

CICLACIDAD

ARGUMENTO: CRISTIAN GENOVÉS y JOSE IMPAR

DRAMATURGIA: CRISTIAN GENOVÉS

CICLACIDAD. PRÓLOGO.

En una etapa autodestructiva y más viciosa de lo habitual, y atravesando un decepcionante camino por la Universidad, solté mierda y quejidos a través de esta obra, absolutamente influenciada por artistas reconocibles y momentos decadentes. Había abandonado Algazul, y fundado mi propia compañía. Y estaba peleado con el mundo, que me parecía hostil e inculto. Tenía amigos y compañeros que apoyaban la causa, e inventamos Ciclacidad, usando una palabra inexistente por pura pedantería. Los implicados principales: José Impar, y un servidor. Ambos nos influenciábamos y llorábamos juntos, cuando tocaba. Y no dudamos en dedicar largas horas a desarrollar nuestra propia paranoia onírica y destructiva, a través de ideas que ambos aportábamos y discutíamos, que yo fui ordenando y encajando, palabra a palabra. A menudo, partíamos de las creaciones musicales que José Impar trabajaba, y de sonidos que buscábamos juntos en su local de ensayo. Lo que marcaba atmósferas y tempos concretos.

Con este ejercicio, que duró meses, marcábamos el inicio de nuestra propia compañía, donde nos preocupábamos más por crear estilo y declarar intenciones, que por hacer teatro. Hasta el punto en que nuestro eslogan propagandístico “¿Quieres hacer teatro de verdad?”, que captó intérpretes en un primer casting multitudinario, fue corregido una noche por algún espontáneo resentido por “¿De verdad quieres hacer teatro?”.

Nos creímos demasiado listos, y demasiado buenos, y lo pagamos caro. Y estábamos demasiado enfadados. Nos empeñábamos en escupir mierda, y en hablar de asuntos que nos afectaban. Sin ir más lejos, todo aquello coincidió con la muerte de una de mis mejores amigas, una buena actriz integrante de la compañía Algazul, que supuso el golpe definitivo a aquel grupo. Pero la obra, extrañamente (o quizás justo por eso), gozó de una frescura y un atrevimiento inusuales, o poco vistos en la ciudad que nos empeñábamos habitar y hacer más interesante. Así que nos lanzamos al ruedo sin tapujos y sin miramientos. Y su estreno supuso el abandono de casi todos los miembros de la joven compañía. Algo absolutamente normal, previsible y necesario.

Y ahí quedó Ciclacidad, obra ambiciosa y extraña, pidiendo más guerra, esperando otra oportunidad. Consiguió, al menos, fijar una forma de contar historias, que acogía otras disciplinas artísticas y otros caminos de creación, que siempre quise trabajar.

PERSONAJES:

GRIS UNO, mujer
GRIS DOS, mujer
GRIS TRES, hombre
GRIS CUATRO, hombre
ERNESTO
CAMARERO
MUJER UNO
MUJER DOS
MUJER TRES
LIMPIADORA
HOMBRE
REPARTIDORA
ALUDIDA

SINOPSIS:

Ernesto, cansado de la absurda banalidad que le condiciona, adoptado por un tormento permanente, dolido por todo y por nada, busca una salida a la enorme circunferencia que está trazando su vida. Cuatro individuos grises como su propio aspecto, le proponen una tangente absurda y terrible, donde lo que menos importará será llamarse Ernesto.

Una pesadilla atormenta a Ernesto. Entre luces y sombras, aparece Gris 3, que camina tranquilo y seguro de sí mismo, aunque exhibe una sonrisa estúpida e infantil. Se aproxima a Ernesto, y le susurra al oído:

GRIS 3: ¿Recuerdas a Rebeca?

Ernesto empieza a despertar, y Gris 4 insiste, en tono más alto:

GRIS 3: ¿Recuerdas a Rebeca?

Le empuja para despertarle totalmente. En ese instante aparece Gris 4, que ataca a ambos. Tras él, aparecen Gris 2 y Gris 1, y todos empiezan una lucha contra Ernesto y contra sí mismos. En ese barullo, se distinguen varias frases:

VOCES: ¿Recuerdas a Rebeca?
 ¿Crees que es fácil hablar?
 Si ustedes, si todos, hubiéramos hecho gala de una gran elocuencia y sentido común, podríamos dedicar un estimado espacio de tiempo a esto.
 ¿Recuerdas a Rebeca?
 Dirías que es un momento glorioso.
 ¿De qué hablarán?
 Nos llaman monstruos.
 ¿Recuerdas a Rebeca?
 Con los muertos no hay nada que demostrar.
 Las palabras pueden ser terribles.
 La insinuación, la mera insinuación...
 Puede parecer algo meramente físico, incluso puede parecer algo estúpido.
 Yo estoy cansado de esperar.
 ¿A qué estamos jugando?
 ¡Callad ya!

Todos se callan y se van corriendo, excepto Gris 3, que se queda observando a Ernesto.

GRIS 3: ¿Recuerdas a Rebeca?

Le deja solo.

Ernesto se frota los ojos, mirándose un espejo. Trata de despejarse. Su doble le observa

PRIMERA PARTE

En escena, un mostrador en un lateral, y una silla con ruedas que puede variar de altura. Camarero juega con ella.

CAMARERO: No creo que sea una mala persona, pero tampoco puedo juzgarle. Lo que sí puedo asegurar es que se atormenta. No sé por qué, y de hecho tampoco me importa, pero lo hace. Debe hacerlo, o supongo que una persona que se desahoga con un desconocido a las tantas de la madrugada es así cómo actúa.

Entra Ernesto, en ropa interior, cabizbajo y serio, casi ausente. Por turnos, salen los Grises, que visten mecánicamente a Ernesto, con un traje gris como los suyos. Tararean una melodía repetitiva.

CAMARERO: Creo que se llama Ernesto, o eso quiero recordar. Lo que no significa que deba ser cierto, porque a veces las cosas no son como uno las recuerdas. Yo pienso que se llama Ernesto, y Ernesto viene de vez en cuando por el local. No es un habitual, desde luego. Pero su cara se reconoce ya con bastante facilidad.

Es difícil sacar conclusiones de un personaje que se cierra tanto en sí mismo. Aunque pensándolo bien... tal vez sea más fácil sacarlas en este tipo de personas. En cualquier caso, todos se ocultan detrás de algo. Supongo que, después de todo, la máscara de Ernesto es más superficial que muchas otras.

No sé... debe ser una pérdida de tiempo intentar sacar conclusiones de un extraño, porque no tengo por qué hacerlo. De hecho, no tengo ni tan siquiera curiosidad. Y, sin embargo, pienso en él con más frecuencia de lo que quisiera. Tiene algo..., no sé si llamarlo inquietante. Desde luego me parece más extraño de lo habitual, y por lo tanto más interesante. Aunque me desconcierta, porque temo que, efectivamente, sea en realidad la persona más superficial del mundo. Conozco a gente que desea hacer de las cosas más estúpidas, algo muy trascendente. Quizás Ernesto sea la razón más estúpida para ocupar un pensamiento, y, aún menos, una ilusión. Quizás Ernesto no es nadie. Quizás Ernesto desea ser alguien. O peor: desea no serlo.

A veces me pregunto qué pasa por su cabeza cuando entra en el local y me mira. O cuando pide su bebida habitual. Es curioso..., no puedo recordar qué toma si no lo tengo delante, pero nunca tengo que preguntarle a él.

Quisiera preguntarme qué piensan los demás de él, pero no me parece una persona que suscite opiniones de ningún tipo. Creo que para Ernesto no hay "demás". Y para los demás seguramente no hay Ernesto.

Creo recordar que se llama Ernesto...

Me parece que agradece su físico corriente. Ernesto no es. Así de sencillo. No es alto ni bajo. No es guapo, aunque tampoco es feo. No es desgarbado, pero tampoco elegante. Ernesto es, sin tener que ser.

Los Grises se quedan estáticos.

Camarero se coloca tras el mostrador, que usa como barra. Ernesto, ya vestido, se aproxima a ella. Habla para sí mismo, interrumpido por la banal conversación con el camarero:

ERNESTO: Tengo miedo. Tengo miedo de dormir. No quiero soñar. Quiero mantener los ojos abiertos y dejar de pensar. Pero es imposible no pensar. Y es imposible ignorar el sueño. Me gustaría no tener que hablar de esto, me gustaría no querer contarle nada de mí. No quiero desnudarme aquí.

(A Camarero) ¿Me pone una Erdinger? Negra, por supuesto.

Todo es un ciclo, un maldito círculo vicioso. La rutina me consume, la banalidad me está destrozando. Me siento cansado. Tengo miedo de envejecer rápido, sin darme cuenta. Tengo miedo de que se me escape el tiempo.

CAMARERO: ¿Quiere algo para acompañar la cerveza?

ERNESTO: Déjelo, gracias. Quiero saborearla como merece.

(Pausa)

A veces, lo más sencillo es capaz de llenarnos de felicidad. Sin embargo... poco a poco, estas cosas empiezan a perder su interés. Cada vez están más vacías.

(A Camarero) Suena buena música. Como siempre, supongo. No vengo demasiado a menudo; pero cuando lo hago, mis oídos lo agradecen.

CAMARERO: Tiene buen gusto.

Pausa.

Ernesto se va alejando de la barra, para acabar sentado en la silla, en mitad de escena.

ERNESTO: Te pones a recapacitar, porque de no hacerlo, no serías tú mismo. Pero no sabes sobre qué hacerlo. Notas que algo falla. Pero no quieres pensar que el que falla eres tú.

Dos figuras arrastran la silla, para sacarle.

El espacio se transforma en oficina. Los cuatro Grises debaten, de espaldas.

GRIS 2: ¿Por qué creéis que lo trasladan aquí?
GRIS 4: Por lo de siempre.
GRIS 1: ¿Y qué es “lo de siempre”?
GRIS 3: ¿Qué más da?
GRIS 1: ¿A ti no te importa nada nunca?
GRIS 3: Intento que no me afecte nada ajeno, ya los sabes.
GRIS 4: ¿Y cuándo dices que se traslada?
GRIS 3: (a Gris 2) Te lo pregunta a ti.
GRIS 2: No lo he dicho, pero viene mañana.
GRIS 1: ¿Quién te lo ha dicho a ti? ¿O tampoco te lo ha dicho nadie?
GRIS 2: Lo dicen arriba.
GRIS 3: (Irónico) ¿Quién, dios?
GRIS 1: Más o menos.
GRIS 3: ¿Cómo creéis que es?
GRIS 4: Ya sabemos cómo es.
GRIS 3: ¿Quiénes?
GRIS 2: Todos.
GRIS 3: ¿Todos lo sabéis?
GRIS 1: Sí.
GRIS 3: Para una vez que tengo curiosidad...

Pausa larga.

GRIS 1: ¿Por qué tenemos la sensación de que debemos seguir hablando de esto?
GRIS 3: Yo no tengo...
GRIS 4: Lo sabemos: tú no tienes esa necesidad.
GRIS 3: (Ríe estúpidamente) Ji, ji, ji...
GRIS 2: Es cierto.

Pausa larga. Todos se miran.

GRIS 2: ¿Qué pensáis?
GRIS 1: No sé bien qué pensar realmente. Y sé que ellos tampoco.
GRIS 4: ¿Aprenderás a no incluir a nadie en tus paranoias?
GRIS 1: Dime que no tengo razón.
GRIS 4: Sí la tienes, pero no indica que la verdad esté siempre contigo.
GRIS 3: Eres un pedante.

Pausa.

GRIS 2: ¿Os dais cuenta?

Pausa.

GRIS 1: Sí, nos aburrimos.
GRIS 2: Él puede darle buen juego.
GRIS 1: Estás corriendo mucho, adelantas acontecimientos, y equivocarse puede ser peligroso.
GRIS 3: Lo mismo te digo.
GRIS 4: Por una vez estamos de acuerdo, grandullón, me lo has quitado de la boca.
GRIS 1: ¿Queréis atacarme?
GRIS 4: No lo confundas, cariño.
GRIS 3: Es cierto.

Pausa.

GRIS 1: Está bien. Prometo pensarlo esta noche.
GRIS 3: Ídem.

Todos miran a Gris 4.

GRIS 4: Sabéis que en mí podéis confiar.

Se proyectan imágenes psicodélicas.

Los cuatro Grises están colocados de cara, hombro con hombro. Ernesto entra con material de oficina en las manos, y va cruzando la estancia, para ir montando su mesa al otro extremo. Los grises le observan en cada viaje.

GRIS 2: No es feliz.
GRIS 4: Da igual.
GRIS 1: ¿Y nosotros?
GRIS 3: Tenemos una alternativa.
GRIS 4: ¿Eso es una alternativa?
GRIS 1: Es un vicio.
GRIS 4: No soluciona nada.
GRIS 1: Por eso es un vicio.
GRIS 3: No importa.
GRIS 2: Podemos rescatarle.
GRIS 1: ¿Para qué?
GRIS 2: Para nada. Para que esté dentro.

GRIS 1: No.
GRIS 3: ¿Por qué no?
GRIS 4: No lo merece.
GRIS 3: ¿Lo sabemos?
GRIS 4: ¿El qué?
GRIS 2: Si lo merece.
GRIS 1: Veámoslo.
GRIS 4: ¿Ver qué?
GRIS 2: No querrá entrar...
GRIS 4: Tal vez sí.
GRIS 1: Todos querrían hacerlo.
GRIS 3: Yo, no.
GRIS 4: Tú estás dentro.
GRIS 2: Quizás él no quiera.
GRIS 1: No nos conoce.
GRIS 3: Por eso precisamente.
GRIS 1: Nos conocerá.
GRIS 2: Si quiere...
GRIS 1: Pero debemos querer nosotros antes.
GRIS 3: ¿Querer qué?
GRIS 4: Querer que entre.
GRIS 3: ¿Queremos?
GRIS 2: Debe entrar.
GRIS 3: No es cuestión de “deber”.
GRIS 1: Deseará hacerlo pronto.
GRIS 2: Sólo cuando nos conozca.
GRIS 4: Cuando conozca la alternativa.
GRIS 1: “Nuestra” alternativa.
GRIS 2: Nuestro juego.
GRIS 3: Si lo cree así, no jugará.
GRIS 2: Sí jugará.
GRIS 1: ¿Por qué?
GRIS 3: Porque no tiene más opciones.
GRIS 4: Siempre podrá negarse.
GRIS 1: ¿Podrá hacerlo?
GRIS 3: No con nosotros.
GRIS 2: Jugará.

Ernesto acaba de montar su puesto, mientras los cuatro Grises hacen piña, inquietos y criticones. Se miran entre sí, y a Ernesto, observando su conducta.

GRIS 1: Hacemos otras cosas.
GRIS 3: Nosotros no caemos en lo típico.
GRIS 4: Ni en lo trivial.
GRIS 2: Somos diferentes.

Una limpiadora entra, barriendo la zona, cerca de la mesa recién colocada. Ernesto se gira precipitadamente, y se topa con ella.

ERNESTO: Maldita zorra, ¡ten cuidado!, ¡imbécil!

Los Grises se sorprenden y murmuran entre ellos, saliendo de escena.
La limpiadora se marcha, llorando, y se sienta en una butaca entre el público.
Ernesto se sienta en su puesto de trabajo. Se queda pensativo un buen rato, sin tocar nada. Al tiempo, apaga una luz desde su mesa.

Ernesto en su casa. Está algo incómodo. Se sienta en una silla, frente a un televisor, que enciende con un mando a distancia. Se levanta un momento, mueve unas cortinas buscando más oscuridad, y coge una pieza de fruta. Se sienta de nuevo y se pone a comerla. Al poco, vuelve a levantarse, para tratar de conseguir más oscuridad. Se sienta de nuevo. De pronto, rompe a llorar, medio atragantado, casi con vergüenza. Ahoga su propio llanto, se levanta de nuevo, coge su chaqueta y las llaves y sale.

Ernesto en el bar. Los cuatro Grises toman algo, en un extremo. En la barra, Camarero habla con Mujer 1.

CAMARERO: ¿Qué te sirvo?

MUJER 1: No me sirvas nada todavía.

CAMARERO: Por lo menos no me niegues conversación...

MUJER 1: No lo haré.

CAMARERO: Adelante.

MUJER: ¿No deberías empezar tú?

CAMARERO: ¿Qué te hace pensar que tengo algo interesante que contar?

MUJER 1: No he dicho que lo esté pensando.

CAMARERO: Deberías pensarlo, porque no tengo nada interesante, ¿sabes?

MUJER 1: No lo creo.

CAMARERO: ¿Por qué no lo crees?

MUJER 1: No lo sé.

CAMARERO: No lo pones fácil...

MUJER 1: No lo hago, es cierto.

CAMARERO: ¿Te apetece tomar algo ya?

MUJER 1: No, aún no.

Entra Mujer 2 y se dirige a la barra.

MUJER 2: ¿Por qué hay tanta gente hoy?

MUJER 1: ¿No será porque hoy tocan?

MUJER 2: ¿Quién toca?

MUJER 1: No sé.

CAMARERO: Tú si quieres tomar algo, ¿no?

MUJER 2: ¿Puedes ponerme lo de siempre?

CAMARERO: Cómo no...

MUJER 2: ¿Cómo ha ido la semana?

MUJER 1: No ha ido muy bien.

MUJER 2: ¿Por qué, ha pasado algo?

MUJER 1: No, por eso precisamente, no ha pasado nada.

CAMARERO: Aburrida.

MUJER 2: ¿Tiene que pasar algo?

MUJER 1: No estaría mal, de vez en cuando.

CAMARERO: Deberías buscar algo para no aburrirte.

MUJER 1: No me prejuzgues, no me aburro tanto.
MUJER 2: ¿Y qué es lo que haces, qué aficiones tienes?
MUJER 1: No es asunto tuyo.
MUJER 2: (A Camarero) ¿Siempre es tan estúpida?
CAMARERO: Hoy está simpática.
MUJER 2: (Señalando a los Grises) ¿Siempre están aquí?
CAMARERO: Todos los jueves, y algunos viernes.
MUJER 2: ¿Y son tan raros como parece?
MUJER 1: No son.
CAMARERO: Ella puede opinar mejor, uno de ellos es su hermano.
MUJER 2: ¿De verdad?
MUJER 1: No lo creas, es sólo una fachada, apenas nos conocemos.
MUJER 2: (Intrigada) ¿De qué hablarán?
MUJER 1: No me importa, la verdad.

Mientras, los Grises debaten:

GRIS 2: Llevamos demasiado tiempo callados, (a Gris 4) ¿no quieres hablar?
GRIS 4: A veces odio que nos conozcamos tan bien.

Pausa.

GRIS 4: Espero que no nos hayamos precipitado.
GRIS 3: Tú nunca te precipitas.
GRIS 1: Aun así nos podemos haber equivocado.
GRIS 2: ¿Así lo crees?
GRIS 1: No lo sé, tal vez sí.
GRIS 3: Tienes miedo.
GRIS 1: No lo tengo.
GRIS 3: No me convencerás porque respondas rápida. Eres lista, pero...
GRIS 1: ¿Pero?
GRIS 3: No deberías subestimarme.
GRIS 2: No empecéis a atacaros.
GRIS 3: Siempre está a la defensiva.
GRIS 1: No critiques lo que tú haces.
GRIS 2: Parad ya.
GRIS 3: ¿Por qué?
GRIS 2: Debe estar a punto de llegar.
GRIS 1: ¿Y qué?
GRIS 3: Somos como somos, a él le dará igual.

Pausa.

GRIS 1: ¿Será puntual?
GRIS 4: Lo será.

Pausa.

GRIS 1: Aún podemos pensarlo.
GRIS 4: Para qué.

Desde butacas, Limpiadora llora. En escena, aparece Mujer 3, que le hace referencia.

MUJER 3: Te oigo. No llores. Te oigo, no llores. Te oigo, no llores. Te oigo. No llores. Te oigo, no llores. Te oigo, no llores...

Desde otra butaca, grita un Hombre.

HOMBRE: ¡¡Aaaahhhh!!

Se pone de pie y, enfadado, abandona la sala.

MUJER 3: Nos da miedo lo imprevisible. Nos da miedo romper lo cotidiano. Nos aterra escapar de lo banal.

(Pausa)

Sí, es cierto, nos da miedo lo desconocido, lo que no alcanzamos comprender. Pero, sobre todo, nos da miedo toparnos con lo inesperado. Nos aterra que el tiempo se torne sincopado. No queremos hallar algo extraño en lo conocido, ni algo conocido en lo extraño. Nos da miedo ignorar.

Mujer 3 se da la vuelta y se aproxima a los Grises. Les mira.

GRISES. (A destiempo) Que entre.

Entra Ernesto, mientras Mujer 3 sale de escena. Se enfrenta a los Grises.

GRIS 4: Siéntate.

GRIS 1: Enhorabuena.

GRIS 2: Bienvenido.

GRIS 3: Estás dentro.

Ernesto no reacciona, y da lugar a un largo e incómodo silencio.

GRIS 1: ¿No dices nada?

GRIS 4: No importa.

GRIS 2: Sí importa.

GRIS 3: Da igual, ya está dentro.

Gris 4 se levanta y se dirige a la barra. Ernesto ocupa su lugar.

GRIS 4: Hay cosas que celebrar.

CAMARERO: ¿Insinúas que vas a dejarte mucho dinero esta noche?

GRIS 4: Ve sacando champaña.

Pausa larga. Camarero prepara la botella.

GRIS 4: (A Mujer 1) ¿No me preguntas nada, hermana?

MUJER 1: No me interesa.

GRIS 4: Sigues haciéndote la dura.

MUJER 1: No soy la que simula ser nada. Te digo que no me importa lo más mínimo.
GRIS 4: Pues hay uno nuevo, y eso es bueno para todos. Lo hace más... completo.
MUJER 2: ¿El qué?
GRIS 4: (Ignorándola) ¿No te alegras?
MUJER 1: No veo por qué.
GRIS 4: ¿No se alegran las personas de las satisfacciones de sus hermanos?
MUJER 1: No seas imbécil.
GRIS 4: No, eso tú. Nunca te has interesado por esto.
MUJER 1: No simules ser importante.
GRIS 4: Lo soy... (marchándose con la bebida) para ellos.

Ernesto entra en escena, solo y confuso, como si buscara algo sin saber muy bien qué. Entran los Grises, atormentándole con frases muy concretas:

GRIS 4: Irás aprendiendo según vayan aconteciendo las cosas.
GRIS 2: Deberás esperar a los fines de semana. Ya sabes...
GRIS 3: Por la rutina. Necesitamos ese trabajo para poder permitirnos ciertos caprichos.
GRIS 1: Y para tener excusas.
GRIS 3: Exacto, y para tener excusas.
GRIS 4: Hasta ahora son cuatro noches.
GRIS 1: Una en cada fin de semana.
GRIS 2: Dedicadas a cada uno de nosotros.
GRIS 3: Y tras esas cuatro..., volvemos a empezar.
GRIS 2: Pero contigo, podrán ser cinco.
GRIS 4: Si aceptas las condiciones.
GRIS 1: Y te integras.
GRIS 3: Dentro de esta burbuja, todo es diferente.
GRIS 4: Todo cambiará. Podrás ver, en vez de seguir ciego.
GRIS 3: Desde el momento en que empieces, no podrás saborear las cosas de la misma forma.

Desde aquí, cada uno de ellos se marcha tras sentenciar con su última frase:

GRIS 1: El mundo de ahí fuera carecerá de sentido.
GRIS 2: Y entrarás en el mundo real.
GRIS 4: Y no te burles todavía.
GRIS 3: Dentro de poco, ya no querrás hacerlo.

Ernesto vuelve a quedarse solo, igualmente desconcertado. Sale. Se proyectan imágenes sugerentes.

SEGUNDA PARTE

Una música extraña acompaña el momento.
Preside un féretro, en la escena.
Los cuatro Grises entran, acompañando a Ernesto, rodeándolo.

ERNESTO: ¿Debo preguntar algo?
GRIS 4: Haz lo que creas conveniente.

Pausa.
Se proyecta el letrero “NOCHE UNO”

ERNESTO: Sé que es bastante estúpida la sensación que tengo ahora. Sé que no debería preocuparme por la imagen que pueda dar. Vosotros no vais a prejuzgarme gratuitamente.
GRIS 3: Nadie te preguntará nada. Así que di qué te inquieta.
ERNESTO: No es que me inquiete algo. Es una sensación...
GRIS 1: Temes no estar a la altura.
ERNESTO: Sí, puede que...
GRIS 2: No es eso. Él sabe que lo está.
GRIS 4: Ya lo veremos.
ERNESTO: A eso me refería: sois vosotros los que sacáis mis propias conclusiones. Qué curioso.
GRIS 2: Dejadle hablar.

Pausa. Todos le miran.

ERNESTO: No, no, tranquilos.
GRIS 3: No estamos nerviosos.
ERNESTO: Joder, esto es...
GRIS 4: ¿Cómo es?

Pausa. Ernesto busca las palabras.

ERNESTO: Sólo era... No sé, tenía la sensación de que debía decir algo, y no sabía muy bien qué.
GRIS 4: Te podemos ayudar.
GRIS 1: Sabes dónde estamos.
ERNESTO: Sí.
GRIS 3: Tienes claro que nuestro juego no es banal, ni estúpido.
ERNESTO: S-sí...
GRIS 2: ¿Sí, o no?
ERNESTO: Sí.
GRIS 4: ¿Pero?
ERNESTO: Pero..., no sé aún qué hacemos aquí. Sé que iré... aprendiendo, conforme avancen las cosas...
GRIS 2: Y te estás impacientando.
ERNESTO: Bueno...

GRIS 3: Sí, lo estás haciendo.
ERNESTO: No es exactamente eso. Es sólo que...
GRIS 4: Vamos a tratar con cadáveres, por eso estamos aquí.
GRIS 2: Vamos a jugar con la muerte.
GRIS 3: O como mínimo, no vamos a evitarla.
GRIS 4: Es su noche, Ernesto.
GRIS 2: (Señalando a Gris 1) A ella le gusta.
GRIS 3: Y hay que respetarlo.
GRIS 4: (Señalando el cadáver) Y él nos va a ayudar.
GRIS 3: Sí, está muerto.
GRIS 1: Por eso nos va a ayudar.

Pausa.

GRIS 1: Puede parecer algo meramente físico, incluso puede parecer algo estúpido. Lo de estúpido, claro, sólo es una forma de disimular el prejuicio y el temor. Pero, ¿temor a qué?, ¿qué daño puede hacerte un cadáver?

ERNESTO: ¿Ninguno?

GRIS 1: ¿Eso es lo que crees?

ERNESTO: Me vas a demostrar lo que tú deseas.

GRIS 1: Demostrar... Con los muertos no hay nada que demostrar. Nos apartan de la sociedad, nos aíslan para poder denominarnos “perturbados mentales”. Y si añadimos pasión sexual, nos llaman “monstruos”. ¿Cómo llamarán a los que desatan esa pasión con sus fallecidos?

GRIS 4: (Con leve tono de ironía) Hay nombres específicos.

GRIS 1: No te burlas. Todos estamos dentro de esta mierda.

GRIS 4: No quería ofenderte, guapa.

GRIS 1: Intentarás buscar un motivo. Querrás encontrar la causa de todo esto. ¿Qué puedes deducir? ¿Qué fui una persona de fácil dominación? ¿Acaso tengo un trauma? Nunca te engañes. Hagamos lo que hagamos, lo hacemos porque queremos. ¿Quiénes son, por tanto, los verdaderos enfermos? Son ellos los que liberan tan pronto como nos condenan, los que presuponen cosas. ¿Quiénes son ellos para juzgarnos? Nos machacan por ignorar las barreras éticas y morales impuestas por la sociedad y la conciencia humana. ¿Te das cuenta? “Impuestas”. Ellos dictan todo eso. Y el que dicta no puede ser, sino, un dictador. Y tampoco quiero hacer caso a una conciencia que igualmente “dicta”. Si ni siquiera el pensamiento está liberado, ¿qué podemos esperar del juicio de los demás?, si no debíamos hacer caso el nuestro propio. Nos hicieron creer que la pasión era mala. Malo, o bueno. Así de sencillo. No quieren ir más lejos, son unos gilipollas voluntarios. Nacieron imbéciles, y les gusta ser así. Las pasiones... Niegan el sentimiento puro. Ellos son unos frustrados incapaces de amar, así que nos quieren privar de eso a nosotros. Quieren hacernos creer que no es bueno hacer caso a la pasión. ¿Desde cuándo es malo hacer lo que se quiere en verdad hacer? Es tan estúpido como ganar una guerra, y pedir perdón por ello.

Pausa.

GRIS 4: Amenicemos la noche, (a Gris 1) ¿sí, cariño?

GRIS 1: Empezad.

GRIS 3: ¿Contáis algo?
GRIS 2: Yo puedo.
ERNESTO: Yo también. Si me lo permitís, claro.
GRIS 2: Claro.
GRIS 4: Claro.
GRIS 3: Claro.
GRIS 1: Adelante.

Pausa.

ERNESTO: Vaya..., no pensaba...
GRIS 1: Hay que dejar al nuevo, a ver qué tiene que aportar.
ERNESTO: Bueno, conozco una buena historia.
GRIS 1: Creo que no es posible, pero intenta convencernos de lo contrario.
ERNESTO: Sólo es una estúpida anécdota, no te pongas a la defensiva.
GRIS 1: (Sarcástica) He dicho que hay que dejar al nuevo.

Pausa.

Mientras Ernesto arranca su historia, Gris 1 se va apartando, sin ser vista por sus compañeros, para colocarse junto al cadáver. Desde este instante, la vemos como una sombra chinesca, practicando sexo con el fallecido. Lo hará durante toda la escena.

ERNESTO: Ocurrió en Cracovia. Debió ser poco después de la Segunda Guerra Mundial. Cierta General, que logró evitar los juicios tras el derrocamiento nazi, se marchó allí, camuflado y distinto. Y simuló ayudar a ancianos desamparados por la guerra, abriendo un asilo donde los recogía para, supuestamente, darles cobijo. El señor Relti era ciego de un ojo, y veía poco con el otro. La guerra le había dejado una cojera permanente, y se acompañaba de un perro guía. Hastiado y rencoroso, decidió recrearse en ese asilo, con el supuesto pretexto de recoger a ancianos que ya habían perdido todas las opciones. Pero en realidad no era un centro de recogida, sino un lugar donde aquellos ancianos iban a esperar a la muerte. Para el señor Relti, su gueto particular. Y por supuesto, él no era un ejemplar cuidador, sino un lugar donde recrearse en el dolor ajeno. Lo que había sido un lujoso palacio, era un lugar donde las paredes sudaba dolor, y donde los gritos eran la música habitual para el señor Relti. La falta de comida, medicinas, mantas, vida... apagaban cualquier susurro de esperanza. Entrado ya el invierno, que dejó numerosas bajas en el lugar, los inquilinos de aquella cárcel se rebelaron contra el señor Relti. Habían agotado las posibilidades de aliviarse con nada, porque el señor Relti se comportaba como un auténtico tirano. Así que dos de ellos se presentaron ante él, para suplicar algo de comida. El señor Relti les echó, agitando el bastón. Uno de ellos huyó hacia la puerta, y el otro aprovechó para robar un mendrugo de pan, que usó para atraer al perro, que consiguió encerrar en una habitación. El señor Relti quiso recriminarle y castigarle, y se guió de su oído para llegar hasta una puerta, de donde salían los ladridos. Tras de sí, se cerró otra puerta. Pasadas las horas, el señor Relti lloraba impotente, oyendo a su perro. Un criminal de guerra, desmontado y acabado, por el quejido de un animal. Pero las horas se prolongaron a días, y en todo ese tiempo el señor Relti escuchó ruidos que no supo describir. El hambre le consumía. Y en cierto momento, escuchó la puerta de la habitación contigua abrirse, saliendo el perro rabioso y hambriento.

En seguida, se abrió su puerta. Y el señor Relti, el antiguo general, haciendo un esfuerzo sobrehumano, agotado por el cansancio y el hambre, salió de allí. Y se encontró con un angosto laberinto, que cada vez se estrechaba más, decorado con cuchillas y objetos punzantes, por donde penetraba el terrible ladrido del perro, rabioso y desesperado por el hambre. Se apresuró a correr por la estrechez, cortándose así por numerosos sitios. Al poco, se apagó la luz. La oscuridad sólo se acompañó del continuo, y cada vez más cercano, gruñido del perro.

Imágenes sugerentes suceden en la pantalla.

De nuevo, una música extraña envuelve el lugar. Marca el inicio de otra noche.

Aparece Ernesto, acompañado de Gris 2. Les siguen el resto de los Grises. Gris 2 trata de hacer suyo a Ernesto, lo engatusa como puede. El resto del grupo lo tantea continuamente, acompañándose de un continuo y molesto murmullo.

ERNESTO: Es una propuesta extraña.

Se proyecta el letrero “NOCHE DOS”

GRIS 2: ¿Crees que es fácil hablar? Qué ingenuo eres si piensas que no hay lugar para el peligro aquí. ¿Cuántas veces te callaste lo que debiste decir? ¿Cuántas veces fue mejor hablar que callar? ¿En cuántas ocasiones te arrepentiste de no haberlo hecho?

(A los Grises) ¡Callaos!

Hablar a destiempo..., ése es el error. No saber comunicarse, o perder el interés por hacerlo... ¡qué más da! El resultado es lo importante, lo verdaderamente escalofriante.

(Pausa)

No podrás engañar a nadie. Creo que ni siquiera quieres hacerlo, qué pena.

(Pausa. Los Grises retoman el murmullo impertinente)

¿Te das cuenta? Todos salimos del mismo molde. Intenta romper el tuyo.

ERNESTO: ¿Para qué?

GRIS 3: Para nada.

GRIS 2: Es cierto: para nada. Pero no te queda mucho más que el poder probar tu existencia. Y a ti, como a los demás, no te escucharán. Así que tienes que gritar. Grita. (Pausa) ¡Grita! (Ernesto no reacciona) ¿Ves? No es tan fácil.

El resto de Grises por fin acepta a Gris 2 como anfitriona de su propia noche.

GRIS 2: ¿Empezamos?

GRIS 4: Cuando tú quieras.

GRIS 2: (A Gris 1) ¿Estás dudando?

GRIS 1: ¿Dudando sobre qué?

GRIS 2: Sobre si quieres responderme, o no. Sobre cómo vas a hacerlo.

GRIS 1: Aún no ha preguntado nada.

GRIS 2: ¿Cómo consigues hacerlo?

GRIS 1: ¿El qué?

GRIS 2: Meterte el miembro de un cadáver.

GRIS 1: ¿Cómo?
GRIS 2: Eso es lo que haces, ¿no?
GRIS 1: Pero...
GRIS 2: Aquí no tienes por qué avergonzarte, cariño.
GRIS 3: Y no se avergüenza.

Pausa.

GRIS 1: La curiosidad, supongo, estriba en saber cómo se provoca una erección para conseguir una correcta penetración. Bueno, lo de “correcta” es una forma de definirlo, porque no creo que haya forma que sea “incorrecta”. Queréis saber cómo se provoca, en estos casos, una erección que, efectivamente, es imposible de provocar. En verdad, si es eso lo que planteamos, resulta bastante complicado obtener una explicación que consiga apaciguar las dudas por completo. Tengo en cuenta que la causa de toda muerte es la parada cardíaca, así que será imposible estimular un miembro que carece de flujo sanguíneo, aunque tenga algo acumulado en su interior. Nos encontramos, por tanto, con una protuberancia de carne muerta, que difícilmente puede ser aprovechada.

GRIS 2: “Difícil”..., pero, ¿no imposible?

GRIS 1: Así es, no imposible.

GRIS 2: Explícamelo.

GRIS 1: ¿Vas a hacer que saque todas mis obsesiones? Un pene puede tener otros intereses. Su uso no se resume tan rápidamente. Una mujer, en contra de lo que algunos pensáis, no se excita sólo gracias a la penetración. Está muy lejos de eso. Y quizás, mostrando algo más de interés, lo sabríais de sobras. La excitación se basa, con frecuencia, en el tanteo, en la caricia, en la mirada, en una estimulación más espiritual, en el tiempo. En una mirada. En un sonido. En el leve roce de la piel. En una palabra (mirando a Gris 2). Pero si de la penetración es de lo que queremos hacer uso, y es de eso de lo que hablamos, no sólo conseguiríamos tantear ese asunto con un miembro flácido, sino que el resto del cuerpo, o partes de él, tal y como lo hizo en vida, servirán para la empresa. No todo, naturalmente, pero creo que no hace falta nombrar lo que sí es posible utilizar.

GRIS 2: ¿Por qué has dicho antes lo de las obsesiones?

GRIS 1: ¿Qué?

GRIS 2: Recuerda qué pensabas cuando lo dijiste. ¿Cuáles son esos intereses añadidos sobre el pene? ¿Qué te gusta hacer con él, con el de un muerto?

GRIS 1: Me gusta poseerlo.

GRIS 2: ¿Te sientes incómoda?

GRIS 1: Si no me interrumpes continuamente, no.

GRIS 2: ¿Te incomoda hablar de esto?

GRIS 1: No me incomoda hablar de ningún tema en concreto. Esta afición no es difícil de contar para mí si no es por lo personal que resulta. No es lo sexual lo que me hace dudar, es... ninguna otra cosa, ¿sabes? Lo que puede realmente incomodarme es el demostrar sinceramente quién soy, aquí, con todos...

GRIS 2: ¿Acaso no sueles ser sincera?

GRIS 1: No es eso. No se trata de mentir, ni de ser hipócrita, sino de guardarme cosas que una quiere para sí misma. ¿Quién soy yo, si los demás lo saben todo de mí?

GRIS 2: Dímelo tú.

GRIS 1: Pues no lo sé muy bien. No me resulta agradable admitir y explicar que me gusta poseer el pene de un muerto, si tengo la más mínima sensación de que no soy comprendida.

GRIS 2: ¿Te sientes incomprendida?

GRIS 1: No me siento. Sé que lo soy.

GRIS 2. Pero tú no querías que te prejuzgáramos, ni tampoco que fueras una incomprendida entre nosotros.

GRIS 1: Pero no pensaba que para conseguir eso, tuviera que hacer público que me gusta coquetear con falos, que me gusta tocar penes de hombres que ya no lo pueden utilizar, que me gusta lamerlos, chuparlos, tragármelos, mamarlos, comerlos... que he practicado escisiones para poder conservarlos. No. No pensaba que tuviera que declarar así, para sentirme querida.

GRIS 2: (A Ernesto) Dije que no era fácil.

La escena se va oscureciendo.

GRIS 2: Mi propuesta es la menos física de las cuatro, y seguramente es por eso que parece menos peligrosa, y más absurda. Pero no os engaños...

Las palabras pueden ser, y son, terribles. Sólo hay que decirlas en el momento adecuado.

Una sola palabra basta para matar a alguien, o evitar una guerra. Una palabra nos delata la mentira, o nos hace sinceros. Las palabras nos enamoran, y nos hacen odiar. Nos embaucan, o nos distraen. Nos condicionan, nos liberan. Sólo las palabras pueden solucionar algunas cosas, y sólo ellas pueden empeorarlas. Las palabras nos hacen despertar, o dormir para siempre.

En escena, el bar.

Los Grises charlan. Mientras que en la barra está Camarero, con Mujer 1, Mujer 2 y Mujer 3.

Entra al patio de butacas Hombre, con un periódico en la mano.

HOMBRE: La noticia ha sorprendido a propios y extraños, pero de alguna forma ha interesado a todos. El horror ha visitado los hogares de un, hasta ahora, barrio tranquilo. Decenas de cadáveres, la mayor parte aún sin identificar, han sido hallados en un pub de moda. Algunos de ellos muestran un avanzado estado de descomposición, lo que ha extrañado a las autoridades, ya que todos ellos estaban acumulados en los enormes congeladores del local. Los cuerpos muestran la siniestra firma de un coleccionista tenaz y terrible. Decapitaciones, desgarros, roturas de huesos, quemaduras, incluso arrebato de piezas dentales o uñas, incisiones oculares..., todo lo que la perversa mente del autor ha podido alcanzar, se ha reconocido en las numerosas víctimas. La esperanza residía en que todo hubiera sido realizado post-mortem, algo que no se ha podido confirmar en la mayor parte de los cuerpos estudiados por los médicos forenses.

Hombre acaba sentado, como uno más, en una butaca.

Mujer 1 empieza a separarse de todos, y rompe la cuarta pared, mirando a los espectadores.

Mujer 3 la imita.

MUJER 1/3: No miréis atrás, no miréis atrás, no miréis atrás, no miréis atrás....

De las últimas butacas, se mueve Repartidora, dando al público propaganda de un concierto en directo. Lo hace de un modo anti natural. Así, llega al escenario. Mientras, Gris 1 interviene:

GRIS 1: ¿Qué pasa? ¿Qué pasa? ¿Qué pasa?...

Se coloca en un punto estratégico, desentendida de todo lo demás, aislada. Gris 4 imita el proceso. Sus voces se mezclan.

GRIS 4: ¿Qué pasa? ¿Qué pasa? ¿Qué pasa?...

Entra Gris 2 en el mismo juego.

GRIS 2: ¿Qué pasa? ¿Qué pasa? ¿Qué pasa?...

Tras reincidir con la pregunta varias veces, entra Gris 3 con seguridad.

GRIS 3: Bien. (Los demás callan, y escuchan)
Estamos aquí porque os queréis plantear algo importante. Estamos aquí porque, por una vez, romperemos el ritmo que establecimos, y eso nos da miedo.

GRIS 1: No tiene por qué ser así.

GRIS 3: Pero lo es.

GRIS 2: Lo es porque queremos.

GRIS 3: Lo es porque no nos queda mucho.

Pausa.

GRIS 3: Estamos agotando las posibilidades.

GRIS 1: No, aún no.

GRIS 3: Eres inteligente. Demuestra que lo eres: reconoce que es así.

Gris 1 mira a Gris 2.

GRIS 1: ¿Qué dices?

GRIS 2: ¿Estás dispuesta a escucharme?

GRIS 1: ¿Vas a empezar otra batalla?

GRIS 2: No, porque no sé qué creer.

GRIS 3: Sí lo sabes.

Pausa.

GRIS 3: ¿Cuánto tiempo estáis dispuestos a esperar para decir lo que hay que decir?

GRIS 1: ¿Y qué hay que decir?

GRIS 4: (A Gris 3) No afirmes todavía.

GRIS 3: No eres ahora el valiente que tantea lo que nadie quiere, ¿eh? ¿A qué coño estamos jugando? Preguntáis... ¿para qué? Sabéis las respuestas, pero no queréis reconocerlas. Perdéis el tiempo preguntando, y lo peor es que lo sabéis. ¿Por qué tantas evasivas? ¿Para qué? No sois capaces de avanzar nada.

Pausa. Mira al público.

GRIS 3: Os reís de mí.

GRIS 4: No nos reímos de ti.

GRIS 3: ¡Os reís de mí!

No queréis escuchar, y ya no quedan opciones. ¿Qué queréis?

(Pausa)

¿Qué queréis?

(Pausa. Se gira a mirarles)

¿Veis? No lo sabéis.

GRIS 1: Inclúyete.

GRIS 3: Yo no sé lo que quiero. Pero sé lo que no quiero. Y sé lo que no queréis. No queremos seguir así, porque no vamos a ningún lado. Tenemos la mejor alternativa, pero nos agota. Nos aburre.

Pausa.

GRIS 1: Él no le da juego.

GRIS 2: Aún no lo sabemos.

GRIS 3: Pero, ¿por qué? ¡Joder! ¿Por qué os empeñáis en esperar lo que sabéis no vais a tener? No sirve para nada, nos equivocamos. No es nadie, como los demás, como todos. No es nada. Él no es nada. Y no hará nada. Está dentro porque nosotros quisimos disimular nuestra mediocridad, porque nuestra genialidad se ha agotado. O sencillamente...

GRIS 4: No lo digas.

GRIS 3: Sencillamente nunca la tuvimos. Y él no va a solucionarlo. Está aquí porque quisimos auto engañarnos. Estamos esperando algo que nunca va a llegar. Y estoy cansado de esperar.

Breve pausa.

GRIS 3: Hemos roto moldes, apartado miedos, inventado palabras. Le hemos dado importancia a lo insignificante, y se lo hemos quitado a lo sobrevalorado. Hemos variado esquemas y creado alternativas. Hemos sido dioses. Hemos creado y destruido sin temor a la conciencia, a la moralidad... ¿Y qué?

(Breve pausa)

Pensad un instante.

Gris 3 sale de escena.

Pausa larga.

GRIS 4: ¡Decid algo!

GRIS 2: Los hombres sois demasiado temperamentales.

GRIS 4: No vamos a discutir ahora esas gilipolleces.

GRIS 1: No le creo.

Pausa.

GRIS 2: No sé...

GRIS 4: Yo no quiero creerle, sencillamente me niego, ¿entendéis?, me niego a hacerlo.

Pausa.

GRIS 1: Él no está aquí porque nosotros le necesitamos.

GRIS 4: Está aquí porque nos necesita.

GRIS 2: Él nos necesita.

GRIS 4: Está dentro porque no era feliz.

GRIS 2: No era feliz.

GRIS 1: Y necesitaba entrar.

GRIS 4: Ernesto sí puede darle juego.

GRIS 2: Lo hará.

GRIS 1: Ahora somos cinco.

GRIS 4: Sí..., él forma parte de nosotros.

GRIS 2: Está con nosotros.

GRIS 4: Tenemos muchas más posibilidades.

GRIS 1: Podemos ser mejores.

GRIS 2: ¿Ser mejores?

GRIS 4: No necesitamos ser mejores.

GRIS 1: No lo entendéis.

GRIS 4: ¿Qué carajo estás insinuando?

GRIS 1: No insinúo nada.

GRIS 2: Pues no entiendo por qué dices eso.

Entra Gris 3.

GRIS 3: No voy a proponer nada. Señalad a alguien.

GRIS 1: ¿Qué?

GRIS 2: ¿Qué?

GRIS 4: ¿Qué propones?

GRIS 3: Amigo, ¿aprenderás a escucharme? Digo que no voy a proponer nada. Pido que señaléis a alguien.

Pausa.

GRIS 4: Esto empieza a ser absurdo.

GRIS 3: No te engañes. Hazlo.

GRIS 4: Pero...

GRIS 3: Que sean obligados a pasar. ¿Para qué andar con proposiciones? No pienso discutir ciertas cosas a estas alturas. No voy a dejar que me aburran en mi propio entorno. Y no voy a esperar a que reaccione o se integre. Ya no me importa. Si queremos renovar todo esto, debemos mirar más lejos, hay que buscar fuera. Impliquemos a los demás, aunque no quieran. Obliguémosles a entrar en nuestro mundo. Ofrecámosles nuestros genitales, y no les demos la oportunidad de elegir, que los laman sin remedio. No elijamos cuidadosamente, señalemos al azar. No esperemos nada de ninguno de ellos. Al fin y al cabo, no lo esperamos de nosotros mismos. Señalad a alguien. ¡Hacedlo ya!

Tras tantear entre el público, intentando elegir a alguien, señalan a una mujer que está

sentada entre todas las butacas. Una espectadora “cualquiera”.

ALUDIDA: Ridículos. (Pausa larga) Sois ridículos. Una reacción estúpida a algo absurdo. Ridículos.

Engreídos, prepotentes, descerebrados, excesivos, confusos, hipócritas, egoístas, desproporcionados, aburridos, cínicos, infantiles, contradictorios, necios, ignorantes, pesimistas, imprecisos, traidores, pedantes, enfermos, patéticos...

Os repito: sois tan estúpidos, como todo este planteamiento. Tal vez, en el fondo, os gusta ser así. Sois el fruto de una mente masturbatoria y ridícula. Sois bacterias en vías de extinción, y lucháis por sobrevivir en un entorno que no entendéis, ni queréis comprender. Vuestro creador os hizo tontos e inútiles para engrandecerse a sí mismo, y así disimular su patética existencia. Sólo la falta de talento pudo hacer algo tan rotundamente estúpido.

Sois tan limitados como la propia imaginación de dios, un ser tan pequeño que es incapaz de crear alternativas lógicas. Sois un trampantojo, una falsa fachada, un decorado. Sois una masa completamente inútil, la masa más prescindible del mundo.

Y, desde luego, a nadie puede darle miedo vuestra alternativa. Nadie va a estremecerse porque le señaléis. Ni siquiera van a sentirse incómodos por vuestra presencia.

El que intentéis avanzar por ese camino que queréis trazar no va a cambiar nada. Sólo seréis tan patéticos como antes, pero de un modo diferente. La misma mierda.

Creéis que podéis controlar el destino, pero el tiempo acaba con vosotros. En este juego no podéis ser dioses de todo. No hay hueco para vosotros en este tablero de ajedrez. Sólo sois sombras sin sentido, incapaces de proyectar. Sólo sois un sueño, una falsa realidad, una ilusión.

En este punto, la repartidora ha llegado al escenario. Acontece un breve concierto en directo, un solo tema extraño, cíclico y decadente. La misma repartidora hace de vocalista con la siguiente letra:

REPARTIDORA: Inteligentzia inoiz ez zen zuen birtutea izan. Ez dezue pentsatzen, baina ez dezue egin nahi. Gainera, ez zen ezertaraico balio.

Se hace oscuro.

En escena, una mesa larga, con tres recipientes tapados, y cinco copas. Gris 3 maneja por completo la escena.

GRIS 3: La insinuación... (señalando a la mesa). Muchas veces, la clave del éxito está en la insinuación. En la mera insinuación. En la insípida insinuación. En la impaciente insinuación. En la desesperada insinuación. Esperad un estimado espacio de tiempo, y se venderá solo.

Pausa.

Se proyecta el letrero “NOCHE TRES”.

GRIS 3: En el mundo hay dos clases de personas: las que comen para sobrevivir, y los que hacen de la gastronomía un verdadero placer. Yo, claro, era de los primeros. Ahora..., he hecho de esto todo un arte (levanta la tapa del recipiente central)

Gris 2 siente grandes náuseas.

GRIS 4: Sé que debería decir algo, pero no se me ocurre nada.

GRIS 3: Amigo, felicítame, sencillamente. Me he superado a mí mismo.
(A Ernesto) Es una pena que te hayas perdido el proceso que me ha llevado a esto.

Pausa.

GRIS 3: (Dándole una escupidera a Gris 2) Un poco de delicadeza, yo me he comportado en vuestro turno (irónico). Decid algo, si os apetece.

GRIS 4: Qué quieres que digamos.

GRIS 3: Entiendo que no seáis capaces de decir gran cosa. Te incluyo a ti, amigo, muy a nuestro pesar. Y supongo que realmente nunca habéis sido capaces de hacerlo. Ya lo decía ella (señalando a Gris 2). Seguramente está de acuerdo, aunque ahora no pueda hacerlo público.

Mejor así.

(Pausa)

Y antes de que de verdad os atreváis a interrumpir mis gloriosas propuestas con vuestras deslenguadas gilipolleces... ¿calentamos el paladar con buena sangre?

Saca una botella de vino, y empieza a servir copas.

Gris 2 se incorpora, y se lo bebe de un trago.

GRIS 3: Miradla... (coge la botella y le baña el brazo en vino) ¡Qué pena de vida desperdiciada! Pero reconócelo, pequeño (a Ernesto, que no reacciona), Ernesto, no tengas miedo, ven aquí y observa. ¿No te apetece lamerla hasta desgastarla? (Se queda extasiado con cara de bobo, hasta que rompe esa pausa) ¡Basta ya! Es cierto: esto es tan ridículo como nosotros mismos. Sin embargo, el azar seguramente no lo es tanto.

Extrae una baraja de cartas, y la extiende sobre la mesa.

GRIS 3/ERNESTO: ¿No tenéis curiosidad por saber qué contenidos hay en las otras dos propuestas?

Ambos miran, desafiantes, al resto.

GRIS 3: (Cogiendo las cartas) ¿Quién será el primero en catarlo? ¿A la carta más baja?

Les hace elegir, y colocar su carta en la frente.

GRIS 3: Los prejuicios... (A Ernesto) Los mismos prejuicios que te hicieron entrar a ti, les hace retroceder ahora a ellos. Así de paradójica es la estupidez que nos hace humanos.
(A Gris 4) ¡Oh!, viejo amigo, qué suerte la tuya, un as, dios te ha elegido a ti, qué afortunado.

Se hace oscuro.

En escena, Ernesto en su apartamento. Se ha quedado traspuesto sentado en una silla, y se despierta angustiado, confuso y arrepentido.
Desde su butaca, le responde la limpiadora, acercándose al escenario.

LIMPIADORA: ¡No!, no, no, no... Tú no eres nadie. No eres nadie y no eres nada. No puedes insultarme, porque no existes. Tú no existes. No puedes insultarme, porque no eres más que yo. Crees que eres alguien. Yo..., yo no lo creo. Eres un estúpido. Ihr seid alle dummköpfe. Crees que tienes derecho a desprestigiarnos. Os creéis superiores, inmortales. Pero no lo sois. No sabéis porque no queréis saber. La verdad duele, y no queréis cargar con ella.
Ihr verdient meine Aufmerksamkeit nicht. Ihr bedeutet nichts für mich. Ihr verdient meinen Respekt nicht. Ich verachte euch! Ich verfluche euch alle!

Se hace oscuro.

En escena, la silla de oficina en el centro. Entran los Grises y Ernesto, excepto Gris 4. Esperan unos instantes, y Gris 4 hace entrada, mientras se proyecta:

NOCHE CUATRO.

Gris 4 se recrea en sus palabras, y no abandona un punto irónico:

GRIS 4: Odiosos desengaños, y caballeros: desde luego no voy a molestarme en explicar cuán interesante puede ser, y es, la búsqueda de la muerte. Cómo puede ilustrar los sentidos, y enriquecer el espíritu.
Si ustedes, si todos, hubiéramos hecho gala de una gran elocuencia y sentido común, podríamos dedicar un estimado espacio de tiempo a esto. Pero, por el contrario, vamos a ir al grano.

Con un gesto violento, sienta a Gris 3 en la silla, y le coloca una bolsa en la cabeza. Gris 3 acepta el reto. Así, pasa casi un minuto.

GRIS 4: Dirías que es un momento glorioso. Demuestra que el dolor no es algo malo.

Gris 4 interrumpe esa agonía, y evita la tragedia.

GRIS 4: Será mejor que disfrute alguien que pueda hacerlo a mayores niveles (le besa en la mejilla)

Saca un frasco pequeño y lo muestra.

GRIS 4: En un minuto y medio me mataría, si no fuera por esto (mostrando un segundo frasco). A ver si lo superamos...

Bebe del primer frasco.

Al poco, cae al suelo, exhausto. La escena empieza a oscurecerse, mientras su vida igualmente se apaga. Gris 4 sufre convulsiones y echa espuma por la boca, pero ninguno sabe bien qué hacer.

La escena se hace oscura por completa, y Repartidora abandona su butaca, intentando evitar la acción.

REPARTIDORA: (Desesperada) ¡No lo hagas! ¡No lo entiendo! ¡No lo hagas...!

Al llegar al escenario, se hace luz, pero ya no hay nadie. Ella se marcha frustrada, llorando.

Oscuro.

TERCERA PARTE

La escena se ilumina muy lentamente. Los cuatro Grises están en sus puestos de trabajo.

GRIS 4: No es necesario que diga las ganas que tengo de acabar hoy, ¿verdad?

GRIS 1: Todos tenemos.

Se quedan estáticos, ausentes. Ernesto pasa sin ser visto por ellos, y empieza a recoger sus cosas. Se va de escena.

GRIS 2: ¿Qué creéis que hará?

GRIS 3: Ya lo dije: no hará nada.

Vuelve Ernesto para terminar de desmontar su puesto. Los Grises se quedan estáticos, de nuevo. Sale.

GRIS 4: ¿Por qué somos incapaces de hablar de banalidades?

GRIS 3: Anda, vámonos, es la hora.

GRIS 2: ¿Y dónde diablos está él?

GRIS 1: ¿Ernesto?

Abandonan su puesto para disponerse a salir.

GRIS 4: Je, adivinad.

GRIS 3: Sí, está cerrado.

GRIS 2: ¿Cómo?

GRIS 1: ¿Qué estás diciendo?

GRIS 2: ¿Qué significa esto?

GRIS 3: Es sencillísimo: estamos encerrados.

GRIS 4: ¿Cómo lo sabías?

GRIS 3: Es lógico. Es lo más lógico.

GRIS 4: ¿Lógico, el qué?

GRIS 1: ¿No podemos abrir?

GRIS 2: ¿No podemos?

GRIS 3: Claro que no, ¿qué esperabais?

GRIS 4: ¿Cómo cojones lo sabías?

GRIS 3: Yo hubiera hecho lo mismo.

GRIS 4: ¿Qué insinúas?

GRIS 3: ¿Creéis que estamos aquí por casualidad? Esta noche es su noche, le toca a él. ¿Qué queríais? Estabais impacientes... Pues ya lo tenéis. (Se sienta)

GRIS 4: Pero, ¿qué haces?

GRIS 3: Esperar.

GRIS 2: ¿A qué?

GRIS 3: A que haga algo.

GRIS 1: ¿Y qué va a hacer?

GRIS 3: Si lo supiera, no esperaría. Pero estoy seguro de que jugará sus cartas.

GRIS 1: Pero, ¿por qué?

GRIS 3: Es lógico, ya lo he dicho. Es más que un alumno. Siempre lo ha sido.
GRIS 4: Antes has dicho que no hará nada.
GRIS 3: (Irónico) He cambiado de opinión.
GRIS 4: ¡Eso no es una opinión!
GRIS 1: Tenemos que salir de aquí.
GRIS 2: Me sorprende que llegues a esa conclusión tan brillante.
GRIS 4: Te puedes meter la ironía donde te quepa.
GRIS 2: ¿Por qué? ¿Tanto te molesta? Creo haber aprendido de ti.
GRIS 4: Cállate ya.
GRIS 2: ¿Se pone nervioso mi pequeño? ¿Tanto te duele que ataque a la niña?
¿Eh? ¿Por eso tratas de suicidarte, porque sólo así conseguirás follártela?
GRIS 4: ¡Cállate, hija de puta! ¡Tú nunca lo entenderías!

Gris 1 se pone a llorar.

GRIS 3: Veo que el ambiente se enturbia... No queráis hacerme caso.
GRIS 4: Y tú también, cállate de una maldita vez.
GRIS 2: ¿También? ¿A él?

Pausa.

Gris 1 sigue llorando, mientras Gris 3 permanece impasible, con su sonrisa estúpida.

GRIS 3: Calmaos...
GRIS 2: Tiene razón. Hay que pensar qué vamos a hacer, (a Gris 4) pero no puedes pensar con claridad. Tienes que ser más frío.
GRIS 3: ¿Más todavía?
GRIS 4: No, no empezaremos de nuevo (mirando a Gris 3). No merece la pena.

Gris 1 se calla, apoyándose en Gris 3.

GRIS 3: Sí lo merece, pero entonces le damos lo que quiere.
GRIS 4: ¿A quién? ¿A Ernesto? No lo creo.
GRIS 2: ¿Entonces para qué nos ha encerrado?
GRIS 4: Tal vez no haya sido él, quizás... (trata de abrir la puerta). Mierda, joder, piensa...
GRIS 2: Sí, por favor, hazlo.
GRIS 1: De-deberíamos pensar todos.
GRIS 2: No, muñeca, tú debes abstenerte.
GRIS 4: Déjala.
GRIS 2: Saborea el momento, como tú sabes.
GRIS 3: ¡Sí!
GRIS 4: Sois unos cínicos.
GRIS 2: ¿Y tú nos lo dices?
GRIS 4: Os valdría abandonar.
GRIS 3: (Divertido) ¿Por qué?
GRIS 4: Porque empiezo a enfadarme de verdad.
GRIS 3: Mejor será que no sea él quien se enfade.
GRIS 4: Qué infantil eres.
GRIS 3: ¿Y eso es despectivo?
GRIS 4: Es un farol. Todo es un farol.

GRIS 2: ¿Cómo tu estúpido juego?
GRIS 4: No sigas por ahí, te lo advierto.

Pausa breve.

GRIS 4: No irá demasiado lejos.
GRIS 3: ¿Y qué te hace pensarlo, pequeño? ¿Cuál ha sido su reacción hasta el momento?

Pausa.

GRIS 4: No ha reaccionado.
GRIS 3: Exacto, no lo ha hecho.
GRIS 2: Dios... (con la mirada perdida)

Gris 1 se pone de nuevo a llorar.

GRIS 3: O sea, que puede hacer lo que quiera, ir tan lejos como le apetezca. Nos ha visto jugar a ser creadores. ¿Hasta dónde llegará él, entonces? No puede sorprenderle nada. Ernesto no es una persona.
GRIS 2: Ernesto dejó de serlo mucho antes de entrar.

Gris1 sigue llorando, por lo bajo.

GRIS 4: Dile que se calle.
GRIS 3: ¿Por qué, sino, es tan importante para nosotros? ¿Por qué lo es, si no está a la altura?
GRIS 2: Eso es, ¿por qué? Tú has dicho...
GRIS 3: ¡Nada! (Breve pausa) Y no sé qué hará.
GRIS 2: Dijiste que nada.
GRIS 4: Dile que se calle.
GRIS 3: ¡Y él dijo que eso no era una opinión!
GRIS 4: ¡Dile que se calle!
GRIS 3: ¡Díselo tú!

Gris 4 se acerca a Gris 1, y la coge bruscamente.

GRIS 4: ¡Cállate, cállate, cállate...!
Alza la mano, para pegarle en la cara, pero Gris 3 se lo impide levantándose furioso.

GRIS 3: ¡Déjala, cabrón hijo de puta!

Gris 4 se contiene, y se tira al suelo, golpeándolo varias veces con rabia.

GRIS 2: Vais a ponerme celosa, ja, ja, ja, ja...

Gris 2 ríe histéricamente, mientras Gris 4 golpea el suelo gritando.
Al poco, tratan de tranquilizarse.

GRIS 3: Os ha engañado. Ese hijo de puta se nos adelanta, nos supera.

GRIS 4: Calma, calma, intentemos pensar como él.
GRIS 3: Eso es imposible, él no existe.

Se quedan en sus posiciones, estáticos y ausentes como antes. Ernesto se mueve entre ellos, sin ser visto. Vuelve a desaparecer.
Se oscurece la escena, y al volver la luz, los Grises han cambiado de posición, ocupando los lugares unos de otros.

GRIS 1: ¿Qué pretende?

Se repite el momento anterior. Vuelve a oscurecerse la escena, y se intercambian unos por otros.

GRIS 1: ¿Qué pretende?

De nuevo, Ernesto se mueve entre ellos sin ser visto. Todos han vuelto a cambiar de posición. Sale.

GRIS 1: ¿Qué pretende?

Pausa.

GRIS 1: No debería haber entrado nunca.
GRIS 4: Si vas a seguir con tu perspicacia, mejor te callas.
GRIS 1: ¿Te estás riendo de mí?

Pausa larga.

GRIS 2: Es cierto: no debería haber entrado nunca.
GRIS 4: Ya es tarde.
GRIS 3: Siempre fue tarde.
GRIS 1: Tal vez no (ahogando llanto)..., tal vez no lo sea, tal vez aún podamos hacer algo.
GRIS 3: No lo hicimos antes, ¿por qué íbamos a hacerlo ahora?
GRIS 4: No, claro que no, ¿cómo podríamos esperar una gran acción por tu parte?
GRIS 3: ¿Me lo dice el de las grandes soluciones? Tantear un suicidio, jugar con la muerte, bravo, muy inteligente. Subestimás algo que en absoluto puedes controlar, porque cuando pierdas querrás esconderte, y a ella le da igual dónde lo hagas, porque te encontrará de todas formas.
GRIS 4: Dije que no me molestaría en explicártelo, y no lo voy a hacer ahora. Crece, y tal vez lo discutamos.
GRIS 3: Tus ironías suenan muy débiles ahora.
GRIS 2: Y resulta decepcionante, te creí lo suficientemente inteligente como para aprovechar este momento.
GRIS 4: Qué me estás diciendo.
GRIS 2: Yo siempre quise vivir algo así.
GRIS 1: ¿Entonces por qué le decías que pensara? ¿Por qué le pides que nos saque de aquí?
GRIS 3: No quiere que nos saque de aquí, quiere que le saque sólo a ella.
GRIS 4: No discutamos estas tonterías, todos queremos salir.

GRIS 1: Sí, por favor.
GRIS 2: (A Gris 1) Pero tú tranquilízate.
GRIS 3: Tranquilicémonos todos.
GRIS 4: Sí.

Pausa.

GRIS 2: Pasa el tiempo.
GRIS 4: Pasa el tiempo.
GRIS 2: Pasa demasiado rápido.
GRIS 3: No. No pasa.

Se hace oscuro. Al iluminar de nuevo, han cambiado de posición. Al poco, en silencio, vuelve a hacerse oscuro. Se ilumina otra vez, y han vuelto a cambiar de posición.

GRIS 4: Qué puede pensar este monstruo..., qué puede pensar.
GRIS 3: Tal vez no piense.
GRIS 2: ¿Qué será capaz de hacer?
GRIS 3: Tal vez no quiera hacer nada, sólo reírse.
GRIS 1: ¡Hasta dónde va a llegar!
GRIS 3: Tal vez no quiera llegar a ningún sitio. Quizás desea dejarlo aquí.
GRIS 1: ¡No puede dejarlo aquí!
GRIS 3: Puede hacerlo, no le subestimes. Lo hará, si le apetece.

Pausa.

Gris 4 se mueve, y ninguno le mira. Tras unos instantes, ya posicionado, lo hace Gris 2. Se hace oscuro. Vuelve la luz, siguen en la misma posición, y tras unos segundos, vuelve el oscuro. Regresa la luz de nuevo, y los Grises siguen en la misma posición. Al poco, Gris 1 se mueve, y cambia de posición. Tras esto, Gris 3 cambia de postura, aunque permanece en su posición.

GRIS 4: Es imposible pensar con claridad.
GRIS 2: Seguro que él puede pensar con toda la claridad del mundo.
GRIS 1: ¿Por qué siempre tienes que decir lo que nadie quiere oír?
GRIS 2: Veo que lo vas entendiendo.

Vuelve a hacerse oscuro.

Se vuelve a iluminar, y los cuatro han cambiado de posición.

GRIS 3: Creo que sólo ha cerrado esta última puerta, no las de las oficinas contiguas.
GRIS 4: Nos obliga a ser creativos, así puede divertirse más.
GRIS 2: Podemos ser creadores, pero nada creativos.
GRIS 1: Se-se asegura que acabemos tirándonos por la ventana.
GRIS 4: No, antes te comeríamos, ¿verdad?, ja, ja, ja...
GRIS 3: Sí, claro. Acabaríamos unos con otros.

Salen de escena Gris 3 y Gris 4.

Oscuro.

Al volver la luz, sólo están Gris 3 y Gris 4.

GRIS 4: ¿En verdad te la comerías?
GRIS 3: ¿Acaso lo dudas?
GRIS 4: Ya dudo de todo, incluso de nuestra depravación.
GRIS 3: Necesitas consolarte. (Con ironía) Nuestro salvador necesita consuelo.
GRIS 4: ¿Te resulta gracioso?
GRIS 3: Me resulta irónico.

Pausa.

GRIS 4: Te escucho.
GRIS 3: ¿Lo haces? (Pausa) No, yo te escucho a ti.
GRIS 4: Me pregunto qué clase de hijo de puta es capaz de idear algo así. Quién es capaz de construir algo tan macabro.
GRIS 3: Nosotros. Nosotros mismos.

Pausa.

GRIS 3: Nosotros.
GRIS 4: Nosotros..., ¿Y de maltratarnos?
GRIS 3: Lo hacemos.
GRIS 4: ¿Y de matarnos?
GRIS 3: Lo hacemos.
GRIS 4: ¿Y de conspirarnos?

Pausa.

Se hace oscuro. Al volver la luz, Gris 1 y Gris 2 están solas.

GRIS 1: No me fío, es evidente. Ya no confío en ninguno de ellos.
GRIS 2: Nunca lo has hecho, nunca te has fiado de nadie.
GRIS 1: No es eso, se trata de confianza.
GRIS 2: “Fiarse de”, o “confiar”, qué diferencia.

Pausa.

GRIS 2: ¿Qué pasa?
GRIS 1: Es... todo. Toda esta situación absurda.
GRIS 2: Tampoco confías en mí, ¿verdad?
GRIS 1: No he dicho eso, pero me has dado motivos para no hacerlo.
GRIS 2: Haces bien.
GRIS 1: Quieres hacerte la interesante, lo sé.
GRIS 2: Me curo en salud.

Pausa muy larga.

GRIS 2: ¿Recuerdas el viejo columpio?
GRIS 1: Sí.
GRIS 2: ¿Recuerdas el viejo columpio?
GRIS 1: Sí.

GRIS 2: ¿Lo recuerdas?
GRIS 1: Sí.
GRIS 2: Recuérdamelo a mí.

Pausa.

GRIS 1: Recuerdo la madera crujiente, que a veces me asustaba. Y recuerdo los enganches chirriantes, y las cadenas tensas, medio oxidadas. Recuerdo el ambiente húmedo, y el vaivén bajo la lluvia. Los atardeceres naranjas, rojos. Recuerdo que a veces esperaba a que oscureciera, y me quedaba sola, allí, columpiándome sin poder ver nada. Entonces cerraba los ojos, y sólo podía oír el sonido de los hierros chirriando, y la madera crujiendo, en mitad de la noche. Sentía miedo, pero aun así continuaba. Fue así como toqué el cielo, y hablé por primera vez con dios.

Pausa larga.

GRIS 2: ¿Te sientes mejor?
GRIS 1: No.

Pausa.

GRIS 2: ¿Y dios, qué contestó?
GRIS 1: No contestó.

Pausa.

GRIS 1: ¿De qué hablarán?

Se van, y entran Gris 3 y Gris 4. Cada uno se sitúa en un extremo. Esperan largo rato, y se miran. Gris 3 extrae un paquete de tabaco. Ambos se aproximan al centro, y ofrece un cigarrillo a Gris 4. Se vuelven a separar.

GRIS 4: ¿Recuerdas a Rebeca?
GRIS 3: ¿Rebeca?
GRIS 4: Sí, aquella gran mujer de la infancia. La que dotaba de curvas a aquellos ingenuos años.
GRIS 3: (...)
GRIS 4: Sólo la recordamos por ser madre y hermana de la misma persona. Qué bonito homenaje a aquél polaco que nació en París.

Pausa larga.

GRIS 3: Dime algo.
GRIS 4: Estoy cansado. Estoy cansado de sentirme observado siempre. De andar por la calle mirando atrás continuamente.
GRIS 3: Todo acabará.
GRIS 4: (Le mira) ¿Sí?
GRIS 3: Tiene que hacerlo.

Cada uno desaparece por un extremo.
Entra Ernesto.

ERNESTO: Ya no importa. El mundo de ahí fuera ya no importa. Sólo puedo escuchar música distorsionada y sincopada. Una voz tímida, y unas notas de piano (empieza a sonar una música que sigue esas anotaciones). Ahora acompaña percusión, pero pronto se para. Y el mismo sonido, una y otra vez, una y otra vez...
Sólo puedo ver sombras. Es una, y parecen cuatro. Son cuatro, y sólo es una. Sólo soy yo.

Se va corriendo.

Entran los cuatro Grises, vestidos sólo con ropa interior, e iluminados a flashazos. Se muestran violentísimos, y van mojando sus manos en sangre, y con ellas se manchan entre sí, unos a otros, y a sí mismos, buscando zonas concretas, y con agresividad desbordante.

GRIS 4: ¡Matadme!

GRIS 2: ¡Dile que la amas!

GRIS 4: ¡Mátame! ¡Hazlo!

GRIS 2: ¡Díselo!

GRIS 1: ¡Dímelo!

GRIS 3: ¡Pídeselo a tu dios! Él te eligió, ¿recuerdas? ¡Fanático! ¡Que tu dios, que vuestro dios, os ayude! ¡Ah, no! Nadie os ha superado.

GRIS 4: Desde luego que no, nadie la ha mirado tan de cerca. Sólo yo sé lo linda que es.

GRIS 3: ¡Estúpido consumista, qué débil me pareciste siempre!

GRIS 4: No lo creo.

GRIS 3: Y qué débil demuestras ser aquí.

GRIS 4: ¡Jamás pude parecértelo!

GRIS 2: (A Gris 3) Eres tan tonto como aparentas. O eso, o también simulas serlo, como tantas otras cosas. Tienes que nombrarle, porque tú también le necesitas.

GRIS 1: ¿Le necesita?

GRIS 2: Como tú, prostituta del infierno, como tú le necesitas. Le necesitáis para culparle. ¡Tan mediocres sois!

GRIS 4: ¡Tan mediocres somos!

GRIS 1: ¡Eres...!

GRIS 2: Dime, pequeña, trata de nombrar lo que no comprendes.

Gris 1 se lanza a pegarle con saña.

GRIS 2: ¡Quitadme a esta perra de encima!

Gris 3 y Gris 4 agarran a Gris 1, para separarla de Gris 2. Al hacerlo, Gris 1 se pega a Gris 4, con ánimo poseedor. Gris 4 trata de zafarse de ella.

GRIS 2: ¡Ja, ja, ja, ja, ja...! Aún creéis los cuentos para niños. No entendéis que no hay malos, ni buenos. Aún creéis en el amor, aún creéis en el odio. Todo son puntos de vista, y el vuestro es ridículo e insípido.

Gris 4 sigue luchando por sacarse de encima a Gris 1, mientras Gris 3 mira nervioso y Gris 2 ríe locamente.

GRIS 1: Nos machacan por ignorar las barreras éticas y morales impuestas por la sociedad y la conciencia humana.

GRIS 3: (Enloquecido) ¡Me duele, me duele!

GRIS 4: ¡Quítamela!

GRIS 1: ¿Te das cuenta?

GRIS 3: Me duele ser una víctima... ¡de tu tiempo! (a Gris 4)

GRIS 1: ¡Impuestas!

GRIS 4: ¡Quítamela!

GRIS 3: Nos da miedo haber roto el ritmo que establecimos.

Gris 4 logra deshacerse de Gris 1, que cae al suelo.

GRIS 4: Si hubiéramos hecho gala de una gran elocuencia y sentido común...

GRIS 3: ¡Estoy cansado de esperar!

Gris 3 y Gris 4 salen corriendo de escena, dejándolas solas por un instante. Pronto salen ellas, dejando el escenario vacío.

Vuelven Gris 3 y Gris 4, con actitud normal y relajada, las manos limpias, pero igualmente desvestidos.

GRIS 4: ¿Recuerdas a Rebeca?

Se hace oscuro. Al tiempo, se oye un grito femenino muy agudo.

VOZ FEMENINA: ¡¡Aaaaahhhhh!!

Un flashazo ilumina a Camarero, ensangrentado, jugando con vísceras y restos indescriptibles de cadáveres. Entra Ernesto, que se mueve sigilosamente por detrás.

ERNESTO: Y esa voz. Esa voz que se repite. Esa voz... Esa voz maravillosa. Esa voz aterradora. Esa voz...

Se hace oscuro, y enseguida se ilumina el escenario, vacío.

Vuelven a entrar Gris 3 y Gris 4, colocándose en la misma posición anterior.

GRIS 4: ¿Recuerdas a Rebeca?

GRIS 3: ¿Rebeca? Sí, la recuerdo.

GRIS 4: Aquella gran mujer de la infancia. La que dotaba de curvas a aquellos ingenuos años. Sólo la recordamos por ser madre y hermana de la misma persona.

Entran Gris 1 y Gris 2.

GRIS 1: ¡Tarados! ¡Sois unos locos sin sentido!

GRIS 3: No te equivoques.

GRIS 1: ¡Llevamos aquí horas, ese cabrón nos tiene aquí desde hace horas!
¡Salgamos de aquí!
GRIS 2: No podemos, cielo.
GRIS 1: Sí podemos, sí podemos, sí podemos...
GRIS 3: ¡Pues inténtalo tú, maldita estúpida!

Ernesto se mueve por el fondo, y se coloca tras la pantalla.

GRIS 4: ¿Qué pasa? ¿Eh? ¿Decidme? ¿Qué pasa? ¿Qué pasa?
GRIS 2: ¿Qué pasa? ¿Qué pasa?
GRIS 4: Estamos aquí, encerrados, atrapados en nuestra maldita creación.
GRIS 3: ¿Tienes que recordarnos cuál es nuestra situación, imbécil?
GRIS 4: Tal vez algún gilipollas no se ha dado cuenta.
GRIS 3: ¿Me estás provocando?
GRIS 1: Vámonos a casa.
GRIS 2: Callad a esta zorra.
GRIS 1: Vámonos a casa.
GRIS 2: ¿Por qué no la matamos?
GRIS 1: ¿Por qué? ¿Por qué? ¿Por qué?...
GRIS 4: La muerte...
GRIS 1: ... ¿Por qué? ¿Por qué?
GRIS 4: No me voy a molestar en explicar cuán interesante puede llegar a ser...
GRIS 3: Vacío.
GRIS 4: ... y es...
GRIS 3: Estás vacío.
GRIS 4: ... la búsqueda de la muerte.
GRIS 2: ¡Lunático!
GRIS 4: ¡Estáis ciegos!
GRIS 2: ¿Y hay que morir para ver?
GRIS 4: Tal vez en tu caso, sí.
GRIS 1: Quiero irme a casa. (Llorando) ¡Yo-yo no puedo con esto!
GRIS 3: Pero no llores, ¡joder!, ¡haz algo!, pero no llores... ¡estúpida puta!
GRIS 4: ¡Déjala, déjala, déjala...!
GRIS 3: ¡Y tú también, amiguito estúpido!
GRIS 4: ¡Eres un maldito loco!
GRIS 3: Ya no te ríes ¿eh?, ya no te ríes ¿eh?, ya no te ríes ¿eh?

Gris 3 se pone a reír descontroladamente.

GRIS 1: ¡Parad ya, por favor!
GRIS 3: ¡Aaaahhhh!
GRIS 4: ¡Cállate ya, maldito cabrón!
GRIS 3: ¿Te gusta? ¿Eh? ¿Te gusta?
GRIS 4: ¡Cállate!
GRIS 1: ¡Parad ya!
GRIS 2: ¡Callad!

Todos se callan.

Se van todos, cada uno por su lado, excepto Gris 3, que se queda mirando al frente con cara de tonto, casi insultante.

GRIS 3: ¿Recuerdas a Ernesto?