



Texto teatral ●

# A que juego, juego

Libreto y Dirección: Iván Dario Zapata Ríos

## Personajes

Bartolo  
Bartola  
Materile  
Metralleto  
Lúdico 1  
Lúdico 2  
Lúdico 3  
Lúdico 4

Creación Colectiva del Grupo Artístico  
**1994**

El escenario se encuentra lleno de juguetes de todos los colores, formas y tamaños, los cuales serán posteriormente utilizados por los actores en el transcurso de la obra.

Se escucha suavemente el tarareo de una canción que poco a poco se hace más fuerte hasta que aparecen dos sombreros de distinto color, forma y tamaño bailando en el escenario, que luego se transformarán en los enanos Bartolo y Bartola).

### **BARTOLA Y BARTOLO**

Buenas, buenas por las buenas  
Días, días en el día  
Tardes, tardes por la tarde  
Noches, noches por la noche.  
Mucha atención  
Que vamos a contar  
Una historia loca  
En forma singular.

(Bartolo se cae, Bartola trata de ayudarlo a parar, pero no puede, piden ayuda, aparece un actor que por ayudarlo lo que hace es estirarlo tanto que lo deja en una posición incómoda y ridícula que produce la burla de Bartola.

Pelean por contar la historia cada uno, hasta que deciden contarla juntos. Jugando constantemente con sus cuerpos de grande y pequeña, comienza el siguiente dialogo).

### **BARTOLO**

El lugar: Un país llamado Ludocracia.

### **BARTOLA**

Que significa: El Juego es el que manda.

### **BARTOLO**

El Tiempo: Un eterno presente.

### **BARTOLA**

Porque siempre habrá niños con ganas de jugar.

### **BARTOLO**

La historia: ¿Al fin de cuentas, cual es la historia?

### **BARTOLA**

Ludocracia era un país gobernado por el rey Juguetón I que jugaba a gobernar.

### **BARTOLO**

Cierto día jugó tanto, que su corazón le hizo una mala jugada y el Rey murió, pero de verdad, verdad.

### **BARTOLA**

Entonces, se reunieron todos los Lúdicos del país para elegir al nuevo Rey, se presentaron miles y miles de candidatos, con miles y miles de promesas, que iban desde la contracción de puentes de la risa, empleos recreativos para todos, hasta los más fantásticos parques de diversiones con montañas rusas y carritos chocones gratis.

### **BARTOLO**

Después de muchas campañas y debates sólo quedaron dos candidatos que aspiraban al trono: Metralleto y Materile.

### **BARTOLA**

Metralleto, era un lúdico amargado y negativo que le gustaba la anarquía el caos y el terror. Para él era más importante el bienestar individual que el colectivo. Sus frases favoritas eran; “Primero Yo, Segundo Yo y Cien Veces Yo” y “Sálvese quien pueda”.

### **BARTOLO**

Materile era una lúdica alegre y positiva para quien lo más importante era el bienestar de todos, porque estaba convencida en que “la unión hace la fuerza”.

### **BARTOLA**

Uno de los dos será el nuevo Rey de Ludocracia.

### **BARTOLO**

Aquel que, en juego limpio, obtenga más puntos en el Ludómetro, será el ganador.

## **BARTOLA**

Esta es la historia de la historia que hoy les vamos a contar....

## **BARTOLO**

Y la historia se llamaaa....

## **BARTOLA**

¡A que Juego, Juego!

(Desaparece Bartola y Bartolo)

## **MATERILE**

(Aparece trayendo consigo variadas telas y disfraces que como por rara coincidencia o capricho del autor, son de distintos colores, formas y tamaños, los riega por todo el escenario y se retira, anotándose un punto).

## **LUDICOS 1 Y 2**

(Entran jugando, cantando y riendo. Observan los elementos dejados por Materile y se disponen al juego de vestirse).

## **METRALLETO**

(Aparece trayendo consigo dos uniformes colegiales, observa a los Lúdicos 1 y 2 y les ordena quitarse las telas y colocarse los uniformes).

## **LUDICOS 1 Y 2**

(Intentan uniformarse, pero ni saben, ni les gusta).

## **METRALLETO**

(Ordena la aparición de los Lúdicos 3 y 4. Se anota un punto).

## **LUDICO 3 Y 4**

(Aparecen marchando, uniformados y robotizados. Ante una orden de Metralleto empiezan a ayudar a vestir a los Lúdicos 1 y 2)

## **METRALLETO**

(Dirige a los Lúdicos en perfecta formación hacia la escuela donde hace las de maestro-dictador de educación física y luego de matemáticas)

## **LUDICOS**

(Responden y obedecen mecánicamente las ordenes impuestas por Metralleto).

## **MATERILE**

(Entra sonando una campanilla e indicando que es recreo, se anota un punto),

## **LÚDICOS**

(Inmediatamente se transforman y empiezan a jugar, con Materile, rondas tales como: Yupi Ya, seco maleco seco, Pepito fue a la hina, tiempo de chicharrón, Cacique Juancho Pepe, Que pase el Rey, los Pollos de mi cazuela, Uan Fi – Uan Fo, etc., también intentan jugar con Metralleto).

## **METRALLETO**

(Rehúsa jugar con los Lúdicos y hace un medio mutis. Busca la forma de engañar a Materile para sacarla de escena hasta que lo logra e inmediatamente empieza a idiotizar a los Lúdicos con un gran T.V., anotándose un punto).

## **LÚDICOS**

(Tratan de escapar de Metralleto. Se da el juego de la paralizada, pero los Lúdicos 1, 2, 3 pierden frente a Metralelto).

## **LÚDICO 4**

(Logra escapar de Metralleto y huye en búsqueda de Materile).

## **METRALLETO**

(Luego de haber idiotizado a los Lúdicos 1, 2, 3 los introduce en el gran T.V., y les obliga a representar una escena donde predomine la violencia).

## **LÚDICO 4**

(Regresa triste y desorientado pues no ha podido encontrar a Materile, descubre a los otros lúdicos metidos en el gran T.V., trata de ayudarlos, pero no puede, es descubierto y atrapado por Metralleto quien había estado jugando a las escondidas).

### **METRALLETO**

(Idiotiza al Lúdico 4 y lo obliga a hacer el papel de televidente. Se retira victorioso).

### **MATERILE**

(Trata de desidiotizar a los lúdicos, invitándolos al juego de la pelota, pero sólo logra su objetivo cuando apaga el gran T.V., se anota un punto).

### **LUDICOS**

(Desarrollan diferentes juegos a partir de la pelota, buscando la participación del público; Fútbol, Baloncesto, Voleibol, Béisbol, pelotas envenenadas, etc.).

### **METRALLETO**

(Finge querer participar en el juego de la pelota, pero apenas la tiene en sus manos, la desinfla y se la cambia por juguetes bélicos obligándolos a jugar a la guerra, se anota un punto).

### **MATERILE**

(Cambia las armas por cometas, se anota un punto).

### **METRALLETO**

(Trae una gran tijera y corta los hilos, se anota varios puntos).

### **LUDICOS**

(Buscando la participación del público inician el cortejo por la muerte de sus cometas y se retiran derrotados).

### **METRALLETO**

(Ordena a la también derrotada Materile, lo corone Rey de Ludocracia).

### **MATERILE**

(Luego de coronar al nuevo Rey, se retira).

### **METRALELTO**

(Solo en su trono, se dispone a jugar con un gran avión eléctrico).

### **LÚDICOS**

(Deslumbrados con el avión de Metralleto, quieren jugar con él, pero estae no les permite).

### **MATERILE**

(Trae hojas de papel y les enseña a hacer avioncitos)

### **METRALLETO**

(Al darse cuenta que su avión no puede volar, le pide a Materile que le enseñe a hacer avioncitos de papel a cambio de su corona).

### **TODOS**

(Enseñan a los niños a hacer avioncitos de papel y todo el espacio se llena de vuelo libre y lúdico de todos los presentes).

