

## HISTORIAS DE LA TORRE CUADRADA

En una gran torre cuadrada, un grupo de chicos aguardan a su jefe. Están ansiosos por conocer cuál será su misión ese día, con qué historia les sorprenderá. A lo lejos se acerca una figura, es él. Cuando llega a su altura ven que va ataviado con ropas medievales, y consigo carga un fardo del cual saca más vestimentas parecidas. Los niños corren hacia los ropajes y de manera atropellada elijen lo que se van a poner. Es entonces cuando comienza a explicar los entresijos de su próxima aventura.

-Queridos ciudadanos, hoy es un día nefasto para nuestro pueblo. El fértil sistema económico que nos sostiene corre un grave peligro. La agricultura de regadío que nos sustenta va a tambalearse por la furia incontenible de la madre naturaleza. Nuestras tierras van a sufrir una inevitable inundación y nuestros campos y casas se verán afectados. Se va a producir el desbordamiento del río Mula y debemos guarecernos en el interior de la Torre Vieja. Pero antes hay que rescatar todo el cultivo que podamos, para que no se malogre ni se lo lleve la corriente. Asimismo debemos anunciar y alertar a las demás comarcas colindantes del peligro al que vamos a estar expuestos. ¡En marcha!

Entonces, el jefe saca unas palas y todos se encaminan al campo cercano al río para arrancar malas hierbas. Entusiasmados, algunos los almacenan a un lado y otros separan semillas y las colocan en hoyos que antes han excavado. Cuando han terminado de recoger toda la cosecha, el jefe les insta a que corran hacia las puertas de la torre lo más aprisa que puedan, mientras les rocía con pistolas de agua simulando lluvias torrenciales. Los niños se colocan frente a la torre y el jefe les obsequia a cada uno con un bocadillo de chorizo y queso, símbolo de la generosidad de los reyes del castillo para con sus súbditos. Las criaturas devoran cada uno sus condumios ferozmente. Entonces, les grita: ¡que viene la inundación! Y vuelve a echarles agua con descaro. Ellos corren

entre carcajadas, mezclando su entusiasmo con las gotas agua y barro que recorren sus infantiles cuerpos. Una vez exhaustos, los críos devuelven el disfraz y regresan a sus casas, deseando que pase rápido la Luna por sus cabezas mientras duermen para vivir al día siguiente un nuevo desafío.

Al día siguiente, los niños ya están preparados a las puertas de la Torre Cuadrada.

Frente a ellos, con paso acelerado, su jefe se acerca ataviado con una larga sotana negra. En su bolsa tiene más vestimentas, una de ellas de preso. En este caso uno de ellos debe ejercer el papel de ajusticiado.

-Queridos feligreses, hoy vamos a sentenciar a un sujeto. Hemos pillado in fraganti a un ladronzuelo robando el grano que con tanto esfuerzo hemos cultivado y recogido. Por ello, debemos celebrar un juicio y yo, vuestro obispo de Cartagena, Diego de Comontes, seré el juez. Primero celebraremos la vista en el centro de la plaza y luego lo trasladaremos a la cárcel eclesiástica de la Torre del Obispo si es declarado culpable y recluido en su interior. ¡Se inicia la sesión!

En la explanada de enfrente, cruzando el camino de los Beltranes, el jefe ha dispuesto unas sillas en círculo, y ha colocado una mesa central para el reo. Todos los niños toman asiento. El obispo comienza un discurso explicando las artimañas del ladrón para hacerse con el grano. Los demás vociferan pidiendo su ejecución. La sentencia es firme: a la horca con él. El ajusticiado es conducido entonces a la puerta de la Torre del Obispo, donde hay colgada una soga. Cuando está todo a punto para su muerte, aparece uno de los niños con un caballo de juguete, gritando que va a liberar a Robin Hood, que roba a los ricos para darle de comer a los pobres. El obispo y dos de los niños comienzan a perseguir al salvador y al preso fugado, mientras los demás animan la escena con palmas y voces. Tras una larguísima persecución, todos vuelven a depositar

los bártulos en la bolsa de su jefe y ponen rumbo a sus hogares, donde descansarán sus entusiasmados corazones hasta la siguiente aventura.

Este día amanece lluvioso, pero a la pandilla no le frenan las inclemencias del tiempo, ni a su jefe, que llega al punto de encuentro con armaduras de dos colores diferentes: rojo y azul. Tras repartirla entre sus niños, anuncia su nuevo desafío.

-Guerreros de Alguazas. Se avecina una cruenta batalla entre los dos reinos más importantes que se hayan asentado en nuestras tierras. La vieja nobleza se ve pendiente de un hilo fino, del cual debe salir airosa. La tregua entre Manueles y Fajardos ha terminado y debemos entrar en combate para disputarnos la Torre Vieja. ¡A la carga!

Todos los niños escogen su uniforme, más por la afinidad al color que por pertenecer a una nobleza u otra. Es entonces cuando su jefe les saca unas espadas y escudos de gomaespuma para que comience el enfrentamiento. En una alocada escena, los críos se lanzan estocadas y esquivan cuchilladas bloqueando a sus enemigos. Los que son alcanzados caen en una teatral y agónica muerte en el suelo, y los vencedores bailan alrededor de sus víctimas, mientras las gotas de lluvia enriquecen la pasión de su danza. Una vez concluida la contienda, finalmente los Fajardos se proclaman el clan noble triunfante. Después, ayudan a los vencidos a levantarse y vuelven al pueblo empapados y contentos por una tarde tan excitante.

Un nuevo día anuncia un nuevo reto. Esta vez su jefe se presenta vestido de moro. Una nueva cruzada está a punto de comenzar. Los niños escogen el bando a seguir mientras escuchan con atención la siguiente misión.

-Salam Malecum, queridos compatriotas. Soy Boabdil el Chico y estoy decidido a conquistar este reino, por Alá y por las ricas y fértiles tierras que en ella se aposentán.

Esta fortaleza pasará a llamarse la Torre de los Moros en honor a nuestra superior estirpe, y quien ose contrariarnos tendrá un final aterrador. ¡Alá akbar!

Dicho esto, el jefe Muhammad XI, alias Boabdil el Chico esparce frente a la torre una arena de color azul, simulando un foso alrededor del edificio, y los niños quedan divididos entre él, Fajardos por un lado y musulmanes al otro. Con las mismas armas que el día anterior, comienzan de nuevo una lucha, saltando heroicamente sobre el foso en piruetas arriesgadas e imposibles. Algunos hacen como que son engullidos por los cocodrilos que habitan en sus profundidades, otros cruzan tranquilamente buscando a sus enemigos. Entonces, los moros apresan a algunos de ellos y los dejan atados, mientras Boabdil simula unas pequeñas hogueras en varios puntos del patio. Luego el rey moro cambia de bando. Sustituye sus vestiduras por las de los nobles y fabrica una hoguera mayor para que los Fajardos puedan avisar a sus pueblos vecinos y a la capital murciana de la invasión de los musulmanes granadinos. Normalmente a ellos sus padres no les tienen permitido jugar con fuego, pero su jefe sí posee esa licencia. Cuando comienzan unas diminutas llamas a expandirse hacia arriba, su jefe coge un paño y lo sitúa sobre ellas, sin rozarlas, apartándolo luego a intervalos regulares, haciendo que el humo que sale de ellas dance a contratiempo, se expanda en pautas seguidas, compactas, de nube en nube, hacia el cielo. Los niños miran maravillados el fenómeno. Cuando el fuego se consume por completo, los chicos y su jefe se alejan satisfechos por otro gran acontecimiento histórico.

Días después, los niños hacen una excursión con el colegio en el interior de la Torre Cuadrada. Se reúnen todos en el patio central tras pasar junto a la oficina de turismo y comienzan la visita por las plantas superiores. En la primera planta se acercan al museo, donde logran distinguir los mismos utensilios de labranza que imaginaron en el episodio

de la Torre Vieja. Y en la galería de defensa, la guarnición que portaron cuando se hicieron pasar por valerosos contrincantes en la Torre de los Moros. En la segunda planta recorrieron los noventa y seis ventanales que rodeaban la cúspide de la torre, viendo a lo lejos el curso del río, sus aguas marrones sobre un fondo verde intenso. Y luego, en el entresuelo, entraron en la capilla pequeña de Santa María, y se imaginaron al clérigo en su interior, cuando era la Torre del Obispo. Tras ir hacia las almenas, terminan el paseo en la sala de audiovisuales, donde se cuentan todas las anécdotas del monumento. Y es entonces cuando saludan con entusiasmo a su jefe, que no es ni más ni menos que el experto en historia que desde hace años ameniza la recreación de los sucesos acaecidos en ese lugar. Un entusiasta del legado murciano, un hombre de sesenta años que dedica toda su pasión y sus grandiosos conocimientos para aquel que se interese por ellos. Los chicos aplauden a su jefe y él les promete que al día siguiente los emplazará en el mismo lugar para vivir una nueva aventura.