

XXIII Premio SGAE de Teatro Enrique Jardiel Poncela

FERNANDO EPELDE

Drone

Sin la autorización por escrito de la editorial, no se permite la reproducción total o parcial de esta obra ni tampoco su tratamiento o transmisión por ningún medio o sistema.

De igual manera, todos los derechos que de ella dimanen, cualquiera que sea la naturaleza de estos, así como las traducciones que puedan hacerse, incluyéndose igualmente las representaciones profesionales y de aficionados, las películas de corto y largo metraje, recitación, lectura pública y retransmisión por radio o televisión, quedan estrictamente reservados. Se pone un especial énfasis en el tema de las lecturas públicas, cuyo permiso deberá asegurarse por escrito.

Las solicitudes para la representación de esta obra, de cualquier clase y en cualquier lugar del mundo, habrán de dirigirse a Sociedad General de Autores y Editores, SGAE, en la calle de Fernando VI número 4, 28004 Madrid, España.

FERNANDO EPELDE

Drone

Primera edición, 2015

© De *Drone*: Fernando Epelde

© Para esta edición: Fundación SGAE, 2015

Coordinación editorial: Pilar López. Diseño gráfico: José Luis de Hijes.
Maquetación y procesos digitales de edición: bolchiroservicios.com
Corrección: Marisa Barreno. Logotipo de la colección: Francisco Nieva.
Imprime: Estugraf Impresores, S. L.

Edita: Fundación SGAE
Bárbara de Braganza, 7, 28004 Madrid
publicaciones@fundacionsgae.org
www.fundacionsgae.org

ISBN: 978-84-8048-871-6

ISBN electrónico: 978-84-8048-872-3

DL: M-28549-2015

Drone

Personajes

RUEDO: *Galerista de arte en decadencia debido a la crisis. Un cazador de tendencias en Madrid, lo suficientemente inteligente como para percatarse de que le rodea un cierto grado de superficialidad.*

ANABEL: *Esposa de Ruedo. Un personaje, en realidad, parecido a su marido, aunque sin esa última capacidad de autocrítica que él posee.*

OGRO: *Es el artista de verdad. El que se desarrolla al margen de las convenciones. Inconsciente, en parte, de sus capacidades. Un hombre salvaje que sobrevive en una cueva en la cuenca minera de Asturias, sin parar de crear desde su propio mundo eremítico.*

Ai: *Artista urbana muy joven y auténtica, la única amiga de Ogro.*

CHRISTIAN: *Un galerista moderno, marcadamente homosexual, culto y altamente comprometido con el mundo del arte contemporáneo.*

JUAN: *Es el responsable de una de las empresas más importantes de software informático actuales. Un personaje inteligente y extraño, cuyo trabajo le ha llevado a un pensamiento maquinal.*

DOT: Es un jovencísimo pirata informático en apuros.

GABRIEL: Miembro fundador de la banda Sparring Superdotado, cuyo liderazgo compartía con Álex, el cantante, fallecido hace unos años.

JULIÁN: También miembro de la banda. Si Gabriel es el cerebro, Julián sería las vísceras de Sparring.

SANTI Y ALFONSO: Los otros dos componentes del grupo. Casi una entidad bicéfala.

IRENE: Es la asistente virtual de la empresa de transportes española Renfe.

BEA: Otra asistente virtual, en este caso la de la empresa de alquiler de vehículos Hertz.

PIPAS: Encargado de la organización musical en el evento ARCO Off-Música. Un hombre curtido en mil batallas junto a bandas de todo tipo en distintos eventos nacionales.

Instrucciones

La siguiente pieza de teatro ha sido parcialmente desarrollada a través de diversos métodos de escritura automática. Existen pasajes creados en estado de trance entre el sueño y la vigilia, otros asistidos por básicos elementos de Inteligencia Artificial (públicos) y se ha favorecido cierta combinatoria aleatoria que la convierten en una **obra teatral no tripulada**.

Los diálogos con las asistentas virtuales *online* de las empresas aludidas (p. ej., Renfe) son reales. Se han respetado íntegramente las respuestas ofrecidas por la máquina. Usted mismo puede experimentar dichas conversaciones frente al ordenador.

Debido a su estructura y carácter “no tripulado”, se recomienda leer la obra seguida, en voz alta y sin pausas, dejando que la inercia que posee se apodere del lector y le convierta en material conductor de esta historia y sus personajes.

Escenas

1. CIENTOS DE MILES DE PANTALLAS ROTAS	19
2. IRENE (DIÁLOGO NO-TRIPULADO)	29
3. BALA PERDIDA	32
4. BARRAS DE TAREAS: MATAR EL TIEMPO	34
5. KING KONG Y LOS DINOSAURIOS	41
6. CONTRA EL PARAGUAS	45
7. AHORRAR TIEMPO	52
8. “BONITO”	58
9. MEMO	67
10. BEA	69
11. “PERFORMING ENORD”	75
12. “JOHNNY 5”	78
13. LA CAJA Y EL ALFA	84
14. PANTALLA AZUL	87
15. GPS	91
16. “SOUNDCHECK”	96
17. EL OTRO “DRONE”	100
18. DISEÑO INTELIGENTE	104
19. EL “STATEMENT”	109
20. ECHAR AL PILOTO	116
21. CONEXIÓN DE ALTA VELOCIDAD	120
22. BOSTEZO CONTAGIOSO	121
23. VIP (VERY INCONSCIENTE PEOPLE)	126
24. FANTASMAS DE RAPEROS	129
25. CAMINO AL BAFLE	132
26. PASTORES Y REBAÑO	139

1. CIENTOS DE MILES DE PANTALLAS ROTAS

Fiesta de inauguración de la feria de arte contemporáneo ARCO
Patio Central del centro de arte Matadero-Madrid

En las últimas filas de un gran concierto plagado de gente moderna y relativamente extravagante, un tipo alto y corpulento, con una camiseta de asas sudada y llena de lamparones, sostiene una escopeta de caza y mira al escenario sin dejarse afectar por la música atronadora que cae sobre él como una palada de cemento. A su lado, un chico muy joven del color de la cera virgen sostiene la tapa de un contenedor de basura mientras intenta alcanzar con la mirada a la banda. La escena parece el final de la "Jungla de Cristal 12".

Suena un aviso de guasap. El chico consulta su iPhone. El hombre maduro le arrebató el teléfono móvil iluminado, lo deja caer al suelo y dispara varias veces sobre él. El chico se tapa los oídos más enfadado que asustado.

DOT.— Pero... ¿Pero QUÉ HACES, TÍO?

OGRO.— ¡Nun puedo más colos teléfonos, tiéennenme hasta la polla!
¡Ye una puta llocura!

DOT.— ¿Una locura? ¿UNA LOCURA? ¡Una locura es dispararle
ONCE veces a un *smartphone*!

OGRO.— Han sido doce.

DOT.— ¡No! Han sido once, ONCE disparos a mi iPhone. ¡Eso sí
que es una puta locura!

OGRO.— Los he contaó, la escopeta tien un cargador de doce. La llocura ye solo un puntu de vista en desacuerdo con lu que piensa todo el mundo. ¡La llocura es que trates de convencerme de que es mejor ese (*Silba*) y ese jodido (*Imita el sonido de una gota de agua con la boca*), to el putu rato en vez de estarye tranquilos un momento!

DOT.— Mira, tío, no te entiendo. ¡No se te entiende una mierda al hablar! Y, además, soy un puto niño prodigio, se me dan bien estas cosas. ¡Han sido once disparos! (*Se echa las manos a la cabeza*) ¡¿Qué coño vamos a hacer sin el teléfono?! Tenía el GPS, el programa instalado, el contacto con Juan, ¡TODO! Ahora tendré que acercarme mucho más para desactivarlo.

El teléfono emite otro sonido de guasap. Ogro dispara de nuevo contra el aparato, que ahora desprende humo.

OGRO.— (*Mirando el rifle*) ¡Tenías razón, muchachu! Conté mal. Disparé once veces. D'equí p'arriba tú me proteges a mí y yo te protejo a ti. ¡Y nada de guasaps, coyones!

DOT.— No eran guasaps. (*Suspira*) ¡Era mi alarma! La alarma que avisa de que faltan treinta minutos para que el sistema estalle.

OGRO.— ¡Bien! Entonces tou vai bien. ¡Hay tiempo! ¡Venga! Tú me proteges a mí y yo a ti... ¿Entendisti?

DOT.— ¡Estás *chalaó*, tío! Eso no funciona. Nunca funciona. Qué quieres que te diga, cada uno que se proteja a sí mismo. Estás muy loco, tío, no sé si me siento seguro con tu “protección”.

OGRO.— ¿Sabes disparar?

DOT.— Pues claro que NO sé disparar. Soy informático, tío. Pero qué coño digo, ¡soy un NIÑO! Yo solo disparo en los videojuegos.

OGRO.— ¿Sabes lo que más me xinga de la informática? La puta cuadrícula. Vi un programa... unu pa hablar en público. Sujétame el rifle.

DOT.— El Power Point.

OGRO.— ¡Ese! Se supone q'esi programa organiza tu manera de hablar con la gente. Para que sea más fácil.

DOT.— Sí, claro, es muy antiguo. Todo el mundo lo usa para presentaciones.

OGRO.— Nótase que ye bien antiguo. Nótase que lo usa tol mundu, porque agora to el mundu se esplica esactamente igual de mal.

DOT.— Abuelo..., habla más despacio. No se te entiende nada.

OGRO.— ¡Abuelo tu padre, rapás! ¡Dirixe tus pensamientos! (*Tose dificultosamente*) El programa ese ¡dirixe tus pensamientos! Agora cuando vas a ligarte a una rapaza, el *Paduer Point* estará ahí, en alguna parte de tu cabeza, diciendo: “Di-y esto a la rapaza”. “Primero esplica-ye por qué te atrae”. “Exponle seis puntos clave que te gusten d'ella”. “Non te olvides de añedir otros aspectos curiosos que tienes”.

DOT.— Tío, dentro de veintiséis minutos, esa cosa va a estallar.

OGRO.— Trai eso. (*Toma la tapa del contenedor*)

Se escucha algarabía a cierta distancia. Unos tipos uniformados se acercan por todas las entradas del recinto, husmeando como perros de caza.

DOT.— Mira, no sé lo que tienes pensado, pero no es tan fácil. Tenemos que llegar hasta el escenario y, con la que has montado antes, los de seguridad nos tendrán controlados en todo momento.

OGRO.— ¡Hala! Ya ta.

DOT.— ¿Qué?

OGRO.— Agora tú tienes el rifle y yo l'escudo. ¡Entremos!

DOT.— Espera, espeeera, espera. Te acabo de decir que no tengo ni idea de disparar. Has demostrado durante esta última hora que eres el puto Bruce Willis de la mina, así que... ¡Ten! Y déjame eso, anda.

OGRO.— No. (*Pausa intimidatoria*) Mira, ye como los juegos. Solo ye cuestión de echarle huevos.

DOT.— Tío, lo haces todo muy difícil.

OGRO.— ¿Sabes quiénes yeran los hoplitas?

DOT.— Ogro, déjame eso, anda... (*Trata de arrebatarlo*)

OGRO.— ¡Chaval! Como me vuelvas tocar, vas llorar.

Dot se hace pequeño.

Los hoplitas yeran guerreros griegos, esos del cascu ese, ¿sabes?
Los del cascu con...

DOT.— ¡Los del Troyan Hunter!

OGRO.— Nun sé qué polles ye eso, pero tenían un cascu.

DOT.— Sí, un yelmo con antifaz protector. En el Troyan Hunter puedes comprar cascos de mejores metales para una mayor protección.

OGRO.— Bueno, el casu ye que los hoplitas no podían defenderse a sigo mismos.

DOT.— Te puedo asegurar que en el juego dan unos hostiazos que la flipas.

OGRO.— No he dicho que no dieran hostiazos. ¡Los hostiazos vienen de fábrica con los soldaos, oh! Menos los d'agora. Los d'agora apiertan botones. Tú mesmu... ¡Tú podrías ser un soldáu!

DOT.— ¿Entonces?

OGRO.— Ven, acércate. Los hoplitas lleven l'escudu así, na esquierda, y l'escudu tien esta forma, ¿ves? Una forma que se alarga pa ese mismo llau. ¿Entendisti? Na derecha lleven la lanza, (*Lo coloca*) o'l rifle, como tú, pero cola esquierda tenién que proteger al compañeru.

DOT.— Pero ¿y si el compañeru moría?

OGRO.— Eso mismo ye lo que pensarían ellos. Asina que el sistema funcionaba abondo bien. Nadie quiere que se muera l' compañeru. Ahora tú tienes el rifle y yo tengo el escudo. Tú nun disparas demasiao bien, pero yo no tengo rifle. Si me matan, vas estar xingao, porque no te apañas con el arma. Y si eres tú el que mueres, yo tendría que pelear solo con la tapa del contenedor, así que creo que me convién que llegues sanu y salvu.
¿Ta bien pensáu, o qué?

DOT.— Pero esto es una locura.

OGRO.— ¡NON YE una llocura! Ye otro sistema. Debemos inventar nuestros sistemas o ser esclavos de los de los otros.

DOT.— Exijo algo. Algo pequeño para defenderme si te pasa algo.

Ogro echa la mano al bolsillo. El viento hace ondular su pelo y su barba. La silueta negra y definida convierte los actos en acciones. Ogro saca una navaja típica de las tiendas de suvenires de las estaciones de servicio de carretera.

OGRO.— Bien, puedes coller el cuchiu, pero, entonces, hagamos un pacto.

Dot va a cogerlo. Traicioneramente y sin darle tiempo a pensar, Ogro estira el brazo y propicia un corte en la mano del muchacho.

DOT.— Espera... ¡eh... ah! ¿Pero qué coño? ¡Jo-der!

OGRO.— No, pues parece que no está muy afilau. (Prueba en su mano) ¡Ah! No, quiziabes pinchando sea mellor...

Intenta pincharle nuevo. Dot se revuelve como un gallo estresado.

DOT.— ¡Ah! ¡Joder! ¡Pero qué!

OGRO.— ¡Tate quietu! Quiero hacer un pacto de sangre y no sale nada. ¿Somos hombres u oveyes? (Mirando la mano de Dot tranquilo pero desalentador) Cago na puta... Lo siento, rapaz, creo que te he cortado un tendón..., pero nun sangras.

DOT.— ¡Ah! ¡JODER! ¡Qué daño, hijo de puta! ¿Esto a qué viene? ¡Ah! No puedo mover el dedo gordo... ¡Ah!

OGRO.— A ver, rapaz, déjame ver...

Ogro finge que va a examinar su mano y, por sorpresa, practica un profundo tajo que atraviesa la carne del muchacho. La sangre mana fluida, empujada por la adrenalina.

DOT.— ¡Jo-der! ¡Ah! Cómo duele... No era necesario tanto... ¡Ah!
¡JODER!

OGRO.— Creo qu'eso yera una vena importante. En fin. Este es un
pactu de sangre.

*Ogro trata de cortarse la palma de la mano pero no lo consigue.
La operación se prolonga en el tiempo, torpe y farragosa.*

Mierda, creo que es por el cuchiu. A ver... ¡Hostia! ¿Equí no
hay afiladores o qué? ¡Jo-der! ¡Nada, oh! Cómo duele... A ver...
¡Ah! ¿A ver asina? ¡Ah! ¡Coyones!

Ogro está destrozándose literalmente la mano.

DOT.— Espera... ¡Espera! ¡Joder! Esto es una puta locura. Te estás
cortando todos los tendones. ¡No podrás volver a mover esa
mano!

OGRO.— ¡Ah! ¡Joder! ¡Duele! ¡Jo-der! Como siga asina no podré
volver a mover esta puta mano.

Dot encoge los hombros.

Bien, ende viene algo de sangre. Acerca tu palma a la mía.

*Al intentar juntar las palmas, Ogro golpea accidentalmente el
cuchillo que cae en el pie de Dot.*

DOT.— ¡JO-DER! ¡Joder! ¡Hostia! ¡Qué dolor!

OGRO.— Perdona, perdona, joder, lo siento. Voy un pocu peu, ¿ves?
Lo siento... (Le agarra de la mano herida)

DOT.— ¡Ah, Joder! ¡La mano, no! ¡No me aprietes la mano! ¡Ah!

OGRO.— Espera, quietuuuu, quietu..., tengo que retirarte el cuchillo del pie.

Ogro muerde su cigarro y se agacha para proceder con la extracción.

DOT.— Con cuidado, por favor, con mucho cuidado...

OGRO.— Tranquilo, ¿vale? No está muy fundú, pero no soy capaz de articular cola otra mano.

DOT.— Haz lo que tengas que hacer, pero hazlo bien.

OGRO.— ¿Cómo se diz el sangre en español? ¿Masculín ou femenín?

DOT.— ¿Cómo? ¡Ah!

OGRO.— (*Respirando entrecortado*) Que cómo dices tú: ¿“el sangre” o “la sangre”?

DOT.— Femenino: “la sangre”. Ogro, sácalo con cuidado...

OGRO.— Y ¿“el mar” o “la mar”?

DOT.— El mar. Por favor, tío...

OGRO.— En Asturias decimos “el sangre”, porque la guerra es cosa de homes. Y los gallegus dicen “la mar”, porque le tienen miedo, como a las mulleres.

Ogro se agacha y tira fuerte del cuchillo. La sangre salpica. Dot grita grave y profundo.

DOT.— ¡Me cago en Dios! ¡Me cago en Dios! ¡AH! ¡Qué puto dolor! Tío, estás loco. ¡Se acabó! Quedan veinte putos minutos

para que ese cacharro estalle, te acabo de conocer hace menos de una hora y, desde entonces, ya has destrozado todo lo que llevo encima. ¡Ah! ¡Joderrr!

OGRO.— ¿Qué somos, homes u/...?

DOT.— Mira, como no desactivemos eso...

Suena un aviso de guasap desde el teléfono chamuscado en el suelo. Ogro lanza el cuchillo contra él. El teléfono echa chispas.

OGRO.— (*Encogiéndose de hombros*) Rapaz, yo soy así. No lo puedo evitar. Soy impulsivu. Ye lo bueno y lo malo que te tengo.

DOT.— (*Agotado*) Había cosas en el teléfono que facilitarían el trabajo. Ahora tendremos que acercarnos al cacharro, no es tan fácil.

OGRO.— Lo que me alucina ye que toos llevéis los telefonitos con la pantalla rota.

DOT.— Se rompen porque las empresas quieren que se rompan. Eso cambia cuando alguien importante lo decide. Cuando Apple lo decide. De hecho, desde el próximo año dejarán de romperse.

OGRO.— ¿Dejarán?

DOT.— Apple va a añadir un peso de mercurio que hará que se caigan siempre del lado bueno. Ya no verás más teléfonos con la pantalla rota. Están en peligro de extinción. Serán indestructibles.

Ogro dispara sobre el teléfono.

OGRO.— ¿Indestructibles? (*Mirando el rifle*) ¡Manda truco! ¡Esto tién muchas más balas de lo que ponía en la caja!