICADOS Y CURSOS:

SEGUNDO CURSO ESPECIAL DE SINCRONIZACIÓN Y DOBLAJE (1974-1975), antigua Escuela de Cinematografía de Madrid. Curso: EL TEATRO BREVE EN LA EDAD DE ORO (1993), Fundación Universitaria Española. Curso: DE MADRID AL TEATRO, DEL ESPACIO REAL AL ESPACIO IMAGINARIO (1995); seminario organizado por el Excmo. Ayuntamiento de Madrid. Curso. EL VERSO Y SU MUNDO SONORO (1998), Real Escuela

Superior de Arte Dramático (RESAD) de Madrid. Profesor de Educación Secundaria, DIDÁCTICA DE ARTE DRAMÁTICO, CAP 2000-2001, por la Universidad Complutense de Madrid. Profesor de la Escuela Superior de Artes y Espectáculos “TAI” (desde octubre de 2002 hasta junio de 2003).

COMPETENCIAS: Ha dirigido durante más de diez años la Compañía Teatral “EL TABLADO”, entre otras.

PROYECTOS: Seguir trabajando en los medios habituales y continuar escribiendo obras teatrales, guiones cinematográficos y guiones para televisión.

REFERENCIAS: En cualquier empresa en la que he trabajado.

CORTOMETRAJES. Varios cortometrajes y bastantes anuncios publicitarios.

PREMIOS DE CARÁCTER PROFESIONAL: Premio ondas 2005 a la mejor serie española. Año: 2005. Categoría general a la serie, por **ARRAYÁN**.

Fdo. Manuel Sánchez Arillo

“LOS PROVEEDORES DEL MERCADO DE SUEÑOS”

ELENCO

PERICO.....	
MIGUEL.....	
MARÍA.....	
COLETAS.....	
EL GIGANTE BUN BUN.....	
LA BRUJA SARPUULLIDO.....	
JEFE CHAUNI.....	
MUJER CHAUNI.....	
CHAUNI BARRIGÓN.....	
CHAUNI DEL PARCHE EN EL OJO.....	
COMPRADOR.....	
COMPRADOR PRIMERO (x).....	
COMPRADOR SEGUNDO (x).....	
SANDOWSKY.....	
ESBIRRO PRIMERO DE SANDOWSKY (x).....	
ESBIRRO SEGUNDO DE SANDOWSKY (x).....	
DON MARIANO.....	
ANTONIO EL LATONERO.....	
(x) No hablan. Todos de aspecto patibulario.	

NOTA. Los actores que doblen, en la segunda dimensión de cada capítulo, pueden ser perfectamente reconocibles por el espectador, con respecto al personaje, cargo y funciones que desempeñen, como vecinos del pueblo, en la dimensión que conocemos.

Algunos parlamentos de las secuencias 1, 2 y 3 son, a nuestro juicio, excesivamente largos. El motivo de su extensión es, explicar al espectador “cómo” acceden los niños a la “otra dimensión”, o sea, las reglas del juego.

Hemos propuesto capítulos de media hora, 30'', pero pueden ser perfectamente extensibles a cuarenta minutos, 40'', o una hora de duración. La fabulación es nuestra arma más poderosa.

SECUENCIA 1. EXTERIOR DÍA. CINCO Y MEDIA DE LA TARDE.

PRÓXIMOS AL PILÓN, DONDE SE ENCUENTRA SUMERGIDA HORIZONTALMENTE LA BRUJA SARPUULLIDO, HABLAN EN CORRILLO LOS NIÑOS MIGUEL, PERICO, MARÍA Y COLETAS; CON LAS MOCHILAS DEL COLEGIO FORMANDO UN MONTÓN JUNTO A ELLOS.

MIGUEL.- (*Tras unos instantes de ambiente*). Los tres estamos de acuerdo en que conozcas el secreto.

COLETAS.- (*Haciéndose de nuevas*). ¿Tocrese?

PERICO.- Sí, secreto. Has cumplido ocho años y tienes obligación de saber el secreto que guardamos algunos niños, mayores de esa edad, que jugamos en esta plaza. Así que hoy que los demás están castigados, y vendrán media hora más tarde, te lo vamos a contar.

COLETAS.- (*Redicha y sabelotodo*). ¿Quieres decir, el secreto del gigante Bum Bum? ¿El de la bruja Sarpullido? ¿El de la dimensión que alcanzan los niños que conocen el intríngulis, cada vez que cruzan una puerta de esta plaza, cuyo número corresponde a la cara que salga en el dado que tira, por encima de la torre, el gigante Bum Bum?

PERICO.- (*Extrañadísimo*). ¡No te trabucas! ¿Lo sabías de pe a pa, de carrerilla?

COLETAS.- ¡Qué te crees! (*Tomando aire*.) En primer lugar, ¡lo sé todo! (*Ante la cara de incredulidad de los otros, dice furiosa*.) ¿Qué no? Pues te lo voy a repetir, a pies juntillas. (*Los tres restantes, que no*

quieren que se entere ningún metomentodo que pase por allí, le indican muy nerviosos que se calme y baje el tono).

LOS TRES A CORO.- ¡Chisss, que te van a oír!

COLETAS.- (*Coletas, con la batalla ganada, acepta el juego y sigue*).

Cuando los niños mayores de ocho años, que jugamos en esta plaza, no nos ponemos de acuerdo sobre a qué juego jugaremos, o nos aburrimos, llamamos al gigante Bum Bum; él aparece por detrás de la torre de la iglesia, lanza su dado, y según el número que sale; los de la pandilla nos vamos como flechas hacia el que sea igual al que esté encima de la puerta, del edificio que sea, de esta plaza.

PERICO.- ¿Y...?

COLETAS.- Pues que entramos por la puerta a otro país, o algo así, y allí vivimos muchas aventuras. Que el tiempo que tardamos en volver a la plaza, después de cada aventura, es un parpadeo; aunque en la historia que nos metamos tardemos años.

MARÍA.- ¿Qué más?

COLETAS.- Que los mayores del pueblo no saben ni notan nada. Que aunque nosotros queramos contarle a alguien, que no sea de nuestra edad, toda esa marimorena, no podemos porque hay algo que no nos deja, por más que lo intentemos.

MIGUEL.- Te lo sabes muy bien, pero te faltan cosas.

COLETAS.- Que yo te voy a decir mejor que la lección del colegio. Como que la bruja Sarpullido, que vive ahí en ese pilón (*lo señala*) tumbada bajo el agua y con su escoba, nos la tiene jurada; aunque

solo puede salir del pilón cuando llueve. Y su manía es pillarnos y hacernos papilla.

MARÍA.- Vamos a acercarnos al pilón y si ella te ve, es que tú la ves a ella. (*Se dirigen hacia el pilón*).

SECUENCIA 2. EL PILÓN DE LA BRUJA SARPULLIDO.

PLANO DEL AGUA DEL PILÓN EN LA QUE APARECEN REFLEJADAS LAS CUATRO CARAS DE LOS CRÍOS, QUE MIRAN CURIOSOS HACIA EL FONDO DEL AGUA. EL LÍQUIDO ELEMENTO SUFRE UNA ESPECIE DE PEQUEÑA EBULLICIÓN, SE CALMA Y EN EL FONDO DEL PILÓN HACE ACTO DE PRESENCIA, ACOSTADA BOCA ARRIBA Y CON SU ESCOBA ABRAZADA, LA BRUJA SARPULLIDO. PLANO DE LOS CHICOS QUE SUFREN COMO UN REPELÚS, E INSTINTIVAMENTE SE ECHAN HACIA ATRÁS. PLANO DE LA BRUJA QUE SE METE EN HARINA, SI ESPERAR A MÁS CONTEMPLACIONES.

LA BRUJA SARPULLIDO.- ¡Ya me vais a dar la tarde! ¡Zangolotinos! ¡Primates! (*Reparando en la nueva*). ¿Así que esta muda de conveniencia es la nueva? ¡En el momento que te pille me las vas a pagar! ¡Bienvenida al club! ¡Carne fresca para mi menda! ¡Te vas a enterar de lo que vale un peine! ¡So pasmada! (*Los chicos la dejan con la palabra en la boca, y se retiran hacia sus mochilas*).

SECUENCIA 3. LOS CHAVALES JUNTO A SUS MOCHILAS.

LOS CRÍOS RECUPERAN EL TONO EXPLICATIVO DE LA SECUENCIA 1.

MARÍA.- Bien, está claro que ya estás en el ajo. ¿Y cómo volvemos siempre a esta plaza, de ese país o mundo de las aventuras que tú dices?

COLETAS.- Nos juntamos en corro como los jugadores de baloncesto, ponemos nuestras manos en el centro, formando un montón, decimos “¿Plaza!”, y en un visto y no visto estamos de vuelta. El secreto nunca lo llega a conocer nadie antes de los ocho años, y cuando cumplen diez se le olvida a todo el mundo, como por arte de magia, no acordándose jamás de nada. ¡Hala, so listos!

MIGUEL.- (*En el colmo del asombro*). ¡Nos dejás medio muertos, colega! ¿Y tú cómo conoces el secreto?

COLETAS.- Porque la bruja Sarpullido, un día que llovió...

MARÍA.- Sigue, antes de que me caiga patidifusa.

COLETAS.- Bueno, pues hace un año, caía un calabobos, más tonto que un pastel tras el cristal de una pastelería.

PERICO.- Coletas, no te enrolles.

COLETAS.- Mi madre me mando a casa de mi tía, que está junto a la mía, pero volviendo la esquina, a recoger unas cosas. Al volver el recodo de la calle de Las Morenas, la bruja Sarpullido salió de un portal oscuro y se puso delante de mí. Yo, del canguelo no me pude ni mover. Creí que el ombligo se me subía por encima de la cabeza.

MIGUEL.- Lo normal, en estos casos.

COLETAS.- Y me dijo, con una voz que parecía la de Rafaelillo “Arrobavino”, y haciendo unas garatusas con las manos, de las que salía una luz amarilla. (*Intenta imitar una voz cascada*). “Voy a

celebrar mi tres mil cumpleaños, y hoy no tengo tiempo de merodear por el pueblo a ver si cazo a alguno con más de ocho años, pero quiero hacerte un regalo."

MARÍA.- ¿Sarpullido regalando cosas?

COLETAS.- Se valió de su magia, me contó todo de forma que yo lo entendiera, en menos tiempo que canta un gallo. Y se fue diciendo, mientras se reía... "Ahora, esta cotilla de la lengua de trapo, como no le puedo hacer nada porque le falta un año para conocer el secreto, entera a todo el pueblo, y menudo baile van a danzar todos los mocosos que están en el ajo. Así me vengo de esos enanos."

PERICO.- ¿Y has podido contárselo a alguien?

COLETAS.- ¡Ni por esas! ¡Aunque hubiera querido es imposible!

¿Sabéis lo que hice?

LOS TRES A CORO.- No.

COLETAS.- Pues esto. Lo de cotilla me dejó que ni fu ni fa, pero lo de "lengua de trapo" me enfado tanto, que prometí aprender a hablar bien para cuando me conviniese; y por supuesto, no se lo contaría ni a mi sombra, lo que acababa de saber. Así que cuando el susto se me pasó un poco, hice el recado, volví a mi casa y me puse delante del espejo a aprender a hablar.

PERICO.- O sea, tras un rato de temblores...

COLETAS.- ¿Un rato? ¡Seis meses de tembleque!

MARÍA.- ¿Quieres decir, que si te acercas ahora al pilón...? ¿Podrías ver a la bruja Sarpullido tendida bajo el agua, con su escoba y todo, como la vemos nosotros?

COLETAS.- Naturalmente. No voy a ser como los mayores, que no la ven ni con lupa.

PERICO.- ¡Qué plancha! ¡Esto nos pasa por ir de listillos!

MIGUEL.- Pues yo creo que en vez de preocuparnos, lo que tenemos que hacer es ver el lado chachi del asunto. La bruja Sarpullido ha patinado sobre su mala uva; no se ha salido con la suya. Así que es para celebrarlo, mientras vienen los demás... (*Mira a todos con complicidad. A los otros comienza a alegrárseles la cara. En un gesto rápido y energético extiende los brazos hacia el centro de los cuatro, los tres restantes le secundan, y se juramentan mientras dicen*).

LOS CUATRO.- “¡Bum Bum!”

SECUENCIA 4. EXTERIOR DÍA, CINCO Y MEDIA DE LA TARDE.

SECUENCIA TRUCADA CON MAQUETAS, EN LA QUE SE VE AL GIGANTE BUM BUM, QUE APARECE ASOMANDO MEDIO CUERPO POR ENCIMA DE LA TORRE DE LA IGLESIA, SOSTENIENDO UN ENORME DADO EN SUS MANOS POR LO ALTO DE SU CABEZA, EN ACTITUD DE TIRARLO, COSA QUE HACE DANDO CON EL CUBO EN EL CENTRO DE LA PLAZA, EN MEDIO DE UN RUIDO DE MIL DEMONIOS. (SI ES POSIBLE, INTERCALAR PLANO DE SARPUULLIDO MALDICIENDO CIEN MIL VECES EL RUIDO DEL DADO).

SECUENCIA 5. EXTERIOR DÍA, CINCO Y MEDIA DE LA TARDE.

EL DADO, DE TAMAÑO ENORME, CON UN ESTRUENDO ENSORDECEDOR, CAE EN EL CENTRO DE LA PLAZA ENCIMA DE UNOS VIANDANTES, QUE EN ESE MOMENTO ESTABAN CRUZANDO. IMÁGENES DEL DADO Y LOS TRANSEUNTES. EL CUBO QUEDA CON LA CARA NÚMERO CINCO PARA ARRIBA Y LOS PEATONES, A LOS QUE EL DADO HA PILLADO EN

TODO LO ALTO, SIGUEN ANDANDO SALIENDO DEL FUNDIDO DE IMÁGENES COMO SI NADA, PARA ACABAR CRUZANDO LA PLAZA.

SECUENCIA 6. EXTERIOR DÍA, CINCO Y MEDIA DE LA TARDE.

LOS NIÑOS SE ACERCAN HASTA EL DADO Y COMO ES TAN GRANDE, PERICO SE AGACHA Y MIGUEL SE PONE EN PIE SOBRE SUS HOMBROS Y A DURAS PENAS CONSIGUE VER QUÉ CARA HA SALIDO. MIGUEL SE BAJA DE LOS HOMBROS DE SU COMPAÑERO, MIENTRAS DICE.

MIGUEL.- Ha salido el número cinco. Vamos.

LOS NIÑOS COMIENZAN A SER ENVUELTOS POR UNA LUMINOSIDAD EXTRAÑA, COMO SI SE TRATASE DE LUZ NEGRA, Y SE DIRIGEN HACIA LA PUERTA NÚMERO CINCO DE LA PLAZA, QUE RESULTA SER UNA TIENDA DE ELECTRODOMÉSTICOS Y APARATOS DE SONIDO. LOS CHAVALES, LLEGAN A LA ENTRADA Y CON TODA NATURALIDAD, TRASPASAN EL UMBRAL DE LA MISMA. SE PRODUCE EN PANTALLA UN DESTELLO DESLUMBRADOR DE LUZ AZULADA Y CEGADORA. GOLPE MUSICAL A TONO BRILLANTE; PUEDE SER LA SINTONÍA DE LA SERIE PERO TOCADA CON FANFARRIAS.

SECUENCIA 7. EXTERIOR NOCHE. PUEBLO DE MONTORO.

PLANO GENERAL, A VISTA DE PÁJARO, DE MONTORO QUE, ENTRE LA LUZ AZULADA DE UNA NOCHE DE LUNA CLARA, DEJA VER CON CLARIDAD SU TRAZADO URBANO, EDIFICIOS MÁS REPRESENTATIVOS Y LAS CHIMENEAS DE LAS CASAS.

SECUENCIA 8. EXTERIOR NOCHE. TEJADO DE DON MARIANO.

PLANO MEDIO DE LOS NIÑOS QUE, FROTÁNDOSE LOS OJOS, INTENTAN ADAPTAR SU PERCEPCIÓN VISUAL AL ENTORNO

NOCTURNO QUE LOS RODEA. DE FONDO AFORAN EL PLANO LOS TEJADOS DE ALGUNAS CASAS.

LA LUZ AZULADA, QUE LOS ENVOLVÍA CUANDO TRASPASARON LA PUERTA DE LA PLAZA, HA DESAPARECIDO.

SECUENCIA 9. EXTERIOR NOCHE. TEJADO DE DON MARIANO.

PRIMER PLANO DE UNA CHIMENEA (DECORADO CORPÓREO), DE CASA PARTICULAR, DE PROPORCIONES CONSIDERABLES; TAMBIÉN SE VE PARTE DEL TEJADO. EN EL MOMENTO DEL COMIENZO DEL PRIMER PLANO, ESTÁ ACABANDO DE INTRODUCIRSE POR LA CHIMENEA EL ÚLTIMO CHAUNI. LOS NIÑOS, MIRÁNDOSE UNOS A OTROS INDECISOS, FINALMENTE SE DECIDEN Y SE CUELAN POR LA CHIMENEA SIN ENCOMENDARSE NI AL HUMO NI AL HOLLÍN.

SECUENCIA 10. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

LOS CHAUNIS, COMO SABEMOS, SON PERSONAJES CON ASPECTO DE MUÑECOS DE PELUCHE, DE COLOR MARRÓN CLARO, PERO SIN PELO DE PELUCHE EN LAS CARAS. VISTEN, ENCIMA DEL PELUCHE, ROPAS O APLIQUES CON UN SUPUESTO ESTILO INTERPLANETARIO... SI PUEDE SER. TIENEN, ESTOS CHAUNIS, GRANDES OREJAS PUNTIAGUDAS. LOS CHAUNIS, CON SU JEFE A LA CABEZA, AVANZAN MUY DESPREOCUPADAMENTE POR EL PASILLO DE LA CASA A LA QUE ACABAN DE ENTRAR POR LA CHIMENEA. SU ACTITUD CONTRASTA CON EL PRETENDIDO SIGILO DE LOS CUATRO NIÑOS, LOS CUALES SIGUEN A LOS CHAUNIS CON MUCHA CAUTELA Y TODA CLASE DE PRECAUCIONES, MEZCLADAS CON SUS BUENAS DOSIS DE MIEDO.

SECUENCIA 11. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

PLANO, DESDE DENTRO, DE PUERTA QUE SE ABRE HACIA FUERA, APARECIENDO EN EL UMBRAL DE LA MISMA LOS CHAUNIS, TRAS LOS QUE SE ADIVINA, MÁS QUE SE VE, A LOS CUATRO NIÑOS.

SECUENCIA 12. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

DORMITORIO DE DON MARIANO EL FARMACÉUTICO, VIUDO POR MÁS SEÑAS. LA CÁMARA HACE UN RECORRIDO GENERAL POR LA HABITACIÓN Y ACABA DETENIÉNDOSE EN LA CAMA, DE HIERRO FORJADO Y REMATES DORADOS, SOBRE LA QUE DUERME A PIerna SUELTA, EL BOTICARIO DE ASPECTO QUIJOTESCO. LA SALA ESTÁ BASTANTE DESORDENADA, DE TODA ELLA DESTACAN LOS SÍMBOLOS QUE ATESORA TODO HINCHA DE FUTBOL, DEL EQUIPO DE SUS AMORES. SÍMBOLOS QUE EN ESTE CASO PUEDEN SER FICTICIOS O DE UN EQUIPO REAL; (POR EJEMPLO DEL REAL BETIS, QUE ES UN EQUIPO QUE GOZA DE SIMPATÍAS A NIVEL NACIONAL.) DON MARIANO DUERME, ENTRE RONQUIDO Y RONQUIDO, CON UN GORRO DE ESOS ANTIGUOS, CON FORMA DE CUCURUCHO, QUE ACABAN EN BORLA Y UN PIJAMA, A JUEGO TODO ELLO CON LOS COLORES DE SUS DESVELOS.

SECUENCIA 13. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

LOS CHAUNIS, SIN PREOCUPARSE LO MÁS MÍNIMO DE LA ENORME CANTIDAD DE RUIDOS QUE PROVOCAN, TOMAN POSESIÓN DE LA HABITACIÓN A SU ANTOJO Y DISPONEN CUANTO VAN A NECESITAR PARA REALIZAR SU COMETIDO. A TODO ESTO LOS NIÑOS, QUE ESTÁN ACABANDO DE ENTRAR EN LA HABITACIÓN, MÁS O MENOS COMO GALLINA EN CORRAL AJENO, PISAN UNA BOCINA, DE ESAS QUE SE OYEN EN LOS PARTIDOS DE FUTBOL, LO SUFICIENTEMENTE GRANDE, LA CUAL EMITE UN SONIDO COMO LA SIRENA DE UN BARCO, QUE PONE LOS PELOS DE PUNTA A LOS PEQUEÑOS INTRUSOS; HASTA PASADOS UNOS

SEGUNDOS EN QUE EMPIEZAN A REACCIONAR, SUS ACTITUDES DEBEN DE SER COMO SI EL MUNDO SE LES VINIESE ENCIMA DE GOLPE; PUES CREEN QUE EL BOCINAZO HABRÁ SIDO CAPAZ DE DESPERTAR A MEDIO PUEBLO, Y SOBRE TODO A DON MARIANO. DIVERSOS PLANOS DE LOS CUATRO NIÑOS ATERRORIZADOS. EN CAMBIO, LOS CHAUNIS QUE ANDAN REVISANDO SUS ARTILUGIOS, NI SE INMUTAN. DON MARIANO, POR TODO SÍNTOMA DE SOBRESALTO, LANZA UN RONQUIDO PACÍFICO Y PROFUNDO. LOS NIÑOS SE HACEN CRUCES DE VER QUE NADA SUCEDE TRAS EL BOCINAZO, Y TÍMIDAMENTE VAN TOMANDO POSICIONES, COMO ESPECTADORES, CERCA DE LA CAMA DEL FOROFO FUTBOLERO.

SECUENCIA 14. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

PLANO DE UN PIE DE PERICO, QUE AL APROXIMARSE A LA CAMA, METE LA "PATA" EN UN ORINAL BLANCO METÁLICO Y ESMALTADO QUE ANDA POR ALLÍ, QUEDÁNDOSELE DE TAL MANERA ATASCADO QUE NO HAY FORMA DE QUITÁRSELO, BIEN ES CIERTO QUE AL INTENTAR DESPRENDERSE DEL ORINAL LO HA ABOLLADO Y SE LO HA AJUSTADO FUERTEMENTE A SU EXTREMIDAD, Y TRAS INFRACTUOSOS INTENTOS, DE ÉL MISMO Y DEL RESTO DE SUS COMPAÑEROS, SE TIENE QUE AGUANTAR CON "AQUELLO" PUESTO EN SU PIE.

SECUENCIA 15. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

LOS CHAUNIS, QUE HAN TERMINADO DE COLOCAR, SOBRE UNA MESA, UNOS PEQUEÑOS APARATOS, CON GRAN NÚMERO DE LUCECITAS Y MUCHOS CABLES QUE LOS UNEN ENTRE SÍ, Y QUE POR LA CANTIDAD DE RELOJES Y LUCECITAS INTERMITENTES PARECE AQUELLO EL SALPICADERO DE UNA CABINA DE AVIÓN, EMPIEZAN A ECHAR CUENTAS Y A FIJARSE EN LOS NIÑOS, QUE CON LOS ÚLTIMOS COLETAZOS DEL ASUNTO DEL ORINAL DE PERICO,

NO SE PERCATAN DEL INTERÉS QUE HAN DESPERTADO EN LOS CHAUNIS.

JEFE CHAUNI.- (*Vestido aparatosamente. Es un personaje que se comporta en ocasiones inmodestamente y con mucha hipocresía*). En nuestras trapisondas nocturnas, como recolectores y proveedores del Mercado de los Sueños, nos topamos con todo tipo de personajes, pero vosotros... ¿De dónde salís? (*los niños, con más miedo que vergüenza, intentan quitarse la responsabilidad de responder, pretendiendo que lo haga siempre el compañero que tienen más próximo, repartiendo a diestro y siniestro codazos y señalándose unos a otros*). ¿Por qué tanto “que lo diga este”? ¿Tenéis sarna? ¡Ah, ya sé! ¡Así os comunicáis en el país de donde os han largado!

COLETAS.- (*Muy nerviosa y trabucándose en todo*). A codazos... sí, sarna... no mucha... no el orinal... por meter la nariz... digo la tapa... pata... Tururú... Trompeta... Como bien hablamos.

JEFE CHAUNI.- (*Hecho un lío y rascándose la coronilla*). Que me obliguen a tomar una ensalada de “DVD’S”. ¿Pero qué dice?

CHAUNI BARRIGÓN.- (*Con una despampanante barriga. Porta en la mano una especie de casquete metálico con dos antenas, que son dos alambres flexibles con una bola en cada punta. Ríe a la sorda*). Le he entendido algo sobre un orinal, debe querer hacer un pis.

CHAUNI DEL PARCHE EN EL OJO.- Ha dicho que es la que mejor habla de todos ellos.

MUJER CHAUNI.- ¡Pues si que entendéis a las mujeres! Lo que ha querido decir, es todo lo que ha dicho, pero sin decir nada en absoluto.

JEFE CHAUNI.- Debe ser que los envía el gigante Bum Bum; porque a través de la dimensión de su dado, nos manda cada vez a tipos más raros.

MUJER CHAUNI.- (*A los niños*). Yo lo he entendido todo, pero si alguno de vosotros quiere aclarárselo, a estos cabezas de chorlito, de paso me podría volver a enterar.

MIGUEL.- (*Duda, pero finalmente se arranca*). El gigante Bum Bum, tiró el dado... Salió el número cinco... Y, bueno, de pronto nos encontramos como volando hasta llegar a la chimenea de lo que parece ser la casa de don Mariano el farmacéutico... Entramos detrás de vosotros y...

CHAUNI BARRIGÓN.- Hacía mucho tiempo que no nos enviaba a nadie ese guasón de Bum Bum. En una palabra, que os apetecía distraeros. Jefe Chauni, diles quienes somos.

JEFE CHAUNI.- (*Dándose importancia*). Esto me gusta. (*Se aclara la voz, y tras una pequeña pausa habla*). Bien, somos los Chaunis, mercaderes y... (*Se lo piensa y finalmente se decide*). Piratas de sueños... Bueno, unos filibusteros honrados. Me explicaré. Nos dedicamos a comerciar con los sueños soñados, o sea, con sueños de segunda mano. ¿Me captáis? (*Los niños, boquiabiertos, mueven sus cabezas negativamente*). Lo diré más claro. Nuestro código de conducta es este. Llegamos al tejado de una casa terrestre que nos

parece apropiada; con ese aparato que porta el del parche en el ojo; enseña el invento a nuestros acompañantes. (*El Chauni aludido lo hace, y les muestra una especie de control remoto pequeñito*). Ponlo en marcha. (*Le ordena, con un gesto ostensible el Jefe Chauni, para que lo ponga en funcionamiento. El del parche en el ojo le obedece. El instrumento produce en la habitación un fogonazo parecido al de las antiguas cámaras de fotos de principios del siglo pasado*).

SECUENCIA 16. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

DEBIDO AL FOGONAZO DEL FINAL DE LA SECUENCIA TRECE, EL RESULTADO INMEDIATO ES QUE EL APACIBLEMENTE DORMIDO DON MARIANO, SE SIENTA EN LA CAMA, CON LOS OJOS FUERA DE LAS CUENCAS, GRITANDO LAS CONSIGNAS DE LOS SEGUIDORES DE SU EQUIPO.

DON MARIANO.- ¡Betis, Betis, Betis! ¡Eh, mucho Betis, mucho Betis, eh! (*Repite cuantas veces considere necesarias el realizador. A una indicación de urgencia del Jefe Chauni, el del parche en el ojo intenta que la situación vuelva a su cauce, pero se pone nervioso, se le cae el control remoto y los cuatro Chaunis se tiran al suelo como locos para recuperarlo. La Mujer Chauni y el Chauni Barrigón se dan un trompazo de pronóstico y de resultas del mismo empiezan a pelearse. En medio de semejante trifulca, sin que ninguno de los presentes pueda poner orden en tal desaguisado, los niños desconcertados no saben dónde acudir. Don Mariano, botando sentado en la cama, grita sus consignas de guerra como un poseso. Por fin el Chauni del Parche en el Ojo se hace con el instrumento, pero lo acciona y*

no parece funcionar. La Mujer Chauni y el Chauni Barrigón siguen enzarzados en una pelea grotesca. El Chauni del Parche en el Ojo vuelve a accionar el aparato y, tras otro fogonazo descontinuo y como tartaja, don Mariano el farmacéutico cae para atrás quedando horizontal en la cama y plácidamente dormido. Los niños se han llevado un susto morrocotudo).

SECUENCIA 17. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

JEFE CHAUNI.- ¡Vosotros, dejad de pelearos! ¿También aquí han de saber que sois marido y mujer? (*A regañadientes y lanzándose miradas fulminantes entre ellos, dejan su guerra para mejor ocasión, la Mujer Chauni y el Chauni Barrigón. Pausa, mientras todos se sacuden el polvo como pueden. El Jefe Chauni, se aclara la voz y vuelve a retomar la explicación, que dejó interrumpida, contando la ocupación de los Chaunis*). Como os decía, con ese aparato entramos impunemente, como Pedro por su casa, en las casas que no son de Pedro, o como quien dice, en las viviendas que nos da la gana. Alguna ventaja teníamos que tener, viniendo desde tan lejos. Nuestros “proveedores a la fuerza”, o sea, como por ejemplo este señor (*por don Mariano*) desde el momento en el que entramos por la chimenea o cualquier otro sitio, aunque tirásemos un bomba ruidosísima, no nos ven ni se enteran de nada, porque desde el instante en el que se elige el blanco de nuestra misión, se quedan en el limbo, gracias a otros aparatos y a este, mientras hacemos nuestro trabajo de recolectar sueños.

MARÍA.- (*Con espontaneidad, de la que se arrepiente nada más hablar*). Pero eso es delito. No está bien...

JEFE CHAUNI.- Lo primero que hay que tener en cuenta, es que somos piratas... Ladrones de sueños. Pero si nos ponemos finos... "honrados", también lo somos. Una vez en el tejado de la casa elegida, dependiendo de la intensidad del fagonazo, sabemos si hacemos allanamiento de morada, según las leyes terrestres, o invadimos ciertas intimidades. Pero no creáis; asaltamos las viviendas cuando estamos seguros, y no a tontas y a locas.

MARÍA.- Pero, según entiendo, ustedes entran en el mundo de los sueños... E incluso se apoderan de ellos.

JEFE CHAUNI.- Claro, de qué crees que vivimos. La vida está muy difícil. (*Falso e hipócrita*). Aunque he de aclarar que somos una especie de funcionarios... intermediarios...

COLETAS.- ¿Medi interarios?

JEFE CHAUNI.- En realidad tenemos encomendada la responsabilidad de surtir de sueños a casi todo el mundo. Somos como las abejas; libamos aquí y allá... Polinizamos las mentes con sueños, que por otra parte ya no sirven en las cabezas de las que los recogemos. Proporcionamos sueños a la gente...

PERICO.- ¿Tienen permiso de los propietarios de los sueños que recogen, para apropiarse de ellos?

JEFE CHAUNI.- No expresamente, pero cualquier barco abandonado, en aguas internacionales, pertenece al primero que se haga con él. Y no olvidemos que los seres humanos se abandonan al sueño. Pierden el control sobre sí mismos. Y proveer de sueños a los humanos...

MIGUEL.- ¿Para qué?

JEFE CHAUNI.- Para que no mueran, porque una persona sin sueños, es un ser muerto. Además, nunca nos quedamos con ningún sueño. Estamos obligados a desprendernos de aquellos sueños que no conseguimos vender en el mercado de Ferrulia.

PERICO.- ¿Ferrulia?

JEFE CHAUNI.- Es un mercado donde ciertas sociedades, de gente o algunos seres que conocéis por gente, de otras dimensiones planetarias de fuera del planeta tierra, se nutren de ideas y de los sueños que necesitan.

MARÍA.- ¿Esas gentes o lo que sean, no son capaces de soñar?

JEFE CHAUNI.- No lo sabemos, ni nos interesa saberlo. Ellos necesitan ideas y sueños, nosotros se los vendemos y les surtimos de aquello que demandan. Los sueños que no vendemos los tenemos que liberar y, según parece, van a parar a aquellas cabezas que los quieren admitir, sean de animales, monstruos, personas o extraterrestres. Los liberamos sencillamente porque no tenemos espacio para archivarlos. Y porque no todos los sueños que recolectamos son entendibles. De esta forma hasta cumplimos una piadosa función social.

MARIA.- (*Casi para sí*). ¿O sea, que cuando yo sueño lo hago con un sueño de segunda mano?

JEFE CHAUNI.- Con toda seguridad. Si es un sueño de buenas intenciones. Solamente los sueños con malos propósitos son nuevos de fábrica, quiero decir, que son estrenados por la cabeza que los

sueña; pero esos sueños los procuramos inutilizar. Aunque algunas veces no conseguimos destruirlos y se convierten en horrorosas pesadillas. Guerras, catástrofes, sufrimientos inútiles, etc.

PERICO.- ¿Cuándo tengo una pesadilla es un sueño nuevo que yo he creado?

MUJER CHAUNI.- Sí.

PERICO.- Pues prefiero los sueños usados.

COLETAS.- ¡Qué ocsa!

JEFE CHAUNI.- ¿Qué?

PERICO.- Dice que qué asco. Ocsa, asco, ¿lo entiende?

JEFE CHAUNI.- (*Encogiéndose de hombros*). Si no hay más remedio. Bien, pues cuando acabemos aquí, ya que este es nuestro último trabajo de hoy, nos acompañaréis al mercado de Ferrulia, en el que la diversión aparece cuando menos se espera.

MUJER CHAUNI.- Se nos hace tarde.

JEFE CHAUNI.- (*Se mira la palma de la mano como si fuese un reloj*).

Vamos un poco atrasados, pero dentro de lo normal.

MUJER CHAUNI.- Es que cuanto antes lleguemos, antes podré ajustarle las cuentas a esta bola de sebo. (*Por el Chauni Barrigón. Ambos hacen ademán de enzarzarse de nuevo en otra pelea. El Jefe Chauni los separa con autoridad y se dirige a los niños*). Bueno, si hay algo que no comprendáis, os lo explicaremos en su momento. Al tajo. (*Con ademanes para que todos comiencen a trabajar, cosa que hacen*).

SECUENCIA 18. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

JEFE CHAUNI.- (*Al Chauni de la panza*). Barrigón, pon el casquete en la cabeza del que duerme.

CHAUNI BARRIGÓN.- Ahora mismo.

COLOCA EL ARTEFACTO EN LA CABEZA DEL BOTICARIO, UNE LAS DOS ANTENAS, SE PRODUCE UN CHISPAZO O DESTELLO DE LUZ Y LOS INSTRUMENTOS, QUE ESTÁN ENCIMA DE LA MESA, COMIENZAN A LANZAR INTERMITENCIAS DE LUZ Y SONIDO. LOS NIÑOS PASMADOS DE ASOMBRO, ASISTEN A LA EXPERIENCIA COMO SI CONTEMPLARAN EL DESCUBRIMIENTO DE LA PÓLVORA. PASADOS UNOS SEGUNDOS, TODOS LOS APARATOS SE PARAN Y EL JEFE CHAUNI HACE UN GESTO, CON AMBAS MANOS, COMO DICIENDO, "SE ACABÓ". EL CHAUNI BARRIGÓN QUITA EL CASQUETE DE LA CABEZA DE DON MARIANO Y TODOS COMIENZAN A RECOGER LOS BÁRTULOS INSTRUMENTALES. LOS CHAVALES ASISTEN A LA OPERACIÓN CON CARA DE ESTAR EN EL OJO DEL HURACÁN, AUNQUE SIN ENTENDERLO MUY BIEN. TERMINADA LA RECOGIDA, EL JEFE CHAUNI ECHA UNA ÚLTIMA OJEADA AL DORMITORIO Y HACE UNA SEÑAL A LOS DEMÁS PARA QUE LE SIGAN. EN ESE JUSTO MOMENTO PERICO SE LE CAE UN BOTECITO DE PIMENTA EN POLVO, Y LO PERSIGUE UN BUEN TRECHO POR LA HABITACIÓN, HASTA LOGRAR RECOGER EL PEQUEÑO TARRO DE LAS ESPECIAS. PLANO EN EL QUE SE VE BIEN CLARO QUE EL RECIPIENTE ES DE PIMENTA EN POLVO.

PERICO.- (*Con el orinal en el pie y el bote en la mano*). ¡Menos mal que no se ha roto el dichoso bote de la pimienta! ¡Si le digo a mi madre que no la he conseguido, me pela!

JEFE CHAUNI.- Si todo va bien en Ferrulia, tu madre no tendrá que decirte nada, recibirá ese pequeño frasco en el tiempo previsto.

PERICO.- Más me vale.

MIGUEL.- Bastante tenemos con los marrones en los que nos vamos metiendo.

MARÍA.- (*Al Jefe Chauni*). Entrar hemos entrado, por la chimenea, pero salir, cómo saldremos. Además, que no me explique cómo con esa panza (*por el Chauni Barrigón*) entra y sale por las chimeneas de las casas y sin mancharse. Aunque por otra parte, nosotros tampoco estamos tiznados.

JEFE CHAUNI.- (*A la Mujer Chauni*). Ponlos en antecedentes.

MUJER CHAUNI.- (*Saca de un bolsillo otro control remoto, o algo así, y hace como si zapeara un televisor*). Con esto, las chimeneas se ensanchan a nuestro paso, como se abrió la roca que taponaba la cueva de Alí Babá y los cuarenta ladrones.

MIGUEL.- ¿Y qué ponen por dentro de las chimeneas, una escalera para subir y bajar?

MUJER CHAUNI.- Nada de eso. Debajo de los pies de cada cual se crea una plataforma azulada, que es lo más parecido a eso que llaman ascensor.

CHAUNI BARRIGÓN.- Los niños preguntan y yo también voy a preguntar algo que parece que los Chaunis hemos olvidado. ¿Qué va a pasar si aparece en el mercado de Ferrulia Sandowsky, con sus sicarios? (*Los Chaunis se miran entre ellos como si les acabasen de dar una patada en el bajo vientre*).

CHAUNI DEL PARCHE EN EL OJO.- Sí, porque nos la tiene jurada.

MUJER CHAUNI.- (*Fulminando al Jefe Chauni con la mirada*). ¡A quién se le ocurre intentar timar a ese criminal!

JEFE CHAUNI.- Mujer, no es para tanto. Recuerda que el día de antes yo había recibido un fuerte golpe en la cabeza. Qué culpa tengo yo si en mi aturdimiento, le vendí un insomnio permanente, con “Baile de San Vito” incluido, en vez del sueño infantil que me pidió.

MUJER CHAUNI.- Toda la culpa; con el agravante de que como no duerme, ahora emplea todo su tiempo en buscarnos para convertirnos en cenizas.

CHAUNI BARRIGÓN.- ¡Angelito!

MUJER CHAUNI.- Que por cierto, hasta en eso hubo mala suerte, porque el sueño que te solicitó era bastante caro; lo pagó, y ahora, a juzgar por el mensaje que te hizo llegar, quiere su dinero y recobrar (*hace como si le diese un estertor del “Baile de San Vito”*) la serenidad.

JEFE CHAUNI.- (*Escapándose por la primera puerta que encuentra*). ¡No me agobiéis! ¡Ya se me ocurrirá algo!

CHAUNI DEL PARCHE EN EL OJO.- Espero que no sea otra idea como la de las calderas de vinagre hirviendo.

JEFE CHAUNI.- ¿Pero, la niña no quería saber cómo salimos de las casas? Si poníamos una escalera... Creo que preguntó...

MUJER CHAUNI.- (*Con malas pulgas*). Ya se le ha aclarado esa incógnita.

JEFE CHAUNI.- (*Viendo el cielo abierto y desviando la atención hacia otros asuntos*). ¿Está zanjado ese problema? (Los niños asienten afirmativamente. El Jefe Chauni no deja tiempo ninguno a nadie de los presentes para reaccionar y se pone en marcha, al tiempo que dice.) Pues al mercado de Ferrulia, tras pasar por el almacén para recoger la mercancía. (*Todos siguen al Jefe Chauni sin rechistar, Perico, con su pie en el orinal, echa una mirada a la cama en la que duerme a todo tren, entre ronquido y ronquido, don Mariano y, ya que han salido los demás, con sumo cuidado, cierra la puerta, saliendo el último*).

SECUENCIA 19. INTERIOR NOCHE. CASA DE DON MARIANO.

DON MARIANO, SUMIDO EN UN SUEÑO, AL PARECER TURBULENTO, PROPIO DE SUS AFANES FUTBOLÍSTICOS, AUNQUE ESTÁ DESPATARRADO EN LA CAMA, NO DEJA DE ABRIR Y CERRAR SUS MANOS, COMO SI LOS NERVIOS LE ESTUVIESEN JUGANDO UNA MALA PASADA. EN SU TRAJÍN E INQUIETUD FARFULLA ALGO ALTERADO.

DON MARIANO.- ¡Eh, Betis!, ¡eh, Betis!, ¡eh, Betis, eh! ¡Betis, mucho Betis, eh! ¡Manque pierda! (*Cambia de postura y se va animando progresivamente, como si las cosas, en un supuesto terreno de juego, marcharan con arreglo a sus deseos de forofeo*). ¡Eso es, lumbrrera! ¡Olé! ¡Un sombrero como una catedral! ¡Centra, centra ya! ¡Chupóstero del balón! ¡Eeehhh! ¡Penalti! ¡Que es de libro, arbitro animal! ¡Será posible! ¡Sinvergüenza! ¡Arbitroooo! (*En el reloj de la iglesia del pueblo dan unas campanadas. Parece que con el sonido de las campanas se le serena el ánimo a don Mariano. Más cuando aparenta una mayor*

tranquilidad y parece que el sueño va a poder con su pesadilla de forofo, grita a punto de darle u sícope). ¡¡¡Gooolll!!!

SECUENCIA 20. EXTERIOR DÍA. MERCADO DE TENDERETES.

EXPLANADA A LAS AFUERAS DE UNA CIUDAD DE CIENCIA FICCIÓN, EN LA QUE SE ENCUENTRA INSTALADO UN MERCADO. CLÁSICO PAISAJE LUNAR DESÉRTICO, DUNAS ROCAS, ETC., CON CARENCIA ABSOLUTA DE VEGETACIÓN. EL TENDERETE DE LOS CHAUNIS, ES UNA MESA TRADICIONAL DE MERCADO MEDITERRÁNEO, DE TRES METROS DE LARGO POR UNO Y MEDIO DE ANCHO Y UNO DE ALTO, CON SUS BAJOS CUBIERTOS POR UNA TELA, COMO SI FUENSE UNA MESA CAMILLA RECTANGULAR. DICHO ESTABLECIMIENTO ESTÁ CUBIERTO POR UN TOLDÓ, CON CAIDA A DOS AGUAS, PARA PROTEGER A SUS DUEÑOS DE LAS INCLEMENCIAS DEL TIEMPO. A LA MUJER CHAUNI NO SE LE VE NADA MÁS QUE MEDIO CUERPO. EL ESTABLECIMIENTO ESTÁ REPLETO DE MERCANCIA, LOS CLÁSICOS BOTECITOS DE MUESTRAS DE PERFUME, CON LÍQUIDO DE DIVERSOS COLORES EN EL INTERIOR DE LOS DISTINTOS BOTES, ETIQUETADOS Y TRANSPARENTES. TRAS LA TIENDA AL AIRE LIBRE SE ENCUENTRA, PARA ATENDER A CUALQUIER POSIBLE CLIENTE, LA MUJER CHAUNI, CON CARA DE PREOCUPACIÓN Y UNA INTRANQUILIDAD MANIFIESTA. SE LA VE MUY SOFOCADA, TANTO, QUE CON UN PEQUEÑO APARATO A PILAS (UN SECADOR DE PELO PEQUEÑITO, PUESTO EN LA MODALIDAD DE AIRE FRÍO) SE REFRESCA EL ROSTRO COMO PUEDE. DE VEZ EN CUANDO PASAN POR DELANTE DEL CHIRINGUITO, TRANSEUNTES DE DIVERSO PELAJE E INDUMENTARIA, EN UNA Y OTRA DIRECCIÓN; ALGUNOS SE PARAN A CURIOSAR MANOSEANDO LA MERCANCÍA, OTROS COMPRAN UNA O VARIAS UNIDADES. TODOS LOS PERSONAJES CON SU APARIENCIA, EN EL TRAJE Y EN EL ASPECTO, DE EXTRATERRESTRES.

SECUENCIA 21. INTERIOR DÍA. BAJOS DEL TENDERETE.

UNA LUZ VIOLÁCEA ILUMINA, ALGO DIFUSAMENTE, A LOS TRES CHAUNIS VARONES Y A LOS CUATRO NIÑOS, QUE ESTÁN APRETUJADOS BAJO LA MESA QUE FORMA EL TENDERETE. SU INCOMODIDAD SALTA A LA VISTA, PUES SE ENCUENTRAN COMO SARDINAS EN LATA. EL JEFE CHAUNI ALZA, DE CUANDO EN CUANDO, LAS FALDAS QUE CUBREN LOS BAJOS DEL PUESTO-TIENDA, PARA VER EL "PANORAMA EXTERIOR", CON MUCHA PRECAUCIÓN Y BASTANTE NERVIOSO.

JEFE CHAUNI.- (*Alzando la tela en actitud como el que no quiere destapar la caja de los truenos*). No es que tenga miedo, pero hay momentos en la existencia en que más valdría...

CHAUNI BARRIGÓN.- Partirse una pierna.

CHAUNI DEL PARCHE EN EL OJO.- Por mal que me vaya, prefiero que la pierna se la partan otros. Bueno, a ser posible que se parta las dos el mismísimo Sandowsky.

JEFE CHAUNI.- ¡No seas primo! Lo único que solucionaría nuestro problema, es que Sandowsky se partie la cabeza, y aún así yo no estaría muy seguro.

MIGUEL.- ¿Jefe Chauni?

JEFE CHAUNI.- ¿Qué pasa?

MIGUEL.- (*Haciendo ascos con la cara*). Creo que nosotros cuatro nos contentaríamos, con que pusiese sus pies hacia otra parte, o de lo contrario, cuando llegue, si aparece, ese tal Sandowsky nos encontrará asfixiados por el pestazo de sus pies.

JEFE CHAUNI.- (*Como si tal cosa*). Me los lavé hace seis meses.

PERICO.- ¿Ha pensado en utilizar el aroma de sus pies para defenderse de Sandowsky? (*los tres restantes le dan codazos para que se calle*). Porque a lo mejor lo dejaba tieso.

JEFE CHAUNI.- (*Que no está prestando mucha atención porque se encuentra mirando al exterior con la tela levantada*). ¿Qué...?

MARÍA.- Nada, nada. (*A los otros críos*). No le interesa la guerra química.

JEFE CHAUNI.- (*Como si hubiese visto el infierno de golpe, soltando la tela y bajándola con muchas prisas*). ¡Chiiisss! ¡Creo que le he visto! ¡U otra gentuza parecida! ¡Silencio! ¡Se acerca un grupo armado por aquella parte! (*Señala hacia la izquierda*).

COLETAS.- (*Haciendo respingos y a punto de estornudar*). ¡Yava! ¡Ya dio me!

PERICO.- ¿Qué te ha dado?

COLETAS.- (*Con muecas más acentuadas*). Darnutores.

CHAUNI BARRIGÓN.- ¡Chiiisss! ¡Queréis callaros!

PERICO.- (*Traduciendo*). Va a estornudar...

COLETAS.- (*Estornudando escandalosamente*). ¡Ah... Ah.... Ah... Chiiisss...!

JEFE CHAUNI.- ¡Así me parta un cometa! ¡Silencio!

COLETAS.- (*Reponiéndose del estornudo*). No, si... (*Asegunda con dos estornudos más, tan estruendosos y sobrehumanos, que mueven hasta las faldas del tenderete*). ¡Ah... Ah... Ah... Chuuusss... Ah... Ah... Ah... Chiiisss! (*Bajito*). Ay.

MARÍA.- (*Que consigue ponerle un dedo bajo la nariz a Coletas*). Ya está. (*Todos quedan expectantes, con los ojos dilatados y en actitud felina. Comienza a oírse de fondo los latidos de sus corazones que laten a toda pastilla; dicho sonido acaba mezclándose con el ruido de un grupo de gente que se aproxima, con todos los síntomas de calzar botas militares. El sonido o efecto del exterior, llega a la altura del puesto, o sea, a primer plano, y se para. La tela se mueve y sufre malformaciones u oleajes, como si los que están por fuera diesen con sus rodillas en ella. Al Jefe Chauni, a sus paisanos y a los niños parece que les va a dar un sопонcio. Los niños no pueden aguantar el pestazo y el calor, por lo que se hacen aire con las manos. Perico aleja cuanto puede de sí su pie metido en el orinal, ya que parece que expide un perfume poco agradable, pero desgraciadamente se encuentra con los pies del Jefe Chauni*).

SECUENCIA 22. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

SECUENCIA CARACTERÍSTICA DE PLANO Y CONTRA PLANO. PLANO DE LA MUJER CHAUNI, A LA QUE POCO A POCO VAN CUBRIENDO UNAS SOMBRAS, CUANDO MENOS TERRORÍFICAS, DE LAS FIGURAS DE LOS CLIENTES RECIEN LLEGADOS. HACIENDO DE TRIPAS CORAZÓN, ESBOZA UNA SONRISA ACARTONADA E INTENTA ATENDERLOS CON LA SOLICITUD, QUE DA AQUELLO DE “TODOS LOS CLIENTES, AUNQUE NO TENGAN RAZÓN, SON BUENOS”.

COMPRADOR.- (*Estos personajes son de peluche color verde. Evidentemente son seres adultos y van vestidos y armados con la aparatosidad que requiere el caso*). Quiero un sueño de general victorioso en cien batallas.

MUJER CHAUNI.- Tengo algo mucho mejor... porque lo de cien batallas... y victorioso...

COMPRADOR.- (*Las sombras de los esbirros se proyectan sobre la Mujer Chauni, avasallándola, y moviéndose inquietas. Su apariencia siniestra es realmente apabullante*). ¿Cómo? ¿Qué dices?

MUJER CHAUNI.- Pues... Que precisamente de eso no tengo...

COMPRADOR.- (*Haciendo ademán de dar una patada sobre los bajos del tenderete*). ¡Maldita sea! ¡Por cien mil supernovas!

SECUANCIA 23. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

PLANO DE UNA BOTA, APARATOSA E INTIMIDANTE, QUE INCRUSTA UN TREMENDO PUNTAPIE EN LAS FALDAS DEL TENDERETE.

SECUENCIA 24. INTERIOR DÍA. BAJOS DEL TENDERETE.

EL JEFE CHAUNI RECIBE, EN TODA LA BARRIGA, EL PEDAZO DE PUNTAPIE QUE HA DADO LA MALA BESTIA DEL COMPRADOR. AL JEFE CHAUNI CASI SE LE SALEN LOS GLOBOS OCULARES DE SUS CUENCAS; RESOPLA Y ESTIRA SUS PIES HACIA LAS NARICES DE LOS NIÑOS. PERICO NO PUEDE MÁS, LEVANTA LAS FALDAS QUE CUBREN EL PUESTO, ASOMA SU CABEZA Y DICE ENTRE LAS PIERNAS DE LOS QUE ACABAN DE LLEGAR.

PERICO.- Necesito aire fresco...

SECUENCIA 25. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

PERICO, CON LOS OJOS MEDIO EN BLANCO, INTENTA RESPIRAR ASOMANDO LA CABEZA ENTRE UN BOSQUE DE PIERNAS.

PERICO.- Fresco... aire fresco. (*Respira llenando sus pulmones como si fuera el último aire que quedara en el mundo. Su cara se transfigura y comienza a hacer ascos y a dar arcadas*). ¡Por la bruja Sarpullido! ¡Estos pies huelen peor que los de ahí dentro!

SECUENCIA 26. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

LA CUADRILLA DE FASCINEROSOS, QUE INTENTAN COMPRAR EN EL TENDERETE, QUEDAN ESTUPEFACTOS AL VER A PERICO. EL JEFE DE LOS COMPRADORES ES EL PRIMERO QUE REACCIONA, Y CON SU ASPECTO DE BESTIA PROGRESIVA, DICE A LA MUJER CHAUNI.

COMPRADOR.- ¡Anda, si tienes un animal de compañía! (*Se agacha hasta ponerse a la altura de Perico, se pone mimoso, tierno e infantil y le larga, al sorprendido chaval, un cargamento de mimos y casi todas las tonterías que se les dispensan a los bebés y a los animales en edad lactante*).

¡Oh, pobrecito... con esta polvareda y este calor! ¡Cuchi, cuchi, cuchi, cuchi! ¡Ven con papá, terroncito de azúcar! ¡Estrella reluciente! ¡Papú, papú, papú! ¡Ay, ay, ay! ¡Qué cosa más linda! ¡Qué precioso vas estar con tu cadenita y tu bozal! ¡Aaayyy, cosa rica!

PERICO.- (*Que en su vida se ha visto en otra y resistiéndose como puede*).

¡Mi madre! ¡Que me ha tomado por un perro! (*Intenta meterse otra vez debajo del tenderete, pero el Comprador, ni corto ni perezoso, le hecha mano y comienza a tirar de él para sacarlo de debajo del mostrador del puesto. La Mujer Chauni, que se hace cruces sin saber por dónde tirar, dirige todo su afán a llamar la atención del Comprador, que sigue erre que erre tirando de*

Perico y sin prestar la más mínima atención a la dependienta Chauni. La Mujer Chauni insiste, con más buenas intenciones que resultados).

MUJER CHAUNI.- No está...

COMPRADOR.- ¿Se cree que soy tonto? Lo tengo agarrado y lo estoy viendo.

MUJER CHAUNI.- Si digo, que no está en venta.

COMPRADOR.- ¡Es igual, me lo quedo! (*A todo esto, Perico empieza a defenderse y como el Comprador ha tirado de él, y le ha sacado completamente de debajo de la mesa, el chaval le arrea una patada en toda la cara con el pie que tiene metido en el orinal; o sea, le da un escupiderazo de no te menees*).

MUJER CHAUNI.- (*Medio desesperada*). Ve, no tiene raza... Es venenoso... No lo vendo...

COMPRADOR.- (*A lo suyo*). No intente convencerme. ¡Oh, y además está cojito! ¡Pobre criatura, con una pata metálica! Se la cambiaré y le pondré una de mineral más valioso.

PERICO.- (*Pataleando*). ¡Los de ahí abajo! (*Por los que están debajo del mostrador*). ¡Que no es Sandowsky! ¡Que me quiere llevar! ¡Jefe Chauni!

COMPRADOR.- (*Sacando una bolsa de monedas*). Hecho, me lo quedo. (*Pasa a Perico a uno de los tipos patibularios que van con él*). Aquí tiene. (*Suelta la bolsa sobre los botecitos del mostrador. El compañero del Comprador, en un parpadeo, ha puesto a Perico una cadena al cuello y está intentando ponerle un bozal*).

PERICO.- (*Angustiado*). ¡Jefe Chauni, compañeros!

JEFE CHAUNI.- (*El Jefe Chauni asoma la cabeza tímidamente desde debajo de las faldas del puesto*). ¿Se hunde el universo? (*El Comprador le mete, materialmente, una aparatosas arma en las mismísimas narices al Jefe Chauni*).

COMPRADOR.- (*Macarra perdido*). ¡No se hundía hasta ahora, pero al menor movimiento, ten la seguridad que se hunde en los infiernos, contigo como mascarón de proa!

PERICO.- (*Intentando librarse*). ¡Que no soy un perro!

JEFE CHAUNI.- Tendrás que ser perro, o lo que sea, hasta que pensemos algo. (*El Comprador le empuja, valiéndose del cañón de su arma, en las narices, de tal manera que el Jefe Chauni se ve obligado a meter su cabeza otra vez bajo la tela. El grupo de compradores da media vuelta y se va sin más, llevándose a Perico. La Mujer Chauni se queda con la boca abierta y como paralizada*).

SECUENCIA 27. INTERIOR DÍA. BAJOS DEL TENDERETE.

EL JEFE CHAUNI, PALPÁNDOSE LAS NARICES Y CON MALAS PULGAS, DICE A CUANTOS SE ENCUENTRAN DEBAJO DEL TENDERETE.

JEFE CHAUNI.- ¿Por qué creéis que os he dicho que no asomarais las narices? Porque no es lo mismo tener que rescatar a uno que a cuatro. (*Con ademán de intentar salir de debajo de las faldas*). ¡Se acabó el andar escondiéndose! Se han llevado a nuestro amigo y no vamos a quedarnos aquí por miedo a Sandowsky. Salgamos fuera, esperaremos a Sandowsky, y en cuanto liquidemos cuentas con él...

EL CHAUNI BARRIGÓN.- Querrás decir, "en cuanto nos liquide".

JEFE CHAUNI.- Sí, digo, no. ¡Cállate, agorero! En el momento en que se solucione el baile con Sandowsky, liberaremos a Perico. Sabemos dónde está el cuartel general de los que se lo han llevado.

CHAUNI DEL PARCHE EN EL OJO.- ¿El optimismo no piensas perderlo ni después de muerto?

MARÍA.- ¿No le harán nada a Perico, no?

MIGUEL.- Pobre Perico, primero el orinal, ahora se ve de perro... de chicho callejero, porque raza han dicho que no tenía. (Suspira.) Salgamos de debajo de este supermercado del miedo, a ver si el aire fresco y limpio nos aclara las ideas. (*Van a salir por el lado por el que salió Perico, o sea, por el de los compradores*).

JEFE CHAUNI.- ¡Un momento! Por ahí no; por aquí, por la trastienda. (*Se empiezan a poner en movimiento hacia el lado en el que se supone que está la Mujer Chauni*).

SECUENCIA 28. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

TODOS LOS QUE ESTABAN DEBAJO DEL MOSTRADOR HAN SALIDO YA AL EXTERIOR, MENOS EL JEFE CHAUNI Y EL CHAUNI BARRIGÓN. LA MUJER CHAUNI, EN JARRAS, ESPERA A LOS DOS ÚLTIMOS. EL JEFE CHAUNI COMIENZA A SALIR CON GRAN DIFICULTAD.

MUJER CHAUNI.- (*Remedándole*). ¿Se hunde el universo? ¡Lástima que no fuera en tu cabeza!

JEFE CHAUNI.- Advierte que no soy un cualquiera. (*Poniéndose en pie*). Soy, ni más ni menos, que el jefe de los Chaunis.

MUJER CHAUNI.- Advierte tú, que no soy tu mujer.

JEFE CHAUNI.- (*Mirando al cielo*). Gracias doy a quien corresponda.

MUJER CHAUNI.- (*Hace un gesto mandándolo a la porra y se encara con el Chauni Barrigón, que sale como puede de debajo del mostrador*). ¡Sal de ahí, saco de tripas!

CHAUNI BARRIGÓN.- (*Que sale resoplando como quien ha estado en un baño turco*). ¿Saco de tripas? (*Recalcándolo*). ¡Pero nobles!

MUJER CHAUNI.- ¿Nobles? ¡La carroña no es noble! (*Comienzan a discutir, con visos de llegar a más que palabras*).

JEFE CHAUNI.- ¡Basta, basta! (*Viendo que no obedecen, les grita*). ¡Silencio! ¡Se acabó! ¡Por todos los planetas! ¡Basta he dicho!

MUJER CHAUNI.- ¡Hay que jorobarse! ¡Mira quién se atreve a dar órdenes, uno que se mete bajo las faldas del puesto en vez de afrontar sus responsabilidades!

JEFE CHAUNI.- ¡Alto esa cancioncilla con su soniquete, que te veo venir! Soy el jefe y lo voy a seguir siendo... Al más mínimo intento de motín, mando al infierno a quien corresponda, incluso a las Chaunis.

MUJER CHAUNI.- ¿A mí?

JEFE CHAUNI.- Sin el menor miramiento. Eres una hembra Chauni, pero eso no te da más derecho que el de obedecer. (*Silencio de todos*. *El Jefe Chauni se pasea de derecha a izquierda y viceversa ante el grupo*,

cavilando, para acabar diciendo). No somos guerreros, sino comerciantes....

MIGUEL.- (*Aclarando la cuestión*). Comerciantes... piratas.

JEFE CHAUNI.- (*Silabeando*). C o m e r c i a n t e s . No llevamos armas de ninguna clase.

MARÍA.- ¿Y los aparatos con los que atontasteis a don Mariano, el boticario de Montoro?

JEFE CHAUNI.- Aquí no sirven, valen solamente para los terrestres. No sabemos pelear... y para colmo, no somos valientes. Pero vamos a luchar por liberar a nuestro amigo.

MARÍA.- ¿Cómo?

COLETAS.- ¡Ose! ¿Mocó?

JEFE CHAUNI.- ¿Qué? ¿Pero, qué dice?

MIGUEL.- Creo que ha dicho “¡Eso! ¿Cómo?”; pero al revés. Aunque el que traduce bien a Coletas, es Perico. No sé, ahora con la vida de perros que lleva, no creo que esté para traducir nada.

JEFE CHAUNI.- Callaos, que no es momento de traducciones ni de gaitas.

MUJER CHAUNI.- Yo sé cómo lo va a solucionar todo el Jefe Chauni.

JEFE CHAUNI.- ¿Eh?

MUJER CHAUNI.- Este desaguisado lo arregla él con un “Ya se me ocurrirá algo”.

JEFE CHAUNI.- (*Fulminándola con la mirada*). ¿Y si hago picadillo a la primera bocazas que me tropiece? (*Interrumpe la situación un efecto*

de sonido, de un gran tumulto que se produce en las cercanías, y que deja a todos sobre cogidos).

SECUENCIA 29. EXTERIOR DÍA. MERCADO DE LOS CHAUNI.

PERICO, LLEGA HASTA DONDE ESTÁN LOS CHAUNIS Y LOS OTROS NIÑOS, SIN ALIENTO Y CON TODOS LOS SÍNTOMAS DE HABERSE PEGADO UNA GRAN CARRERA. VIENE CON LA CADENA AL CUELLO Y EL ORINAL EN EL PIE, ECHANDO LAS ASADURAS Y SIN FIATO.

PERICO.- (*Sin resuello*). Chicos, escondedme donde sea. Esos tipos están como cencerros.

EL CHAUNI DEL PARCHE EN EL OJO.- ¿Qué te escondamos? ¿Y a nosotros, quién nos esconde?

JEFE CHAUNI.- Poner tierra por medio los podría despistar... Pero ya es demasiado tarde, los tenemos aquí.

EL COMPRADOR Y SUS SICARIOS LLEGAN ECHANDO LA PAPILLA. TIENEN LOS OJOS MÁS ROJOS QUE TOMATES, LLOROSOS E IRRITADOS HASTA LA EXAGERACIÓN. ESTORNUDANDO COMO POSESOS, PARECE QUE LES HAN ATACADO CIEN MIL DEMONIOS. ESTÁN RABIOSOS, DANDO LA SENSACIÓN DE QUE SE VAN A MERENDAR A QUIEN SE ATREVA A PONERSE ANTE ELLOS. A DISCRECIÓN, SE CONGREGARÁN, EN ÉSTA Y EN LAS SIGUIENTES SECUENCIAS CURIOSOS Y BULLA EN GENERAL, JUNTO AL SARAO QUE SE ORIGINA EN EL PUESTO DE LOS CHAUNIS.

COMPRADOR.- (*Sin dejar de estornudar*). ¡Quietos ahí! (A sus sicarios). ¡No les hagáis demasiados agujeros, sus pellejos tienen que

servirnos para hacernos ropa interior, los de esos animales de compañía, también!

JEFE CHAUNI.- ¡Mi madre!

COMPRADOR.- (*Estornudando y macarra perdido*). ¡Quiero una bolsa de la piel, de estos enemigos del sistema, para meter los huesos de mis antepasados!

MUJER CHAUNI.- ¡Qué moda más tonta!

COMPRADOR.- (*Siempre estornudando*). Antes de dejaros fiambres, Jefe Chauni, ¿qué arma es esa que lleva el animal de compañía de la cadena y el pie metálico? ¿Qué arma es tan feroz, que no mata, pero disloca el espíritu del cuerpo?

JEFE CHAUNI.- (*Sin entender*). ¿De qué arma hablas? Ninguno de nosotros va armado.

COMPRADOR.- ¡Ten en cuenta que será tu última mentira!

JEFE CHAUNI.- Y la primera, porque a ti no te he mentido en mi vida.

COMPRADOR.- ¡Desembucha, cadáver inmediato!

JEFE CHAUNI.- (*A los Chaunis y a los niños*). ¡Manda narices, tener que admitir ante mi mismo que Sandowsky es un buen tipo, al lado de este pollo!

COMPRADOR.- (*Amenazadoramente, si es posible más aún, y entre estornudo y estornudo*). ¡No será una muerte agradable! (*Comienza a preparar su descomunal arma. A los chicos, que están apiñados con más miedo que otra cosa, parece que les va a dar un patatús*).

SECUENCIA 30. EXTERIOR DÍA. MERCADO DE FERRULIA.

ABRIÉNDOSE PASO ENTRE LA MUCHEDUMBRE COMIENZA A APROXIMARSE UN GRUPO DE FEROCES GUERREROS, CON ASPECTO SANGUINARIO Y TERRORÍFICO. ES SANDOWSKY Y SUS ESBIRROS. EL TAL SNDOWSKY VIENE CON SU "BAILE DE SAN VITO", MÁS O MENOS COMO DE DULCE. A MEDIDA QUE SE ACERCAN A CÁMARA SE VA GENERANDO A SU PASO UN MURMULLO, QUE POSTERIORMENTE ACABA CONVERTIDO EN CLAMOR DE LA CHUSMA QUE VITOREA A SEMEJANTE "TROPA".

SECUENCIA 31. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

LOS CHAUNIS SE ALARMAN MUCHÍSIMO, AL VER LA QUE SE LES VIENE ENCIMA. POR EL CONTRARIO EL COMPRADOR Y SUS SICARIOS PARECEN ALEGRARSE CON LA LLEGADA DE SANDOWSKY Y LOS SUYOS, PORQUE AL FIN Y AL CABO SON DEL MISMO "PELAJE".

JEFE CHAUNI.- (*Casi sin voz, porque el miedo le atenaza. A los chicos*).

Ya os dije que en el mercado de Ferrulia, la diversión aparece en los momentos más inesperados. ¡Sandowsky, el que faltaba!

SECUENCIA 32. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

EL COMPRADOR Y SUS SICARIOS SIGUEN ESTORNUDANDO A TODA PASTILLA. SANDOWSKY, QUE COMO QUEDA DICHO ES OTRA MALA BESTIA SIDERAL, PRESENTA UNAS PINTAS AÚN PEOR QUE EL COMPRADOR Y SUS SICARIOS, Y NO DIGAMOS LOS ESBIRROS QUE LE SIGUEN; TODOS DE PELUCHE ROJO. SON SINIESTROS Y UNA PARTIDA DE BANDIDOS INTERPLANETARIOS QUE PONEN LOS PELOS DE PUNTA, INCLUSO A LOS CALVOS. SANDOWSKY ARRASTRA EL YA CITADO "TIC" NERVIOSO QUE LE COGE TODO EL CUERPO, ES DECIR, "EL BAILE DE SAN VITO" NO LE DEJA VIVIR; ES MÁS,

DEBIDO AL “MNEO” QUE SE TRAE, PARECE QUE SE PUEDE DESENCUADERNAR EN CUALQUIER MOMENTO. LA MANADA DE LOBOS QUE ENCABEZA SANDOWSKY, EL CUAL NO DEJARÁ EN NINGÚN MOMENTO DE CONTONEARSE COMO SI TUVIESE PRISA EN MOVERSE A TODO TREN, ACABA POR LLEGAR JUNTO AL TENDERETE DE LOS CHAUNIS. AMBOS GRUPOS COMIENZAN A SALUDARSE, ENTRE UNOS RUFIANES Y OTROS, COMO SI NO SE HUBIESSEN VISTO DESDE HACE SIGLOS, CON UN SIN FIN DE ZARANDAJAS Y RITUALES EXTRAÑOS. ÚNICAMENTE EL SICARIO QUE VIGILA A LOS CHAUNIS Y A LOS CHICOS SE MANTIENE EN SU PUESTO, CONTROLANDO A LOS PRISIONEROS; ESO SÍ, CUANDO ESTORNUDA DIRIGE EL CAÑÓN DE SU ARMA A OTRA PARTE PORQUE TEME QUE SE LE DISPARE EN CUALQUIER MOMENTO, CON SUS ESTRUENDOSOS ESTORNUDOS.

SANDOWSKY.- (*Con su “Baile de San Vito” a toda orquesta*). ¡Ah, tufo a muerto! Hace unos días pasamos por el estado de Chirinos y también allí tienes puesto precio a tu cabezota. (*Ríe salvaje*). ¿Qué fechoría hiciste?

COMPRADOR.- Vendí el palacio del gobernador a unos turistas extranjeros. (*Entre estornudo y estornudo, se troncha de risa*). Cuando me enteré que el gobernador quería capturarme, ¿sabes lo que hice?

SANDOWSKY.- ¿Un puré de gobernador?

COMPRADOR.- (*Que parece que va a echar las asaduras y el resto de higadillos con tanto estornudo*). Vendí el palacio y al gobernador en el mismo lote. Quisiera haber visto la cara de aquellos extranjeros, cuando las autoridades les dijese que ni el palacio ni el gobernador me pertenecían. (*Los dos bandidos se mondan de risa*). Ahora, tengo

entendido, que andan buscándome el gobernador, los turistas y creo que mi suegra también va con ellos.

SECUENCIA 33. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

EL COMPRADOR ESTORNUDANDO Y SANDOWSKY CON EL "BAILE DE SAN VITO", ESTÁN A PUNTO DE CAERSE AL TROPEZAR ENTRE ELLOS. SE AGARRAN PARA NO PERDER EL EQUILIBRIO Y HAY UN MOMENTO EN QUE PARECE QUE ESTÁN BAILANDO. AL DAR MEDIA VUELTA CON SU "PAREJA", SANDOWSKY REPARA EN EL JEFE CHAUNI Y LOS QUE ESTÁN EN EL MISMO APRIETO DEL VENDEDOR DE SUEÑOS. SANDOWSKY SE SEPARA COMO PUEDE DEL COMPRADOR, QUE LE HA ESTORNUDADO VARIAS VECES EN PLENA CARA, MIENTRAS HACÍAN SUS PINITOS DE "DANZA CLÁSICA". SANDOWSKY, RECONCENTRADAMENTE, O AL MENOS TODO LO QUE LE PERMITE SU "BAILE DE SAN VITO", SE DIRIGE AL JEFE CHAUNI, QUE ESTÁ MÁS MUERTO QUE VIVO.

SANDOWSKY.- ¡Mira por donde, hoy vamos a tener fiesta!

JEFE CHAUNI.- Por mi no deje otros asuntos.

MUJER CHAUNI.- (*Sacando el secador portátil para darse aire, y para sí*). Me va a dar algo, antes de que Sandowsky nos triture.

SANDOWSKY.- Jefe Chauni, tienes cinco segundos para quitarme de encima este ataque de nervios permanente, o un segundo después de ese tiempo estarás fiambre. Luego... ya veremos cómo me vas a pagar el tiempo que llevo con esta tortura.

COMPRADOR.- (*Acercándose a Sandowsky, muy interesado en la nueva situación*). Un momento, un momento. (*Estornuda hasta hartarse*).

¿Quieres decir que el Jefe Chauni te ha puesto así? (*Remeda a Sandowsky*).

SANDOWSKY.- Y hoy estoy sereno.

COMPRADOR.- ¡Por el firmamento entero! (*Por los Chaunis*). Esta gente debe de estar tramando algo muy gordo. Un golpe de estado o poco menos. (*Por los estornudos*). Mira cómo nos ha puesto a nosotros. Tiene que ser bestial lo que preparan, para que estén eliminando a su clientela del Mercado de los Sueños.

SANDOWSKY.- ¡Eh! (*La Mujer Chauni sigue beneficiándose del aire de su secador; Perico empieza a reparar en el aparatito*).

COMPRADOR.- Sí, sí. ¿O crees que todo esto no ha sido intencionado?

SANDOWSKY.- ¿Qué estos zarrapastrosos quieren apoderarse del poder de nuestro sistema?

COMPRADOR.- Han amaestrado animales de compañía para que nos ataquen con armas poderosas y desconocidas.

SANDOWSKY.- ¿Armas secretas?

COMPRADOR.- Y lo que es peor, no matan... Te dejan fuera de combate, pero medio muerto. Deben ser armas de distracción, porque no me negarás que distraídos, estamos.

SANDOWSKY.- (Hecho una fiera llama a uno de sus esbirros). ¡Bolinsky, Bolinsky! ¡Déjame el arma del cañón pudre hambres, ahora mismo! ¡Voy a ponerlos a todos con más agujeros que mi conciencia! (*El tal Bolinsky acerca a Sandowsky un arma, que si es tan*

efectiva como aparatoso, apañados van quienes sean blanco de su capacidad).

SECUENCIA 34. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

SE ORGANIZA UN GRAN REVUELO ENTRE LOS CURIOSOS Y SOBRE TODO EN EL VANDO DE LOS CHAUNIS Y DE LOS CHAVALES. LLEGADOS AQUÍ LA MUERTE SE PRESENTA INMINENTE. EL COMPRADOR, QUE ENTRE ESTORNUDO Y ESTORNUDO PARECE QUE NO ES TAN ANIMAL COMO DELATA SU APARIENCIA, APARTA UNOS PASOS A SANDOWSKY E INICIA UN CONCILIÁBULO PROPIO DE BANQUERO VENECIANO DEL SIGLO XVI.

COMPRADOR.- ¡Quieto, Sandowsky! Es de sabios sacar el máximo provecho de cada situación. ¿Si los achicharras, cómo sabremos el funcionamiento de sus armas secretas? Además; ¿te imaginas el prestigio y el poder que podríamos conseguir con un ejército de esos animales de compañía, de tal forma que fuesen leales a nosotros en todo momento?

SANDOWSKY.- Parecen flacuchos y pequeños.

COMPRADOR.- No te fíes de las apariencias. (*Por Perico*). ¿Ves ese que tiene una pata artificial, el de la cadena?

SANDOWSKY.- (*Por su "Baile de San Vito"*). Lo veo un poco movido, como casi todo, pero lo veo.

COMPRADOR.- Pues el solito nos ha puesto a estornudar a todos nosotros. ¿Qué te parece?

SANDOWSKY.- (Sin salir de su asombro.) ¿Él, solo? (El Comprador asiente con la cabeza.) ¿De veras? (El Comprador por toda respuesta le lanza un estornudo que medio le vuela la cabeza.) ¡Ahí va!

COMPRADOR.- Se lo acabábamos de comprar a los Chaunis, íbamos hacia nuestra guarida haciéndole cuchi, cuchi... Cuando de improviso, saca de alguna parte un tubo pequeño, lo abre, se echa en la punta de uno de sus miembros delanteros unos polvos, cierra sus ojos y sopla hacia nosotros, que estábamos muy cerca de él. (*Estornuda con toda su alma*). El resultado ya lo ves, es un arma terrible.

SANDOWSKY.- (*Que cae en la cuenta de algo*). Ahora me explico por qué intentaron inutilizarme, metiéndome en el cuerpo este mal esquizofrénico.

COMPRADOR.- Si a los que estamos fuera de la Ley nos han hecho esta maldad, ¿qué tendrán pensado para eliminar a los que tienen el poder?

SANDOWSKY.- (*Con la avaricia reflejada en su cara*). Lo que tengan maquinado nos pertenece, puesto que son nuestros prisioneros. O sea, que los nuevos amos del poder vamos a ser nosotros. (*Dirigiéndose al grupo de futuras víctimas*). ¡Vaya, vaya, con estas cándidas palomitas! ¡Con que un ejército! (A sus esbirros). ¡Hagámosles cantar!

SECUENCIA 35. EXTERIOR DÍA. TENDERETE DEL MERCADO.

A LOS CHAUNIS Y A LOS NIÑOS NOS LES LLEGA LA ROPA AL CUERPO. LOS CHAVALES ESTÁN APELOTONADOS CUCHICHEANDO ALGO ENTRE SÍ. PERICO, EN UN DESCUIDO DEL SICARIO QUE LOS VIGILA, DICE A TODOS SUS COMPAÑEROS DE INFORTUNIO.

PERICO.- Tengo un pie metido en este orinal, una cadena en el pescuezo, me han tomado por un perro sin pedigri... Pero lo que no van a lograr es que cante. (*Al Jefe Chauni*). ¿Hay otros mercados donde se pueda vender vuestra mercancía?

JEFE CHAUNI.- Sí, pero no son tan buenos para hacer negocio.

PERICO.- Muertos si que no habrá negocio de ninguna clase.

MUJER CHAUNI.- (*Con su secador funcionando*). ¿Jefe Chauni, no ves que tiene razón?

JEFE CHAUNI.- La tiene, pero quién se escapa de estos criminales.

PERICO.- Nosotros. (*A la Mujer Chauni*). Trae esto. (*Toma su secador. Saca el bote de la pimienta en polvo, que está a la mitad; lo vacía en la palma de la mano del Jefe Chauni y susurra en su oído unas palabras. El Jefe Chauni asiente, coge el secador que le da Perico y se dirige hacia el Comprador y Sandowsky, procurando que no le vean la pimienta en polvo que lleva en la palma de su mano*).

JEFE CHAUNI.- Confesaremos todo, y para que vean que cumpliremos... (*El Sicario le detiene con su arma. El Jefe Chauni, viendo que no le dejan acercarse al grupo, intenta que ellos se aproximen, echando mano de una treta*). Este aparato reflejará en mi mano los planos de esas armas secretas, una por una.

TODOS SE ACERCAN AL JEFE CHAUNI, CASI ATROPELLÁNDOSE; CUANDO ESTÁN PRÁCTICAMENTE ENCIMA DE ÉL, ÉSTE CIERRA SUS OJOS, PONE EN MARCHA EL SECADOR Y LOS ESPOLVOREA DE PIMENTA EN POLVO HASTA EL ALMA. LA REACCIÓN NO SE HACE ESPERAR, COMIENZAN A ESTORNUDAR COMO DESCOSIDOS, A GRITAR Y A RASCARSE EN LOS OJOS, A PATALEAR Y A TROPEZARSE ENTRE ELLOS; TANTO, QUE CREYENDO QUE SE TROPIEZAN CON LOS CHAUNIS, SE LÍAN A GOLPES ENZARZÁNDOSE EN UNA DESCOMUNAL PELEA. ESA SITUACIÓN ES LA QUE APROVECHAN LOS CHAUNIS Y LOS NIÑOS PARA HUIR JUNTOS, PROCURANDO, ESO SÍ, LLEVARSE EN UNAS BOLSAS DE TELA CUANTA MÁS MERCANCÍA MEJOR, DEL PUESTO DE LOS CHAUNIS. EN MEDIO DEL DESCONCIERTO DE ESBIRROS Y SICARIOS, MIRONES Y CURIOSOS, SE DAN A LA FUGA. LA TURBA DE PERSONAJES QUE MIRABAN DECIDEN FINALMENTE PERSEGUIRLES, PERO COMO HAN HUIDO EN SENTIDO CONTRARIO AL QUE ELLOS SE ENCUENTRAN, Y EL COMPRADOR Y SANDOWSKY, JUNTO CON SU GENTE ESTÁN EN MEDIO, ACABAN POR ATROPELLAR AL COMPRADOR, A SANDOWSKY, A LOS ESBIRROS Y A LOS SICARIOS.

SECUENCIA 36. EXTERIOR DÍA. DESCAMPADO DESÉRTICO.

PAISAJE LUNAR, DUNAS DE ARENA, ROCAS, ETC. LOS CHAVALES SE ESTÁN DESPIDIENDO DE LOS CHAUNIS, LOS CUALES TIENEN LAS BOLSAS DE TELA CON LAS EXISTENCIAS QUE PUDIERON SALVAR DEL MERCADO DE LOS SUEÑOS, ESPARCIDAS POR EL SUELO. LOS NIÑOS SE PONEN EN CÍRCULO CON LAS MANOS Y SE JURAMENTAN, MIENTRAS DICEN A CORO.

MARÍA.-

PERICO.- ¡Plaza!

COLETAS.-

MIGUEL.-

DESAPARECEN DEJANDO UN FOGONAZO DE LUZ. LOS CHAUNIS, CON LA MAYOR NATURALIDAD, COMIENZAN A CARGAR CON SUS BOLSAS, DE UNA MANERA CANSINA Y RUTINARIA, PARA EMPRENDER LA MARCHA Y ACABAR SALIENDO DE CAMPO.

SECUANCIA 37. INTERIOR DÍA. TALLER DE LATONERÍA DE ANTONIO.

EL TELLER ESTÁ ILUMINADO POR UNA LUZ ARTIFICIAL AMARILLENTE, QUE UTILIZA EL LATONERO PARA ILUMINARSE EN SU TRABAJO, LA CUAL SE MEZCLA CON OTRA MÁS NATURAL, PROPIA DEL SOL, QUE ENTRA POR UNA VENTANA. ANTONIO, EL LATONERO, CON UNAS ENORMES TIJERAS, PROPIAS DE SU OFICIO, INTENTA CORTAR EL ORINAL DE CHAPA QUE TIENE EN EL PIE PERICO, ARMÁNDOSE DE PACIENCIA Y MIRANDO A LOS CHICOS COMO A BICHOS RAROS. A LO QUE SE VE, HA HECHO LO PROPIO MOMENTOS ANTES, CON LA CADENA, PORQUE ESTÁ EN EL SUELO. MARÍA, MIGUEL Y COLETAS ESTÁN JUNTO A ELLOS, CON CARA DE NO HABER ROTO UN PLATO EN SU VIDA.

ANTONIO.- (*Haciendo muecas por el olor que desprende el orinal*). Si puedo quitarte esto, el zapato lo tendrás que tirar. O sea, que tu madre va a tener trabajo sacudiéndote el trasero.

COLETAS.- ¡S.

ANTONIO.- ¿¡S?

PERICO.- Dice, que sí.

MARÍA.- Vaya día, Perico. Por la pimienta en polvo no te preocunes, la pagaremos entre todos.

SECUENCIA 38. INTERIOR DÍA. LATONERÍA DE ANTONIO.

MIGUEL LLAMA LA ATENCIÓN DE MARÍA Y COLETAS, DE FORMA QUE SOLAMENTE ELLAS DOS SE DEN CUENTA; LES TIRA DE LA ROPA, POR EJEMPLO. EN TONO CASI SUSURRADO LES DICE, MIENTRAS ANTONIO Y PERICO SIGUEN A VUELTAS CON EL ORINAL.

MIGUEL.- ¿Os habéis dado cuenta de que cuando conocimos a los Chaunis, en casa de don Mariano el farmacéutico, era de noche? Y que ahora sigue siendo de día, vamos, unos instantes después de la misma tarde que nos marchamos de la plaza para entrar por la puerta que marcó el dado. (*María y Coletas asienten con sus cabezas*). La dimensión del dado debió de trasladarnos a una noche de días anteriores sin duda, porque otra explicación no le encuentro a este lío.

SECUENCIA 39. INTERIOR DÍA. LATONERÍA DE ANTONIO.

ANTONIO Y LOS CRÍOS A LO SUYO. DON MARIANO, EL FARMACÉUTICO, DESDE LA PUERTA DE LA LATONERÍA, ASOMÁNDOSE CON MÁS DE MEDIO CUERPO.

DON MARIANO.- Buenas. ¿Antonio, te quedan orinales como el que me vendiste hace un par de años?

BAJA SU MIRADA DESCUIDADAMENTE AL SUELO, PARA VER EN QUÉ SE AFANA ANTONIO, Y DESCUBRE SU ORINAL. LOS OJOS SE LE PONEN COMO PLATOS SOPEROS Y HACE UN RESPINGO DE SORPRESA E INCREDULIDAD. LA IMAGEN DE DON MARIANO, EN LA ENTRADA DE LA LATONERÍA DE ANTONIO, QUEDA CONGELADA. TÍTULOS DE CRÉDITO.

FIN DEL CAPÍTULO.