

“REAL” (Cantania 2025)
Música de Xavier Pastrana
Texto de Lluçia Ramis

ÍNDICE

1. Obertura
2. Vera y Ernest
3. ¿Qué te pasa, Ernest?
4. Repetición
5. ¿Qué pasa aquí?
6. El marco
7. Metáforas
8. El canto de la verdad
9. Ostras, ¿qué ha pasado aquí?
10. No temas, no
11. ¿Cómo no voy a tener miedo?
12. Realidad y fantasía
13. Va, lo dejamos por hoy
14. Un instante para mí
15. ¡Aquí está el libro!
16. Brujas
17. No todo el mundo es igual
18. Fin

1. OBERTURA

Escenario a oscuras, se ilumina poco a poco.

Focos sobre Vera y Ernest, que empiezan a vestirse de superhéroes mientras narran como si fuera un cuento:

VERA

Érase que se era, empiezan los mitos.
Tal vez fue así y tal vez no.
Había una vez como mentira que es.

ERNEST

Hace mucho tiempo, cuentan los cuentos,
en un país lejano, con princesas y hadas,
y brujas y ungüentos...

VERA

En las fábulas, los animales hablan.
Y conocemos las leyendas.
Pero ¿quién las imaginó?

ERNEST *(mirando hacia arriba)*

A los dioses que nos crearon,
¿quién los inventó?

VERA

Vera significa confianza y verdad.

ERNEST

Ernest, luchador y perseverante.

VERA y ERNEST

Somos los héroes protagonistas
de este videojuego emocionante.

VERA *(señalando a Ernest)*

Él quiere salir a la realidad.

ERNEST *(señalando a Vera)*

Para ella todo es ficción.

VERA

¿O no es ficción el dinero?
¿Y la televisión?

VERA y ERNEST

¡Y lo que lleva el mundo adelante!

2. VERA Y ERNEST

De repente, Vera y Ernest se dan cuenta de que les persiguen, y retoman un juego que habían interrumpido.

Corren por un escenario fantástico. Saltan obstáculos, se agachan, evitan posibles ataques. Ella blande una Buster Sword (la espada de la muerte en Final Fantasy VII), y él lanza bolas de fuego (Mario Bros, Dragon Ball, Street Fighter). Se ríen, disfrutan.

VERA

¡Cuidado, Ernest! ¡A tu derecha!

ERNEST *(se gira rápidamente, esquiva el golpe)*

¡Corre, Vera, por aquí!

VERA *(sigue a Ernest)*

¡Qué divertido!

ERNEST

¡Es alucinante!

CORO

Érase que se era
la historia de Vera.

Había una vez
la historia de Ernest.

Son perfectos, son valientes,
todos quieren ser así.

Viven en un mundo fácil,
cada gesto suyo es hábil.

Viven en un mundo ideal,
matan monstruos y no hacen mal.

Si se acaba la partida,
pueden jugar otro día.

Érase que se era
la historia de Vera.

Había una vez
la historia de Ernest.

Érase una vez,
Érase una vez,
la historia de Vera y
la historia de Ernest.

3. ¿QUÉ TE PASA, ERNEST?

Al cabo de un rato, Ernest ralentiza el paso. Hace gestos menos enérgicos y ya no se divierte tanto. Mira a su alrededor como si todo le resultara familiar. Sigue defendiéndose, pero sin ganas, de un modo casi mecánico. Vera salta alegremente a su lado como si nada.

VERA

¿Qué te pasa, Ernest? ¡Va, espabila!

ERNEST

Es que... ¿No te parece que...?

VERA

¡Cuidado! ¡Detrás de ti!

Ernest se vuelve sin emoción, esquiva el ataque como si ya lo viera venir. Mira a su alrededor desencantado.

ERNEST

Vera, creo que esto ya lo he vivido antes. Ya hemos estado aquí.

VERA

¿Qué dices? Corre, que no quiero perder la partida.

Ernest mantiene un ritmo bajo, más pendiente del escenario que del juego. Vera sigue jugando, pero un poco preocupada por el comportamiento de su hermano, al que intenta motivar.

VERA (*impaciente:*)

¿Se puede saber qué te pasa? ¡Estás muy raro!

ERNEST

No sé, es como si...

Vera lo protege de un golpe.

VERA

¡Concéntrate, va, que nos atacan por todas partes!

ERNEST

Es que ya sé lo que va a pasar. Ahora saldrá un alíen de allá.

Miran hacia dónde señala Ernest.

ERNEST

¿Lo ves? Ahora nos asaltará un wendigo. ¡Quieta! ¡Que no nos detecte!

Se quedan quietos y el wendigo pasa de largo.

ERNEST

Por ahí aparecerá un necromorfo. ¡Dispárale a las piernas, que son su punto débil!

Vera dispara hacia donde indica Ernest. Ernest para de jugar, pero Vera insiste en que siga.

VERA (como si le fuera la vida en ello)

¡Va, Ernest, no me dejes sola! ¡Quiero ganar esta partida, y sin ti no puedo! ¡No le des tantas vueltas! Muévete, ¡que no quiero que nos maten! ¡Tenemos que ganar!

Ernest le sigue, desconcentrado. Acaba de descubrir que algo no encaja, pero no entiende exactamente qué es.

4. REPETICIÓN

ERNEST

¿Y esto de qué va?
Siempre pasa lo mismo,
lo mismo, lo mismo...

Una vez y otra vez más.
¿Será cosa del destino?
Una vez y otra vez más.
¿Será cosa del destino
o hay alguien ahí que decide nuestro azar?

CORO

Tanto da (tanto da)
qué es real (qué es real)
Da igual.

ERNEST

¿Juegan con nosotros?
¿Somos personajes?
¿Somos de verdad,

o sólo una imagen,
sólo una imagen,
sólo el trazo de un dibujante?

CORO

Tanto da,
es igual,
es real.

ERNEST

Para llegar al final
de esta hazaña excepcional
volveré a jugar
noche y día sin parar.

Una partida tras otra
y después otra partida más,
una partida tras otra,
y después una partida más,
para ver si es verdad
que allí está la libertad.

VERA

Estoy segura de que será una gran aventura, Ernest.

CORO y ERNEST

Tanto da,
es igual
qué es real.
Tanto da,
es igual.

CORO

¡Tanto da
qué es real!

5. ¿QUÉ PASA AQUÍ?

Ernest va hacia la derecha, pero algo le impide continuar. Vera lo mira con la complicidad de una hermana mayor al recordar el desengaño que también tuvo ella hace un par de años.

ERNEST

¿Qué pasa aquí?

Va hacia la izquierda, y lo mismo.

ERNEST

Qué cosa más rara.

Mira arriba, abajo. Está encerrado en un rectángulo.

ERNEST

¡No puedo salir!

Vera, con aires de suficiencia, intentando distraerle para que no se angustie:

VERA

¡Ay, Ernest, estamos aquí porque nos encanta! ¿O no te gusta jugar? ¡Mira todas las cosas fantásticas que nos rodean, fíjate en las aventuras que vivimos! ¡Este es nuestro mundo!

6. EL MARCO

Mientras el coro canta, Vera y Ernest se fijan en la cantidad de rectángulos que tienen a su alcance: el móvil, la tablet, el ordenador, el televisor, los libros, la consola, incluso las ventanas.

CORO

¡El marco, el marco, el marco!

¡El marco, el marco, el marco!

Todo sucede en un marco,
las series que veo yo (el marco, el marco!)
videojuegos y tik-tok (el marco, el marco!)

Todos miran el marco.
En la calle o el dentista,
pierden el mundo de vista.

Todos miran siempre el marco,
todos miran siempre el marco

Cuando cenan o hacen caca,
al tumbarse en la hamaca,
solo miran ese marco,
en el bus o estando en casa.

¡Todos miran siempre el marco!

¡En casa!

¡En el metro!

¡En la calle!

¡Cuando hacen caca!

¡Las noticias!

¡En la hamaca!

¡Instagram!

¡Los videojuegos!

¡Las series!

¡En el súper!

¡El marco! ¡El marco! ¡El marco!

...

Todo sucede en un marco,
las series que veo yo, (el marco, el marco)
videojuegos y tik-tok. (el marco, el marco)

Todos miran el marco,
en la calle o el dentista,
pierden el mundo de vista.

Todos miran siempre el marco,

todos miran siempre el marco!

Cuando cenan o hacen caca,
al tumbarse en la hamaca,
solo miran ese marco,
en el bus o estando en casa.

¡Todos miran siempre el marco!

El marco, el marco, el marco...
El marco, el marco, el marco...
El marco, el marco, el marco...

ERNEST

¡Pues a mí me gustaría saber qué hay más allá del marco!

7. METÁFORAS

Ernest se siente atrapado. Tampoco puede traspasar la 'pared' que lo distancia del público. Intenta empujar la pantalla, atravesarla con bolas de fuego. Dedicar todos sus esfuerzos a salir del marco, mientras Vera sigue jugando –luchando– y procura que no pierdan la partida.

ERNEST

Quiero ir más allá
Tener piel de gallina
Comerme la cabeza
No hacer pie en la piscina

Y perder la razón
Y ser todo corazón
Y cantar esta canción
A todo pulmón

VERA

Por los codos hablar
de alegría flotar
y un nudo en la garganta
querrías tú notar

Tú quisieras
quedarte de piedra
y sin palabras,
que se te haga la boca agua
y de rabia explotar,
de rabia explotar!

ERNEST

Que me piten los oídos
engordar de tan feliz
meter la pata hasta el fondo
y a pierna suelta poder dormir

Y perder la razón
y ser todo corazón
y cantar esta canción
a todo pulmón

VERA
Esto son metáforas.
La realidad es dura y cruel.

Solo son metáforas
La realidad es dura y cruel

ERNEST
Pues...
No quiero temer
a un simple arañazo.
Curarme las heridas
con agua oxigenada
y que sanen enseguida
¡Así es la vida!

VERA
Solo son metáforas,
La realidad es dura y cruel.
La realidad podría ser peor
de lo que crees.

ERNEST
Quisiera encontrar a aquellos
que viven tras el cristal,
decirles "Hola, ¿qué tal?"
Quiero ir y alcanzarles
conocerlos de verdad.

Vera cede. Para el juego (pause), se gira hacia el coro y dice:

VERA
Aquí están.

Ambos escuchan quietos.

8. EL CANTO DE LA VERDAD

CORO

Somos el canto de la verdad
de quienes no tienen voz,
es el canto sin más, el canto sin más,
de los que quieren gritar.

El miedo aquí es real,
aquí el dolor dolerá,
los monstruos me persiguen,
no lo puedo contar,
pues nadie me creerá.

El miedo aquí es real,
aquí el dolor dolerá.
Para no molestar,
pongo buena cara
hasta que ya está.

Somos el canto de la verdad
de quienes no tienen voz,
es el canto sin más,
el canto sin más,
de los que quieren gritar.

El juego aquí es real,
y el fuego quemará,
cuando salgo a jugar
me vienen a insultar,
y no puedo escapar.

El fuego quemará,
el juego aquí es real.

Yo no soy buena gente,
me dicen los demás,
y yo me siento mal.

Somos el canto de la verdad
de quienes no tienen voz,
es el canto sin más,
el canto sin más,
de los que quieren gritar.

Yo que soy pequeñín
ya he empezado a sufrir,
mis amigos ya no están
y se ríen de mí,
yo que soy pequeñín.

Somos el canto de la verdad (el miedo aquí es real)
de quienes no tienen voz, (aquí el dolor dolerá)
es el canto sin más, (el juego aquí es real)
el canto sin más, (y el fuego quemará)
de los que quieren gritar.

Es el canto sin más,
el canto sin más,
de los que quieren gritar.

9. OSTRAS, ¿QUÉ HA PASADO AQUÍ?

Vera y Ernest están en un escenario menos brillante. Ya no hay estímulos por todas partes. Ernest se encoge, mira alrededor asustado, se ha quitado el traje de superhéroe, Vera no.

ERNEST (*desconcertadísimo*)

Ostras, ¿qué ha pasado aquí? Jugábamos tranquilamente como siempre, conquistábamos nuevos mundos llenos de monstruos, explorábamos espacios misteriosos, íbamos saltándonos pantallas. Pero tenía una sensación extraña como de repetir siempre lo mismo. Entonces he visto que estábamos en un rectángulo, que todo pasa en un marco, dentro de un marco. He querido saber qué hay más allá, y he visto a personas como nosotros, que también son superhéroes mientras juegan, pero que, fuera de aquí, ocultan historias que no conoce nadie más. Historias que nunca han contado. (*tiembla*) Ahora tengo frío y me siento desnudo. ¡Y qué silencio!

VERA (*resignada*)

Sí, lo cierto es que podría lucir más.

ERNEST

¿Qué quieres decir?

VERA

Que la pobre está muy dejada, poco cuidada, se nota que no la valoran y no la cuidan mucho.

ERNEST (*no entiende nada*)

¿A qué te refieres?

VERA

A la realidad.

ERNEST (*molesto*)

¡Todas las hermanas mayores sois iguales! ¡Siempre te pones estupenda para demostrarme que sabes más cosas que yo! En vez de ir de listilla, ¡ayúdame, porque estoy muy perdido!

VERA

¡Es que siempre me estás reventando el juego!

ERNEST

¿No ves que no estoy en el mismo punto que tú?

VERA

Nos lo estábamos pasando superbién y de repente... ¡Estás irreconocible! Ya te he dicho que no importa qué es real, pero no me haces caso. Todo esto que tanto te preocupa no es importante.

ERNEST

¡Para mí sí lo es!

VERA

¡Y ahora qué! ¡Seguro que perderemos por tu culpa!

ERNEST

¡No seas injusta! A lo mejor tú ya te lo sabes, pero para mí todo esto es nuevo.

Ernest toca los objetos, el suelo, como si fuera la primera vez que lo hace:

ERNEST

¡Y qué duro es todo!

VERA *(con aires de superioridad)*

¡Ni te lo imaginas!

10. NO TEMAS, NO

ERNEST *(angustiado)*

Vera, ¿dónde estamos?

VERA *(repipi)*

Esto es el otro lado. La realidad es así.

VERA

Ya te he dicho que la ficción era la mejor opción. Es la mejor evasión.

ERNEST

Vera, ¡tengo miedo!

CORO

No temas, no.

Esto es

el corazón

que te late de emoción.

Y lo que sientes

en la piel

es el frío,

te castañean los dientes.

Tienes los pies en el suelo,
has quedado boquiabierto,
y con un esfuerzo más
el mundo entero alcanzarás,
el mundo entero alcanzarás,
el mundo entero alcanzarás.

No temas, no.
Lo que hueles
son olores,
antes no había flores.

Y lo que siente
la nariz
es el polen
que hará que estornudes.

Tienes los pies en el suelo,
has quedado boquiabierto,
y con un esfuerzo más
el mundo entero alcanzarás,
el mundo entero alcanzarás,
el mundo entero alcanzarás.

O quizás
solo es
aburrido estar aquí,
el sonido es tan vulgar
y todo parece gris.

Y es que el
tiempo aquí
va a otra velocidad.
No es que aquí sea más lento,
es así de verdad.

No temas, no.
Esto es
el corazón
que te late de emoción.
No temas, no.
No temas, no.

11. ¡CÓMO NO VOY A TENER MIEDO!

Ernest busca la pantalla a tientas, pero las manos no topan con ningún límite.

ERNEST

¡Cómo no voy a tener miedo! Estoy sintiendo demasiadas cosas a la vez. El frío, el calor, mi corazón, una especie de nudo en la garganta. Todo esto es muy grande. ¡Vera! ¡Quiero volver al videojuego!

Vera recupera los rectángulos (móvil, ordenador, libro), se acerca a Ernest y se lo enseña todo.

VERA

Ernesto, querido. Deja que te cuente. Sabes que te llevo dos años y tres meses de ventaja, y que muchas cosas me han pasado antes que a ti. Creo que aún no has entendido que realidad y fantasía vienen a ser lo mismo. La ficción sirve para explicar la realidad, y lo hace a través de la literatura, por ejemplo, o con los cómics, o los videojuegos. También puede hacerlo a través de las películas, o de poemas y canciones. Todos contamos nuestras vidas mientras las vivimos. Lo que pasa es que no todas las realidades tienen la misma voz: algunas suenan más fuerte y otras son un susurro. Hay realidades que incluso se silencian.

ERNEST

Uf, todo esto es muy confuso. No sé si te entiendo. ¿Qué es real y qué no?

VERA

Esta no es la cuestión.

ERNEST

¡Porque tú lo digas! ¡Vera, a ti te da igual! Pero no todo el mundo vive las cosas de la misma manera.

VERA (recuerda algo de pronto)

¡Espera, espera! Había un libro que igual nos ayudaría...

ERNEST (sin escucharla)

Yo también tengo que hacer mi propio recorrido.

VERA (se vuelve hacia él)

Ya te he dicho que más allá de lo que nos rodea no hay nada interesante, nada que valga la pena. Sígueme y ya está. ¡Déjate llevar! ¡Disfruta un poco! ¡Venga, va, que si no jugamos es muy aburrido!

ERNEST (obcecado)

En el videojuego todo estaba muy claro: sabía dónde estaban los límites, sabía lo que tenía que hacer, sabía lo que iba a pasar. Y me gustaba tenerlo controlado. Aunque hubiera monstruos por todas partes, me sentía más protegido que aquí.

VERA (se quita el traje de superheroína, molesta)

¿Pero no decías que no querías tener límites para poder descubrir tu propio camino? ¿No decías que querías moverte libremente?

ERNEST

Estoy hecho un lío.

12. REALIDAD Y FANTASÍA

VERA

Mi buen hermano Ernest
tienes que entrar en razón,
pues realidad y fantasía
la misma cosa son.

CORO

Tanto da
qué es real,
da igual.

VERA

No existe una sin otra,
esta es la explicación.

CORO

Tanto da
qué es real,
da igual

VERA

No estamos solos
a lado y lado de este marco.
Jugadores somos
y la ficción es un calco.

CORO

Tanto da
qué es real,
da igual.

VERA

Muchas veces da pavor
la vida cara a cara
y por eso la ficción
nos ayuda a explicarla.

CORO

Tanto da
qué es real,
da igual. (¡Tanto da qué es real!)
Da igual.

Las leyendas y los cuentos
no falsean la verdad,

solo se distancian de ella
para poderse acercar. (¡Es igual!)

VERA

Las leyendas y los cuentos
no falsean la verdad,
solo se distancian de ella
para poderse acercar.

ERNEST

Entonces, ¿qué es verdad y qué es mentira?

VERA

¡Pues todo forma parte de la vida!

CORO

Tanto da
qué es real,
da igual.

VERA

Mi buen hermano Ernest,
a ver si entra en tu cabezón
que realidad y fantasía
la misma cosa son.

CORO

Tanto da
qué es real,
da igual.

13. VA, LO DEJAMOS POR HOY

VERA

Va, lo dejamos por hoy. Ya es suficiente. Estoy cansada. Apagamos ya.

ERNEST (*intenta hacer un movimiento, pero algo le bloquea el gesto y se queda congelado*)
Sí, espera un momento, que...

VERA

¡Venga, Ernest!

ERNEST

¡Es que no puedo moverme, no puedo salir de aquí!

VERA

Pulsa el botón y...

(mientras Vera habla, se da cuenta de que también se ha quedado congelada)

VERA

¡Ostras! ¡Yo tampoco puedo! ¡Nos hemos quedado en pausa!

Aprietan todos los botones del mando, quietos, cada vez más nerviosos.

ERNEST *(asustado)*

¡Mamá siempre dice que si jugamos tanto nos engancharemos!

VERA *(intentando mantener la calma)*

Pero es una forma de hablar, una metáfora; como lo de tener piel de gallina, o quedarse de piedra, o quedarse helado. ¿Recuerdas?

ERNEST

Entonces, ¿qué pasa? ¿Por qué no podemos salir de aquí? ¿Por qué nos hemos quedado congelados de verdad?

Vera también se asusta. Al final, de tanto toquetear el mando, la situación se desbloquea y se caen al suelo. Vera y Ernest están en su habitación, con el mando del videojuego en las manos. Mientras se incorporan, se frotan las cervicales y se reponen.

14. UN INSTANTE PARA MÍ

ERNEST

¡Uf, qué susto!

VERA *(haciéndose la chula para disimular que también se ha asustado)*

Yo ya sabía que no pasaba nada.

ERNEST *(rebotado)*

Pues yo no sé ni dónde estoy. Estoy muy descolocado.

VERA

Han sido estos tres días
un instante para mí
y los dos ensimismados
no hemos pensado
siquiera en dormir

ERNEST

Me duele todo, no puedo más,
los brazos me pesan, no puedo pensar.

VERA

Hemos ido más allá,
lejos del mundo real.
Y mañana en el cole

solo de eso querremos hablar

Dirán nuestros amigos y amigas:
“¿Qué has hecho todos estos días?”
Jugar, jugar sin parar.

ERNEST

“¿Campo, pista o pabellón?”

VERA

¡No! Encerrada en mi habitación.

ERNEST

Hemos matado monstruos
y descubierto planetas,
nos han dado superpoderes
y un montón de bonus extra.

VERA

Hacíamos todos lo mismo:
divertido, pero vacío.

ERNEST

¿Qué quieres decir?

VERA

Que no todo es tan sencillo.
La vida no es un videojuego
donde pasas niveles, saltas, disparas
y consigues skills,
y lo único que hay que decidir
es si subes o si bajas.

ERNEST

¿Por qué no?

VERA

¡Porque es mucho más que eso!
No se trata de ganar o perder,
ni de actuar siempre
de una única manera.

ERNEST

¡Pero si las vidas son infinitas!

VERA

Pero las opciones son limitadas.
Y el espacio en el que nos movíamos
no era más que una pantalla.

ERNEST
Que nos daba protección...

VERA
...y exhibía sin razón.

ERNEST
Es una contradicción...

VERA
Quizá sí, pero también lo es
que lo que a ti te divierte
a otro puede dolerle.
No somos todos igual.

ERNEST
¡Esto es fatal!

VERA
Hablemos siempre
mirando a los ojos,
preguntemos lo ignorado,
el saber no es peligroso.

ERNEST
¿A quién? ¿A Google? ¿A Wikipedia?

ERNEST
¿O a la inteligencia artificial?

VERA
Unos a otros,
es más natural.

Y así ver mejor
varios lados
de la historia,
pues no hay solo una versión
que sea verdadera.

ERNEST
¿Y cuál es la buena?
¿Y cuál es la buena?

15. ¡AQUÍ ESTÁ EL LIBRO!

Vera coge el libro que recordaba antes.

VERA

¡Aquí está el libro!

Se sienta y lee concentrada, empieza a aclarar muchas cosas que ya daba por sabidas.

VERA

Ah, claro. Mmm... ¡Ahora lo entiendo!

Le pide a Ernest que se siente con ella:

VERA

Mira lo que dice aquí: somos el resultado del lugar donde nacimos y del sitio en el que vivimos. También somos el resultado de las cosas que oímos y de los amigos que tenemos. ¡Y de los cuentos que nos cuentan!

ERNEST

¿Cómo que de los cuentos? ¿De los cuentos también? ¿No son fantasía? ¿No son todo mentira?

VERA

Sí, pero a veces crean realidades. Por ejemplo, aquí pone que, antiguamente, llamaban brujas a las mujeres que vivían solas y eran independientes.

ERNEST

¡Pero las brujas no existen!

VERA

¡Exacto! Pero si eras mujer y no hacías lo que se suponía que tenías que hacer (formar una familia, tener un marido al que obedecer, ponerte guapa), si eras libre y tenías inquietudes científicas y querías descubrir medicamentos, te llamaban bruja. Así la gente te tenía miedo y te daba la espalda y querían quemarte en la hoguera. Porque creían que tenías poderes malignos.

ERNEST

¡Eso es terrible!

VERA (enseñándole otra página):

¡Y mira esto! ¡Siempre han hecho lo mismo con todas las personas que son diferentes! ¡Han dicho que eran ratas, o ladrones, o que son parásitos, o que están enfermos, o que son malos! Se han dicho muchas mentiras sobre la procedencia de la gente, y sobre nuestras creencias y nuestro color de piel. Y sobre nuestra forma de ser. Y estas mentiras se han repetido tanto, que al final mucha gente se las ha creído, y las ha dado por buenas, como si fueran verdad.

16. BRUJAS

CORO

¡Brujas!

Brujas...

Nos llamaron brujas.

¡Ratas!
Ratas...
Nos llamaron ratas,
Nos llamaron criminales, nos gritaron,
"Sois culpables"

¡Cacos!
Cacos...
Nos llamaron cacos.

¡Brutos!
Brutos...
Nos llamaron brutos,
animales, alimañas despreciables.

Brujas...
Cacos...
Ratas...

Surgió la realidad desigual
de una mentira, una mentira ancestral.
Sobre nuestra procedencia
y nuestro color de piel.
Sobre nuestra procedencia
y nuestro color de piel.

Surgió la realidad desigual
de una mentira, de una mentira ancestral
sobre nuestra procedencia
y nuestro color de piel.
Sobre nuestra procedencia
y nuestro color de piel...

Sobre nuestra procedencia
y nuestro color de piel...

¡Brujas!
Brujas...
Nos llamaron brujas.

¡Ratas!
Ratas...
Nos llamaron ratas,
Nos llamaron criminales, nos gritaron,
"Sois culpables"

¡Cacos!
Cacos...
Nos llamaron cacos.

¡Brutos!
Brutos...
Nos llamaron brutos,
nos llamaron despreciables,
alimañas que de todo sois culpables.

Nuestra realidad
no es pura verdad,
solo es una narración.
Nuestra realidad
no es pura verdad
y vamos a alzar la voz,
a alzar la voz,
a alzar la voz!

Somos el canto de la verdad,
que solo es una versión,
y vamos a alzar,
y vamos a alzar,
y vamos a alzar la voz...
La voz...
La voz...

17. NO TODO EL MUNDO ES IGUAL

ERNEST

¡No todo el mundo es igual, ni nos gustan las mismas cosas! A mí me gusta la comida dulce y a ti la salada, tú madrugas y yo soy un dormilón, yo tengo la nariz grande y tú minúscula.

VERA

En el videojuego sí somos todos iguales: somos el avatar que elegimos, somos quienes queremos ser, somos perfectos y valientes. Por eso estamos tan cómodos, porque sabemos lo que hay que hacer. En el videojuego no tenemos que enfrentarnos a las dificultades del mundo real, tan imprevisible. Nos sentimos más protegidos. Hay una pantalla que nos protege. Creo que...

ERNEST

¿Qué crees?

VERA

Creo que los cuentos no son inocentes, pero sí lo somos quienes los escuchamos. Y creo que los juegos tampoco son inocentes, aunque nosotros sí lo seamos.

ERNEST (*pensativo*)

No son sólo un juego.

VERA

Exacto. Porque nos impiden ver las demás realidades, no nos permiten entenderlas. Cada uno está

tan concentrado en eso que le gustaría ser, que no se interesa por lo que le rodea. Cada uno quiere ganar su partida para pasar a otro juego que le mantenga entretenido, sin preocuparse por los demás. La fantasía es la mejor evasión, sí. Pero ahora veo que muchas de esas fantasías son el resultado de un montón de relatos, y muchos no son ciertos. También hay muchos relatos, muchas historias, que se esconden por miedo. Y hasta que no se cuenten, hasta que no las expliquemos, parecerá que no existen. ¡Por eso hay que levantar fuerte la voz!

18. FIN

Pues esta función se acaba aquí,
como el juego llega a su fin.
Esta función se acaba aquí,
ahora empezamos a vivir.

Pues esta función,
Pues esta función se acaba aquí,
como el juego llega a su fin.

Pues esta función se acaba aquí,
Y ahora empezamos a vivir.

Pues esta función se acaba aquí,
Y todo esto es tan real
que no sucedió jamás.

Y todo esto es tan real
que no sucedió jamás.

VERA Y ERNEST
Pues esta función se acaba aquí,
como el juego llega a su fin,
y ahora empezamos a vivir.

CORO
Esta función se acaba aquí...

VERA Y ERNEST
Y esta versión es la real
o tal vez no sea así.

CORO
Tanto da
qué es real,
¡da igual!