

prefácio

por Javier Reche Garay

Sete da tarde numa ponte partida. Uma linha truncada percorre paisagens de fronteira; de um lado Buletas, do outro Chunés. Um homem sentado na fenda está esperando há horas. Um desconhecido aparece do lado oposto da ponte.

DESCONHECIDO: -Buenas tardes-

O homem sentado não responde.

DESCONHECIDO: -Boa tarde-

O homem sentado levanta o braço.

DESCONHECIDO: O que estás a fazer aqui?

PENSADOR: Estou à espera.

DESCONHECIDO: De quem?

PENSADOR: (olhando para o céu) Que *Fumacêra*...

DESCONHECIDO: Cheira a chuva.

PENSADOR: As nuvens são chaminés.

DESCONHECIDO: Como dizes?

PENSADOR: Tem que as amarrar para que não escapem.

DESCONHECIDO: As chaminés?

PENSADOR: As chaminés...

DESCONHECIDO: E onde as amarras?

PENSADOR: Aos ladrões.

DESCONHECIDO: É por isso que as nuvens estão sobre as casas?

PENSADOR: Exato, além disso, a força das nuvens provoca *Estigmas e cicatrizes*.

DESCONHECIDO: Quem é?

PENSADOR: O construtor que habita a cadeira do pensador.

DESCONHECIDO: Constrói coisas?

PENSADOR: Primeiro, imagino-as.

DESCONHECIDO: Ah, então não estás à espera, estás a imaginar.

PENSADOR: Não, estou à espera de um número.

DESCONHECIDO: Um número?

PENSADOR: Sim, um número para voltar atrás.

O silêncio envolve a ponte. Os homens olham-se em busca de algum sinal de entendimento mútuo. O desconhecido tropeça numa pedra; esta cai na água gerando um som seco e engolido. Os círculos concêntricos chamam a atenção do pensador.

Siete de la tarde en un puente roto. Una línea truncada recorre paisajes de frontera; a un lado Buletas, al otro Chunés. Un hombre sentado en plena grieta lleva horas esperando. Un desconocido aparece en el lado opuesto del puente.

DESCONOCIDO: -Boa tarde-

El hombre sentado no responde.

DESCONOCIDO: -Buenas tardes-

El hombre sentado alza el brazo.

DESCONOCIDO: ¿Qué haces aquí?

PENSADOR: Estoy esperando.

DESCONOCIDO: ¿A quién?

PENSADOR: (*mirando al cielo*) Menuda *Fumacêra*...

DESCONOCIDO: Huele a lluvia.

PENSADOR: Las nubes son chimeneas.

DESCONOCIDO: ¿Cómo dices?

PENSADOR: Hay que amarrarlas para que no se escapen.

DESCONOCIDO: ¿Las chimeneas?

PENSADOR: Las chimeneas...

DESCONOCIDO: ¿Y dónde las amarras?

PENSADOR: A los aldabones.

DESCONOCIDO: ¿Por eso las nubes están sobre las casas?

PENSADOR: Exacto, además la fuerza de las nubes provoca *Estigmas y cicatrizes*.

DESCONOCIDO: ¿Quién eres?

PENSADOR: El constructor que habita el sillón del pensador.

DESCONOCIDO: ¿Tú construyes cosas?

PENSADOR: Primero las imagino.

DESCONOCIDO: Ah, entonces no estás esperando, estás imaginando.

PENSADOR: No, estoy esperando un número.

DESCONOCIDO: ¿Un número?

PENSADOR: Sí, un número para volver atrás.

El silencio envuelve el puente. Los hombres se miran buscando algún signo de entendimiento mutuo. El desconocido tropieza con una piedra; esta cae al agua generando un sonido seco y engullido. Los círculos concéntricos llaman la atención del pensador.

PENSADOR: Não vais perguntar?
DESCONHECIDO: Não sei se entendo.
PENSADOR: Fique! Vamos continuar a construir.
DESCONHECIDO: Como se chama a fenda que nos separa?
PENSADOR: *O terceiro espaço.*
DESCONHECIDO: Provocaste-a tu?
PENSADOR: Eu construo, não destruo.
DESCONHECIDO: E o que havia antes no lugar onde está o terceiro espaço?
PENSADOR: Uma amarelinha.
DESCONHECIDO: Desapareceu completamente?
PENSADOR: O seu rasto não desaparece. O seu rasto é visível desde a margem.

O Pensador levanta-se da cadeira, pega numa pedra metade branca, metade preta e lança-a para o outro lado da ponte. O Desconhecido recolhe-a e observa-a.

DESCONHECIDO: A pedra contém dois elementos diferentes, mas são apenas um, Nanno...
PENSADOR: Como me chamaste?
DESCONHECIDO: Isso agora não importa...
PENSADOR: Tenho pão e chocolate. Podemos fazer uma Merendilha.
DESCONHECIDO: Já passou a hora de *Jantari*.
PENSADOR: A hora é agora.
DESCONHECIDO: A hora passou há uma hora.

O pensador permanece em silêncio e parte um pedaço de chocolate. Enquanto saboreia, parece ausente, perdido num espaço e tempo indefinidos, produto da memória. O Desconhecido observa-o e tenta voltar a captar sua atenção.

DESCONHECIDO: As avós vinham aqui usar o *Tanqui* e estendiam a roupa nas árvores.
PENSADOR: Nas árvores?
DESCONHECIDO: Sim, pareciam gigantes avançando em fila indiana.
PENSADOR: Tudo é uma questão de perspetiva...
DESCONHECIDO: E se a mudarmos? Eu espero-te debaixo da ponte.

Ambos os homens descem da ponte e encontram uma zona onde o leito do rio é mais estreito. Encontram-se frente a frente. O Desconhecido sorri.

PENSADOR: ¿Ya no preguntas?
DESCONOCIDO: No sé si te entiendo.
PENSADOR: ¡Quédate! Sigamos construyendo.
DESCONOCIDO: ¿Cómo se llama la grieta que nos separa?
PENSADOR: *El tercer espacio.*
DESCONOCIDO: ¿La has provocado tú?
PENSADOR: Yo construyo, no destruyo.
DESCONOCIDO: ¿Y qué había antes en el lugar donde se encuentra el tercer espacio?
PENSADOR: Una rayuela.
DESCONOCIDO: ¿Ha desaparecido por completo?
PENSADOR: Su rastro no desaparece. Su rastro es visible desde la orilla.

El Pensador se levanta del sillón, agarra una piedra mitad blanca, mitad negra y la lanza al otro lado del puente. El Desconocido la recoge y la observa.

DESCONOCIDO: La piedra contiene dos elementos diferentes pero son solo uno, Nanno...
PENSADOR: ¿Cómo me has llamado?
DESCONOCIDO: Eso ahora no importa...
PENSADOR: Tengo pan y chocolate. Podemos hacer una Merendilha.
DESCONOCIDO: Ya pasó la hora de *Jantari*.
PENSADOR: La hora es ahora.
DESCONOCIDO: La hora pasó hace una hora.

El pensador permanece en silencio y parte una onza de chocolate. Mientras la saborea parece ausente, perdido en un espacio y tiempo indefinidos producto del recuerdo. El Desconocido lo observa e intenta volver a captar su atención.

DESCONOCIDO: Las abuelas venían aquí a usar el *Tanqui* y tendían la ropa sobre los árboles.
PENSADOR: ¿Sobre los árboles?
DESCONOCIDO: Sí, parecían gigantes avanzando en fila india.
PENSADOR: Todo es cuestión de perspectiva...
DESCONOCIDO: ¿Y si la cambiamos? Te espero bajo el puente.

Ambos hombres bajan del puente y encuentran una zona donde el cauce del río es más estrecho. Se encuentran frente a frente. El Desconocido sonríe.

DESCONHECIDO: Dez pedras nos separam, a amarelinha!

PENSADOR: A amarelinha... Dez quadrados para diluir a fronteira.

DESCONHECIDO: Como se chamam os quadrados?

PENSADOR: Começa com *Brencari*.

O Desconhecido lança a pedra na primeira casa.

DESCONHECIDO: O número um.

PENSADOR: O número um é *Gafanhotu*.

DESCONHECIDO: Mas o número um é um, não é?

PENSADOR: O número um é um e nesta história é *Gafanhotu*.

DESCONHECIDO: Estás a construir histórias.

PENSADOR: Estou a narrar histórias que já aconteceram.

O Desconhecido pula o quadrado e cria o jogo. Quando chega ao décimo quadrado, tenta alcançar o Pensador, mas este afasta-se. Cada vez que completa o percurso para alcançar o Pensador, terá que voltar atrás.

PENSADOR: A amarelinha consiste em avançar para voltar atrás.

DESCONHECIDO: Vou seguir o teu jogo. O que é *Gafanhotu*?

PENSADOR: *Gafanhotu* é gafanhoto. Calor e poeira dos caminhos. É salto e asas vermelhas quase como *Plumas*.

DESCONHECIDO: Leve, sem cargas... Estou a entender.

O Desconhecido esvazia os seus bolsos. O pensador observa atentamente. Os seus bolsos estão cheios de relógios de areia, depósitos de água, janelas e curiosos. Os bolsos do Desconhecido contêm todo o seu percurso e ele mesmo decide desprender-se de tudo para percorrer o caminho do Pensador.

DESCONHECIDO: Continuemos com o *Quebra-cabeça*. Serei marionete para reviver a tua história.

O Desconhecido lança a pedra no segundo quadrado.

PENSADOR: *Marafona!* Boneca de pano, companheira fiel de olhos abotoados, sempre a observar através dos olhais. Ela vê tudo, mas não o pode contar.

DESCONHECIDO: Uma testemunha muda.

DESCONOCIDO: Diez piedras nos separan ¡La rayuela!

PENSADOR: La rayuela... Diez casillas para diluir la frontera.

DESCONOCIDO: ¿Cómo se llaman las casillas?

PENSADOR: Comienza a *Brencari*.

El Desconocido lanza la piedra a la primera casilla.

DESCONOCIDO: El uno.

PENSADOR: El uno es *Gafanhotu*.

DESCONOCIDO: Pero el uno es uno ¿No?

PENSADOR: El uno es uno y en esta historia es *Gafanhotu*.

DESCONOCIDO: Estás construyendo historias.

PENSADOR: Estoy narrando historias que ya fueron.

El Desconocido salta la casilla y recrea el juego. Cuando llega a la décima casilla intenta alcanzar al Pensador pero este se aparta. Cada vez que complete el recorrido para alcanzar al Pensador tendrá que volver atrás.

PENSADOR: La rayuela consiste en avanzar para volver atrás.

DESCONOCIDO: Voy a seguirte el juego ¿Qué es *Gafanhotu*?

PENSADOR: *Gafanhotu* es saltamontes. Calor y polvo de caminos. Es salto y alas rojas, casi como *Plumas*.

DESCONOCIDO: Ligero, sin cargas... Voy entendiendo.

El Desconocido vacía sus bolsillos. El pensador observa atentamente. Sus bolsillos están llenos de relojes de arena, depósitos de agua, ventanas y curiosos. Los bolsillos del Desconocido contienen todo su recorrido y él mismo decide desprenderse de todo para recorrer el camino del Pensador.

DESCONOCIDO: Sigamos con el *Rompecabezas*. Seré marioneta para revivir tu historia.

El Desconocido lanza la piedra a la segunda casilla.

PENSADOR: ¡*Marafona!* Muñeca de trapo, compañera fiel de ojos abotonados, siempre observando a través de los ojales, ella lo ve todo pero no puede contarle.

DESCONOCIDO: Un testigo mudo.

PENSADOR: O tempo.

O Desconhecido toma consciência das regras do jogo; os sapatos começam a apertarlhe os tornozelos. Agora sabe o que espera o homem da cadeira do pensador. Volta a lançar a pedra.

DESCONHECIDO: O que é o três?

PENSADOR: O três é *Esnela*.

DESCONHECIDO: Janela...

PENSADOR: *Voyeur, carta aos herdeiros.*

DESCONHECIDO: Todos observam atrás da janela.

PENSADOR: Mas quem observa é mais antiga do que eu. Ela era um fio intergeracional, ela é costume que baixa a persiana para amplificar os sons, para apontar o diferente. Dali, ela via tudo...

DESCONHECIDO: E se não se vê, se inventa, não é?

PENSADOR: É.

DESCONHECIDO: E tu? O que vês desde a *Esnela*?

PENSADOR: O número cinquenta.

DESCONHECIDO: O número que esperas... Mas esse número não está na amarelinha. Teremos que a repetir cinco vezes.

PENSADOR: Cinco vezes para *In-tendere*.

DESCONHECIDO: Entendeste o que precisavas entender?

PENSADOR: Acho que sim. Mas não gosto.

DESCONHECIDO: Queres virar a amarelinha?

PENSADOR: Talvez...

DESCONHECIDO: Continuemos.

O Desconhecido volta a lançar a pedra, desta vez no quarto quadrado. Antes de começar a saltar, sorri enigmaticamente para o Pensador, que estremece.

DESCONHECIDO: O que é o quatro?

PENSADOR: O quatro é *Grali*, almofariz. As tardes de *Pirum* despertam após o *Entrudu* da noite anterior. *Grali* para dizer ao alho como curar o corpo e proteger as portas.

DESCONHECIDO: O *Grali* pode ser um desabafo. As mãos podem-se tornar pedras de moinho e as palavras fugir *Da Cidade da Dormideira*.

PENSADOR: Não te entendo...

DESCONHECIDO: Jogo o teu jogo.

PENSADOR: E a que te referes?

PENSADOR: El tiempo.

El Desconocido toma consciencia de las reglas del juego, los zapatos comienzan a apretarle los tobillos. Ahora sabe qué espera el hombre del sillón del pensador. Vuelve a lanzar la piedra.

DESCONOCIDO: ¿Qué es el tres?

PENSADOR: el tres es *Esnela*.

DESCONOCIDO: Ventana...

PENSADOR: *Voyeur, carta a los herederos.*

DESCONOCIDO: Todos observan tras la ventana.

PENSADOR: Pero la que observa es más antigua que yo. Ella era un hilo intergeneracional, ella es costumbre que baja la persiana para amplificar los sonidos, para señalar lo diferente. Desde ahí lo veía todo...

DESCONOCIDO: Y si no se ve se inventa ¿Verdad?

PENSADOR: Verdad.

DESCONOCIDO: ¿Y tú? ¿Qué ves desde la *Esnela*?

PENSADOR: El número cincuenta.

DESCONOCIDO: El número que esperas... Pero ese número no está en la rayuela. Tendremos que repetirla cinco veces.

PENSADOR: Cinco veces para *In-tendere*.

DESCONOCIDO: ¿Has entendido lo que tenías que entender?

PENSADOR: Eso creo. Pero no me gusta.

DESCONOCIDO: ¿Quieres darle la vuelta a la rayuela?

PENSADOR: Quizás...

DESCONOCIDO: Sigamos.

El Desconocido vuelve a lanzar la piedra, esta vez a la cuarta casilla. Antes de comenzar a saltar sonríe de forma enigmática al Pensador y éste se estremece.

DESCONOCIDO: ¿Qué es el cuatro?

PENSADOR: El cuatro es *Grali*, almirez. Las mediodías de *Pirum* se despiertan tras el *Entrudu* de la noche anterior. *Grali* para decirle al ajo como sanar el cuerpo y proteger las puertas.

DESCONOCIDO: El *Grali* puede ser un desahogo. Las manos pueden volverse piedras de molino y las palabras huir de *La Ciudad de la Adormidera*.

PENSADOR: No te entiendo...

DESCONOCIDO: Juego tu juego.

PENSADOR: ¿Y a qué te refieres?

DESCONHECIDO: Sabes tudo. Diz-mo tu.

PENSADOR: Não sei... Um *Grali* também pode ser...

DESCONHECIDO: Um *Penico*.

PENSADOR: Como conheces o *Penico*?

DESCONHECIDO: Será melhor voltar a lançar a pedra.

O Desconhecido apanha outra pedra afiada e grava algo na pedra metade branca, metade preta. Grava a calçada. O Pensador observa-o com curiosidade. Quer, precisa saber o que ele está a gravar na pedra. As palavras não pronunciadas ressoam como um Pintassilgu zangado com o ar. O Desconhecido chama a sua atenção enquanto aponta para o quinto quadrado.

PENSADOR: *Passarola!*

O Desconhecido ri.

PENSADOR: Todo mundo ri quando ouve *Passarola*.

DESCONHECIDO: A *Passarola* é o centro da amarelinha.

PENSADOR: É como um origami. Todas as casas cabem na quinta. Abriga-as, dá-lhes significado. É mãe...

DESCONHECIDO: E qual é o significado da vida?

PENSADOR: O conhecimento.

DESCONHECIDO: Todo o conhecimento do mundo não serve para nada sem o autoconhecimento.

PENSADOR: Este é o meu jogo!

DESCONHECIDO: Mas convidaste-me a jogar...

PENSADOR: Continua! O meu número está a aproximar-se.

O desconhecido lança a pedra no sexto quadrado. O pensador tenta ver as inscrições na pedra, mas não consegue.

DESCONHECIDO: Ai *Pardali*! Diga-me o que significa.

PENSADOR: *Nógadu* significa *Nógadu*, piñonate.

DESCONHECIDO: Cheira a mel e limão.

PENSADOR: E a tardes de família ao redor da mesa, acariciando a massa para criar sabores. Risos e cores que desaparecem num suspiro se não fores capaz de os recriar para que as crianças entendam, para que as crianças sejam.

DESCONHECIDO: Que lindo! Em vez de *Pardali*, eu chamar-te-ei Pichón (ri).

DESCONOCIDO: Sabes todo. Dímelo tú.

PENSADOR: No sé... Un *Grali* también puede ser...

DESCONOCIDO: Un *Penico*.

PENSADOR: ¿Cómo conoces el *Penico*?

DESCONOCIDO: Será mejor volver a lanzar la piedra.

El Desconocido coge otra piedra, afilada, y talla algo en la piedra mitad blanca, mitad negra. Talla la calçada. El Pensador lo observa con curiosidad. Quiere, necesita saber que está grabando en su piedra. Las palabras no pronunciadas resuenan como un Pintassilgu enfadado con el aire. El Desconocido llama su atención mientras señala la quinta casilla.

PENSADOR: ¡*Passarola!*

El Desconocido ríe.

PENSADOR: Todo el mundo ríe cuando escucha *Passarola*.

DESCONOCIDO: La *Passarola* es el centro de la rayuela.

PENSADOR: Es como un origami. Todas las casillas caben en la quinta. Las alberga, les da significado. Es madre...

DESCONOCIDO: ¿Y cuál es el significado de la vida?

PENSADOR: El conocimiento.

DESCONOCIDO: Todo el conocimiento del mundo no sirve de nada sin el conocimiento de uno mismo.

PENSADOR: ¡Este es mi juego!

DESCONOCIDO: Pero me has invitado a jugar...

PENSADOR: ¡Continua.! Mi número se acerca.

El desconocido lanza la piedra a la sexta casilla. El pensador intenta ver las inscripciones de la piedra pero no lo consigue.

DESCONOCIDO: ¡Ay, *Pardali*! Dime qué significa.

PENSADOR: *Nógadu*, significa *Nógadu*, piñonate.

DESCONOCIDO: Huele a miel y limón.

PENSADOR: Y a tardes de familia en torno a la mesa, acariciando la masa para crear sabores. Risas y colores que desaparecen en un suspiro si no eres capaz de recrearlas para que los niños entiendan, para que los niños sean.

DESCONOCIDO: ¡Qué bello! En vez de *Pardali*, te llamaré Pichón (ríe).

O pensador começa a ficar inquieto. Porque é que o desconhecido sabe tanto sobre ele? Quem é o desconhecido? E por que o encontrou precisamente hoje? Nunca há ninguém na ponte a esta hora.

DESCONHECIDO: Importas-te se eu continuar? Tenho um pouco de pressa.

O Desconhecido lança a pedra no sétimo quadrado.

PENSADOR: *Agriões!*

DESCONHECIDO: Estamos em terra de *agriões*.

PENSADOR: Estão perto da margem, a estender os seus caules ao sol.

DESCONHECIDO: Eles são comestíveis?

PENSADOR: Não apenas... As mulheres da *Ibéria* usavam-nos para curar. As mulheres da *Ibéria* sabem manipular as ervas.

DESCONHECIDO: Chegou o tempo da *Diáspora*. Logo este leito deixará as suas pedras expostas.

PENSADOR: O rio seca, mas sempre restará a *Matriz*.

DESCONHECIDO: Para parir *Adãos* e *Evas*...

PENSADOR: E para assentar *Os Pilares da Terra*.

O Desconhecido acelera o ritmo do jogo.

DESCONHECIDO: E a oitava casa?

PENSADOR: É *Jimão*.

DESCONHECIDO: Mmmm. *Jimão*.

PENSADOR: Podes senti-lo na boca? Nota a acidez na garganta?

DESCONHECIDO: Sou capaz de o mastigar nas azinheiras. Sinto na garganta o que estás prestes a descobrir.

PENSADOR: Por que estão a crescer apóstolos nas azinheiras?

DESCONHECIDO: Porque também são um número. Os *nove apóstolos* fazem parte da tua história.

PENSADOR: Quem és?

DESCONHECIDO: Ainda não chegamos lá. Deixa-me terminar o jogo.

O Pensador observa atónito o Desconhecido.

DESCONHECIDO: A nona casa é *Lançoli*, certo?

El pensador comienza a inquietarse. ¿Por qué el desconocido sabe tanto de él? ¿Quién es el desconocido? ¿Y por qué lo ha encontrado precisamente hoy? Nunca hay nadie sobre el puente a esta hora.

DESCONOCIDO: ¿Te importa si continuo? Tengo algo de prisa.

El Desconocido lanza la piedra a la séptima casilla.

PENSADOR: *¿Agriões!*

DESCONOCIDO: Estamos en tierra de berros.

PENSADOR: Están cerca de la orilla, alargando sus tallos al sol.

DESCONOCIDO: ¿Se comen los berros?

PENSADOR: No solo... Las mujeres de *Iberia* las utilizaban para sanar. Las mujeres de *Iberia* saben manipular las hierbas.

DESCONOCIDO: Ha llegado el tiempo de la *Diáspora*. Pronto este cauce dejará su piedras al descubierto.

PENSADOR: El río se seca, pero siempre quedará la *Matriz*.

DESCONOCIDO: Para parir *Adanes* y *Evas*...

PENSADOR: Y para asentar *Los Pilares de la Tierra*.

El Desconocido acelera e ritmo del juego.

DESCONOCIDO: ¿Y la octava casilla?

PENSADOR: Es *Jimão*.

DESCONOCIDO: Mmmm. *Jimão*.

PENSADOR: ¿Puedes sentirlo en la boca? ¿Notas el picor en la garganta?

DESCONOCIDO: Soy capaz de masticarlo encaramado en la encinas. Noto en la garganta lo que estás por descubrir.

PENSADOR: ¿Por qué están creciendo apóstoles en las encinas?

DESCONOCIDO: Porque también son un número. Los *nueve apóstoles* son parte de tu historia.

PENSADOR: ¿Quién eres tú?

DESCONOCIDO: Todavía no hemos llegado. Déjame terminar el juego.

El Pensador observa atónito al Desconocido.

DESCONOCIDO: La novena casilla es *Lançoli* ¿Verdad?

PENSADOR: Como o podes saber?

DESCONHECIDO: Porque eu te conheço.

PENSADOR: Eu não te conheço...

DESCONHECIDO: Conheces-me. Lembras-te daquela brisa de verão da madrugada que arrepia os pelos?

Lembras-te dos lençóis?

PENSADOR: Eu lembro-me de tudo...

DESCONHECIDO: Está a começar a entender?

PENSADOR: Acho que sim.

DESCONHECIDO: Pronto para o último quadrado? A amarelinha termina e eu estou a um *Escalão* de te alcançar. Desde a primeira casa, pareces pequeno como uma *Arvilha*. A última casa é *Arcadas*.

PENSADOR: Assim é.

DESCONHECIDO: Estás mais calmo?

PENSADOR: Sim.

DESCONHECIDO: *Arcadas*, para decorar ouvidos, para provocar brilhos com a dança, para vestir a uva e para construir pontes. Esta ponte partida é obra de um *Mal Casadu* e precisas de a continuar a reparar.

O Desconhecido pula a amarelinha pela última vez e, ao chegar à décima casa, inclina-se para o pensador e beija-o. Ele entrega a pedra onde se lê a inscrição: Non ti lascio più.

PENSADOR: O teu beijo sabe a história.

DESCONHECIDO: O meu beijo é a tua história.

PENSADOR: És o número que eu esperava.

DESCONHECIDO: Assim é.

PENSADOR: O número para voltar atrás, para não esquecer.

DESCONHECIDO: Mas também para continuar a construir. Lembra-te que esta ponte deve ser reparada. Lembra-te que não és apenas um, lembra-te que também és dois. E cinquenta. Lembra-se que é preciso constância para reparar o *Gabinete das comunicações quebradas*.

PENSADOR: Beija-me de novo. *(Eles beijam-se)*

PENSADOR: ¿Cómo puedes saberlo?

DESCONOCIDO: Porque te conozco.

PENSADOR: Yo a ti no...

DESCONOCIDO: Me conoces ¿Recuerdas esa brisa estiva de la madrugada que eriza el bello? ¿Recuerdan las sábanas?

PENSADOR: Lo recuerdo todo...

DESCONOCIDO: ¿Vas entendiendo?

PENSADOR: Eso creo.

DESCONOCIDO: ¿Listo para la última casilla? La rayuela termina y yo estoy a un *Escalão* de alcanzarte. Desde la primera casilla pareces pequeño como una *Arvilha*. La última casilla es *Arcadas*.

PENSADOR: Así es.

DESCONOCIDO: ¿Estás más tranquilo?

PENSADOR: Sí.

DESCONOCIDO: *Arcadas*, para decorar oídos, para provocar destellos con la danza, para vestir la uva y para construir puentes. Este puente roto es obra de un *Mal Casadu* y tú tienes que seguir reparándolo.

El Desconocido salta la rayuela por última vez y al llegar a la décima casilla se inclina hacia el pensador y lo besa. Le entrega la piedra donde puede leerse la inscripción: Non ti lascio più.

PENSADOR: Tu beso sabe a historia.

DESCONOCIDO: Mi beso es tu historia.

PENSADOR: Eres el número que esperaba.

DESCONOCIDO: Así es.

PENSADOR: El número para volver atrás, para no olvidar.

DESCONOCIDO: Pero también para seguir construyendo. Recuerda que este puente debe ser reparado. Recuerda que no eres solo uno, recuerda que también eres dos. Y cinquenta. Recuerda que hace falta constancia para reparar el *Gabinete de las comunicaciones rotas*.

PENSADOR: Bésame de nuevo. *(Se besan)*

