

Los 2000 sueños del profesor Orión

* ANA CAMPOS, EMILIO GÓMEZ E ISABEL MARQUINA

Todo comenzó con una palabra: ¡Sueños!. A partir de ella construimos un encantamiento, una ensoñación abierta a los 2000 de Mislata (Valencia) que soñaron la Biblioteca Pública, en su visita durante la V Campaña de Animación a la Lectura. Nuestro sueño animado se materializó convirtiendo tres espacios de la biblioteca.

La llegada al mundo de los sueños

Hidra, la constelación azul, recibe a los niños con su disfraz cósmico, su rostro cubierto por una máscara celeste, su voz de plata que les habla de sueños: "Ni médicos, ni científicos han podido averiguar qué es en realidad el sueño. Afortunadamente, yo sé la verdad. El sueño lo produce Klaus Sueño".

Visita a la casa de Klaus Sueño

Azul, música, luz de velas de colores, arena, incienso quemado, misterio, todo ello acompañado por un silencio de latidos de corazones de los hechizados niños.

Telones azules envuelven la sala, limitada al fondo por una ventana mágica plena de objetos en sombra de diferentes dimensiones y colores, objetos recortados de todo tipo de sueños que alguna vez han sido escritos o lo serán: la rueca de *La Bella Durmiente*, la llave de *Alicia en el país de las maravillas*, la corona de Max de *Donde viven los monstruos...* Hidra habla de estos objetos y presenta la biblioteca de Klaus: *El ABC del sueño*, *El maravilloso viaje a través de la noche*, etcétera.

La luz de las velas nos insinúa el pequeño mundo de Klaus, su cama rodeada de velas, su vitrina, su violín, su reloj de arena, su biblioteca. Klaus Sueño, el hombrecillo que habla todos los idio-

mas descubrió la materia más mágica del mundo: la arena del sueño, que él mismo se encarga de repartir al llegar la noche por todos los rincones del mundo... incluso la Isla de Orión.

El laboratorio del Profesor Orión

Los niños, de la mano de Hidra, atraviesan la segunda puerta, donde se esconde el laboratorio del Profesor Orión, inventor de sueños. Ante sus ojos se abre un espacio mágico de luz negra, que envuelve elementos celestes, tridimensionales y suspendidos en el espacio, mágicos objetos sobre los sueños que el profesor ha reunido en una colección de misterioso color.

Pero además Orión ha inventado la máquina del sueño e invita a un niño a probarla, quien participa encantado, transportando en este juego, que muestra su sueño proyectado en una pantalla que todos podemos ver. Pero antes, todos los niños han podido ver reflejados en la misma los ensueños del profesor.

Tras estas visiones el profesor habla del mundo de los sueños, enseña el laboratorio donde los inventa y muestra los libros de su biblioteca, incitando a los niños a fascinantes lecturas: *Nana Bunilda come pesadilla*, *Una pesadilla en mi armario*, *La cocina de noche*, *¿Qué hay debajo de mi cama?...*



El escenario de los sueños

Un libro-sueño se cuenta a los niños que hacen su propio sueño gracias a un proceso de dramatización, donde primero conocen una historia a través de la proyección de diapositivas del cuento *El señor debajo de la cama*, y después la representan en un escenario improvisado mediante la utilización de trajes y diversos elementos, acompañados del texto y una música adecuada, todo ello preparado para el juego dramático.

Para finalizar, para recordar y para seguir soñando, se les ofrecía a todos los niños un álbum de cromos, donde cada uno representa una imagen de los libros de sueños mostrados y narrados para la ocasión.

Igual que Alicia busca otro mundo a través del espejo, nosotros hemos utilizado los libros para invitar a soñar, porque cualquier historia escrita antes ha sido soñada y, al igual que los sueños son muy importantes para el descanso y la relajación de la vida psíquica, la carencia de historias podría ser motivo de una lamentable falta de imaginación.

* Ana Campos (Escuela Municipal de Teatro de Mislata). Emilio Gómez (Animador Socio-cultural del Ayuntamiento de Mislata). Isabel Marquina (Biblioteca Pública Municipal de Mislata).