



Colegio San Bernardo

Lengua y Literatura



Segundo año

Profesoras: Gonzalez, Marianela y López, Victoria

-2026-

COLEGIO SAN BERNARDO- SECUNDARIO BÁSICO Y EPJA
CONTRATO PEDAGÓGICO DEPARTAMENTO DE LENGUA Y LITERATURA Y
LENGUA EXTRANJERA INGLÉS

EVALUACIONES ORALES, ESCRITAS Y ACTITUDINALES

- Evaluaciones escritas y trabajos prácticos: se tendrá en cuenta:
- Precisión en las respuestas de acuerdo con las consignas y preguntas planteadas.
 - Prolijidad (se recomienda no utilizar corrector ni lápiz, porque no podrá luego solicitar revisión de la nota).
 - Caligrafía: la letra debe ser clara y legible (en imprenta o manuscrita minúscula cuando corresponda) y el uso de signos de puntuación.
 - Presentar con puntualidad, compromiso y prolijidad los trabajos prácticos y evaluaciones escritas.
 - Ortografía: se restará de cada evaluación hasta 1 (un) punto por falla en este ítem. En casos donde el docente vea conveniente, las dificultades ortográficas se fortalecerán con **tareas reparadoras** con una injerencia directa en la nota actitudinal.
- Lecciones orales: éstas serán previamente avisadas a los alumnos y se tendrá en cuenta: precisión, fluidez y claridad para exponer los contenidos.
- Exámenes Finales: consta de dos instancias, los alumnos deberán aprobar con 6 (seis) el examen escrito para tener derecho al examen oral. **Para aprobar la materia es indispensable presentar el cuaderno**, carpeta y/o libro completo y prolijo.

Nota: se tendrá en cuenta las necesidades educativas particulares informadas por el gabinete.

- Evaluación diaria: cada día los alumnos serán evaluados con signos positivos, negativos, notas numéricas de acuerdo con:
- Respeto por la situación comunicativa, es decir, utilización de un lenguaje pertinente y adecuado.
 - Escucha atenta de las explicaciones del profesor y los comentarios y preguntas de los compañeros (este punto se comprobará con preguntas sobre dichas explicaciones o comentarios).
 - Participación activa durante las clases (preguntas, acotaciones, respuestas de acuerdo con el tema desarrollado).
 - Concurrencia permanente con el material necesario para el desarrollo de las clases (cuaderno, libros, fotocopias, etc.).
 - Realización de tareas áulicas y extraáulicas.
 - Lectura en voz alta: clara, precisa y fluida.
 - Comportamiento en el aula: disciplina, postura al sentarse, respeto de las normas institucionales.
 - Uso del celular: estará prohibido el uso del celular dentro del aula durante el horario de clase; deberá permanecer apagado y guardado en la mochila. Solo podrá utilizarse cuando la docente lo autorice expresamente y con fines pedagógicos específicos, tales como:
 - realización de investigaciones o consultas académicas,
 - uso de diccionarios o materiales digitales vinculados a la asignatura,
 - acceso a recursos audiovisuales como complemento didáctico,
 - participación en actividades interactivas propuestas en clase.

En todos los casos, el uso deberá limitarse exclusivamente a la actividad indicada. Durante las instancias de evaluación —ya sean escritas, prácticas u orales— el uso del celular está estrictamente prohibido, sin excepción.

*Nota: la evaluación diaria con signos positivos, negativos y números dará como resultado una nota numérica final que figurará en la libreta con la denominación de **Desempeño áulico** o **Nota Actitudinal**. La misma será tomada en cuenta para el promedio del alumno en cada cuatrimestre.*

ACUERDOS DE CONVIVENCIA:

- **Profesor:**
 - **Explicar** los temas y brindar el material de estudio necesario para que el estudiante lo comprenda.
 - Si el alumno por motivos de viajes u otros, falta a clases, la clase NO se repite ni se recupera, el docente le dirá los temas abarcados y responderá a dudas puntuales.
 - **Escuchar** las inquietudes de los alumnos cuando éstas sean pertinentes y coherentes con el tema desarrollado.
 - **Respetar** las opiniones e interpretaciones personales de los alumnos emitidas con seriedad y compromiso sobre los temas tratados.
 - **Dirigirse** a los alumnos con respeto.
 - **Evaluar** a todos con un mismo criterio según los ítems mencionados anteriormente.
 - En evaluación escrita, **explicitar** los temas, las capacidades y el puntaje.

- **Alumno:**
 - **Respetar** la puntualidad en el horario de entrada y salida de clase (está prohibido salir antes del toque de timbre). Los alumnos que llegan fuera de horarios después del recreo sin una justificación calificada serán sancionados.
 - No usar auriculares o reloj inteligente.
 - **Repasar** los temas vistos durante clase.
 - **Dirigirse** al profesor y a los compañeros de modo adecuado según el contexto escolarizado y formal en el cual se desenvuelven las clases.
 - **Estudiar** con compromiso y responsabilidad.
 - **Asistir con el material pedido por el profesor (cuaderno, libros, fotocopias, etc.)** y en caso de no asistir a clase, completar el cuaderno y realizar las actividades extra-áulicas.
 - Presentar **certificado** en caso de no asistir a una evaluación (escrita, práctica u oral) previamente avisada.
 - No ingerir alimentos durante la hora de clase, solo agua.
 - Solamente puede salir un solo estudiante al baño por vez y en caso de urgencia.
 - Es responsabilidad del alumno mantener su espacio en el aula limpio y cuidar el inmobiliario.
 - **Asistir** con el uniforme correspondiente.

.....
Firma de padre, madre o tutor

.....
Firma del alumno

.....
Firma del profesor

UNIDAD N° 1

Relatos

Mitos, realidades y miedos

- Características del género
- Marco y secuencia narrativa



UNIDAD N° 1

El mito

*Dioses, humanos y
destino*



ÍCARO Y DÉDALO

Ovidio | Versión de W. J. Bennett

Dédalo era el ingeniero e inventor más hábil de sus tiempos en la antigua Grecia. Construyó magníficos palacios y jardines, creó maravillosas obras de arte en toda la región. Sus estatuas eran tan convincentes que se las confundía con seres vivientes, y se creía que podían ver y caminar. La gente decía que una persona tan ingeniosa como Dédalo debía haber aprendido los secretos de su arte de los dioses mismos.

Sucedió que allende el mar, en la isla de Creta, vivía un rey llamado Minos. El rey Minos tenía un terrible monstruo que era mitad toro y mitad hombre, llamado el Minotauro, y necesitaba un lugar donde encerrarlo. Cuando tuvo noticias del ingenio de Dédalo, lo invitó a visitar su isla y construir una prisión para encerrar a la bestia. Dédalo y su joven hijo Ícaro fueron a Creta, donde Dédalo construyó el famoso laberinto, una maraña de sinuosos pasajes donde todos los que entraban se extraviaban y no podían hallar la salida. Y allí metieron al Minotauro.

Cuando el laberinto estuvo concluido, Dédalo quiso regresar a Grecia con su hijo, pero Minos había decidido retenerle en Creta. Quería que Dédalo se quedara para inventar más maravillas, así que los encerró a ambos en una alta torre junto al mar. El rey sabía que Dédalo tenía la astucia necesaria para escapar de la torre, así que también ordenó que cada nave que zarpara de Creta fuera registrada en busca de polizones.

Otros hombres se habrían desalentado, pero no Dédalo. Desde su alta torre observó las gaviotas que flotaban en la brisa marina.

—Minos controla la tierra y el mar —dijo—, pero no gobierna el aire. Nos iremos por allí.

Así que recurrió a todos los secretos de su arte, y se puso a trabajar. Poco a poco acumuló una gran pila de plumas de todo tamaño. Las unió con hilo, y las modeló con cera, y al fin tuvo dos grandes alas como las de las gaviotas. Se las sujetó a los hombros, y al cabo de un par de pruebas fallidas, logró remontarse en el aire agitando los brazos. Se elevó, volteando hacia uno y otro lado con el viento, hasta que aprendió a remontar las corrientes con la gracia de una gaviota.

Luego construyó otro par de alas para Ícaro. Enseñó al joven a mover las alas y a elevarse, y le permitió revolotear por la habitación. Luego le enseñó a remontar las corrientes de aire, a trepar en círculos y a flotar en el viento. Practicaron juntos hasta que Ícaro estuvo preparado.

Al fin llegó el día en que soplaron vientos propicios. Padre e hijo se calzaron sus alas y se dispusieron a volar.

—Recuerda todo lo que te he dicho —dijo Dédalo—. Ante todo, recuerda que no debes volar demasiado bajo ni demasiado alto. Si vuelas demasiado bajo, la espuma del mar te mojará las alas y las volverá demasiado pesadas. Si vuelas demasiado alto, el calor del sol derretirá la cera, y tus alas se despedazarán. Quédate cerca de mí, y estarás bien.

Ambos se elevaron, el joven a la zaga del padre, y el odiado suelo de Creta se redujo debajo de ambos. Mientras volaban, el labriego detenía su labor para mirarlos, y el pastor se apoyaba en su cayado para observarlos, y la gente salía corriendo de las casas para echar un vistazo a las dos siluetas que sobrevolaban las copas de los árboles. Sin duda eran dioses, tal vez Apolo seguido por Cupido.

Al principio el vuelo intimidó a Dédalo e Ícaro. El ancho cielo los encandilaba, y se mareaban al mirar hacia abajo. Pero poco a poco se habituaron a surcar las nubes, y perdieron el temor. Ícaro sentía que el viento le llenaba las alas y lo elevaba cada vez más, y comenzó a sentir una libertad que jamás había sentido.



Miraba con gran entusiasmo las islas que dejaban atrás, y sus gentes, y el ancho y azul mar que se extendía debajo, salpicado con las blancas velas de los barcos. Se elevó cada vez más, olvidando la advertencia de su padre. Se olvidó de todo, salvo de su euforia.

—¡Regresa! —exclamó frenéticamente Dédalo—. ¡Estás volando a demasiada altura! ¡Acuérdate del sol! ¡Desciende! ¡Desciende!

Pero Ícaro sólo pensaba en su exaltación. Ansiaba remontarse al firmamento. Se acercó cada vez más al sol, y sus alas comenzaron a ablandarse. Una por una las plumas se desprendieron y se desparramaron en el aire, y de pronto la cera se derritió. Icaro notó que se caía. Agitó los brazos con todas sus fuerzas, pero no quedaban plumas para embolsar el aire. Llamó a su padre, pero era demasiado tarde. Con un alarido cayó de esas espléndidas alturas y se zambulló en el mar, desapareciendo bajo las olas.

Dédalo sobrevoló las aguas una y otra vez, pero sólo vio plumas flotando sobre las olas, y supo que su hijo había desaparecido. Al fin el cuerpo emergió a la superficie, y Dédalo logró sacarlo del mar. Con esa pesada carga y el corazón destrozado, Dédalo se alejó lentamente. Cuando llegó a tierra, sepultó a su hijo y construyó un templo para los dioses. Luego colgó las alas, y nunca más volvió a volar.

ORFEO Y EURÍDICE

Orfeo era el hijo del rey de Tracia y de la musa Calíope. El dios Apolo le regaló una lira y sus tías, las musas, le enseñaron a tocarla. Poseía una exquisita sensibilidad para la música y acompañaba sus melodías con bellísimos poemas que él mismo componía. El arte de Orfeo era tan maravilloso que, cuando tocaba, no sólo los hombres acudían embelesados, sino que las fieras se acercaban mansamente a escucharlo. Y hasta dicen que las plantas, e incluso las piedras, se movían por el encantamiento de su dulce voz. Lo inspiraba de manera especial tocar rodeado por la naturaleza. Así, conoció a la ninfa Eurídice. Estaba tocando su lira en un bosquecillo y ella se acercó a escucharlo, irresistiblemente atraída por la deliciosa música. De inmediato, surgió el amor entre ellos.

Poco tiempo después se celebró el matrimonio entre Orfeo y Eurídice con una gran fiesta. La novia estaba radiante y decidió bromear con su enamorado.

–¿A que no puedes alcanzarme, Orfeo? – susurró en su oído, y corrió a esconderse en el bosque.

El músico fue tras ella riendo, pero pronto la perdió de vista.

Entonces sucedió algo terrible. Aristeo, un antiguo pretendiente de Eurídice, salió de entre los árboles y se interpuso en el camino de la joven. En su rostro había un gesto amenazador. Eurídice se asustó mucho al verlo y corrió. En su precipitada huida, pisó una serpiente venenosa. Murió inmediatamente a causa de la mordedura.

El corazón de Orfeo se desgarró de dolor por la muerte de su amada. ¿Cómo podría continuar viviendo sin Eurídice? ¿Qué sentido tenía la vida sin la mujer que amaba? Desesperado, el joven decidió acometer la más aterradora de las empresas: descender al reino de los muertos para rescatar a su esposa.

Bajó al Tártaro por una hendidura de la tierra. En la oscuridad, sintió unos amenazadores gruñidos y vio tres pares de ojos de fuego que lo observaban amenazadores. Era Cerbero, el perro guardián del mundo de los muertos, que tenía tres cabezas y cola de serpiente. Pero como Orfeo era valiente, tomó su lira y lo aplacó con su música maravillosa. Avanzó luego hasta el río Aqueronte, donde estaba el barquero encargado de cruzar las almas al reino de las sombras. Se llamaba Caronte. Apelando nuevamente a su arte, lo convenció de que lo dejara en la otra orilla.

Caminando entre las almas de los muertos que vagaban como sombras, llegó ante los dioses del Tártaro, Hades y Perséfone. Ante ellos entonó la más dulce y triste de las canciones.

–Mi canto refleja el dolor que hay en mi corazón a causa de la muerte de mi esposa, Eurídice. En sus manos está el poder de calmar esta profunda herida de amor devolviéndole la vida a mi esposa. ¡Piedad!

–Valeroso Orfeo –le dijo Hades –, tu música sin par ha despertado nuestra compasión. Muy grande ha de ser tu amor por Eurídice para que te hayas atrevido a descender a nuestro sombrío reino. Por lo tanto, te concederé lo que deseas. Ahora presta atención, pues hay un solo modo de lograrlo. La sombra de Eurídice te seguirá pero, hasta que los dos no hayan pisado el reino de los vivos, no podrás mirarla. ¡No vuelvas la vista atrás, Orfeo, o tu esfuerzo habrá sido inútil!

Los ojos del músico brillaron de alegría y, dando gracias a los dioses subterráneos, emprendió el camino hacia la luz del sol seguido por la sombra de su amada.

Atravesó el río Aqueronte y luego Cerbero lo saludó moviendo su horrible cola. Ya faltaba poco. Sólo le restaba trepar hasta el hueco por el cual había entrado.

Mientras ascendía, aguzó el oído: ni un suspiro, ni el roce de la túnica contra el suelo, nada. ¿Y si el Hades lo había engañado? La angustia y la desconfianza le roían el corazón, pero continuó subiendo.

De pronto sintió sobre su rostro la tibia luz del sol y no soportó más. Miró hacia atrás de inmediato. La sombra de Eurídice venía unos pasos más atrás, por lo que aún no había pisado el reino de los vivos. ¡Desdichado Orfeo! En su impaciencia no había cumplido la condición que le había impuesto Hades para devolverle a su esposa pues se había dado vuelta antes de tiempo. El alma de la bella Eurídice se hundió en la negrura del mundo subterráneo con un largo y profundo lamento, dejando al desconsolado Orfeo nuevamente solo.



Muchos años después, cuando Orfeo murió y fue a reunirse con su amada Eurídice en el reino de Hades, Zeus convirtió su maravillosa lira en una constelación para inmortalizar la historia del héroe.

Fuente del texto adaptado:
Lengua y Literatura 7, de la Editorial Puerto de palos.

Año de la edición: 2001

PROMETEO ENFRENTA A ZEUS

Ana María Shua

Prometeo era hijo de uno de los Titanes. Gea y Urano fueron sus abuelos, es decir, era primo de Zeus. A pesar de pertenecer a la estirpe de los Titanes, decidió luchar del lado del gran dios en su guerra contra Cronos.

Valiente y astuto, Prometeo tenía una debilidad. Amaba a los seres humanos, que intentaban sobrevivir, con mucho sufrimiento, sobre la superficie de la Tierra. Zeus, en cambio, no se interesaba mucho en ellos y estaba dispuesto a destruirlos. Muchos afirmaban que el interés de Prometeo en la humanidad se debía a que él mismo había sido su creador.

Como no tenían poder sobre el fuego, los mortales vivían miserablemente. En las noches oscuras, solo podían protegerse de las fieras escondiéndose en la profundidad de las cavernas. No podían trabajar los metales para fabricar armas o herramientas, y tenían que contentarse con lo que lograran hacer tallando piedras.

Comían sus alimentos crudos y vivían casi como animales. Poco podía su inteligencia sin el fuego que Zeus les negaba.

El que trabajaba con fuego todo el día era uno de los hijos de Zeus, ese dios renco y malhumorado llamado Hefesto, que estaba casado con la más bella de todas las diosas, la increíble Afrodita. En su fragua, en las profundidades de la Tierra, debajo de un volcán, Hefesto fabricaba las armas de los dioses, con ayuda de los Cíclopes.

Prometeo, utilizando su ingenio, se acercó a la fragua de Hefesto para conversar amablemente con el dios. Y en una distracción, consiguió robar un poco de fuego, unas cuantas brasas encendidas que escondió en el interior de una caña hueca. Con ese regalo asombroso, se presentó ante sus queridos hombres. Y no solo les entregó el fuego: les enseñó a cuidar que no se



apagara, a encenderlo y a utilizarlo de todas las maneras posibles: les entregó la técnica de construir viviendas, armas, herramientas. Desde que fueron dueños del fuego, por primera vez los hombres se sintieron superiores a todos los demás seres que poblaban la Tierra.

Zeus estaba furioso. Prometeo había desobedecido sus órdenes y debía recibir un castigo ejemplar. Con cadenas de acero, lo sujetó a una roca en el Cáucaso y envió a un águila monstruosa a devorarle el hígado. Para que el castigo fuera terrible y eterno, todas las noches el hígado de

Prometeo volvía a crecer, y el águila se alimentaba de él durante el día.

Zeus juró por lo más sagrado que jamás desataría a Prometeo de la roca.

¿Pasaron años, siglos, milenios? Nadie lo sabe. Mucho, mucho tiempo después, Heracles, un hombre hijo de Zeus, pasó por allí en su camino al Jardín de las Hespérides. Heracles, mató a flechazos al águila que lo atormentaba y rompió sus cadenas. Prometeo, agradecido, lo ayudó con sus consejos.

Zeus quería mucho a su hijo Heracles y a pesar de todo estaba orgulloso de su hazaña. ¿Pero cómo podía permitir que Prometeo quedara libre sin romper su juramento? Con una gran idea: hizo que Hefesto fabricara un anillo con el acero de la cadena, que engarzara en él un trozo de la roca a la que Prometeo había estado atado, y lo hizo jurar que jamás se quitaría ese anillo. Así, Prometeo quedó libre para siempre y, al mismo tiempo, para siempre encadenado a la roca del Cáucaso.

En *“Dioses y héroes de la mitología griega”* (2013). Alfaguara

Pero Circe me tomó de la mano y me hizo sentar lejos de mis compañeros y (...) entonces me dijo la soberana Circe: “Escucha ahora tú lo que voy a decirte y lo recordará después el dios mismo. Primero llegarás a las Sirenas, las que hechizan a todos los hombres que se acercan a ellas. Quien acerca su nave sin saberlo y escucha la voz de las Sirenas ya nunca se verá rodeado de su esposa y tiernos hijos, llenos de alegría porque ha vuelto a casa; antes bien, lo hechizan éstas con su sonoro canto sentadas en un prado donde las rodea un gran montón de huesos humanos putrefactos, cubiertos de piel seca. Haz pasar de largo a la nave y, derritiendo cera agradable como la miel, unta los oídos de tus compañeros para que ninguno de ellos las escuche. En cambio, tú, si quieres oír las, haz que te amarren de pies y manos, firme junto al mástil –que sujeten a éste las amarras–, para que escuches complacido, la voz de las dos Sirenas; y si suplicas a tus compañeros o los ordenas que te desaten, que ellos te sujeten todavía con más cuerdas. Cuando tus compañeros las hayan pasado de largo, ya no te diré cuál de los dos caminos será el tuyo; decídelo tú mismo.” (...)

Entonces dije a mis compañeros con corazón acongojado: “Amigos, es preciso que todos –y no solo uno o dos– conozcan las predicciones que me ha hecho Circe, la divina entre las diosas. Así que se las voy a decir para que, después de conocerlas, perezcamos o consigamos escapar evitando la muerte y el destino. Antes que nada me ordenó que evitáramos a las divinas Sirenas y su florido prado. Ordenó que sólo yo escuchara su voz; pero átenme con dolorosas ligaduras para que permanezca firme allí, junto al mástil; que sujeten a éste las amarras, y si les suplico o doy órdenes de que me desaten, apriétenme todavía con más cuerdas”. Así es como yo explicaba cada detalle a mis compañeros.

Entretanto la bien fabricada nave llegó velozmente a la isla de las dos Sirenas –pues la impulsaba próspero viento–. Pero enseguida cesó éste y se hizo una bonanza apacible, pues un dios había calmado el oleaje. Se levantaron mis compañeros para plegar las velas y las pusieron sobre la cóncava nave y, sentándose al remo, blanqueaban el agua con los pulimentados remos. Entonces yo partí en trocitos, con el agudo bronce, un



gran pan de cera y lo apreté con mis pesadas manos. Enseguida se calentó la cera (...) y la unté por orden en los oídos de todos mis compañeros. Estos, a su vez, me ataron igual de manos que de pies, firme junto al mástil –sujetaron a éste las amarras– y, sentándose, batían el canoso mar con los remos.

Conque, cuando la nave estaba a una distancia en que se oye a un hombre al gritar en nuestra veloz marcha, no se les ocultó a las Sirenas que se acercaba y entonaron su sonoro canto:

“Vamos, famoso Odiseo, gran honra de los aqueos, ven aquí y haz detener tu nave para que puedas oír nuestra voz. Que nadie ha pasado de largo con su negra nave sin escuchar la dulce voz de nuestras bocas, sino que ha regresado después de gozar con ella y saber más cosas. Pues sabemos todo cuanto los argivos y troyanos trajinaron en la vasta Troya por voluntad de los dioses. Sabemos cuanto sucede sobre la tierra fecunda”.

Así decían lanzando su hermosa voz. Entonces mi corazón deseó escucharlas y ordené a mis compañeros que me soltaran haciéndoles señas con mis cejas, pero ellos se echaron hacia adelante y remaban, y luego se levantaron Perimedes y Euríloco y me ataron con más cuerdas, apretándome todavía más. Cuando por fin las habían pasado de largo y ya no se oía más la voz de las Sirenas ni su canto, se quitaron la cera mis fieles compañeros, la que yo había untado en sus oídos, y a mí me soltaron de las amarras.

Fragmento.

En “*Obras completas de Homero*”,
traducción de Luis Segalá y Estalella, Barcelona, 1927, Canto XII

Deméter era, según refieren creencias muy antiguas, la diosa protectora de la agricultura. Gracias a sus benéficos cuidados de las mieses crecían doradas en los campos, los frutos de la naturaleza se multiplicaban en abundancia de colores y formas, y pueblos enteros contaban, seguros, con el alimento diario.

Tenía la diosa una hija bella y delicada como una flor, llamada Proserpina, a la que amaba con todo su ser.

Hades, tío de la muchacha y rey del mundo de los muertos, se había enamorado de ella y estaba dispuesto a todo para poder desposarla. Cierta tarde, mientras recogía flores en la pradera, la jovencita vio con asombro cómo una brecha se abría ante sus ojos azorados. Súbitamente, sin darle tiempo a ninguna queja, la sostuvo en sus brazos y la llevó consigo a su montada subterránea. Proserpina tuvo miedo. Asustada, decía para sí: ¿Qué va a ser de mí? ¿Qué va a ser de mí?

Al anochecer, Démeter advirtió la ausencia de Proserpina y salió a buscarla. La angustia sobrecogió su corazón y nubes de pesar cruzaron por su mente, en cuanto no había rastros de la niña en ningún sitio. La llamó con insistencia, gritó y clamó desesperada, pero, llegada la noche, la jovencita no aparecía.

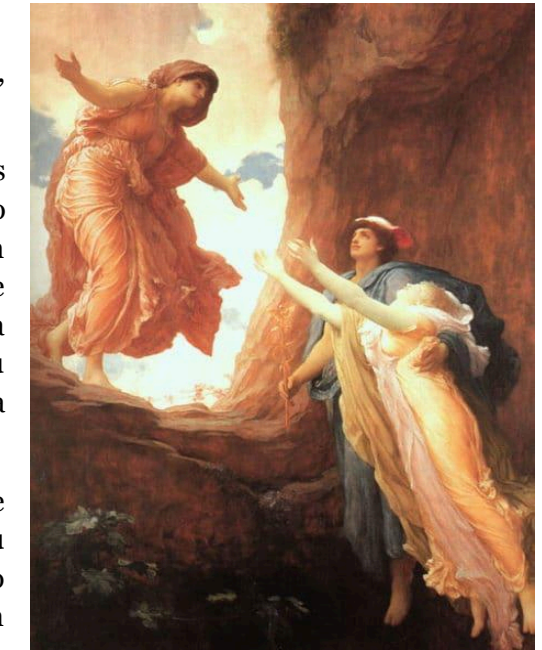
Nueve días con sus noches anduvo errante la desconsolada madre. A veces se la oía exclamar: ¿Qué voy a hacer sin ti, hijita? ¿Qué haré?

Hasta que un día el Sol, que todo lo ve, le reveló la verdad. Él había presenciado el rapto. Se enfureció Deméter contra Hades, y movida por gran irritación, decidió suspender sus benéficos servicios a los mortales.

El desastre fue enorme: los cultivos empezaron a secarse; ningún vegetal crecía ya lozano y verde, la tierra se convirtió en un páramo blanco y estéril.

Entonces Zeus, el más poderoso de los dioses, decidió intervenir. Habló con su hermano Hades para rogarle que devolviera la joven a su madre. Pero esto - ¡ay, el destino! - ya no era posible. Proserpina había comido un grano de granada, fruto que la ligaba eternamente al mundo de los muertos. Sólo quedaba una alternativa: la muchacha podía dividir su tiempo entre la tierra y el infierno. Seis meses compartiría con su madre y otros seis bajo la tierra con su esposo. Mientras madre e hija estuvieran juntas, la vegetación sería fructífera y fecunda; en cambio, cuando la bella joven estuviese con Hades, la triste Deméter no propagaría sus cuidados a la naturaleza, y ésta entonces reposaría en su sueño de invierno, fría y estéril por un tiempo.

De esta manera, el mundo contaría en adelante con diferentes estaciones del año, para acompañar en su dolor y su alegría, alternativamente, a la bondadosa madre de todos los cultivos.



De “*Héroes, pasiones y monstruos*”.

HUAZIHUL

El cacique no pudo dormir aquella noche. Sabía que se aproximaba el fin. La terrible fuerza española los había desalojado de sus reductos, y ahora, retrocediendo, habían llegado a Tamberias, donde estaban refugiadas las familias. Las mujeres y los niños corrieron a recibirlos sorprendidos, sin imaginar la derrota que traían sobre el alma.

Por eso, apenas salió el sol dorado en el precioso valle calingastino, se quedó de pie, como orando, quizás pensando largamente.

Pronto se sintieron los estruendos de las balas, y sin decir una palabra, prepararon los arcos y las flechas, y avanzaron entre los cerros. Para su desesperación, los españoles estaban casi a las puertas del tambo, donde se encontraban las familias. El combate fue, por lo tanto, terrible.



Cuerpo a cuerpo, los hombres defendían bravamente su territorio, pero Huazihul comprobó una vez más la poca resistencia de sus armas frente a los arcabuces y espadas del conquistador.

-¡Vengan conmigo!-gritó a los inmediatos, y con ellos se adentró a la montaña.

Lo hizo ostentosamente, para que lo viera el jefe enemigo, Salinas de Heredia, y desviara el rumbo de los ataques. Así sucedió, el español no estaba interesado y las mujeres y niños. Él quería la cabeza de Huazihul.

El cacique, en cambio, quería ganar tiempo para salvar a su pueblo aun a costa de sacrificar su vida.

Trepando de cumbre en cumbre, los fue desviando con habilidad, aunque los indios traidores del cacique Angaco sabían bien como ascender. En la huida llegaron a los abruptos cerros del Alkazat, se atrincheraron en altura. Desde allí, era fácil ver a los enemigos sin ser vistos.

Muy cerca pero desde una terraza más baja, avanzaba Salinas de Heredia, el capitán español. Era joven y gallardo, llevaba una espada que relampagueaba constantemente en sus brazos, y a pesar del rostro enrojecido por el esfuerzo, seguía trepando.

En cambio, Huazihul cuando miró a los suyos, eran pocos y exhaustos, con sus ropas rotas, apretando las flechas. Sintió una

terrible explosión de odio e impotencia. ¡No podía soportarlo!

Entonces se dejó caer, gritando ¡AGUANTEN!, desde la saliente de la roca, justo frente a Salinas que se echó atrás sorprendido. Como caído del cielo tenía de frente al jefe de la tribu, sin su arco, solo con la maza aferrada a su brazo. Se miraron un instante, luego Huazihul, lanzó un grito de guerra, rompió con su maza la rodela del castellano y lo hizo caer.

Pero el español se repuso inmediatamente, y con su espada toledana, se lanzó como un rayo contra el cacique, que lo esquivó con agilidad.

-¡Ya verás maldito!- gritó el capitán.

Huazihul lo miró a los ojos y Salinas sintió algo extraño...la mirada de un semejante, la de otro hombre, tanto como él. Pero solo fue un instante, la ley de la guerra no admite vacilación.

Salinas volvió a atacar, cayendo directo sobre el cuerpo del cacique. El pecho casi desnudo, apenas cubierto por algunos arreos de plumas, se bañó de sangre: al "amta" Huazihul le llegaba la muerte. Un ronquido, estertor de puma enfermo, indicó el fin, mientras el español gritaba:

-¡Al fin...VIVA ESPAÑA!

Muerto el caudillo, acabó la resistencia de los indios, y con ello se impuso duramente el imperio de Castilla.

Quedó insepulto, mientras vigilaban los españoles. Tal vez, más adelante, sus fieles camaradas lo ocultaron en la sierra. Pero no ha muerto, su espíritu vaga entre los montes, de tiempo en tiempo, se vuelve a escuchar el bramido ronco. Es la rebelde agonía que aún no termina, la tumultuosa reacción de un corazón que no quiere morir, o tal vez el eco de aquel salto de tigre con que se plantó rotundo delante de los enemigos. Porque Huazihul, el amta de Catalve, todavía guarda intrépido la sagrada puerta de su hogar.

UNIDAD N° 1

El cuento realista

Lo cotidiano hecho relato



LA PELOTA

Felisberto Hernández

Cuando yo tenía ocho años pasé una larga temporada con mi abuela en una casita pobre. Una tarde le pedí muchas veces una pelota de varios colores que yo veía a cada momento en el almacén.

Al principio mi abuela me dijo que no podía comprármela, y que no la cargoseara; después me amenazó con pegarme; pero al rato y desde la puerta de la casita -pronto para correr- yo le volví a pedir que me comprara la pelota. Pasaron unos instantes y cuando ella se levantó de la máquina donde cosía, yo salí corriendo. Sin embargo ella no me persiguió: empezó a revolver un baúl y a sacar trapos. Cuando me di cuenta de que quería hacer una pelota de trapo, me vino mucho fastidio. Jamás esa pelota sería como la del almacén. Mientras ella la forraba y le daba puntadas, me decía que no podía comprar la otra. Y que no había más remedio que conformarse con esta. Lo malo era que ella me decía que la de trapo sería más linda; era eso lo que me hacía rabiar. Cuando la estaba terminando, vi cómo ella la redondeaba, tuve un instante de sorpresa y sin querer hice una sonrisa; pero enseguida me volví a encaprichar. Al tirarla contra el patio el trapo blanco del forro se ensució de tierra; yo la sacudía y la pelota perdía la forma: me daba angustia de verla tan fea; aquello no era una pelota; yo tenía la ilusión de la otra y empecé a rabiar de nuevo. Después de haberle dado las más furiosas “patadas” me encontré con que la pelota hacía movimientos por su cuenta: tomaba direcciones e iba a lugares que no eran los que yo imaginaba; tenía un poco de voluntad propia y parecía un animalito; le venían caprichos que me hacían pensar que ella tampoco tendría ganas de que yo jugara con ella.

A veces se achataba y corría con una dificultad ridícula; de pronto parecía que iba a parar, pero después resolvía dar dos o tres vueltas más. En una de las veces que le pegué con todas mis fuerzas, no tomó dirección ninguna y quedó dando vueltas a una velocidad vertiginosa. Quise que eso se repitiera pero no lo conseguí. Cuando me cansé, se me ocurrió que aquel era un juego muy bobo; casi todo el trabajo lo tenía que hacer yo;



pegarle a la pelota era lindo; pero después uno se cansaba de ir a buscarla a cada momento. Entonces la abandoné en la mitad del patio. Después volví a pensar en la del almacén y a pedirle a mi abuela que me la comprara. Ella volvió a negármela pero me mandó a comprar dulce de membrillo. (Cuando era día de fiesta o estábamos tristes comíamos dulce de membrillo.) En el momento de cruzar el patio para ir al almacén, vi la pelota tan tranquila que me tentó y quise pegarle una “patada” bien en el

medio y bien fuerte; para conseguirlo tuve que ensayarlo varias veces. Como yo iba al almacén, mi abuela me la quitó y me dijo que me la daría cuando volviera.

En almacén no quise mirar la otra, aunque sentía que ella me miraba a mí con sus colores fuertes. Después que nos comimos el dulce yo empecé de nuevo a desear la pelota que mi abuela me había quitado; pero cuando me la dio y jugué de nuevo me aburrí muy

pronto. Entonces decidí ponerla en el portón y cuando pasara uno por la calle tirarle un pelotazo. Esperé sentado encima de ella. No pasó nadie.

Al rato me paré para seguir jugando y al mirarla la encontré más ridícula que nunca; había quedado chata como una torta. Al principio me hizo gracia y me la ponía en la cabeza, la tiraba al suelo para sentir el ruido sordo que hacía al caer contra el piso de tierra y por último la hacía correr de costado como si fuera una rueda.

Cuando me volvió el cansancio y la angustia le fui a decir a mi abuela que aquello no era una pelota, que era una torta y que si ella no me compraba la del almacén yo me moriría de tristeza. Ella se empezó a reír y a hacer saltar su gran barriga. Entonces yo puse mi cabeza en su abdomen y sin sacarla de allí me senté en una silla que mi abuela me arrimó. La barriga era como una gran pelota caliente que subía y bajaba con la respiración y después yo me fui quedando dormido.

FIN

En “*Cuentos selectos*” (2011). Ediciones Corregidor

Su entusiasmo por el circo se venía arrastrando desde tiempo atrás. Dos meses, quizá. Pero cuando siete años son toda la vida y aún se ve el mundo de los mayores como una muchedumbre a través de un vidrio esmerilado, entonces dos meses representan un largo, insondable proceso. Sus hermanos mayores habían ido dos o tres veces e imitaban minuciosamente las graciosas desgracias de los payasos y las contorsiones y equilibrios de los forzudos. También los compañeros de la escuela lo habían visto y se reían con grandes aspavientos al recordar este golpe o aquella pirueta. Sólo que Carlos no sabía que eran exageraciones destinadas a él, a él que no iba al circo porque el padre entendía que era muy impresionable y podía conmoverse demasiado ante el riesgo inútil que corrían los trapeceistas. Sin embargo, Carlos sentía algo parecido a un dolor en el pecho siempre que pensaba en los payasos. Cada día se le iba siendo más difícil soportar su curiosidad.

Entonces preparó la frase y en el momento oportuno se la dijo al padre: “¿No habría forma de que yo pudiese ir alguna vez al circo?” A los siete años, toda frase larga resulta simpática y el padre se vio obligado primero a sonreír, luego a explicarse: “No quiero que veas a los trapeceistas.” En cuanto oyó esto, Carlos se sintió verdaderamente a salvo, porque él no tenía interés en los trapeceistas. “¿Y si me fuera cuando empieza ese número?” “Bueno”, contestó el padre, “así, sí”.

La madre compró dos entradas y lo llevó el sábado de noche. Apareció una mujer de malla roja que hacía equilibrio sobre un caballo blanco. Él esperaba a los payasos. Aplaudieron. Después salieron unos monos que andaban en bicicleta, pero él esperaba a los payasos. Otra vez aplaudieron y apareció un malabarista. Carlos miraba con los ojos muy abiertos, pero de pronto se encontró bostezando. Aplaudieron de nuevo y salieron —ahora sí— los payasos.

Su interés llegó a la máxima tensión. Eran cuatro, dos de ellos enanos. Uno de los grandes hizo una cabriola, de aquellas que imitaba su hermano mayor. Un enano se le metió entre las piernas y el payaso grande le pegó sonoramente en el trasero. Casi todos los espectadores se reían y algunos muchachitos empezaban a festejar el chiste mímico antes aún de que el payaso emprendiera su gesto. Los dos enanos se trenzaron en la milésima versión de una pelea absurda, mientras el menos cómico de los otros dos los alentaba para que se pegasen. Entonces el segundo payaso grande, que era sin lugar a dudas el más cómico, se acercó a la baranda que limitaba la pista, y Carlos lo vio junto a él, tan cerca que pudo distinguir la boca cansada del hombre bajo la risa pintada y fija del payaso. Por un instante el pobre diablo vio aquella carita asombrada y le sonrió, de modo imperceptible, con sus labios verdaderos. Pero los otros tres habían concluido y el payaso más cómico se unió a los demás en los porrazos y saltos finales, y todos aplaudieron, aun la madre de Carlos.

Y como después venían los trapeceistas, de acuerdo a lo convenido la madre lo tomó de un brazo y salieron a la calle. Ahora sí había visto el circo, como sus hermanos y los compañeros del colegio. Sentía el pecho vacío y no le importaba qué iba a decir mañana. Serían las once de la noche, pero la madre sospechaba algo y lo introdujo en la zona de luz de una vidriera. Le pasó

despacio, como si no lo creyera, una mano por los ojos, y después le preguntó si estaba llorando. Él no dijo nada. “¿Es por los trapecistas? ¿Tenías ganas de verlos?”

Ya era demasiado. A él no le interesaban los trapecistas. Sólo para destruir el malentendido, explicó que lloraba porque los payasos no le hacían reír.

En “Montevideanos” (1959)

LA FIESTA AJENA

Liliana Heker

Nomás llegó, fue a la cocina a ver si estaba el mono. Estaba y eso la tranquilizó: no le hubiera gustado nada tener que darle la razón a su madre. ¿Monos en un cumpleaños?, le había dicho; ¡por favor! Vos sí que te creés todas las pavadas que te dicen. Estaba enojada pero no era por el mono, pensó la chica: era por el cumpleaños.

–No me gusta que vayas –le había dicho–. Es una fiesta de ricos.

–Los ricos también se van al cielo–dijo la chica, que aprendía religión en el colegio.

–Qué cielo ni cielo –dijo la madre–. Lo que pasa es que a usted, m'hijita, le gusta cagar más arriba del culo.

A la chica no le parecía nada bien la manera de hablar de su madre: ella tenía nueve años y era una de las mejores alumnas de su grado.

–Yo voy a ir porque estoy invitada –dijo–. Y estoy invitada porque Luciana es mi amiga. Y se acabó.

–Ah, sí, tu amiga –dijo la madre. Hizo una pausa–. Oíme, Rosaura –dijo por fin–, esa no es tu amiga. ¿Sabés lo que sos vos para todos ellos? Sos la hija de la sirvienta, nada más.

Rosaura parpadeó con energía: no iba a llorar.

–Callate –gritó–. Qué vas a saber vos lo que es ser amiga.

Ella iba casi todas las tardes a la casa de Luciana y preparaban juntas los deberes mientras su madre hacía la limpieza. Tomaban la leche en la cocina y se contaban secretos. A Rosaura le gustaba enormemente todo lo que había en esa casa. Y la gente también le gustaba.

–Yo voy a ir porque va a ser la fiesta más hermosa del mundo, Luciana me lo dijo. Va a venir un mago y va a traer un mono y todo. La madre giró el cuerpo para mirarla bien y ampulosamente apoyó las manos en las caderas.

–¿Monos en un cumpleaños? –dijo–. ¡Por favor! Vos sí que te creés todas las pavadas que te dicen.

Rosaura se ofendió mucho. Además le parecía mal que su madre acusara a las personas de mentirosas simplemente porque eran ricas. Ella también quería ser rica, ¿qué?, si un día llegaba a vivir en un hermoso palacio, ¿su madre no la iba a querer tampoco a ella? Se sintió muy triste. Deseaba ir a esa fiesta más que nada en el mundo.

–Si no voy me muero –murmuró, casi sin mover los labios.

Y no estaba muy segura de que se hubiera oído, pero lo cierto es que la mañana de la fiesta descubrió que su madre le había almidonado el vestido de Navidad. Y a la tarde, después que le lavó la cabeza, le enjuagó el pelo con vinagre de manzanas para que le quedara bien brillante. Antes de salir Rosaura se miró en el espejo, con el vestido blanco y el pelo brillándole, y se vio lindísima.

La señora Inés también pareció notarlo. Apenas la vio entrar, le dijo:

–Qué linda estás hoy, Rosaura.

Ella, con las manos, impartió un ligero balanceo a su pollera almidonada: entró a la fiesta con paso firme. Saludó a Luciana y le preguntó por el mono. Luciana puso cara de conspiradora; acercó su boca a la oreja de Rosaura.

–Está en la cocina –le susurró en la oreja–. Pero no se lo digas a nadie porque es un secreto.

Rosaura quiso verificarlo. Sigilosamente entró en la cocina y lo vio. Estaba meditando en su jaula. Tan cómico que la chica se quedó un buen rato mirándolo y después, cada tanto, abandonaba a escondidas la fiesta e iba a verlo. Era la única que tenía permiso para entrar en la cocina, la señora Inés se lo había dicho: "Vos sí pero ningún otro, son muy revoltosos, capaz que rompen algo". Rosaura, en cambio, no rompió nada. Ni siquiera tuvo problemas con la jarra de naranjada, cuando la llevó desde la cocina al comedor. La sostuvo con mucho cuidado y no volcó ni una gota. Eso que la señora Inés le había dicho: "¿Te parece que vas a poder con esa jarra tan grande?". Y claro que iba a poder: no era de manteca, como otras. De manteca era la rubia del moño en la cabeza. Apenas la vio, la del moño le dijo:

–¿Y vos quién sos?

–Soy amiga de Luciana –dijo Rosaura.

–No –dijo la del moño–, vos no sos amiga de Luciana porque yo soy la prima y conozco a todas sus amigas. Y a vos no te conozco.

–Y a mí qué me importa –dijo Rosaura–, yo vengo todas las tardes con mi mamá y hacemos los deberes juntas.

–¿Vos y tu mamá hacen los deberes juntas? –dijo la del moño, con una risita.

– Yo y Luciana hacemos los deberes juntas –dijo Rosaura, muy seria.

La del moño se encogió de hombros.

–Eso no es ser amiga –dijo–. ¿Vas al colegio con ella?

–No.

–¿Y entonces, de dónde la conocés? –dijo la del moño, que empezaba a impacientarse.

Rosaura se acordaba perfectamente de las palabras de su madre. Respiró hondo:

–Soy la hija de la empleada –dijo.

Su madre se lo había dicho bien claro: Si alguno te pregunta, vos le decís que sos la hija de la empleada, y listo. También le había dicho que tenía que agregar: y a mucha honra. Pero Rosaura pensó que nunca en su vida se iba a animar a decir algo así.

–Qué empleada–dijo la del moño–. ¿Vende cosas en una tienda?

–No –dijo Rosaura con rabia–, mi mamá no vende nada, para que sepas.

–¿Y entonces cómo es empleada? –dijo la del moño.

Pero en ese momento se acercó la señora Inés haciendo shh shh, y le dijo a Rosaura si no la podía ayudar a servir las salchichitas, ella que conocía la casa mejor que nadie.

– Viste –le dijo Rosaura a la del moño, y con disimulo le pateó un tobillo.

Fuera de la del moño todos los chicos le encantaron. La que más le gustaba era Luciana, con su corona de oro; después los varones. Ella salió primera en la carrera de embolsados y en la mancha agachada nadie la pudo agarrar. Cuando los dividieron en equipos para jugar al delegado, todos los varones pedían a gritos que la pusieran en su equipo. A Rosaura le pareció que nunca en su vida había sido tan feliz.

Pero faltaba lo mejor. Lo mejor vino después que Luciana apagó las velitas. Primero, la torta: la señora Inés le había pedido que la ayudara a servir la torta y Rosaura se divirtió muchísimo porque todos los chicos se le vinieron encima y le gritaban "a mí, a mí". Rosaura se

acordó de una historia donde había una reina que tenía derecho de vida y muerte sobre sus súbditos. Siempre le había gustado eso de tener derecho de vida y muerte. A Luciana y a los varones les dio los pedazos más grandes, y a la del moño una tajadita que daba lástima.

Después de la torta llegó el mago. Era muy flaco y tenía una capa roja. Y era mago de verdad. Desanudaba pañuelos con un solo soplo y enhebraba argollas que no estaban cortadas por ninguna parte. Adivinaba las cartas y el mono era el ayudante. Era muy raro el mago: al mono lo llamaba socio. "A ver, socio, dé vuelta una carta", le decía. "No se me escape, socio, que estamos en horario de trabajo".

La prueba final era la más emocionante. Un chico tenía que sostener al mono en brazos y el mago lo iba a hacer desaparecer.

–¿Al chico? –gritaron todos.

–¡Al mono! –gritó el mago.

Rosaura pensó que ésta era la fiesta más divertida del mundo. El mago llamó a un gordito, pero el gordito se asustó enseguida y dejó caer al mono. El mago lo levantó con mucho cuidado, le dijo algo en secreto, y el mono hizo que sí con la cabeza.

–No hay que ser tan timorato, compañero –le dijo el mago al gordito.

–¿Qué es timorato? –dijo el gordito.

El mago giró la cabeza hacia uno y otro lado, como para comprobar que no había espías.

–Cagón –dijo–. Vaya a sentarse, compañero.

Después fue mirando, una por una, las caras de todos. A Rosaura le palpitaba el corazón.

–A ver, la de los ojos de mora –dijo el mago. Y todos vieron cómo la señalaba a ella.

No tuvo miedo. Ni con el mono en brazos, ni cuando el mago hizo desaparecer al mono, ni al final, cuando el mago hizo ondular su capa roja sobre la cabeza de Rosaura, dijo las palabras mágicas... y el mono apareció otra vez allí, lo más contento, entre sus brazos. Todos los chicos aplaudieron a rabiar. Y antes de que Rosaura volviera a su asiento, el mago le dijo:

–Muchas gracias, señorita condesa.

Eso le gustó tanto que un rato después, cuando su madre vino a buscarla, fue lo primero que le contó.

– Yo lo ayudé al mago y el mago me dijo: "Muchas gracias, señorita condesa".

Fue bastante raro porque, hasta ese momento, Rosaura había creído que estaba enojada con su madre. Todo el tiempo había pensado que le iba a decir: "Viste que no era mentira lo del mono". Pero no. Estaba contenta, así que le contó lo del mago.

Su madre le dio un coscorrón y le dijo:

–Mírenla a la condesa.

Pero se veía que también estaba contenta.

Y ahora estaban las dos en el hall porque un momento antes la señora Inés, muy sonriente, había dicho: "Espérenme un momentito".

Ahí la madre pareció preocupada.

–¿Qué pasa? –le preguntó a Rosaura.

–Y qué va a pasar –le dijo Rosaura–. Que fue a buscar los regalos para los que nos vamos.

Le señaló al gordito y a una chica de trenzas, que también esperaban en el hall al lado de sus madres. Y le explicó cómo era el asunto de los regalos. Lo sabía bien porque había estado observando a los que se iban antes. Cuando se iba una chica, la señora Inés le regalaba una pulsera. Cuando se iba un chico, le regalaba un yo-yo. A Rosaura le gustaba más el yo-yo porque tenía chispas, pero eso no se lo contó a su madre. Capaz que le decía: "Y entonces, ¿por qué no le pedís el yo-yo, pedazo de sonsa?". Era así su madre. Rosaura no tenía ganas de explicarle que le daba vergüenza ser la única distinta. En cambio le dijo:

–Yo fui la mejor de la fiesta.

Y no habló más porque la señora Inés acababa de entrar en el hall con una bolsa celeste y una bolsa rosa.

Primero se acercó al gordito, le dio un yo-yo que había sacado de la bolsa celeste, y el gordito se fue con su mamá. Después se acercó a la de trenzas, le dio una pulsera que había sacado de la bolsa rosa, y la de trenzas se fue con su mamá.



Después se acercó a donde estaban ella y su madre. Tenía una sonrisa muy grande y eso le gustó a Rosaura. La señora Inés la miró, después miró a la madre, y dijo algo que a Rosaura la llenó de orgullo. Dijo:

–Qué hija que se mandó, Herminia.

Por un momento, Rosaura pensó que a ella le iba a hacer los dos regalos: la pulsera y el yo-yo. Cuando la señora Inés inició el ademán de buscar algo, ella también inició el movimiento de adelantar el brazo. Pero no llegó a completar ese movimiento.

Porque la señora Inés no buscó nada en la bolsa celeste, ni buscó nada en la bolsa rosa. Buscó algo en su cartera.

En su mano aparecieron dos billetes.

–Esto te lo ganaste en buena ley–dijo, extendiendo la mano–. Gracias por todo, querida.

Ahora Rosaura tenía los brazos muy rígidos, pegados al cuerpo, y sintió que la mano de su madre se apoyaba sobre su hombro. Instintivamente se apretó contra el cuerpo de su madre. Nada más. Salvo su mirada. Su mirada fría, fija en la cara de la señora Inés.

La señora Inés, inmóvil, seguía con la mano extendida. Como si no se animara a retirarla. Como si la perturbación más leve pudiera desbaratar este delicado equilibrio.

En "Cuentos reunidos" (2016). Alfaguara.

EL ECLIPSE

Augusto Monterroso

Cuando fray Bartolomé Arrazola se sintió perdido aceptó que ya nada podría salvarlo. La selva poderosa de Guatemala lo había apresado, implacable y definitivamente. Ante su ignorancia topográfica se sentó con tranquilidad a esperar la muerte. Quiso morir allí, sin ninguna esperanza, aislado, con el pensamiento fijo en la España distante, particularmente en el convento de los Abrojos, donde Carlos Quinto condescendiera una vez a bajar de su eminencia para decirle que confiaba en el celo religioso de su labor redentora.

Al despertar se encontró rodeado por un grupo de indígenas de rostro impasible que se disponían a sacrificarlo ante un altar, un altar que a Bartolomé le pareció como el lecho en que descansaría, al fin, de sus temores, de su destino, de sí mismo. Tres años en el país le habían conferido un mediano dominio de las lenguas nativas. Intentó algo. Dijo algunas palabras que fueron comprendidas. Entonces floreció en él una idea que tuvo por digna de su talento y de su cultura universal y de su arduo conocimiento de Aristóteles. Recordó que para ese día se esperaba un eclipse total de sol. Y dispuso, en lo más íntimo, valerse de aquel conocimiento para engañar a sus opresores y salvar la vida.

–Si me matáis –les dijo– puedo hacer que el sol se oscurezca en su altura.

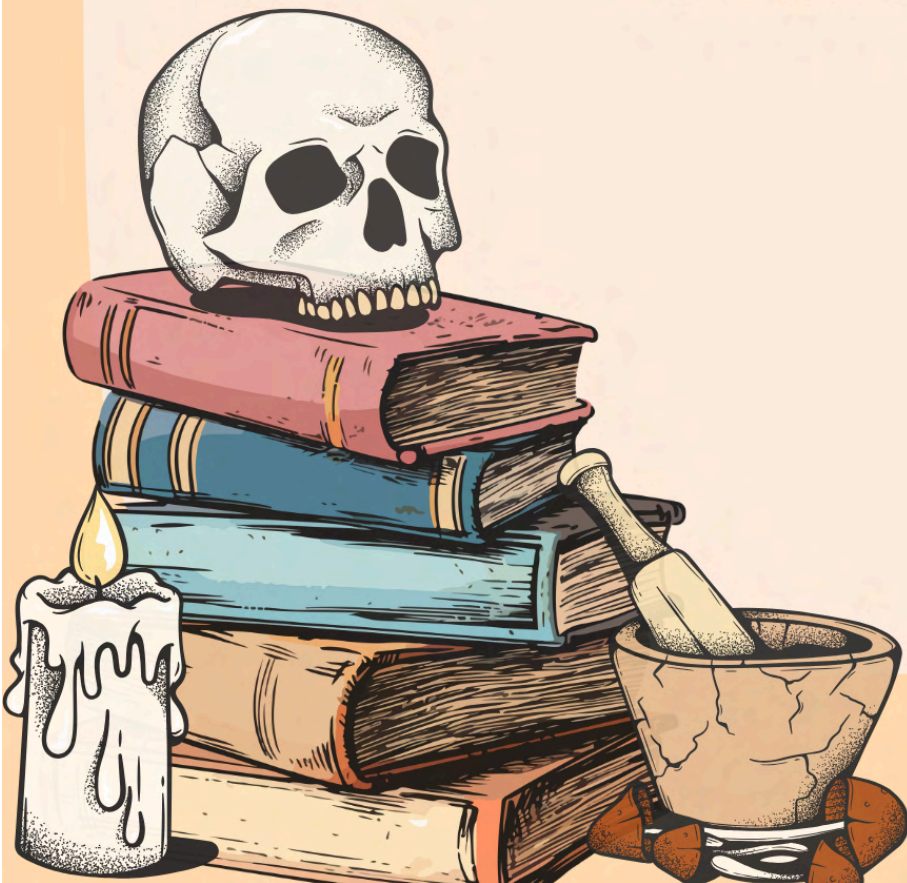
Los indígenas lo miraron fijamente y Bartolomé sorprendió la incredulidad en sus ojos. Vio que se produjo un pequeño consejo, y esperó confiado, no sin cierto desdén. Dos horas después el corazón de fray Bartolomé Arrazola chorreaba su sangre vehemente sobre la piedra de los sacrificios (brillante bajo la opaca luz de un sol eclipsado), mientras uno de los indígenas recitaba sin ninguna inflexión de voz, sin prisa, una por una, las infinitas fechas en que se producirían eclipses solares y lunares, que los astrónomos de la comunidad maya habían previsto y anotado en sus códices sin la valiosa ayuda de Aristóteles.

En “*Obras completas (y otros cuentos)*” (1998). Anagrama

UNIDAD N° 1

El cuento de terror

El miedo y el suspenso



“Esta casa es un sueño”, pensó Inés.

Era una cabaña de madera, de dos pisos, con ventanales grandes y un jardín que bajaba suavemente hacia el lago Nahuel Huapi. Carlos había alquilado la casa para pasar un mes. Inés y él habían estado a punto de separarse, y Carlos pensó que quizá unas vacaciones podrían servir para recomponer la relación.

Era de noche y estaban acostados en el jardín, mirando las estrellas. Un pájaro negro cruzó el cielo.

—La casa es un sueño, ¿no?— preguntó Carlos, como si hubiera leído el pensamiento de Inés. Y agregó:

—Ojalá nos sirva.

—Cuando uno tiene ganas, las cosas se arreglan —dijo Inés—, de una manera o de otra.

Cuando terminó la frase, miró hacia el lago. Las montañas, más allá, parecían gigantes dormidos.

“Hay demasiado silencio”, pensó Inés. “Nunca escuché tanto silencio”.

Pero, de pronto, el silencio se rompió. Las aguas del lago se abrieron y, frente a ellos emergió desde el fondo una criatura gigante y negra. Era una especie de dinosaurio acuático. Su cuello debía de medir como diez metros, y su cabeza era enorme. Su piel, viscosa y húmeda, brilló en la noche. El extraño ser abrió la boca, dio un grito furioso y, con un movimiento veloz y preciso, estiró el cuello hasta donde estaba la pareja. La bestia atrapó a Carlos entre sus colmillos y lo levantó por el aire. Carlos aulló de dolor.

El monstruo, al morderlo, lo había cortado en dos. La parte inferior del cuerpo de Carlos, desgarrada y ensangrentada, volvió a caer sobre el pasto con un golpe seco. La sangre caliente salpicó a Inés en la cara.

—¡Ahhhhhhhh!

Inés gritó con todas sus fuerzas. Y se despertó.

Eran las dos de la mañana. Todo estaba en silencio. Carlos, que dormía a su lado, se acababa de despertar con el grito.

—¿Qué pasó, Inesita? —preguntó, medio dormido, abrazándola.

Ella lo miró unos instantes con los ojos muy abiertos.

Después, aliviada, dijo:

—Nada, mi querido. Una pesadilla horrible.

Inés miró por la ventana. El lago estaba en calma. Las estrellas se reflejaban en el agua.

Las montañas se reflejaban a lo lejos. “Este lugar es hermoso, tengo que tranquilizarme, tratar de pasarla bien”. Respiró profundamente.

—¿Seguro que estás bien, Inés? —preguntó Carlos.

—Sí, pero ese mal sueño me desveló. Voy a bajar a prepararme un tecito.

Carlos suspiró.

—Te acompaño —dijo, heroico. En realidad, lo que más deseaba en ese momento era seguir durmiendo. Pero había decidido hacer un esfuerzo para que las cosas entre ellos volvieran a ser como antes.

—No hace falta que me acompañes, podés seguir en la cama —dijo Inés.

—Te acompaño —repitió Carlos. —¿O no querés?

—Quiero que hagas lo que tengas ganas de hacer —dijo ella, acariciándole la mejilla.

—Entonces te acompaño —repitió el.



Se abrigaron y bajaron a la cocina. Inés preparó té.

Carlos buscó las tazas y las puso una al lado de la otra.

—¿Oíste hablar del Nahuelito? —preguntó Inés.

—Sí —dijo Carlos. —¿No es una especie de animal prehistórico que vive en el fondo del lago?

—¿Cómo que “vive”? ¿Existe?

—Algunos dicen haberlo visto... Incluso, hace muchos años se organizó una expedición con científicos y todo para encontrarlo...

—¿Y?

—Nada. Nunca lo encontraron. Igual, la gente de la zona sigue hablando... Pero no sabía que ahora te interesaban los bichos...

—Es que soñé con el Nahuelito —explicó Inés. —Además, claro que me interesan los bichos. Si no, ¿por qué creés que estoy con vos? —bromeó, antes de darle un beso.

Cuando el té estuvo listo, salieron al jardín. La noche era hermosa. No había viento y se respiraba el olor del pasto húmedo.

Tomaron el té y después se acostaron mirando las estrellas. Un pájaro negro cruzó el cielo.

—La casa es un sueño, ¿no? —preguntó Carlos. Y agregó:

—Ojalá nos sirva.

Inés se incorporó y lo miró a los ojos, inquieta. ¿Seguía soñando? Se dio cuenta de que otra vez había demasiado silencio alrededor. Un escalofrío le recorrió la espalda. Se escuchó decir:

—Cuando uno tiene ganas, las cosas se arreglan. De una manera o de otra.

Y cuando terminó de hablar, una figura negra —¿o era una sombra?— algo enorme, amenazador, terrible pareció emerger del lago...

Inés cerró los ojos con fuerza. “Estás soñando, Inés”, se dijo. “Esto es un sueño y ahora te vas a despertar”. Enseguida oyó un grito aterrador. Era Carlos. Inés apretó todavía más los ojos cerrados.

“Todo es un sueño, todo es un sueño”, se repitió desesperada. “Todo es un sueño y ahora te vas a despertar”. Inés lo repitió muchas veces. Pero no se despertaba.

En “*Monstruos argentinos, Una colección de espantos*”.
Colección azulejos (9), 3ª edición 2014. Editorial Estrada

Montones de veces —y a mi pedido— mi inolvidable tío Tomás me contó esta historia "de miedo" cuando yo era chica y lo acompañaba a pescar ciertas noches de verano.

Me aseguraba que había sucedido en un pueblo de la provincia de Buenos Aires. En Pergamino o Junín o Santa Lucía... No recuerdo con exactitud este dato ni la fecha cuando ocurrió tal acontecimiento y —lamentablemente— hace años que él ya no está para aclararme las dudas. Lo que sí recuerdo es que —de entre todos los que el tío solía narrarme mientras sostenía la caña sobre el río y yo me echaba a su lado, cara a las estrellas— este relato era uno de mis preferidos.

—¡Te pone los pelos de punta y —sin embargo— encantada de escucharlo! ¿Quién entiende a esta sobrina? —me decía el tío—. Ah, pero después no quiero quejas de tu mamá, ¿eh? Te lo cuento otra vez a cambio de tu promesa...

Y entonces yo volvía a prometerle que guardaría el secreto, que mi madre no iba a enterarse de que él había vuelto a narrármelo, que iba a aguantarme sin llamarla si no podía dormir más tarde cuando —de regreso a casa— me fuera a la cama y a la soledad de mi cuarto.

Siempre cumplí con mis promesas. Por eso, esta historia de manos — como tantas otras que sospecho eran inventadas por el tío o recordadas desde su propia infancia— me fue contada una y otra vez.

Y una y otra vez la conté yo misma —años después— a mis propios "sobrinhos" así como —ahora— me dispongo a contártela: como si — también— fueras mi sobrina o mi sobrino, mi hija o mi hijo y me pidieras:

—¡Dale, tía; dale, mami, un cuento "de miedo"!

Y bien. Aquí va:

Martina, Camila y Oriana eran amigas amiguísimas.

No sólo concurrían a la misma escuela sino que —también— se encontraban fuera de los horarios de las clases. Unas veces, para preparar tareas escolares y otras, simplemente para estar juntas. De otoño a primavera, las tres solían pasar algunos fines de semana en la casa de campo que la familia de Martina tenía en las afueras de la ciudad. ¡Cómo se divertían entonces! Tantos juegos al aire libre, paseos en bicicleta, cabalgatas, fogones al anochecer...

Aquel sábado de pleno invierno —por ejemplo—lo habían disfrutado por completo, y la alegría de las tres nenas se prolongaba —aún— durante la cena en el comedor de la casa de campo porque la abuela Odila les reservaba una sorpresa: antes de ir a dormir les iba a enseñar unos pasos de zapateo americano, al compás de viejos discos que había traído especialmente para esa ocasión.

Adorable la abuela de Martina. No aparentaba la edad que tenía. Siempre dinámica, coqueta, de buen humor, conversadora. Había sido una excelente bailarina de "tap". Las chicas lo sabían y por eso le habían insistido para que bailara con ellas.

—¿Por qué no lo dejan para mañana a la tardecita, ¿eh? Ya es hora de ir a descansar. Además, la abuela no paró un minuto en todo el día. Debe de estar agotada.

La mamá de Martina trató —en vano— de convencerlas para que se fueran a dormir a las cuatro y no sólo a las niñas, porque la abuela tampoco estaba dispuesta a concluir aquella jornada sin la anunciada sesión de baile. Así fue como —al rato y mientras los padres, los perros y la gata se ubicaban en la sala de estar a manera de público— la abuela y las tres nenas se preparaban para la función casera de zapateo americano.

Afuera, el viento parecía querer sumarse con su propia melodía: silbaba con intensidad entre los árboles.

Arriba —bien arriba— el cielo, con las estrellas escondidas tras espesos nubarrones.

La improvisada clase de baile se prolongó cerca de una hora. El tiempo suficiente como para que Martina, Camila y Oriana aprendieran —entre risas— algunos pasos de "tap" y la abuela se quedara exhausta y muy acalorada.

Pronto, todos se retiraron a sus cuartos.

Alrededor de la casa, la noche, tan negra como el sombrero de copa que habían usado para la función.

Las tres nenas ya se habían acostado. Ocupaban el cuarto de huéspedes, como en cada oportunidad que pasaban en esa casa.

Era un dormitorio amplio, ubicado en el primer piso. Tenía ventanas que se abrían sobre el parque trasero del edificio y a través de las cuales solía filtrarse el resplandor de la luna (aunque no en noches como aquella, claro, en la que la oscuridad era un enorme poncho cubriéndolo todo).

En el cuarto había tres camas de una plaza, colocadas en forma paralela, en hilera y separadas por sólidas mesas de luz.

En la cama de la izquierda, Martina, porque prefería el lugar junto a la puerta. En la cama de la derecha, Camila, porque le gustaba el sitio al lado de la ventana.

En la cama del medio, Oriana, porque era miedosa y decía que así se sentía protegida por sus amigas.

Las chicas acababan de dormirse cuando las despertó —de repente— la voz del padre. Terminaba de vestirse —nuevamente y de prisa— a la par que les decía:

—La abuela se descompuso. Nada grave —creemos—, pero vamos a llevarla hasta el hospital del pueblo para que la revisen, así nos quedamos tranquilos. Enseguida volvemos. Ah, dice mamá que no vayan a levantarse, que traten de dormir hasta que regresemos. Hasta luego.

¿Dormir? ¿Quién podía dormir después de esa mala noticia? Las chicas no, al menos, preocupadas como se quedaban por la salud de la querida abuela.

Y menos pudieron dormir minutos después de que oyeron el ruido del auto del padre, saliendo de la casa, ya que a la angustia de la espera se agregó el miedo por los tremendos ruidos de la tormenta que —finalmente— había decidido desmelenarse sobre la noche.

Truenos y rayos que conmovían el corazón.

Relámpagos, como gigantescas y electrizadas luciérnagas.

El viento, volcándose como pocas veces antes.

—¡Tengo miedo! ¡Tengo miedo! —gritó Oriana, de repente.

Las otras dos también lo tenían pero permanecían calladas, tragándose la inquietud.

Martina trató de calmar a su amiguita (y de calmarse, por qué negarlo) encendiendo su velador. Camila hizo lo mismo.

La cama de Oriana fue —entonces— la más iluminada de las tres ya que —al estar en el medio de las otras— recibía la luz directa de dos veladores.

—No pasa nada. La tormenta empeora la situación, eso es todo —decía Martina, dándose ánimo ella también con sus propios argumentos.

—Enseguida van a volver con la abuela. Seguro —opinaba Camila.

Y así —entre las lamentaciones de Oriana y las palabras de consuelo de las amigas más corajudas— transcurrió alrededor de un cuarto de hora en todos los relojes.



—protestó Camila.

Cuando el de la sala —grande y de péndulo— marcó las doce con sus ahuecados talanes, las jovencitas ya habían logrado tranquilizarse bastante, a pesar de que la tormenta amenazaba con tornarse inacabable.

Las luces se apagaron de golpe.

—¡No me hagan bromas pesadas!

—chilló Oriana— ¡Enciendan los veladores otra vez, malditas! —y asustada, ella misma tanteó sobre las mesitas para encontrar las perillas.

Sólo encontró las manos de sus amigas, haciendo lo propio.

—¡Yo no apagué nada, boba!

—¡Se habrá cortado la luz! —supuso Martina.

Y así era nomás. Demasiada electricidad haciendo travesuras en el cielo y nada allí —en la casa— donde tanto se la necesitaba en esos momentos...

Oriana se echó a llorar, desconsolada.

—¡Tengo miedo! ¡Hay que ir a buscar las velas a la cocina! ¡Hay que bajar a buscar fósforos y velas! ¡O una linterna!

—"¡Hay que!" "¡Hay que!" ¡Qué viva la señorita! ¿Y quién baja, ¿eh? ¿Quién?—se enojó Camila—. Yo, ini loca!

—¡Yo tampoco! —agregó Martina—. Esta Oriana se cree que soy la Superniña, pero no. Yo también tengo miedo, ¡qué tanto! Además, mi mamá nos recomendó que no nos levantáramos, ¿recuerdan?

Oriana lloraba con la cabeza oculta debajo de la almohada.

—Buaaaah... ¿Qué hacemos entonces? ¡Me muero de miedo! Por favor, bajen a buscar velas... Sean buenas... Buaaaah...

Martina sintió pena por su amiga. Si bien eran de la misma edad, Oriana parecía más chiquita y se comportaba como tal. Se compadeció y actuó —entonces— cual si fuera una hermana mayor.

—Bueno, bueno; no llores más, Ori. Tranquila... Se me ocurrió una idea. Vamos a hacer una cosa para no tener más miedo, ¿sí?

—¿Q--qué..? —balbuceó Oriana.

—¿Qué cosa? —Camila también se mostró interesada, lógico (aunque seguía sin quejarse, el temor la hacía temblar). Martina continuó con su explicación:

—Nos tapamos bien —cada una en su cama— y estiramos los brazos, bien estirados hacia afuera, hasta darnos las manos.

Enseguida, lo hicieron.

Obviamente, Oriana fue la que se sintió más amparada: al estar en el medio de sus dos amigas y abrir los brazos en cruz, pudo sentir un apretoncito en ambas manos.

—¡Qué suertuda Ori!, ¿eh? —bromeó Camila.

—Desde tu cama se recibe compañía de los dos lados...

—En cambio, nosotras... —completó Martina— sólo con una mano...

Y así —de manos fuertemente entrelazadas— las tres niñas lograron vencer buena parte de sus miedos.

Al rato, todas dormían.

Afuera, la tormenta empezaba a despedirse.

Gracias a Dios, la abuela ya se siente bien —les contó la madre al amanecer del día siguiente, en cuanto retornaron a la casa con su marido y su suegra y dispararon al primer piso para ver cómo estaban las chicas—. Fue sólo un susto.

Como —a su regreso— las niñas dormían plácidamente, la abuela misma había sido la encargada de despertarlas para avisarles que todo estaba en orden. ¡Qué alegría!

—Así me gusta. ¡Son muy valientes! Las felicito —y la abuela las besó y les prometió servirles el desayuno en la cama, para mimarlas un poco, después de la noche de nervios que habían pasado.

—No tan valientes, señora... Al menos, yo no... —susurró Oriana, algo avergonzada por su comportamiento de la víspera—. Fue su nieta la que consiguió que nos calmáramos...

Tras esta confesión de la nena, padres y abuela quisieron saber qué habían hecho para no asustar se demasiado.

Entonces, las tres amiguitas les contaron:

—Nos tapamos bien, cada una en su cama como ahora...

—Estirarnos los brazos así, como ahora...

—Nos dimos las manos con fuerza, así, como ahora...

¡Qué impresión les causó lo que comprobaron en ese instante, María Santísima! Y de la misma no se libraron ni los padres ni la abuela.

Resulta que por más que se esforzaron —estirando los brazos a más no poder— sus manos infantiles no llegaban a rozarse siquiera. ¡Y había que correr las camas laterales unos diez centímetros hacia la del medio para que las chicas pudieran tocarse —apenas— las puntas de los dedos!

Sin embargo, las tres habían —realmente— sentido que sus manos les eran estrechadas por otras, no bien llevaron a la acción la propuesta de Martina.

—¿Las manos de quién??? —exclamaron entonces, mientras los adultos trataban de disimular sus propios sentimientos de horror.

—¿De quiénes??? —corrigió Oriana, con una mueca de espanto. ¡Ella había sido tomada de ambas manos!

Manos.

Cuatro manos más aparte de las seis de las niñas, moviéndose en la oscuridad de aquella noche al encuentro de otras, en busca de aferrarse entre sí.

Manos humanas.

Manos espectrales.

(Acaso —a veces, de tanto en tanto— los fantasmas también tengan miedo... y nos necesiten...)

En “*iSocorro!*” (2019), Ed. Loquelo

CUANDO LOS PÁLIDOS VIENEN MARCHANDO

Elsa Bornemann

Apenas Felipe se enteró —al recibir la carta aquella mañana—, telefoneó a su amigo Huberto:

—¡Me saqué la rifa de la exposición, Huber! ¡La moto es nuestra!

"Nuestra", había dicho, y era cierto, porque la amistad entre ambos los llevaba a compartirlo casi todo desde la infancia. Con más razón, esa poderosa moto importada con la que los dos habían soñado tanto.

Ni pensar en comprarla. Aun sumando los ahorros de años no podrían haber llegado a reunir tamaña suma como la que se necesitaba para adquirir semejante moto.

—¡Qué joya! —repetía Huber unos días después, al contemplarla ubicada en el patiecito delantero de la casa de Felipe mientras, mate va, mate viene, planificaban un viajecito para "ablandarla".

El estreno había sido —como es de suponer— dando mil vueltas a través de las calles del barrio, ante la admiración de la muchachada.

Me parece que lo mejor será viajar hacia Arenamares... (Felipe miraba un mapa de rutas en compañía de Huber).

—Son quinientos tres kilómetros. Podemos hacer paradas en Villa Soltera, en Posta Luciérnaga, en...

—Pero por ese camino... ¡son como ciento veinte kilómetros más, Felipe! —protestó Huber.

—Sí, pero estoy eligiendo las rutas menos transitadas. Lo que perdemos en kilometraje lo ganamos en tranquilidad. En esta época, medio mundo viaja hacia las playas. ¡Odio los embotellamientos!

Huber se puso a anotar la lista de provisiones imprescindibles para aquel paseo de inauguración "oficial" de "El Rayo", como habían bautizado a la moto pegándole esas palabras con letras autoadhesivas y fosforescentes.

Al fin, todos los preparativos estuvieron listos y los dos amigos partieron —una noche de viernes— rumbo a Arenamares.

Estaban contentísimos.

Los primeros doscientos kilómetros los recorrieron sin ningún tipo de inconvenientes. "El Rayo" marchaba a la perfección. Eso lo animó a imprimir le mayor velocidad de la aconsejable para un rodado "en ablande".

El aire fresco de la noche se partía en serpentinas invisibles a su paso.

Estaban a punto de atravesar el puente sobre el arroyo Lobuna cuando a Huber y Felipe les pareció que la moto echaba a volar, que se despegaba del asfalto, que se convertía en un verdadero rayo sobre la oscuridad y el silencio de aquel paisaje campesino.

Poco después —y bruscamente— la moto se detuvo en mitad del puente y no encontraron forma de hacerla andar otra vez.

—¿Y ahora... qué? —se preguntaba Felipe, contrariado.

—Esta ruta es la desolación total... pero... ¿quién la eligió? — agregaba Huber, tratando de divisar inútilmente, algún vehículo que se dirigiera en dirección a ellos.

Felipe sacó la guía de caminos y la alumbró con su linterna.

—Estamos acá —dijo, señalando Arroyo Lobuna en el plano—. Nos faltan como noventa kilómetros para llegar a Las Acacias, el pueblo más cercano... Qué mala suerte...

—No nos queda otro remedio que esperar. Tarde o temprano alguien va a pasar por este desierto, ¿no te parece, experto en elección de caminos?

Huber bromeaba, pero lo cierto era que se sentía un poco disgustado por haberse dejado convencer por Felipe en cuanto a tomar por las rutas menos transitadas. Y Felipe lo advirtió:

—No es mi culpa que hayamos tenido un desperfecto. ¿Quién iba a suponerlo, sabelotodo?

Al ratito, ambos se dispusieron a comer unos sandwiches de las viandas que habían preparado.

No llegaron a hacerlo.

Apenas habían desenvuelto uno de los paquetes cuando, del mismo lado de la ruta que habían dejado atrás tiempo antes, se les apareció —de improviso— una Kombi blanca.

Llevaba los faros encendidos y el interior iluminado.

En ese mismo momento, la luz de la luna fue como un poderoso reflector que blanqueó la noche durante un instante.

Huber y Felipe se miraron —sorprendidos— antes de que la negrura volviera a taparlo todo. Otra vez, sólo aquel punto de luz que la Kombi encendía sobre la ruta, aproximándoseles lentamente.

—Qué raro —dijo Felipe—. Ese utilitario no hace ningún ruido... Yo no oigo nada...

—Yo tampoco pero... ¿qué importa? Lo bueno es que pronto vamos a salir de este puente. ¡Vamos, Felipe, a "hacerles dedo"!

Los dos amigos se apresuraron —entonces— rumbo a la entrada del puente y comenzaron a hacer señas con las luces de sus linternas, a la par que indicaban la dirección hacia la que querían desplazarse.

La Kombi se les aproximaba cada vez más, tan lenta e iluminada como cuando recién la habían divisado y ellos volvieron a ponerse contentos: seguramente, pronto serían recogidos y podrían llegar hasta Las Acacias en busca de auxilio para su averiado "Rayo".

Cuando el immaculado vehículo se detuvo sobre la banquina —a unos treinta metros del puente— Huber y Felipe corrieron hacia allí, agitando sus cascos y dando gritos de bienvenida.

—Que no se crean que somos asaltantes —comentaban—. Que se den cuenta de que necesitamos ayuda.

Y bien que los ocupantes de la Kombi habían notado que los dos la necesitaban...

Ya los esperaban con una de las puertas traseras abiertas, invitándolos a subir —sin palabras— y los amigos subieron, casi sin fijarse en los singulares ocupantes de aquel rodado, apurados como estaban por solucionar su problema.

Fue recién cuando el vehículo volvió a ponerse en marcha —siempre con la cabina iluminada— que Felipe y Huber sintieron que algo extraño ocurría allí adentro.

Estaban atravesando el puente.

Desde su ubicación en el asiento posterior, ambos podían ver las cabezas y los hombros de las seis personas que ocupaban los dos asientos de adelante y —también— del que oficiaba de chofer.

Los siete continuaban guardando el mismo silencio con el que los habían recibido.

Huber codeó a Felipe.

—¿Viste? Están todos vestidos de blanco. ¿Por qué no hablan? —le susurró, empezando a inquietarse— ¡Qué gente rara!

Felipe fue más decidido:

—Señores —exclamó de pronto—, les agradecemos mucho que nos hayan recogido. Como pudieron comprobar, nuestra moto se descompuso en el puente. Queremos llegar hasta el próximo pueblo... No sé si ustedes irán hasta allá pero...

Las seis cabezas —menos la del conductor— giraron pausadamente hacia los dos amigos, hasta permitirles la contemplación perfecta de la palidez de sus rostros.

Entonces, les sonrieron con los labios pegados, no dijeron nada y —otra vez— volvieron a mirar hacia adelante.

—¡Señores! —casi gritó Felipe, reclamando una respuesta—. Disculpen... pero... ¿ustedes viajan hacia Las Acacias o no?

Fue la cabeza del conductor la que se dio vuelta en esta oportunidad.

Contestó con un simple gesto de negación que se tornó perturbador debido a su sonrisa desdentada y a su cara descarnada, amarillenta. Para colmo, acomodó el espejito retrovisor de modo de observar a los muchachos y que ellos pudieran —también— observarlo. Seguía sonriendo.

—¿Dónde nos metimos, Felipe?— volvió a codear Huber, casi al borde de las lágrimas—. Este tiene la piel como si fuera una vela derretida... de las de velorio...

Ahora, los dos tenían miedo. Sin dudas, aquel parecía un vehículo fantasmal y sus ocupantes, ánimas de excursión...

—Si no van para Las Acacias, déjenos bajar aquí mismo, ¡por favor! — suplicó Felipe.

No obtuvieron ninguna respuesta.

Enseguida, los dos amigos intentaron abrir las puertas que tenían más próximas.

Era obvio que preferían arrojar al camino antes de proseguir en la compañía de tan extraños "salvadores"...

Los siete pálidos ni se inmutaron durante el tiempo que duraron los inútiles forcejeos y las quejas de Huber y Felipe.

Ninguno de los siete —tampoco— les replicó nada cuando —repentinamente— el chofer hizo un brusco viraje y retomó el camino que habían dejado atrás, dirigiéndose por la ruta hasta pasar —de nuevo— a través del puente del Arroyo Lobuna. Sin embargo, para los dos amigos era evidente que la Kombi marchaba rumbo al sitio del que había provenido. —¿y qué sitio era aquel?

A esta altura, el pánico se había apoderado de los muchachos y fue mayor —aún— cuando —finalmente— los siete ocupantes de la Kombi les hablaron por primera y única vez.

Las voces, monótonas, monocordes y vibrando al unísono desde aquellos labios casi pegados. Porque fue a coro como les informaron.

—Salimos en su busca porque ustedes nos llamaron. Y los trasladamos al lugar que nos pidieron, ya no es posible arrepentirse. Pero no teman, nada más habrá de sucederles. Nada... Nada... Nada más...

Estas palabras resonaban —todavía— en la noche cuando la Kombi se desvió de la ruta, tomó por un camino lateral y atravesó un antiquísimo portal de piedra.

Sobre el portal, un montón de letras grabadas pero ilegibles, carcomidas por el paso de los años, anunciaban el nombre del lugar.

Al día siguiente, los diarios publicaron la siguiente noticia:

TRAGEDIA EN LA RUTA A LAS ACACIAS

Dos jóvenes muertos es el lamentable saldo de un accidente ocurrido ayer a la noche sobre el puente del Arroyo Lobuna.

Por causas que los peritos tratan de establecer, la moto en la que viajaban ambos muchachos se despistó, atravesó la baranda de contención del puente y se precipitó al arroyo que —en esta época del año— carece de agua.

Los cuerpos de los infortunados jóvenes —identificados como Felipe Lozano y Hu berto Pérez— serán entregados a sus familiares una vez que la policía aclare el caso, que tuvo una inexplicable derivación, según trascendidos recogidos en el lugar del hecho.

Aún se mantiene el secreto de sumario, pero fuentes confiables han informado a la prensa que los cadáveres de los jóvenes aparecieron a un kilómetro del lugar del accidente, dentro del vetusto cementerio abandonado que se levanta en esa zona.

Trascendió —también— que se están realizando todas las diligencias para determinar quiénes y por qué trasladaron los cuerpos hasta ese sitio.

En "*iSocorro!*" (2019), Ed. Loquelo

Su luna de miel fue un largo duro escalofrío. Rubia, angelical y tímida, el carácter duro de su marido heló sus soñadas niñerías de novia. Ella lo quería mucho; sin embargo, a veces con un ligero estremecimiento cuando, volviendo de noche juntos por la calle, echaba una furtiva mirada a la alta estatura de Jordán, mudo desde hacía una hora. Él, por su parte, la amaba profundamente, sin dárlo a conocer. Durante tres meses —se habían casado en abril— vivieron una dicha especial.

Sin duda hubiera ella deseado menos severidad en ese rígido cielo de amor, más expansiva e incauta ternura; pero el impassible semblante de su marido la contenía siempre.

La casa en que vivían influía no poco en sus estremecimientos. La blancura del patio silencioso —frisos, columnas y estatuas de mármol— producía una otoñal impresión de palacio encantado. Dentro, el brillo glacial del estuco, sin el más leve rasguño en las altas paredes, afirmaba aquella sensación de desapacible frío. Al cruzar de una pieza a otra, los pasos hallaban eco en toda la casa, como si un largo abandono hubiera sensibilizado su resonancia.

En ese extraño nido de amor, Alicia pasó todo el otoño. No obstante había concluido por echar un velo sobre sus antiguos sueños, y aún vivía dormida en la casa hostil, sin querer pensar en nada hasta que llegaba su marido.

No es raro que adelgazara. Tuvo un ligero ataque de influenza que se arrastró insidiosamente días y días; Alicia no se reponía nunca. Al fin una tarde pudo salir al jardín apoyada en el brazo de su marido. Miraba indiferente a uno y otro lado. De pronto Jordán, con honda ternura, le pasó muy lento la mano por la cabeza, y Alicia rompió enseguida en sollozos, echándole los brazos al cuello. Lloró



largamente todo su espanto callado, redoblando el llanto a la menor tentativa de caricia. Luego los sollozos fueron retardándose, y aún quedó largo rato escondida en su cuello, sin moverse ni pronunciar una palabra.

Fue ése el último día en que Alicia estuvo levantada. Al día siguiente amaneció desvanecida. El médico de Jordán la examinó con suma atención, ordenándole cama y descanso absolutos.

—No sé —le dijo a Jordán en la puerta de calle con la voz todavía baja—. Tiene una gran debilidad que no me explico. Y sin vómitos, nada... Si mañana se despierta como hoy, llámeme enseguida.

Al otro día Alicia seguía peor. Hubo consulta. Constatóse una anemia de marcha agudísima, completamente inexplicable. Alicia no tuvo más desmayos, pero se iba visiblemente a la muerte.

Todo el día el dormitorio estaba con las luces prendidas y en pleno silencio. Pasábanse horas sin que se oyera el menor ruido. Alicia dormitaba. Jordán vivía en la sala, también con toda la luz encendida. Paseábase sin cesar de un extremo a otro, con incansable obstinación. La alfombra ahogaba sus pasos. A ratos entraba en el dormitorio y proseguía su mudo vaivén a lo largo de la cama, deteniéndose un instante en cada extremo a mirar a su mujer.

Pronto Alicia comenzó a tener alucinaciones, confusas y flotantes al principio, y que descendieron luego a ras del suelo. La joven, con los ojos desmesuradamente abiertos, no hacía sino mirar la alfombra a uno y otro lado del respaldo de la cama. Una noche quedó de repente mirando fijamente. Al rato abrió la boca para gritar, y sus narices y labios se perlaron de sudor.

—¡Jordán! ¡Jordán! —clamó, rígida de espanto, sin dejar de mirar la alfombra.

Jordán corrió al dormitorio, y al verlo aparecer Alicia lanzó un alarido de horror.

—¡Soy yo, Alicia, soy yo!

Alicia lo miró con extravío, miró la alfombra, volvió a mirarlo, y después de largo rato de estupefacta confrontación, se serenó. Sonrió y tomó entre las suyas la mano de su marido, acariciándola por media hora, temblando.

Entre sus alucinaciones más porfiadas, hubo un antropoide apoyado en la alfombra sobre los dedos, que tenía fijos en ella sus ojos. Los médicos volvieron inútilmente.

Había allí delante de ellos una vida que se acababa, desangrándose día a día, hora a hora, sin saber absolutamente cómo. En la última consulta Alicia yacía en estupor, mientras ellos pulsaban, pasándose de uno a otro la muñeca inerte. La observaron largo rato en silencio, y siguieron al comedor.

—Pst... —se encogió de hombros desalentado su médico—. Es un caso serio... Poco hay que hacer.

—¡Sólo eso me faltaba! —resopló Jordán. Y tamborileó bruscamente sobre la mesa.

Alicia fue extinguiéndose en subdelirio de anemia, agravado de tarde, pero remitía siempre en las primeras horas.

Durante el día no avanzaba su enfermedad, pero cada mañana amanecía lívida, en síncope casi.

Parecía que únicamente de noche se le fuera la vida en nuevas oleadas de sangre. Tenía siempre al despertar la sensación de estar desplomada en la cama con un millón de kilos encima.

Desde el tercer día este hundimiento no la abandonó más. Apenas podía mover la cabeza. No quiso que le tocaran la cama, ni aún que le arreglaran el almohadón. Sus terrores crepusculares avanzaban ahora en forma de monstruos que se arrastraban hasta la cama, y trepaban dificultosamente por la colcha.

Perdió luego el conocimiento. Los dos días finales deliró sin cesar a media voz. Las luces continuaban fúnebremente encendidas en el dormitorio y la sala. En el silencio agónico de la casa, no se oía más que el delirio monótono que salía de la cama, y el sordo retumbo de los eternos pasos de Jordán.

Alicia murió, por fin. La sirvienta, cuando entró después a deshacer la cama, sola ya, miró un rato extrañada el almohadón.

—¡Señor! —llamó a Jordán en voz baja—. En el almohadón hay manchas que parecen de sangre.

Jordán se acercó rápidamente y se dobló sobre aquél. Efectivamente, sobre la funda, a ambos lados del hueco que había dejado la cabeza de Alicia, se veían manchitas oscuras.

—Parecen picaduras —murmuró la sirvienta después de un rato de inmóvil observación.

—Levántelo a la luz —le dijo Jordán.

La sirvienta lo levantó pero enseguida lo dejó caer y se quedó mirando a aquél, lívida y temblando. Sin saber por qué, Jordán sintió que los cabellos se le erizaban.

—¿Qué hay? —murmuró con voz ronca.

—Pesa mucho —articuló la sirvienta, sin dejar de temblar.

Jordán lo levantó; pesaba extraordinariamente. Salieron con él, y sobre la mesa del comedor Jordán cortó funda y envoltura de un tajo. Las plumas superiores volaron, y la sirvienta dio un grito de horror con toda la boca abierta, llevándose las manos crispadas a los bandós. Sobre el fondo, entre las plumas, moviendo lentamente las patas velludas, había un animal monstruoso, una bola viviente y viscosa. Estaba tan hinchado que apenas se le pronunciaba la boca.

Noche a noche, desde que Alicia había caído en cama, había aplicado sigilosamente su boca —su trompa, mejor dicho— a las sienas de aquélla, chupándole la sangre. La picadura era casi imperceptible. La remoción diaria del almohadón sin duda había impedido al principio su desarrollo; pero desde que la joven no pudo moverse, la succión fue vertiginosa. En cinco días, en cinco noches, había vaciado a Alicia. Estos parásitos de las aves, diminutos en el medio habitual, llegan a adquirir en ciertas condiciones proporciones enormes. La sangre humana parece serles particularmente favorable, y no es raro hallarlos en los almohadones de pluma.

En "*Cuentos de amor, de locura y de muerte*" (2020). Biblioteca del Congreso



UNIDAD N° 2

La divulgación científica

Explicando el mundo

- Paratextos
- Superestructura
- Recursos explicativos:
comparación y analogía



¿Sabías que los océanos (y no los bosques) son el principal "pulmón" del planeta Tierra?

Aunque los árboles producen oxígeno, la mayor parte del gas que respiramos se genera en los océanos gracias a organismos microscópicos llamados fitoplancton, esenciales para la vida en el planeta.

8 marzo, 2026

Por Natalia Silvina

Hay una idea que parece lógica: los bosques son el "pulmón del planeta". Después de todo, los árboles realizan fotosíntesis y liberan oxígeno a la atmósfera. Sin embargo, la ciencia mostró que la mayor parte del oxígeno que respiramos no proviene de los bosques, sino de los océanos.



En efecto, los océanos desempeñan un papel fundamental en el equilibrio del planeta. Además de cubrir cerca de tres cuartas partes de la superficie terrestre, albergan organismos microscópicos que producen gran parte del oxígeno que sostiene la vida en la Tierra. El principal responsable de este proceso es el fitoplancton, un conjunto de diminutas algas y bacterias que flotan en las capas superiores del mar.

Los océanos y el fitoplancton: el verdadero "pulmón" del planeta

El fitoplancton habita principalmente en la llamada zona eufótica del océano, es decir, los primeros 200 metros de profundidad donde llega la luz solar. Allí estos organismos realizan fotosíntesis, el proceso que utiliza luz, dióxido de carbono y agua para producir energía y liberar oxígeno.

Según distintos estudios científicos, el fitoplancton produce entre el 50% y el 85% del oxígeno que se libera cada año a la atmósfera. Esto significa que más de la mitad del aire que respiramos proviene de los océanos y no de los bosques.

Gracias a la actividad de estos organismos durante millones de años, la atmósfera terrestre fue acumulando cada vez más oxígeno, lo que permitió el desarrollo de la vida tal como la conocemos hoy.

Sin embargo, este enorme ecosistema enfrenta amenazas crecientes. La contaminación marina, especialmente por plásticos, y la acidificación del agua causada por el aumento del dióxido de carbono están alterando los equilibrios naturales del océano.

Texto adaptado. Para leerlo completo, ingresar a la página web: <https://billiken.lat/sin-categoria/sabias-que-los-oceanos-y-no-los-bosques-son-el-principal-pulmon-del-planeta-tierra/>

¿Camellos en Argentina?

Bibiana Vilá

Bióloga

A veces pasa que conocemos más de animales que viven muy lejos, en otros continentes, y poco de los nuestros. Eso no es porque los de acá sean menos interesantes y bellos que los “extranjeros”, sino porque hay muchos más libros y documentales sobre aquellos.

Si pensamos en camellos, seguro la primera imagen que se nos aparece son esos grandotes con joroba caminando en los médanos del Sahara... o montados por los Reyes Magos,

Esos camellos jorobados o “del Viejo Mundo” se denominan **dromedarios** si tienen una sola joroba, o **bactrianos** si tienen dos jorobas. Son animales domésticos con adaptaciones que les permiten vivir en los desiertos y resultan muy útiles para la gente que vive en esos lugares.

¿Y nuestros cabellos? ¿Sabían que acá en América Latina, y en nuestro país, hay más especies de camellos? Los camellos de acá se llaman **camélidos**. Son más pequeños, no tienen jorobas, ¡pero tienen muchas cosas interesantísimas!

Las **vicuñas** son pequeñas, pesan más o menos 45 kilos, y están adaptadas a vivir en una zona muy alta y plana (por eso se denomina altiplano) que queda en los Andes a más de 3500 metros de altura. En nuestro país abarca parte de las provincias del Noroeste Argentino (NOA).

Estos animales son muy bellos y gráciles, corren a gran velocidad y pueden saltar hasta 2 metros de altura, en una zona con poco oxígeno. Tienen una de las fibras (o lana) más finas del mundo. La posibilidad de utilizarla esquilando a los animales en lugar de cazarlos es hoy una de las herramientas más importante de su conservación.

Los **guanacos** son animales más grandes y más fuertes. Su distribución no se limita a las alturas, sino que además del altiplano y los valles andinos, también habitan muchos otros ecosistemas como las estepas y pastizales a nivel del mar y hasta bosques patagónicos.

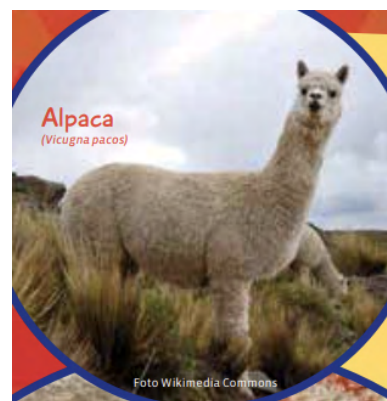
Son animales gregarios, o sea que viven en rebaños. En la época reproductiva forman grupos familiares con un macho, sus hembras y crías, pero en los momentos más hostiles del año se juntan por decenas. En la Patagonia algunas poblaciones llegan a migrar varios kilómetros, en busca de pasturas durante las nevadas invernales. Como habitan varios ambientes siempre han sido más numerosos que las vicuñas. Su lana también es valiosa y puede ser obtenida por la esquila.

Para los pobladores andinos de hace 5.000 años, que eran cazadores y recolectores, tanto las vicuñas como los guanacos eran recursos importantísimos para la vida. Tanto es así que eran los motivos principales que pintaban en las paredes de sus cuevas.

Los antiguos habitantes que dependían tanto de estos animales, lograron domesticarlos. Las dos nuevas especies de camélidos domesticados son las **llamas** y las **alpacas**.

Por el tipo de altiplano que hay en Argentina, que es muy seco, no tenemos alpacas nativas, pero sí tenemos bellísimas llamas.

Las llamas son animales cruciales para la vida en los Andes y fueron fundamentales en el Imperio inca como recurso. Los pueblos de los Andes prehispánicos utilizaban su fibra para hacer tejidos, la carne para comer, los cueros para hacer camas, los huesos para fabricar instrumentos y utensilios y muchos otros usos. En los pueblos de montaña, con caminos de cornisa que suben y bajan, no usaban transporte con ruedas. Las llamas eran las encargadas de trasladar TODO lo que se llevaba de un lado para otro. Por todos esos motivos, las llamas eran además importantes como parte de las creencias y la religión de los pueblos andinos. Estos antiguos pobladores reconocían en el cielo la constelación de la llama y a la Vía Láctea como un camino de llamas.



La fotosíntesis está en todos lados

Seguramente te maraville ver que las aves y los aviones vuelen. Vuelan porque tienen una forma muy particular. Pero también lo hacen porque los impulsa la energía. ¿Y sabés de dónde obtienen esa energía? De la fotosíntesis.

Dirás que ni los aviones ni las aves fotosintetizan, ¡y es verdad! Sólo las plantas, las algas y algunas bacterias lo hacen. Pero la mayoría de los organismos utilizamos esa energía para poder vivir.

Plantas

Por la fotosíntesis, las plantas capturan la energía de la luz solar y la guardan en sus tejidos

Herbívoros

Los herbívoros (animales que comen plantas) obtienen la energía del sol que fue almacenada en las plantas.

Carnívoros

También obtienen la energía del sol, solo que en ese caso la energía pas+o antes por al menos un herbívoro.

Hongos y bacterias

Y también los hongos y bacterias del suelo, obtienen energía de plantas, animales u otros microorganismos muertos.

Las plantas absorben la luz solar mediante la clorofila que se encuentra dentro de las hojas (¡y le dan ese color tan verde!). El dióxido de carbono que se encuentra en el aire ingresa a las hojas por pequeños orificios llamados estomas. Al mismo tiempo, las raíces toman del suelo los minerales y el agua que luego viajan hasta las hojas. Allí se fabrican azúcares gracias a la energía capturadas por la clorofila. Con esa energía, el agua y los nutrientes, las plantas producen más hojas, raíces y frutos. Muchas de estas partes son consumidas por los animales. De esta manera obtienen la energía que necesitan para crecer.



Por lo tanto, así como los satélites despliegan amplios paneles que capturan la energía solar y la convierten en electricidad, las plantas despliegan sus hojas y capturan energía solar que convierten en azúcares. Y las aves consumen esa energía en, por ejemplo, semillas o gusanos (que comieron plantas) y es con esa energía que sus músculos baten las alas. ¡Y levantan vuelo!

Está claro entonces que las aves pueden volar gracias a la fotosíntesis (o a la obtención de energía que alguna planta capturó del sol). Pero... ¿y los aviones? Ellos no comen plantas.. ¡ini cargamos clorofila en sus tanques de combustibles! Es cierto.. pero sí cargamos nafta. Y la nafta deriva del petróleo, que no es otra cosa que materia muerta de organismos que vivieron hace millones de años. Todo cierra. Definitivamente, la fotosíntesis está en todos lados.

Está claro entonces que las aves pueden volar gracias a la fotosíntesis (o a la obtención de energía que alguna planta capturó del sol). Pero... ¿y los aviones? Ellos no comen plantas.. ¡ini cargamos clorofila en sus tanques de combustibles! Es cierto.. pero sí cargamos nafta. Y la nafta deriva del petróleo, que no es otra cosa que materia muerta de organismos que vivieron hace millones de años. Todo cierra. Definitivamente, la fotosíntesis está en todos lados.

Fuente: *La fotosíntesis está en todos lados*. (2016). Ciencia hoy de los chicos. Año 1 / N°2. CONICET.
<https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/4982>

Plástico del futuro: crean un material comestible a base de hongos

Hecho con hongos y sin tóxicos, este nuevo material podría cambiar el futuro del plástico: es ecológico, reutilizable y seguro para el planeta.

Rocio Sabatini

25/06/2025

Plástico del futuro: crean un material comestible a base de hongos; se trata de un desarrollo suizo que podría reemplazar al biomaterial tradicional.

En Suiza, un equipo del centro EMPA (Laboratorios Federales de Ciencia y Tecnología de Materiales) logró crear un material biodegradable, flexible y completamente comestible a partir del micelio de un hongo común: *Schizophyllum commune*. Este innovador bioplástico fue desarrollado por el equipo liderado por el Dr. Gustav Nyström y el investigador Ashutosh Sinha

¿Qué es el micelio y por qué importa?



El **micelio** es la **parte subterránea del hongo, similar a una red de raíces**, rica en biopolímeros naturales. En lugar de destruirlo, los científicos conservaron sus células vivas para crear un material que responde al entorno, se adapta a la humedad y se descompone de forma segura.

Cómo se produce este bioplástico vivo

El hongo **se cultiva en residuos vegetales, sin químicos ni calor extremo**. Luego, mediante una técnica mecánica, se obtienen fibras vivas que pueden transformarse en películas, geles o espumas. Este proceso no solo es sustentable: también permite conservar la vitalidad del hongo dentro del material.

Propiedades destacadas: resistente, elástico y seguro

Las pruebas revelaron que el nuevo material soporta más tensión que muchos bioplásticos actuales, resiste cambios de humedad y mejora la estabilidad en alimentos o cosméticos. Incluso, puede aplicarse directamente sobre comida sin riesgos para la salud humana.

- ❖ Posibles usos: desde empaques comestibles hasta sensores inteligentes
- ❖ Entre sus aplicaciones inmediatas se destacan:
- ❖ Envases comestibles para alimentos
- ❖ Bolsas biodegradables para residuos orgánicos
- ❖ Recubrimientos naturales para frutas y verduras
- ❖ Espumas protectoras para embalaje
- ❖ Sensores ecológicos que detectan humedad o contaminantes

¿Por qué es diferente a otros bioplásticos?

A diferencia de muchos materiales biodegradables que requieren compostaje industrial, este bioplástico puede degradarse en casa o en el campo. Además, al utilizar desechos agrícolas como materia prima, no compite con cultivos alimentarios ni genera residuos tóxicos.

El equipo suizo también trabaja en nuevas versiones del material para crear paneles de construcción ecológicos, dispositivos médicos biodegradables, embalajes inteligentes e incluso baterías orgánicas. También investigan cómo combinar el micelio con biología sintética para diseñar materiales vivos con funciones específicas.

Fuente: Sabatini, R. (25 de junio de 2026). *Plástico del futuro: crean un material comestible a base de hongos.* Bioguia. https://www.bioguia.com/ambiente/plastico-hongos-comestible-ecologico_142070178.html

El “pájaro zombie” que perfora cráneos y come cerebros

Aunque parece un ave común e inofensiva, esconde uno de los comportamientos más sorprendentes del reino animal.

Rocio Sabatini

27/11/2025

El “pájaro zombie” que perfora cráneos y come cerebros- En la naturaleza ocurren historias que parecen inventadas para una película de terror... pero son reales. Una de ellas es la del carbonero común (*Parus major*), un ave pequeña y frecuente en Europa y Asia que ganó fama global por un comportamiento tan brutal como fascinante: abre cráneos de otras aves y se come sus cerebros.

Sí: existe un pájaro que actúa como un pequeño zombie evolutivo.

Un ave común con un comportamiento extraordinario

Aunque el carbonero es conocido por alimentarse de semillas e insectos, algunos individuos desarrollaron un comportamiento depredador inesperado. La evidencia más clara surgió en Finlandia, cuando varios pardillos sizerines aparecieron muertos, con cráneos abiertos y restos de cerebro a la vista.

Las imágenes fueron registradas por el fotógrafo Lassi Kujala y analizadas por el paleozólogo Darren Naish, quien confirmó lo impensado: los responsables eran carboneros comunes que habían aprendido a cazar, golpear el cráneo de sus presas y alimentarse de su tejido cerebral.

Este comportamiento también se ha observado con otros animales. En invierno, cuando los murciélagos hibernan y quedan vulnerables, algunos carboneros los atacan, perforan su cabeza con el pico y consumen sus cerebros, aprovechando un alimento rico en grasa y nutrientes.



Se los ha visto romper cráneos de ejemplares atrapados en trampas. (Imagen: Pinterest)

¿Por qué hacen esto? La explicación evolutiva

Aunque sorprenda, esta conducta tiene una lógica adaptativa.

El carbonero es más grande y fuerte que muchas aves paseriformes, posee gran inteligencia y una notable destreza con el pico. Eso lo convierte en un

oportunista alimenticio que puede variar su dieta cuando el invierno escasea los recursos.

Para Naish y otros investigadores, esta agresividad también evidencia un vínculo profundo entre las aves modernas y sus antepasados: los dinosaurios terópodos, como Velociraptor o T. rex.

Los carboneros no son zombies literales, pero sí un recordatorio de que las aves conservan comportamientos depredadores extremadamente antiguos, heredados de millones de años de evolución.

Otros casos sorprendentes

Además del ataque a pequeñas aves:

1. Se los ha visto romper cráneos de ejemplares atrapados en trampas.
2. Atacar aves domésticas enjauladas para alimentarse.
3. Consumir tejido graso de cadáveres, incluso humanos en contextos de frío extremo.
4. En ocasiones, parasitar nidos y depositar sus huevos en el nido de la presa después del ataque. Para la ciencia, el “pájaro zombie” no solo es una rareza: es una ventana al pasado.

Su comportamiento extremo demuestra cómo la evolución puede moldear incluso a las especies que creemos más inofensivas, y cómo las aves siguen guardando rasgos sorprendentes de aquellos dinosaurios que dominaron la Tierra hace 65 millones de años.

Fuente: Sabatini, R. (27 de noviembre de 2025). *El “pájaro zombie” que perfora cráneos y come cerebros.* Bioguia.
https://www.bioguia.com/ambiente/pajaro-zombie-perfora-craneos-come-cerebros_143920503.html

Inventan plástico a base de bambú biodegradable en 50 días

Este avance podría marcar un antes y un después en la lucha contra la contaminación y el uso de derivados del petróleo.

Rocio Sabatini

19/02/2026

Científicos chinos inventan un plástico a base de bambú biodegradable en 50 días: se trata de un nuevo material ecológico que podría reemplazar al plástico convencional y es una creación revolucionaria.

Un equipo de investigadores en China desarrolló un innovador plástico a base de bambú que promete ser tan resistente como el plástico tradicional, pero con una diferencia clave: es completamente biodegradable en apenas 50 días. El avance podría marcar un **antes y un después en la lucha contra la contaminación por residuos plásticos**.

El nuevo material se elabora a partir de **fibras naturales** de bambú, una planta de crecimiento rápido, renovable y ampliamente disponible en Asia. Gracias a un proceso tecnológico que optimiza su estructura molecular, los científicos lograron obtener un bioplástico flexible, resistente y apto para múltiples usos industriales.

¿Por qué el bambú puede ser la clave contra la crisis del plástico?

El bambú es considerado uno de los **recursos más sostenibles** del planeta. Crece rápidamente, no requiere grandes cantidades de agua ni pesticidas y captura importantes niveles de dióxido de carbono durante su desarrollo.

A diferencia del plástico convencional —derivado del petróleo y capaz de tardar cientos de años en degradarse— este nuevo **bioplástico** se descompone en condiciones naturales en aproximadamente 50 días, reduciendo de manera significativa el impacto ambiental.

Resistencia y biodegradabilidad: una combinación necesaria

Uno de los mayores desafíos de los materiales ecológicos ha sido **igualar la resistencia del plástico tradicional**. Sin embargo, los investigadores aseguran que este compuesto de bambú mantiene propiedades mecánicas similares, lo que permitiría su aplicación en envases, embalajes e incluso productos de uso cotidiano.

Fuente: Fuente: Sabatini, R. (19 de febrero de 2026). *Inventan plástico a base de bambú biodegradable en 50 días*. Bioguía.

https://www.bioguia.com/ambiente/inventan-plastico-base-bambu-biodegradable-50-dias_144043248.html

Desarrollan tecnología para generar electricidad con luz lunar

El avance, basado en materiales cuánticos y células de luminancia, podría ampliar la producción de energía renovable durante la noche.

Rocio Sabatini

09/02/2026

Desarrollan tecnología para generar electricidad con luz lunar- se trata de un avance fotónico que podría transformar la energía nocturna.

Un equipo de investigadores de Corea del Sur y Canadá logró lo que hasta hace poco parecía imposible: **generar electricidad a partir de la luz de la Luna**. El desarrollo, basado en una innovadora célula de luminancia inversa (ILC), abre una nueva puerta en el campo de las energías renovables y podría cambiar la forma en que se produce energía durante la noche.



Cómo es la tecnología para generar electricidad con luz lunar

A diferencia de los paneles solares tradicionales, que dependen de la radiación directa del Sol, esta tecnología utiliza materiales cuánticos capaces de captar los fotones de baja energía reflejados por la superficie lunar. El sistema convierte la luminancia residual y los rayos infrarrojos en corriente eléctrica continua.

La clave del avance radica en el uso de materiales fotónicos avanzados diseñados para aprovechar incluso fuentes de luz extremadamente débiles. Aunque la luz lunar es aproximadamente 400.000 veces más tenue que la solar, el dispositivo demostró que puede operar durante toda la noche.

Según los investigadores, esta capacidad **permitiría duplicar el tiempo operativo de los sistemas fotovoltaicos híbridos**, optimizando el rendimiento energético diario sin necesidad de grandes bancos de baterías adicionales.

En pruebas realizadas en zonas rurales, una instalación de apenas 1 metro cuadrado logró alimentar lámparas LED, sensores y cargadores eléctricos, lo que demuestra su potencial para aplicaciones de bajo consumo.

Energía continua en regiones extremas

Si la tecnología logra escalar industrialmente, podría resultar especialmente útil en regiones polares, desérticas o aisladas, donde las condiciones solares son variables o limitadas durante ciertas épocas del año.

Fuente: Fuente: Sabatini, R. (9 de febrero de 2026). *Desarrollan tecnología para generar electricidad con luz lunar*. Bioguía. https://www.bioguia.com/ultimas-noticias/desarrollan-tecnologia-para-generar-electricidad-luz-lunar_144021089.html

Cambio climático

Nos preocupa ¡y nos ocupa!

Paulina Nabel
Geóloga

Los científicos se han puesto de acuerdo en que el principal responsable de este cambio es el aumento de los gases de efecto invernadero (GEI) en la atmósfera. **Ese calentamiento afecta al clima en todo el mundo, pero tiene efectos muy distintos en cada lugar del planeta.**

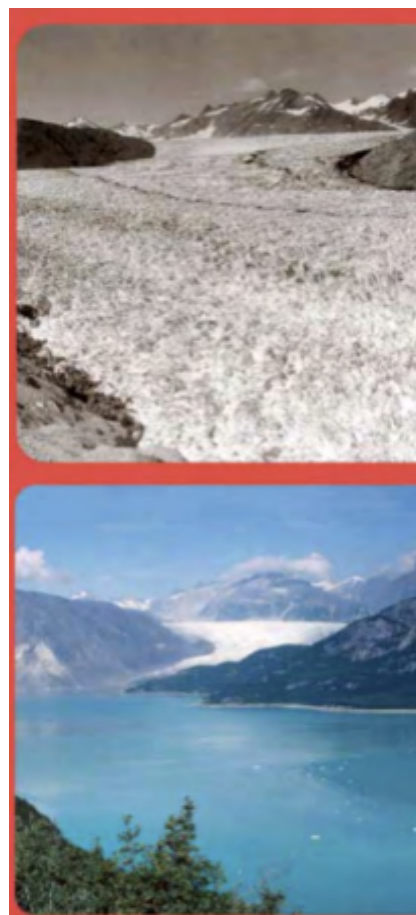
Mientras que en algunos lugares se desencadenan tormentas con lluvias intensas, a veces con ciclones, en otros se producen olas de calor y sequías. Así que, mientras en algunas zonas las inundaciones catastróficas destruyen casas y calles, en otras las sequías hacen perder las cosechas y favorecen los incendios de bosques.

Además, con el calentamiento global se derriten muchos de los glaciares de montaña y se reducen los hielos polares. Ese hielo derretido aumenta el nivel del agua de los mares amenazando a muchas ciudades costeras de quedar inundadas. Y no se trata sólo de pérdidas de casas y cosas. Con los rápidos cambios en el ambiente, se pone en riesgo a la comunidad de especies que los habita.

Muchas veces hubo cambios climáticos a lo largo de la historia de la Tierra, que se produjeron naturalmente, sin intervención humana. La diferencia con el cambio climático actual es que estos cambios son muy rápidos y que los principales responsables de que ocurran somos los seres humanos.

En los últimos 150 años, que marca el inicio de la era industrial en el mundo, fue aumentando la concentración de GEI en la atmósfera. De esos gases, el que más aumentó fue el dióxido de carbono (CO₂), producido por el uso de petróleo y carbón. Del petróleo, como bien sabés, se obtiene el combustible no sólo para que funcionen los autos, sino también para que se muevan todas las máquinas. Otro tanto pasa con el carbón. **El control del uso y de las emisiones que producen estos combustibles es la clave de la solución del problema del cambio climático.**

Por eso el cambio climático es una gran preocupación no sólo de los científicos o los políticos. Es importante que todas las personas entiendan de qué se trata. Juntos podremos ayudar a que se tomen las medidas necesarias para no poner en riesgo lugares, animales y plantas que no podrían adaptarse a estos rápidos cambios.



Glaciar Muir, en Alaska, el 31 de agosto de 1941 y de 2004. Fotos de William O Field y Bruce F. Molnia, NASA.

Fuente: Nabel, P. (Marzo-junio 2018). *Cambio climático. Nos preocupa ¡y nos ocupa!* Chicos. Una revista de ciencias. Año 4/Nº8. CONICET

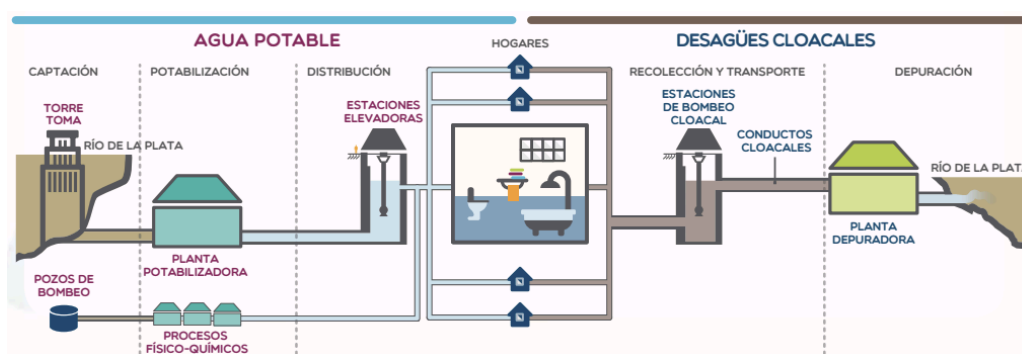
CUANDO ABRO LA CANILLA...

Paulina Nabel
Geóloga

A las personas que vivimos en las ciudades nos parece normal tener agua en la cocina o en el baño, pero... ¿sabés cómo llega el agua hasta las canillas de tu casa? ¿Y adónde va una vez que la usaste?

El agua llega a casa por una cañería, claro... las canillas, las duchas, las piletas y el inodoro están conectados a los caños que transportan agua y que están escondidos dentro de las paredes. Pero los caños no son todos iguales: por unos circula el agua limpia, potable (que se puede tomar) y otros el agua servida (que está sucia porque nos bañamos, lavamos los platos y tiene la materia fecal de los inodoros).

A su vez, las cañerías de tu casa se conectan en la calle con una red de cañerías muy compleja que distribuye el agua potable y recolecta el agua servida.



Pero ¿de dónde viene el agua y adónde va?

En las ciudades hay plantas potabilizadoras de agua, que son un sistema de caños, bombas y piletones que permiten tomar agua de un río, de un embalse o de un lago, filtrarla y agregarle productos químicos como el cloro, volviéndola segura para el consumo humano. Recién después de este tratamiento de potabilización el agua pasa a la red de caños que va por debajo de las calles y la distribuye a las casas.

El agua servida, en cambio, circula por otros caños que se llaman *cloacales*. Y antes de volver al río, el lago o el embalse, pasa por una planta que en este caso se llama *depuradora*. En esta planta, también con la ayuda de filtros y el agregado de productos químicos, se separan y retienen los desechos sólidos que forman un lodo cloacal. Así, el agua vuelve al río bastante menos sucia.

¿El viaje del agua es igual en todas partes?

En algunos barrios de las ciudades y en el campo las cosas son un poco distintas. Las casas también tienen sus piletas e inodoros conectados al mismo tipo de caños que en las casas de la ciudad. Pero el abastecimiento de agua limpia y el desecho del agua servida no se comunica con plantas potabilizadoras o depuradoras como en las ciudades, y tampoco con el río. Y eso puede ser un problema. El agua potable y segura se recibe a través de las redes, y muchos lugares de la Argentina carecen de ellas.

En estos lugares las casas se abastecen mayormente de agua subterránea que se extrae de pozos. Estos pozos suelen tener más de 50 metros de profundidad para alcanzar un buen acuífero,

que es una capa profunda de la tierra saturada con agua. Allí se instalan cañerías, filtros y bombas que traen el agua hasta la superficie. Esa es toda la potabilización que reciben...

El agua servida en estos casos circula por un caño cloacal hasta una cámara muy grande construida bajo tierra (pozo ciego). En el pozo ciego crecen una cantidad de bacterias que facilitan la descomposición de la materia fecal. Cuando el pozo se llena viene un camión que lo vacía y transporta el agua servida a una planta de tratamiento de lodos cloacales, parecida a la depuradora de la ciudad.

Fuente: Nabel, P. (Julio-octubre 2017). *Cuando abro la canilla...* Ciencia de hoy de los chicos. Una revista de ciencia. Año 3/Nº6. CONICET

UNIDAD N° 3

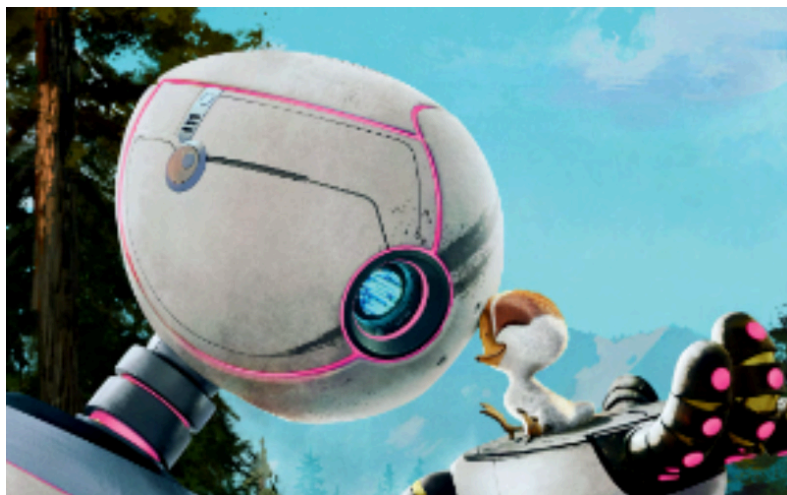
La argumentación en el discurso

El arte de convencer

- **Reseña literaria**
- Estructura
- Pregunta retórica
- Recursos argumentativos: cita de autoridad y ejemplificación



Robot salvaje



by Geronimo Veron

04/11/2024

La vida salvaje

En clave de fábula “Robot Salvaje” se presenta como una película de animación protagonizada por un robot y animales que hablan los cuales enfrentarán el reto de sobrevivir a lo hostil de la selva.

Basada en una serie de libros del mismo nombre escritos por Peter Brown, la película presenta a Roz (Lupita Nyong'o) una robot superviviente de un tifón que queda abandonada en medio de una isla deshabitada por humanos, allí es activada por los animales del lugar y comienza a conocer el ambiente que le rodea, aprendiendo de la vida silvestre animal y adaptándose a ellos. Luego de atravesar varios altercados con los animales del lugar quienes le intentan robar un transmisor a Roz que le sirve para volver a su casa, cae por accidente encima de un nido de gansos al que aplasta y solo sobrevive un huevo del nido al que debe cuidar por analizar dentro de él que hay señal de vida. Nace de allí dentro un bebé ganso al que apoda Brightbill (Kit Connor) y se convierte en su madre adoptiva. En la aventura de cuidarlo de los peligros de la selva los acompaña un zorro a quien conoce llamado Fink (Pedro Pascal) quien ayudará a Roz a atravesar los desafíos a los que se enfrenta junto a su hijo adoptivo.

La dirección de esta historia está a cargo de Chris Sanders, quien también escribe el guión. Define muy bien a los personajes al dotarlos de humanidad, Roz es un robot que tiene la utilidad de servir a los humanos, y al vivir en medio de la selva habitada por animales, su función pasa a ser la de intentar ayudarlos como si fuesen humanos, aun recibiendo los ataques de ellos al no ser parte de su hábitat. El zorro tiene un lugar de ambivalencia como ser salvaje que comete actos buenos y malos, al principio parece un enemigo porque decide robarle el huevo del nido a Roz, hasta que finalmente construye un lazo con ella, esto lo vuelve de los personajes más enriquecedores dentro de la historia. El bebé ganso Brightbill lucha por encajar al lidiar con el rechazo continuo de los otros de su bandada al haber crecido de manera distinta a ellos, no poder volar y verse físicamente diferente es uno de sus principales inconvenientes.

El único personaje de un desarrollo regular es el de Roz, en el que se siente una falta de desarrollo en el arco de transformación del personaje al verse acciones poco justificadas dentro

de la trama, al principio posee rasgos estereotipados de un robot y luego adquiere rasgos más humanos de forma poco explicada.

El diseño de los personajes es otro de los puntos logrados, la construcción del robot como un objeto multifuncional que posee distintos mecanismos para defenderse de amenazas, además de los colores altisonantes que lo componen en su construcción evidenciando sus distintos estados. Son personajes muy identificables, generan empatía inmediata tan solo verlos. El zorro lo construyen de un pelaje naranja muy bello que produce ternura. Al igual que el ganso, en el que logran muy bien la diferencia de los demás gansos con las características físicas diferentes de él. Toda la fauna posee una gran veracidad al verse como animales propios de su especie pero con muecas, fenotipos y expresiones variadas que le dan una figura distintiva y familiarmente humana.

La animación cumple, se siente fluida y mejora para el final, donde comienzan a ampliar sus gamas de colores y tonalidades para las escenas de acción final dándole un dinamismo a lo que se ve en pantalla y lograr ser atrayente en una mezcla de apariencia de animación bidimensional tradicional con la tridimensional hecha por computadora más realista.

Lo más potente de la película es su final, en el que ocurren algunos sucesos que hacen inevitable el nudo en la garganta al terminar. La historia se permite reflexionar sobre la tolerancia hacia el otro, el abandono y la muerte, las máquinas y los animales son su excusa.

Título original: The Wild Robot

Año: 2024

Duración: 101 min.

País: Estados Unidos.

Dirección: Chris Sanders.

Guion: Chris Sanders, Peter Brown.

Fotografía: Chris Stover.

Música: Kris Bowers.

Categorías: Reseñas de cine

Fuente: Veron, G. (4 de noviembre de 2024). *Robot salvaje*. Espectáculos de acá. <https://www.espectaculosdeaca.com.ar/robot-salvaje-2/>



GANADOR
MEJOR NOVELA
EXTRANJERA
PERTENECIENTE A SAGA



Los Juegos del Hambre (Los Juegos del Hambre I)

Suzanne Collins

Molino

Reseñas de novedades **El Templo#10** (julio 2009)

Por Estefanía Moreno

565.519 lecturas

Hace años, de una tierra destrozada llamada Norteamérica surgió Panem, una ciudad formada por trece distritos que rodean el Capitolio, centro neutral del país. Pero aunque el Capitolio llevó la paz y prosperidad, los trece distritos se rebelaron con él. Doce de ellos fueron vencidos, y el decimotercero aniquilado. El Capitolio, para recordar a los distritos supervivientes quién mandaba, creó los Juegos del Hambre, un cruel juego de supervivencia que se emite por televisión y que todo el mundo está obligado a ver. En él, veinticuatro adolescentes de entre doce y dieciocho, un chico y una chica por cada distrito, son elegidos al azar para participar en los juegos. El objetivo es sencillo: luchar a muerte entre ellos, pues solo uno de los veinticuatro puede ganar.

En este ambiente de opresión vive Katniss Everdeen, una chica de dieciséis años del distrito doce que caza fuera de los límites permitidos por el Capitolio para alimentar a su madre y a su hermana Prim, de doce años. Pero todo cambia cuando se celebra el sorteo de los Tributos y la pequeña Prim sale elegida. Katniss se ofrece sin dudarle para ocupar su lugar, y pronto se encuentra en la Arena luchando contra veintitrés Tributos más.

Nacida de una mezcla con ingredientes de *Battle Royale, 1984* y *El Señor de las Moscas*, la novela nos pone en la piel de Katniss, a través de quien vemos la difícil vida de los distritos, controlados día y noche por el Capitolio. De carácter fuerte y algo reservada, los principios de Katniss se ven puestos a prueba en los terribles Juegos del Hambre, todo un espectáculo para el Capitolio y una humillación para los distritos. Sin duda lo que más sorprende en este libro es la sangre fría de los Tributos en la Arena, que deben hacer de todo para conseguir sobrevivir. Aun así Katniss encontrará en los Juegos la amistad y el compañerismo que la ayudarán a sobrevivir un día más.

La historia de *Los Juegos del Hambre*, según la propia autora, estaba planeada como un libro único, pero al terminar de escribirlo supo que necesitaba una secuela, la cual está prevista que salga este mismo septiembre en Estados Unidos con el nombre de *Catching Fire*. Así que ponedlos cómodos y encended la televisión. ¡Los Juegos del Hambre han empezado!

Fuente: Moreno, E. (s.f.). *Los Juegos del Hambre (Los Juegos del Hambre I)*. Suzanne Collins. El templo de las mil puertas. <https://www.eltemplodelasmilpuertas.com/critica/juegos-hambre-juegos-hambre/245/>

La gran lección de Bad Bunny en la Super Bowl: "Si estoy aquí ahora es porque nunca dejé de creer en mí"

La lección más importante del espectáculo, que es la lección más importante de toda su carrera, fue la importancia de ser fiel a uno mismo y no traicionarse

Pablo Gil

Madrid

Actualizado Viernes, 27 febrero 2026 - 11:28

Por lo que pude comprobar ayer en un vistazo azaroso por varias redes sociales, sé que ya sois todos expertos en la música y la trayectoria de **Bad Bunny**, así que espero no haceros perder el tiempo ni la paciencia si os recuerdo brevemente que no era la primera vez que el cantante puertorriqueño actuaba en el **espectáculo del descanso de la Super Bowl**. No insistiría en ello si no creyera que es realmente importante para comprender **la principal lección que nos dejó su actuación** de ayer. (...)

Su actuación de ayer en la Super Bowl dejó numerosas anécdotas y momentazos: la boda, el niño con el Grammy,

los invitados de la casita, la ropa de Zara... Y tuvo un objetivo: hacer una reivindicación festiva de la cultura latina. Pero la lección más importante del espectáculo, que es la lección más importante de toda su carrera, algo que trasciende su condición de puertorriqueño o de latino, fue **la importancia de ser fiel a uno mismo**. (...)

Uno de los momentos más grandiosos de su actuación fue por eso la **exaltación del reguetón y el perreo**, y hasta eso fue una reivindicación de Puerto Rico, donde surgió esta música y este baile que ahora se celebran en todo el mundo y que algún día serán protegidos como patrimonio de la humanidad. Sonaron fugazmente *Dale, don, dale* y la *Gasolina* y entonces se desencadenó un discotecón reguetonero, adúltero, pero sin adúlterar. "Las mujeres en el mundo entero perreando sin miedo", dijo entonces Bad Bunny. ¿Estaba ofreciendo una versión adaptada al oyente anglosajón? ¿Era reguetón *diet* para ese público potencial de cientos, miles de millones de personas? No. **Bad Bunny con *flow* pesado se estaba representando a sí mismo y a su verdad**. Fue su forma más clara de decir: esto soy yo, espero que les guste, pero si no les gusta, este soy yo.

Sí, señores, fue una gran lección de dignidad. (...)

Fuente: Gil, P. (27 de febrero de 2026). *La gran lección de Bad Bunny en la Super Bowl: "Si estoy aquí ahora es porque nunca dejé de creer en mí"*. El Mundo.

<https://www.elmundo.es/cultura/musica/2026/02/10/698a6da9e9cf4afe3e8b4575.html>





UNIDAD N° 4

Poesías

Ritmo, sonido y sentido

- **El soneto**
- Métrica
- Rima asonante
- Recursos retóricos: anáfora, hipérbole y antítesis



El enemigo

Hubo una guerra: todos la perdimos
Hubo una historia: todos la olvidamos.
Hubo una patria: todos la vendimos
Hubo un amor y todos traicionamos.

Una ciudad espléndida tuvimos
que se quedó sin fiestas y sin ramos.
No me pregunten cuánto la quisimos
si alguien sabe por qué la abandonamos.

Esta es mi tierra, la que yo he elegido.
Una esperanza humilde es su vestido
y el resplandor de un río enamorado.

Que alguien me diga dónde se ha escondido
el enemigo cruel, el mal nacido
que así destruye lo que más se ha amado.

Ivonne Bordelois, en *El alegre apocalipsis*, Buenos Aires, Grupo Editor Latinoamericano, 1995.



DEFINICIÓN DEL AMOR

Francisco de Quevedo,
en *Obras completas I. Poesía original* (1971),
Barcelona, Editorial Planeta.

Es hielo abrasador, es fuego helado,
es herida que duele y no se siente,
es un soñado bien, un mal presente,
es un breve descanso muy cansado.

Es un descuido que nos da cuidado,
un cobarde con nombre de valiente,
un andar solitario entre la gente,
un amar solamente ser amado.

Es una libertad encarcelada,
que dura hasta el postrero paroxismo;
enfermedad que crece si es curada.

Éste es el niño Amor, éste es su abismo.
¡Mirad cuál amistad tendrá con nada
el que en todo es contrario de sí mismo!

FELICIANO ME ADORA Y LE ABORREZCO...

Sor Juana Inés de la Cruz

Feliciano me adora y le aborrezco;
Lisardo me aborrece y yo le adoro;
por quien no me apetece ingrato, lloro,
y al que me llora tierno, no apetezco:

a quien más me desdora, el alma ofrezco;
a quien me ofrece víctimas, desdoro;
desprecio al que enriquece mi decoro
y al que le hace desprecios enriquezco;

si con mi ofensa al uno reconvengo,
me reconviene el otro a mí ofendido
y al padecer de todos modos vengo;

pues ambos atormentan mi sentido:
aquéste con pedir lo que no tengo
y aquél con no tener lo que le pido.

MIS GANAS

María Elena Walsh

Mis ganas de verte
Son como racimo
De uvas celestes
Mis ganas
Son como el brillo de la manzana

Son como gotas de rocío
Que, una por una, forman un río
Son como lágrimas sin llorar
Que en mis adentros alzan un mar

Mis ganas de verte
Son como la furia
Que lleva el torrente
Mis ganas
Son más audaces que pino en llamas

Son como niño de rodillas
En el país de las maravillas
Como relámpagos de maíz
Atravesando un mundo feliz

Mis ganas de verte son
Tristes y altivas como un león

Edith Vera, de *Las dos naranjas* (1969),
Ediciones Boletín Publicitario, Buenos Aires.

Naranja, niña de espuma
quiso bajar a la tierra
y en el oro se bañó.
Naranja, niña de oro,
jugando a la ronda-ronda,
en el azul se durmió.

NOCTURNO

Conrado Nalé Roxlo

El bosque se duerme y sueña,
el río no duerme, canta.
Por entre las sombras verdes
el agua sonora pasa
dejando en la orilla oscura
manojos de espuma blanca.

Llenos los ojos de estrellas
en el fondo de una barca,
yo voy como una emoción
por la música del agua;
y llevo el río en los labios
y llevo el bosque en el alma.

SI MIS MANOS PUDIERAN DESHOJAR

Federico García Lorca,
en *Libro de poemas* (2001)
Madrid: Alianza.

Yo pronuncio tu nombre
en las noches oscuras,
cuando vienen los astros
a beber en la luna
y duermen los ramajes
de las frondas ocultas.
Y yo me siento hueco
de pasión y de música.
Loco reloj que canta
muertas horas antiguas.

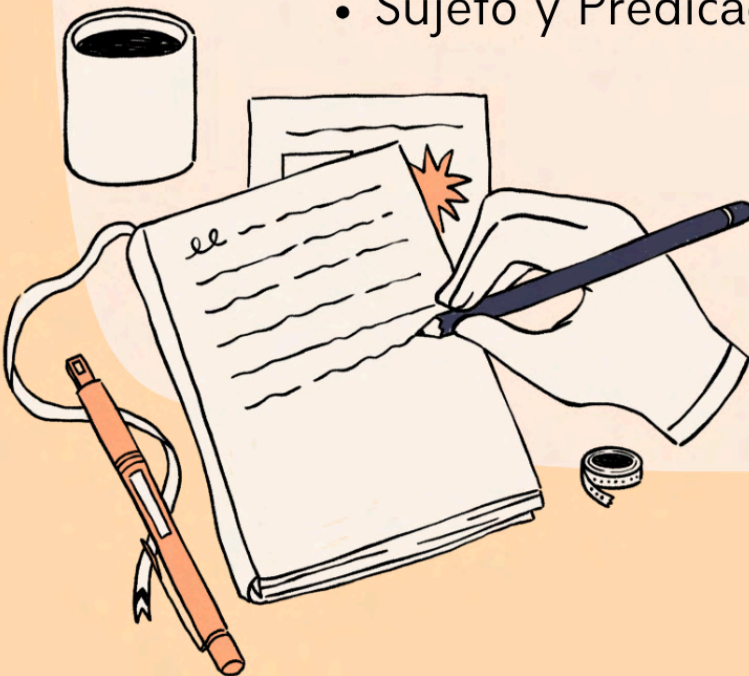
Yo pronuncio tu nombre,
en esta noche oscura,
y tu nombre me suena
más lejano que nunca.
Más lejano que todas las estrellas
y más doliente que la mansa lluvia.

¿Te querré como entonces
alguna vez? ¿Qué culpa
tiene mi corazón?
Si la niebla se esfuma,
¿qué otra pasión me espera?
¿Será tranquila y pura?
¡¡Si mis dedos pudieran
deshojar a la luna!!

Reflexión sobre el lenguaje

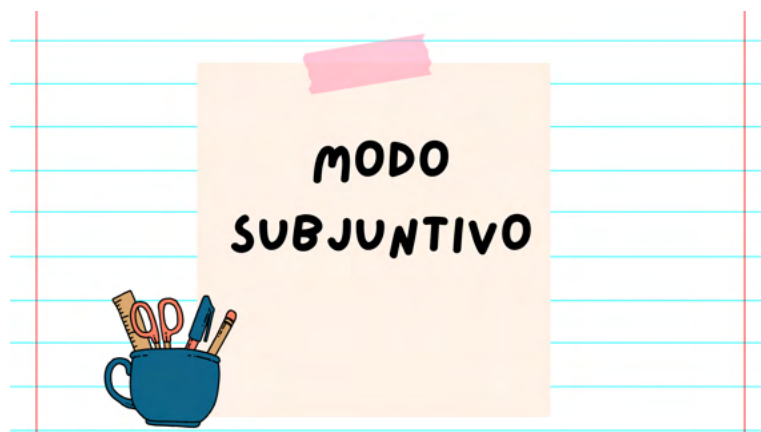
Herramientas para leer, escribir y comprender

- Verbos: Modo Imperativo y Subjuntivo
- Pronombres
- Sujeto y Predicado: funciones





Los verbos son aquellas palabras que expresan una acción, existencia o estado (de ser) en una oración. Son las palabras que nos dicen qué está haciendo el sujeto de una oración y funcionan como núcleo de la oración.



➤ Presenta el hecho como un **deseo**.

MODO SUBJUNTIVO		
<p>Presente</p> <p>yo ame tú ames él ame nos. amemos vos. améis ellos amen</p>	<p>Pretérito imperfecto</p> <p>amara o amase amaras o amases amara o amase amáramos o amásemos amarais o amaseis amaran o amasen</p>	<p>Futuro imperfecto</p> <p>amare amares amare amáremos amareis amaren</p>
<p>Pretérito perfecto</p> <p>haya hayas haya hayamos hayáis hayan</p> <p>} amado</p>	<p>Pretérito pluscuamperfecto</p> <p>hubiera o hubiese hubieras o hubieses hubiera o hubiese hubiéramos o hubiésemos hubierais o hubieseis hubieran o hubiesen</p> <p>} amado</p>	<p>Futuro perfecto</p> <p>hubiere hubieres hubiere hubiéremos hubiereis hubieren</p> <p>} amado</p>

MODO SUBJUNTIVO		
<p>Presente</p> <p>yo tema tú temas él tema nos. temamos vos. temáis ellos teman</p>	<p>Pretérito imperfecto</p> <p>temiera o temiese temieras o temieses temiera o temiese temiéramos o temiésemos temierais o temieseis temieran o temiesen</p>	<p>Futuro imperfecto</p> <p>temiere temieres temiere temiéremos temiereis temieren</p>
<p>Pretérito perfecto</p> <p>haya hayas haya hayamos hayáis hayan</p> <p>} temido</p>	<p>Pretérito pluscuamperfecto</p> <p>hubiera o hubiese hubieras o hubieses hubiera o hubiese hubiéramos o hubiésemos hubierais o hubieseis hubieran o hubiesen</p> <p>} temido</p>	<p>Futuro perfecto</p> <p>hubiere hubieres hubiere hubiéremos hubiereis hubieren</p> <p>} temido</p>

MODO SUBJUNTIVO		
<p>Presente</p> <p>yo parta tú partas él parta nos. partamos vos. partáis ellos partan</p>	<p>Pretérito imperfecto</p> <p>partiera o partiese partieras o partieses partiera o partiese partiéramos o partiésemos partierais o partieseis partieran o partiesen</p>	<p>Futuro imperfecto</p> <p>partiere partieres partiere partiéremos partiereis partieren</p>
<p>Pretérito perfecto</p> <p>haya hayas haya hayamos hayáis hayan</p> <p>} partido</p>	<p>Pretérito pluscuamperfecto</p> <p>hubiera o hubiese hubieras o hubieses hubiera o hubiese hubiéramos o hubiésemos hubierais o hubieseis hubieran o hubiesen</p> <p>} partido</p>	<p>Futuro perfecto</p> <p>hubiere hubieres hubiere hubiéremos hubiereis hubieren</p> <p>} partido</p>

MODO SUBJUNTIVO		
<p>Presente</p> <p>yo sea tú seas él sea nos. seamos vos. seáis ellos sean</p>	<p>Pretérito imperfecto</p> <p>fuera o fuese fueras o fueses fuera o fuese fuéramos o fuésemos fuerais o fueseis fueran o fuesen</p>	<p>Futuro imperfecto</p> <p>fuere fueres fuere fuéremos fuereis fueren</p>
<p>Pretérito perfecto</p> <p>haya hayas haya hayamos hayáis hayan</p> <p>} sido</p>	<p>Pretérito pluscuamperfecto</p> <p>hubiera o hubiese hubieras o hubieses hubiera o hubiese hubiéramos o hubiésemos hubierais o hubieseis hubieran o hubiesen</p> <p>} sido</p>	<p>Futuro perfecto</p> <p>hubiere hubieres hubiere hubiéremos hubiereis hubieren</p> <p>} sido</p>

MODO IMPERATIVO



➤ Presenta el hecho como una **orden, mandato o ruego**.

.....	(El imperativo no tiene primera persona).
ama	tú	
ame	él	
amemos	nosotros	
amad	vosotros	
amen	ellos	

.....	(El imperativo no tiene primera persona).
teme	tú	
tema	él	
temamos	nosotros	
temed	vosotros	
teman	ellos	

.....	(El imperativo no tiene primera persona).
parte	tú	
parta	él	
partamos	nosotros	
partid	vosotros	
partan	ellos	

.....	(El imperativo no tiene primera persona).
sé	tú	
sea	él	
seamos	nosotros	
sed	vosotros	
sean	ellos	

PRONOMBRES

Sustituyen al sustantivo

PERSONAL

	SINGULAR	PLURAL
1ª persona	yo, me, mí, conmigo	nosotros, nosotras, nos
2ª persona	tú, usted, te, ti, contigo	vosotros, vosotras, ustedes, os
3ª persona	él, ella, ello, le, la, lo, se sí, consigo	ellos, ellas, les, las, los, se, sí, consigo

POSESIVO

FORMAS TÓNICAS

		SINGULAR		PLURAL	
		MASC	FEM	MASC	FEM
un poseedor	1ª pers.	mío	mía	míos	mías
	2ª pers.	tuyo	tuya	tuyos	tuyas
	3ª pers.	suyo	suya	suyos	suyas
varios poseedores	1ª pers.	nuestro	nuestra	nuestros	nuestras
	2ª pers.	vuestro	vuestra	vuestros	vuestras
	3ª pers.	suyo	suya	suyos	suyas

NUMERAL

Cardinales	Expresan cantidades exactas.	uno, dos, tres, etc.
Ordinales	Expresan orden.	primero, segundo, tercero, etc.
Fracionarios	Expresan una parte de la unidad.	medio, tercio, doceavo, etc.
Multiplicativos	Expresan una cantidad multiplicada	doble, triple, cuádruple, etc.
Distributivos	Asignan una parte de un conjunto.	sendos/sendas y cada

DEMOSTRATIVO

	SINGULAR		PLURAL	
	MASCULINO	FEMENINO	MASCULINO	FEMENINO
cercanía	este	esta	estos	estas
distancia media	ese	esa	esos	esas
lejanía	aquel	aquella	aquellos	aquellas

EXCLAMATIVO

SINGULAR		PLURAL		SINGULAR		PLURAL	
MASC	FEM	MASC	FEM	MASC	FEM	MASC	FEM
cuánto	cuánta	cuántos	cuántas	qué			
qué				cuál		cuáles	
		cuánto	cuánta	cuántos	cuántas		

INTERROGATIVO

RELATIVO

	MASCULINO	FEMENINO	NEUTRO
SINGULAR	que, quien, cual, cuanto	que, quien, cual, cuanto	cuanto
PLURAL	que, quienes, cuales, cuantos	que, cuales, cuantas	

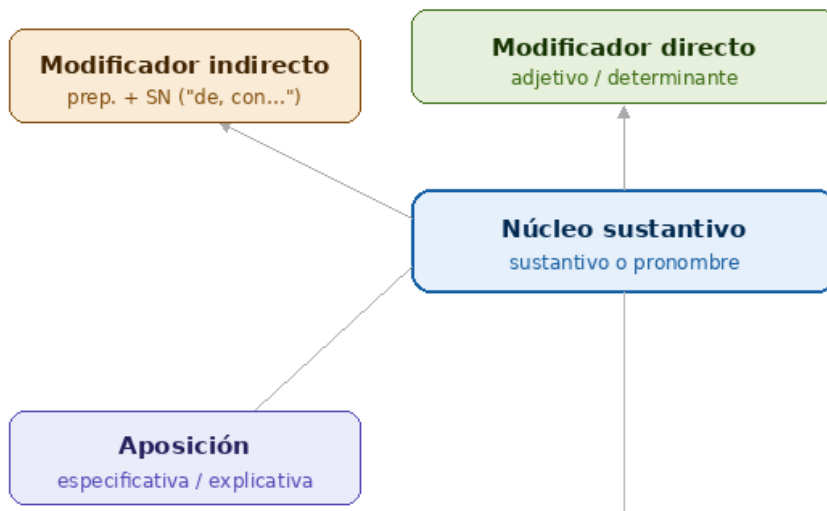
INDEFINIDO

	SINGULAR		PLURAL	
	MASCULINO	FEMENINO	MASCULINO	FEMENINO
cantidad	poco, demasiado, mucho, todo, un, bastante	poca, demasiada, mucha, toda, una, bastante	pocos, demasiados, muchos, todos, unos, varios, bastantes	pocas, demasiadas, muchas, todas, unas, varias, bastantes
identidad	mismo, otro, propio	misma, otra, propia	mismos, otros, propios, demás	mismas, otras, propias, demás
existencia	algo, alguien, alguno, ningún, ninguno, cualquier, cualquiera	algo, alguien, alguna, ninguna, cualquier, cualquiera	algunos, ningunos, cualesquiera	algunas, ningunas, cualesquiera

Análisis sintáctico de oraciones



- **La oración** es la menor unidad del habla con sentido completo e independencia sintáctica. También se la define como **la unidad mínima del habla con sentido propio, formada por una o más palabras y determinada por la entonación y la puntuación.**
- Cada oración lleva un punto final, que la separa de la siguiente e indica su *independencia sintáctica*. También la oración puede terminar con puntos suspensivos o con signos de interrogación o exclamación.



Modificadores del sujeto

Núcleo sustantivo

Es la palabra principal del sujeto. Todos los demás modificadores dependen de él y concuerdan con él. Puede ser un sustantivo (*perro, ciudad, amor*) o un pronombre (*ella, nosotros, alguien*).

Modificador directo

Modifica al núcleo **sin** necesitar preposición. Incluye dos tipos de palabras: los **determinantes** (artículos, demostrativos, posesivos, numerales: *el, ese, mis, tres...*), y los **adjetivos calificativos** (*hermoso, pequeño, rojo...*) que expresan una cualidad. Siempre concuerda en género y número con el núcleo.

Modificador indirecto

Modifica al núcleo **a través de una preposición**. La preposición más común es *de*, aunque también aparecen *con, para, en, sin*, entre otras.

Aposición

Es un sustantivo o sintagma nominal que se coloca junto al núcleo para identificarlo o añadir información, sin preposición. Hay dos tipos:

- **Especificativa** (sin comas): restringe o distingue al núcleo de otros de su misma clase. → "El poeta **García Lorca** nació en Granada."
- **Explicativa** (entre comas): añade información accesorio, prescindible. → "Madrid, **la capital de España**, tiene millones de habitantes."

Tipos de sujeto

Sujeto simple

Tiene un **único núcleo** sustantivo (con o sin modificadores). Es el caso más frecuente.

Sujeto compuesto

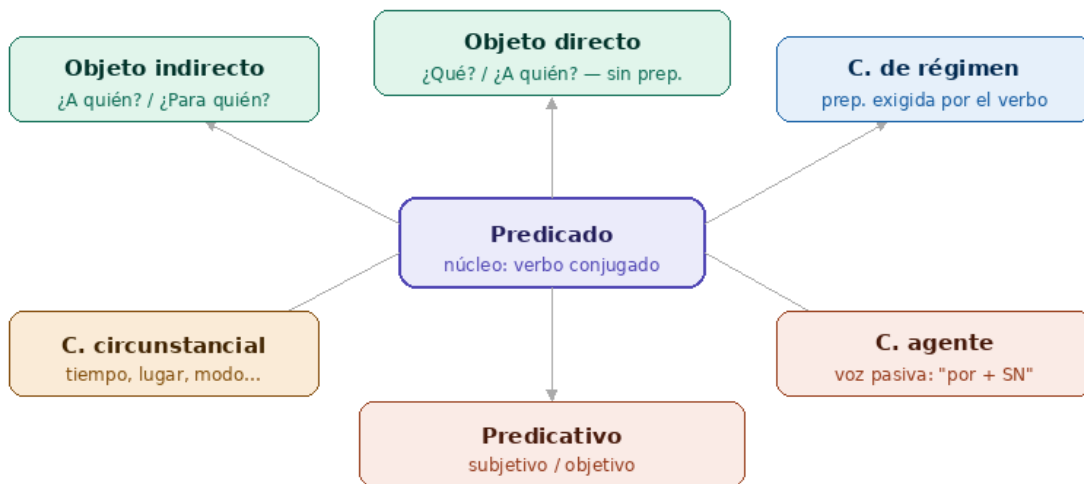
Tiene **dos o más núcleos** coordinados por una conjunción (*y, o, ni...*). Cuando el sujeto es compuesto, el verbo generalmente va en plural.

Sujeto tácito (u omitido)

No aparece expresado en la oración, pero se puede identificar a partir de la desinencia verbal (la terminación del verbo).



Modificadores del Predicado



El **núcleo del predicado** es siempre el verbo conjugado.

El **objeto directo** recibe directamente la acción del verbo (¿qué? / ¿a quién?), sin preposición o con "a" ante personas.

El **objeto indirecto** indica el destinatario de la acción (¿a quién? / ¿para quién?), con las preposiciones *a* o *para*.

Complemento circunstancial: aporta información contextual sobre tiempo, lugar, modo, causa, finalidad, etc. Es el más libre y variado.

Predicativo: se refiere al sujeto o al objeto mientras complementa al verbo. Puede ser *subjetivo* ("Llegó **cansada**") u *objetivo* ("La encontré **triste**").

Complemento agente: aparece exclusivamente en las oraciones en voz pasiva, introducido por "por" ("El libro fue escrito **por Ana**").

Complemento de régimen: preposición que el propio verbo exige obligatoriamente ("hablar *de*, constar *de*, soñar *con*...").

La Novela

“A la literatura no hay que ponerle cáscaras ni cerrojos, la ficción debe ser pura libertad”

- L. Bodoc.



- Características del género
- Tiempo de la historia y tiempo del relato
- Voces narrativas



La señora Pinkerton ha desaparecido

Sergio Aguirre

Ilustraciones de Santiago Caruso



Norma

Aguirre, Sergio

La señora Pinkerton ha desaparecido / Sergio Aguirre. - 1a ed. 8a reimp. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Grupo Editorial Norma, 2018.
104 p. ; 20 x 11 cm.

ISBN 978-987-545-568-9

I. Literatura Infantil y Juvenil. I. Título.
CDD 863.9282

© Sergio Aguirre, 2013
© Santiago Caruso, 2013
© Editorial Norma, 2013
Av. Leandro N. Alem 1074, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Reservados todos los derechos.
Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra
sin permiso escrito de la editorial.

Marcas y signos distintivos que contienen la denominación
"N"/Norma/Carvajal ® bajo licencia de Grupo Carvajal (Colombia).

Impreso en la Argentina - *Printed in Argentina*.

Primera edición: abril de 2013
Octava reimpresión: abril de 2018

Dirección editorial: Hinde Pomeranicc
Edición: Laura Leibiker
Coordinación: Daiana Reinhardt
Diagramación: Romina Rovera
Corrección: Patricia Motto Rouco
Ilustraciones: Santiago Caruso
Gerencia de producción: Gregorio Branca

CC 61074621
ISBN 978-987-545-568-9

Contenido

Capítulo 1	7
Capítulo 2	11
Capítulo 3	15
Capítulo 4	21
Capítulo 5	25
Capítulo 6	31
Capítulo 7	37
Capítulo 8	43
Capítulo 9	51
Capítulo 10	57
Capítulo 11	63
Capítulo 12	67
Capítulo 13	75
Capítulo 14	79
Capítulo 15	89
Agradecimientos	103

Capítulo 1

— ¡Es una bruja!

La señora Pinkerton susurró esas palabras al oído de su hijo, que en ese momento se hallaba sentado en uno de los elegantes sillones de la casa de su madre, en los suburbios de Oxford.

Edmund, su único hijo, nunca la había visto tan alterada. La anciana iba nerviosamente de una punta a la otra, y cada tanto daba golpes en el suelo con el bastón de una manera que había comenzado a fastidiar a Picasso, su gato; un ejemplar negro y rechoncho, con un humor tan agrio como el de su dueña.

La señora Pinkerton era conocida por su arrogancia y su pésimo carácter. Nadie le gustaba y en nadie, decía, se podía confiar. Así era ella.

Sin embargo, Edmund notaba que en esta ocasión algo más estaba sucediendo.

8 Su madre jamás lo había recibido con el aspecto desalentador que mostraba esa tarde: sus blancos cabellos recogidos con descuido, el rostro sin maquillaje, y cubierta con su viejo salto de cama verde, como si recién se hubiera levantado.

-Una bruja verdadera -continuó la señora Pinkerton-. ¡Y vive al lado de mi casa!

Terminó la frase con un enérgico golpe de bastón y fue hasta el otro extremo de la sala para volver mirando fijamente a Edmund con sus ojos severos:

-¿No vas a decir nada?

Edmund no abrió la boca.

Oírla decir que la señorita Larden, la mujer que se había mudado a la casa de al lado, era una bruja verdadera, lo dejaba sin palabras. ¿Por qué decía "verdadera"? Su madre podía ser orgullosa, intolerante, desconfiada, pero siempre había sido una mujer repleta de sentido común. Nunca había creído en brujas. No podía estar hablando en serio...

-¿No me crees, verdad? -preguntó ella, como si le adivinara los pensamientos.

Edmund carraspeó y se acomodó en su asiento. Tenía que responder algo, pero no



sabía qué. ¿Acaso su madre estaba perdiendo la razón?

Entonces ella continuó:

-Y ahora estás pensando que me he vuelto loca. Lo veo en tu mirada. No me lo vas a decir, pero es lo que estás pensando. Eres igual que tu padre...

10

Edmund decidió hablar con el mismo tono sereno que empleaba con sus alumnos de la universidad cuando se ponían difíciles:

-En todo caso me gustaría saber por qué afirmas que la señorita Larden es una bruja, madre.

-Lo sé porque la conocí. Fue hace muchos años...

La señora Pinkerton dio unos pasos y se hundió en su sillón, como si de pronto se le hubieran agotado las fuerzas. Cerró los ojos, y volvió a abrirlos, antes de decir:

-Yo sé quién es. Y sé lo que hizo.

Entonces Edmund, por primera vez, vio el miedo en los ojos de su madre.

Capítulo 2

-¿Quién es esa mujer? -Edmund se inquietó-. ¿Te ha hecho algo?

La señora Pinkerton miró hacia el muro que separaba su casa de la casa vecina:

-¡Esa mujer es un demonio!

Edmund había visto a la señorita Larden una sola vez, hacía una semana, en la vereda, por casualidad. Ella salía de su casa con un maletín, cuando él descendía del auto. La recordaba perfectamente. Le pareció elegante, sofisticada y muy atractiva. Un tipo de mujer importante. De las que podían salir en las portadas de las revistas. ¿Por qué su madre decía que esa mujer era una bruja?

Ella continuó:

—¿Y sabes lo que me dijo? ¡Que vamos a ser muy buenas amigas! —la señora Pinkerton llevó sus manos a la cabeza, como si con aquellas palabras hubiese caído sobre ella una maldición:

—¡Tienes que sacarme de aquí! Te lo suplico, Edmund, isácame de aquí!

Esa anciana orgullosa de pronto parecía una niña muerta de miedo. Muerta de miedo porque una vecina quería ser su amiga. Eso no tenía el más mínimo sentido:

—Madre, me estás preocupando...

Pero la señora Pinkerton no lo dejó terminar:

—¡Shh... shh...! —irguió su cabeza en señal de alerta. El gato, que estaba echado a sus pies, hizo lo mismo.

—¿Escuchas? —preguntó en voz baja.

Edmund aguzó sus oídos. El silencio era total.

La señora Pinkerton se incorporó de su sillón y se dirigió hacia el muro lindante con la casa de la señorita Larden:

—¡Está ahí! ¡Puedo oírla!

En ese momento Edmund reparó en el espacio vacío que había dejado uno de los cuadros de su madre. Ahora el cuadro se hallaba en el piso, reclinado contra la pared. Desde su juventud la señora Pinkerton se había dedicado a pintar paisajes ingleses. Se sentía orgullosa de sus pinturas, que se lucían en todas las habitaciones de la casa.



La anciana apoyó su oído en el sitio que antes había ocupado el cuadro:

—¡Escucha! —murmuró.

—En verdad, no escucho nada. Y me gustaría que te tranquilizaras y...

—¡Cállate!

14

Edmund guardó silencio. Entonces escuchó. Era un sonido raro y apagado, que no supo situar. Podía ser cualquier cosa.

—¡La oyes? Está tramando algo. Lo sé. ¡Se está preparando...! —y gritó en voz baja—: ¡Para hacerme desaparecer!

La señora Pinkerton se separó del muro como si quemara, y comenzó a mirar hacia todos lados, extendiendo los brazos, como si buscara por donde escapar. Entonces se abalanzó sobre Edmund, y sacudiéndolo de las solapas de su traje, le gritó:

—¡Haz algo! ¡Haz algo!

El gato, al ver semejante reacción, huyó rápidamente hacia la cocina.

Edmund perdió la paciencia:

—¡Basta! —se levantó, y tomando a su madre de los hombros la obligó a sentarse de nuevo—: ahora te tranquilizarás. Prepararé té, y me contarás exactamente qué pasó con esa mujer.

Capítulo 3

—La vi ayer, cuando regresaba de la farmacia...

Después de tomar el té, la señora Pinkerton se había recompuesto y parecía la misma de siempre.

—Tuve que ir yo porque la inepta de Mary había olvidado comprar las pastillas para mis jaquecas —hizo un gesto de desaprobación—. Esa muchacha no puede continuar a mi servicio...

“Otra vez”, pensó Edmund. Las asistentes de su madre nunca duraban más de unos pocos meses.

—Vi que una mujer intentaba abrir la puerta de la casa de al lado —continuó la señora

Pinkerton—. Sabía que la casa tenía una nueva dueña. Debía ser ella. Nuestras miradas se cruzaron. Tú sabes que a mí no me gusta alternar con los vecinos, pero era inevitable saludarla:

“Buenas tardes”.

—Entonces ella se volteó para quedar frente a mí, y dijo:

“Hola, querida”.

—Me quedé mirándola. Sus ojos... Había algo en su rostro, algo familiar y extraño al mismo tiempo. Yo había visto a esa mujer alguna vez, estaba segura. Y esa idea fue más poderosa cuando escuché su nombre:

“Soy la señorita Larden”.

—Larden... Larden... Ese nombre comenzó a dar vueltas en mi cabeza. ¡Ojalá la hubiese reconocido en ese momento! ¡Hubiese salido corriendo de allí!

La señora Pinkerton hizo un gesto con las manos:

—No sé explicar lo que pasó después, no sé qué me hizo, pero al rato estábamos tomando el té en su casa como dos viejas confidentes. ¿Lo imaginas? ¿Yo?

No. Edmund no lo podía imaginar.

—¿No puedes, verdad? Fue como si se hubiera adueñado de mi voluntad.

En ese momento las cortinas de la sala se sacudieron levemente ante una ráfaga de viento. Edmund observó que, detrás de las ventanas, el cielo se había oscurecido. Anunciaba una tormenta.

—Edmund, cierra la ventana —ordenó la señora Pinkerton—. Traba los postigos, pero deja uno abierto. Abierto pero trabado. Sabes que aborrezco el viento.

—Sí, madre —dijo Edmund obedientemente, y se levantó, trabó los postigos, dejó uno abierto y cerró la ventana. De regreso tropezó con las patas de un caballete. Los rollos de lienzo que había en él temblaron a su paso. Desde que la señora Pinkerton no subía más las escaleras de su casa, usaba la sala como atelier.

—Menos mal que tienes los anteojos puestos, Edmund...

—Sí, menos mal, madre.

La señora Pinkerton aguardó a que su hijo se sentara de nuevo para continuar:

—Hablamos... en realidad, hablé yo todo el tiempo. Me hizo sentir tan cómoda... Me resultaba una mujer... *encantadora*. Le conté de ti, que eres profesor de la universidad, de mi pasión por la pintura y de mi gordo hermoso—. Miró al gato, que ahora estaba echado a sus pies.

Edmund odiaba cuando su madre llamaba al gato “mi gordo hermoso”.

—Ella solo mencionó que había vivido en América —prosiguió la anciana— y que nunca se había casado. “Qué raro”, pensé, esa mujer tan bella, tan agradable... no debían faltarle propuestas de matrimonio. Mientras tanto yo trataba de recordar: ¿Dónde la había conocido? ¿Cuándo? Y estaba a punto de decirlo. Pero no

fue necesario: la señorita Larden extendió su mano hacia una caja de bronce que se hallaba sobre la mesa y me preguntó:

“¿Le molesta que fume?”

—Tú sabes que detesto ese hábito, me parece nauseabundo, y también detesto a los fumadores, pero respondí con la mejor de mis sonrisas:

“¡Fume todo lo que quiera! ¡No me molesta en absoluto!”

—Entonces ella abrió la caja, sacó un cigarrillo, y después, no vi de dónde, apareció la boquilla. Era una larga boquilla de plata, completamente grabada, finísima. Vi la forma en que la tomaba, sus manos, ese movimiento...

“Y de pronto recordé todo. ¡Era ella! ¡Era la mujer del hotel!”

“Me puse de pie de un salto y empecé a retroceder alejándome de ella, como si fuera una planta venenosa.

—¿Le sucede algo, señora Pinkerton? —me preguntó, sorprendida por mi comportamiento.

—No... nada... nada, yo... debo irme. ¡Mi hijo debe estar por llegar en cualquier momento!

“Traté de alcanzar la puerta lo más rápido que pude. Entonces escuché su voz detrás de mí, que me decía:

—¿Sabe, señora Pinkerton? Usted y yo vamos a ser muy buenas amigas.

Edmund vio cómo el rostro de su madre se deformaba por el llanto:



—¡Dios mío! ¡Qué será de mí...!

A esta altura, Edmund estaba francamente alarmado. Ya no tenía dudas de que la salud de su madre se hallaba afectada. Y por lo visto, de una manera bastante seria. ¿Qué era todo esto? ¿Qué tenía de amenazante el encuentro con la señorita Larden para que su madre se pusiera así?

—No entiendo por qué es tan terrible que quiera ser tu amiga...

—Porque esa es la forma de marcar a sus víctimas. ¡Esa bruja me ha marcado! ¡Debes creerme, Edmund! ¡No me queda mucho tiempo!

Edmund dio un respingo al escuchar aquellas palabras:

—Pero, madre, por favor, sigo sin entender.

—Claro que no lo entiendes... Tú no sabes lo que sucedió en ese hotel, aquel verano.

—¿Aquel verano?

—Sí, cuando la conocí. El verano en el que hizo desaparecer a Lucy Grey.

Capítulo 4

—**S**ucedió hace mucho tiempo... Hacía poco nos habíamos casado con tu padre, tú aún no habías nacido. Ese verano decidimos ir a Dorset, a un hotel frente al mar...

Un trueno interrumpió a la señora Pinkerton. Resonó en toda la sala. Y comenzaron a escucharse las primeras gotas de lluvia golpeando las ventanas.

Picasso levantó su cabeza y permaneció inmóvil. Fueron dos segundos. Luego, de un salto, subió al regazo de la anciana.

—Elegimos ese hotel porque tenía unas vistas maravillosas y yo estaba decidida a pintar

mi *Atardecer en Dorset*. ¿Recuerdas ese cuadro? —preguntó la señora Pinkerton mientras acariciaba al gato—. Es el que está en mi habitación...

Edmund conocía de memoria los cuadros de su madre. Tenía su *Amanecer en Devon*, su *Mediodía en Canterbury*, su *Nieve sobre Blackpool*, y así veinticuatro paisajes de distintos lugares de Inglaterra. Todos hechos a partir de fotografías que ella misma tomaba y después titulaba con el nombre del lugar y la situación del día.

Ella continuó:

También nos gustó ese hotel porque era el único que tenía canchas de tenis, y en aquella época a tu padre lo apasionaba jugar ese estúpido juego. En esas ocasiones yo aprovechaba para dar mis paseos por la playa y tomar fotografías. Una de esas tardes conocí a la señora Grey, que también se hospedaba en el hotel. Lucy Grey era una viuda que, desde la muerte de su esposo, se había dedicado a viajar. Ya me había llamado la atención por su vestuario. La veía lucir, a cada momento del día, un modelo diferente. Me encantaban sus vestidos, y se lo dije.

El rostro se le iluminó con una sonrisa y exclamó:

—¡Por fin alguien de buen gusto en este hotel! Y así comenzó nuestra amistad.

Ella misma diseñaba su ropa, me contó. Lo había hecho siempre, desde niña, para sus muñecas. Decía que si su difunto esposo se lo hubiera permitido, ella hubiese sido la diseñadora más

famosa de Inglaterra. Estaba orgullosa de sus colecciones...

La señora Pinkerton suspiró con nostalgia:

¡Qué divertida era Lucy...! ¡Imposible aburrirse con ella! Vivía obsesionada por la moda y no podía soportar lo feo, lo desagradable. "El mal gusto —decía— es el peor de los pecados". Podía ser vanidosa, es cierto, y un poco atrevida, pero me hacía reír...

Edmund miró con disimulo su reloj pulsera. Por lo visto aquel relato iba a tomar su tiempo. La tarde se complicaba cada vez más: su madre diciéndole que una bruja la iba a atacar, afuera la tormenta se desataba con más fuerza y él debía ir a buscar a su hija Alice al colegio...

Lucy Grey era el tipo de persona que nunca se sabe si está hablando en serio o en broma —continuó la señora Pinkerton—. Le gustaba sentarse conmigo en la terraza para intercambiar impresiones sobre las otras señoras del hotel. Una vez llegaron dos mujeres "escalofriantemente vestidas", según ella. Una con un sombrero ornamentado con exceso para mi amiga, que murmuró:

—¡Por Dios! ¿Has visto esa frutera?

Cuando nos retiramos, tomó un racimo de uvas de la mesa, y al pasar junto a ellas, deslizó:

—¡Oh, qué pena! A alguien se le ha caído esto...

Vi que la aludida le lanzó una mirada furibunda, y exclamé en voz baja:

—¡Creo que la ha oído!

—¿En serio? —dijo la señora Grey, volteándose. Y agregó—: ¡Mejor! Tiene la suerte de que alguien

que sabe cómo vestir —se señaló a sí misma— le haya hecho notar sus malas elecciones. Hoy aprendió algo. ¡Debería estar agradecida! ¿No piensas lo mismo?

—¡Oh, no la veo muy agradecida...! —repliqué—. Más bien parece con deseos de tomar algo y tirárselo como un proyectil.

Ella esbozó una sonrisa, y me tomó del brazo:

—Entonces vayámonos rápido, cariño. ¡Vayámonos lejos de esta chusma!

La señora Pinkerton hizo una pausa antes de continuar:

Una tarde volvía con tu padre y nos cruzamos con ella en el vestíbulo. La noté un poco excitada. Me daba cuenta, por sus ojitos, de que quería decirme algo. Pero no delante de tu padre. Acordamos reunirnos en la terraza, antes de cenar.

La encontré paseándose junto a la balaustrada. Iba y venía, parecía ansiosa.

—¡Lucy! —la llamé.

Ella se acercó rápidamente y me condujo hacia una mesa algo alejada del resto:

—Espero que estés preparada para lo que te voy a decir.

Nos sentamos. Echó una mirada en torno y, en voz baja, dijo:

—Sospecho que en este hotel hay una bruja.

Capítulo 5

Edmund trataba de comprender... Su madre le contaba una historia ocurrida hacía más de cincuenta años, en un hotel, donde una mujer tan orgullosa e insoportable como ella había desaparecido. ¿Qué tenía que ver eso con su nueva vecina? ¿Qué tenía que ver con lo que había sucedido ayer entre ellas?

Otra vez miró el reloj. Aún faltaba para la hora de salida del colegio de Alice. De todos modos, era mejor esperar a que pasase la tormenta para ir a buscar a la niña.

—¿Me estás escuchando, Edmund?

—Sí, madre, perfectamente. Decías que tu amiga Lucy sospechaba que en el hotel había una bruja.

Satisfecha con la respuesta, la señora Pinkerton continuó:

Al principio creí que era una broma, y en ese tono le pregunté:

—¿Solo una?

—¡Oh, ya sé que el hotel está lleno de ellas! —me contestó riendo, y agregó bajando la voz—: Lo que digo ahora es que tenemos una bruja de verdad.

—¿Cómo?

—Lo que oyes.

—¿De qué habla usted, Lucy? ¿De las que convierten a los niños en ratones?

—Oh, sí, cariño, me temo que ese tipo de bruja—. Lucy abrió sus pequeños ojos azules, esperando ver mi reacción:

—Inquietante, ¿verdad?

Yo no sabía qué cara poner.

Entonces me contó:

—Yo estaba sola en el vestíbulo, hojeando el periódico. En un momento alcé la vista y vi que entraba una mujer. Era alta, esbelta, elegantísima, de piel muy blanca, y unos cabellos negros y ondulados que le llegaban a la espalda. Pidió las llaves y pasó a mi lado camino a los ascensores. Nos miramos. ¡Qué ojos! Me sonrió, y dijo: “Hola, querida”. No me preguntes por qué, pero no me pude sacar de la cabeza aquellos ojos en toda la tarde.

”Tú aún no me conoces muy bien. A mí nadie me impresiona fácilmente. Sin embargo, esa mujer me ha impresionado. Hay algo en ella... algo diferente; es distinta a cualquier otra mujer.



Al escuchar esa descripción recordé que esa mañana había visto a una mujer así, joven y hermosa, registrándose en el hotel. Debía ser ella.

Lucy continuó:

—Después de aquel encuentro no podía concentrarme en nada. Me volvía su imagen una y otra vez. Y no entendía por qué. Entonces recordé algo que una tía siempre nos contaba cuando yo era niña...

—Mi tía Edna, que era una mujer muy supersticiosa, decía que algunas mujeres tenemos el don de poder reconocer a una bruja. Y que eso no era bueno. Al contrario, era muy peligroso. Porque si nos topábamos con una bruja de Metsküla, más vale que nos fuéramos despidiendo de este mundo.

—¿Bruja de Metsküla?

—Sí. Es una raza de brujas. Las hermosas y poderosas. Decía que si las brujas de Metsküla advertían que alguien las había descubierto, les tomaba muy poco tiempo hacerlo desaparecer. ¡Lo imaginas?!

Yo no salía de mi asombro:

—¿Desaparecer?

—Pues así lo afirmaba mi tía: "La mujer que detecta a una bruja de Metsküla desaparece". Decía que estas brujas siempre son señoras hermosas e importantes. Y que nunca, pero nunca, hay que mirarlas a los ojos. Pues en ese mismo momento también la bruja se da cuenta de que ha sido descubierta —Lucy prosiguió—. ¿Y sabes cuál es la parte divertida? ¡Que detestan el amarillo! ¡Le tienen repulsión a ese color! ¡Como si fuera ácido para ellas!

—¿Y usted cómo sabe si esa mujer detesta el amarillo? —le pregunté.

—Oh, no lo sabemos... Pero pronto lo vamos a saber —Lucy hizo el gesto de quien ha descubierto algo que promete diversión—. Tengo un plan —continuó abriendo su bolso y sacando un pañuelo amarillo—: Vamos a ver qué tal le sienta esto a la señorita Larden.

—¿Señorita Larden?

—Sí. Elizabeth Larden. Lo averigüé. Al parecer es una empresaria muy importante. Dueña de una empresa de cosméticos y... ¿sabes cuántos años tiene?

Se acercó para decírmelo al oído.

—¡No puede ser! —exclamé.

—¡Eso es lo que digo yo! ¡No puede ser! Sin embargo, es lo que se rumorea en el hotel...

—¡Vaya que son buenas esas cremas!

—Mmm... dudo de que existan cremas tan buenas. Acá hay algo más —Lucy hizo una pausa y achinó sus ojitos—. ¿Y si la señorita Larden es una bruja de Metsküla? Dime: ¿no te encantaría descubrirlo?

—¿Habla usted en serio?

—¡Por supuesto que sí! ¿No sería fantástico? ¿Y si ante nuestros propios ojos comienza a despedir humo y a derretirse cuando le eche este pañuelo al cuello? ¡Oh, oh, oh! —hizo como si se estremeciera de miedo, y soltó una risita.

Yo no podía creer lo que estaba escuchando:

—Vamos, Lucy, se está burlando usted de mí. ¿Cree realmente que existen las brujas?

—Oh, tú sabes cómo es eso... Las brujas no existen pero... no voy a resistir la tentación de comprobarlo. ¿Lo harías tú?

Por supuesto, la idea de mi amiga me parecía absolutamente infantil. Pero era el tipo de cosas que ella podía hacer...

30

La señora Pinkerton se tomó la cabeza con las manos:

—¡Qué error! ¡Qué error! ¡La tendría que haber detenido ahí mismo!

Capítulo 6

—¿Qué sucede, Picasso?

El gato había comenzado a moverse en el regazo de la señora Pinkerton. Se lo veía inquieto.

—¿Sucede algo, Picasso? —la anciana repitió la pregunta.

Picasso la miró. Después escondió su cabeza bajo los pliegues del salto de cama de su dueña, para volver a sacarla y mirar a Edmund y a la señora Pinkerton alternadamente:

—¡Miau!

—¡Oh, mira lo que hace! ¿No es inteligente mi gordo hermoso?

Edmund, que jamás había visto un comportamiento inteligente por parte de ese gato, se limitó a sonreír. Para él era una bestia común y corriente. Sin embargo, su madre no se cansaba de presumir de él como si fuese el gato más listo del mundo.

La señora Pinkerton reanudó su relato:

Después de que Lucy me contara su plan para desenmascarar a la bruja, bajamos al salón comedor. Nuestra conversación había despertado mi interés en la señorita Larden.

—¡Ahí viene! —mi amiga guardó rápidamente el pañuelo en su bolso—: ¡Mírala! ¿No es una mujer impresionante?

Entonces la vi entrar.

Parecía una actriz de cine. En un instante atrajo todas las miradas del salón. Llevaba un magnífico vestido negro de noche, que resaltaba su figura, y se desplazaba con esa leve indiferencia que tienen las divas cuando se pasean entre el público.

Se sentó a una mesa algo alejada de la nuestra.

Pero podía ver su modo de tomar la copa, de dirigirse al mozo, de voltear la cabeza para mirar a todos sin mirar a nadie, y de volver a llevar su copa a los labios. Y aunque yo no creía en brujas, sentí el impulso de permanecer lejos de aquella criatura.

En ese momento llegó tu padre:

—¡Buenas noches, señoras! —saludó, y mientras se sentaba, me preguntó—: ¿Invitaste a la señora Grey a nuestra excursión de mañana?

—Oh, les agradezco... —intervino Lucy rápidamente—, pero mañana tengo cosas que hacer aquí en el hotel —dijo mirando de reojo hacia la mesa de la señorita Larden.

—No creo que sea un paseo muy divertido para la señora Grey —agregué—, voy a estar concentrada en las fotografías todo el tiempo...

—¿Sabía usted que mi mujer planea ser una gran artista? —comentó tu padre, con ese leve tono de burla que acostumbraba usar—. Asegura que su colección de paisajes será famosa algún día...

—Pues es lo que pienso —repliqué—. Aunque para algunos eso sea vanidad...

—¡Oh! ¡La vanidad del artista! ¡Vaya pecado! —exclamó Lucy—. ¡Pues me parece muy bien! ¡El mundo sería un horror sin los artistas! ¡Hay que perdonarles todo! —dijo alzando la voz, lo que hizo que algunos comensales de otras mesas se dieran vuelta para mirarla, y agregó—: Además, siempre recuerdo que mi tía Edna decía que hay que dejar la humildad para los que no tienen talento.

Mientras cenábamos me dediqué a observar disimuladamente a la señorita Larden. Me llamó la atención la manera en que tomaba su boquilla y encendía el cigarrillo. Nunca había visto encender un cigarrillo de esa manera. Lucy tenía razón. Todo en ella era diferente...

Pero... ¿una bruja? Yo no podía creer semejante cosa.

Aun así, evité mirarla a los ojos.

Repentinamente, Picasso bajó de la falda de la anciana y se dirigió hacia el corredor que conducía a las habitaciones.

—¿Adónde vas, Picasso? —preguntó la señora Pinkerton, extrañada.

El gato se perdió en el pasillo, que en ese momento de la tarde comenzaba a llenarse de sombras.

—Ya va a volver. No le gusta estar mucho tiempo separado de mí...

—Continúa, madre, por favor —le pidió Edmund con tono paciente, echando un rápido vistazo al reloj.

La señora Pinkerton retomó su relato:

Al otro día salimos de excursión con tu padre. Estuve a punto de comentarle la idea de mi amiga, pero no me atreví. Se hubiera escandalizado. Me habría dicho que las dos habíamos perdido el juicio. Yo también pensaba... ¿En verdad Lucy creía que aquella mujer iba a empezar a echar humo? ¿Hablaban en serio realmente? Con ella nunca se sabía.

Regresamos a media tarde. Estaba ansiosa por que me contara qué había pasado con el asunto del pañuelo amarillo.

La encontré en el comedor, frente a una taza de té. Apenas la vi noté que algo en ella había cambiado. ¡Llevaba el mismo vestido que esa mañana!, inconcebible tratándose de Lucy Grey. Y su rostro lucía muy pálido. Temí que hubiera enfermado:

—Lucy, ¿está usted bien?



—Sí, cariño... —dijo con voz apagada—. Me siento un poco cansada, nada más.

—¡Por favor, cuénteme! ¿Qué pasó con la señorita Larden?

Ella permaneció un instante en silencio. Parecía meditar mi pregunta. Y al cabo de un momento, respondió:

—Oh, eso fue... bastante extraño.

Capítulo 7

Edmund pensaba: no podía ser que aquella señorita Larden de hacía cincuenta años fuese la misma señorita Larden que vivía en la casa de al lado. Él la había visto. Tendría unos... ¿veinticinco?, ¿treinta años? Aquella mujer del hotel debía ser una anciana aún mayor que su madre, o ya debía estar muerta. Se trataba de una coincidencia de nombres. Aunque también esta mujer fumara en boquilla...

Miró el reloj. Aún quedaba tiempo:

—¿Entonces? —preguntó.

—Entonces Lucy, como la otra vez, miró hacia ambos lados y bajando la voz me contó:

—Estuve toda la mañana con el pañuelo en el bolso, esperando el momento de echárselo al cuello. Cerca del mediodía la encontré en la terraza. Se hallaba sentada, muy quieta, de espaldas a mí, mirando el mar.

—«La oportunidad perfecta», pensé.

38

—Abrí el bolso, saqué el pañuelo, y me acerqué lentamente, tratando de no hacer el más leve ruido. Desde atrás veía su mano fina y bien curvada sosteniendo con elegancia la boquilla. Las volutas de humo se perdían en el aire. Había recogido su cabellera dejando al descubierto su hermoso cuello. Y en el instante en que iba a apoyar el pañuelo sobre sus hombros, ella giró echándose hacia un costado. Su cuerpo pareció... ¡doblar! Fue un movimiento tan rápido, tan increíble, que quedé paralizada.

—El pañuelo había caído al suelo, sin haberla rozado siquiera.

—Ella se había puesto de pie, y me clavaba la vista con los ojos muy abiertos.

—¡Oh, perdón!, yo pensé... que esto era suyo —balbuceé, mientras sentía que me temblaban las rodillas.

—Ella no me contestó inmediatamente. Sus ojos permanecían fijos en mí:

—Se equivoca usted. Eso no me pertenece —dijo sin mirar el pañuelo que yacía en el suelo, y se retiró rápidamente hacia el interior del hotel.

—Yo me quedé allí, de pie, avergonzada, aturdida... Lo que acababa de suceder era imposible. ¡Cómo supo que yo estaba detrás? ¡Cómo había



realizado aquel movimiento? Yo jamás vi algo así...

—Qué extraño... —le dije.

—Pero lo más extraño vino después.

—¿Después?

—Sí, cuando fui a mi habitación a descansar.

Aquel incidente me había puesto nerviosa, y necesitaba estar un rato a solas.

"Al bajar del ascensor me sentí desorientada. Era mi piso, pero me parecía estar allí por primera vez. Y tenía la sensación de que no estaba sola. Como si alguien me hubiera seguido por los silenciosos pasillos de este hotel. Sin embargo, cuando me daba vuelta no veía a nadie..."

"Finalmente llegué a mi habitación. Saqué la llave de la cartera, y de pronto, no sé de dónde ni cómo, pero esa mujer estaba allí, detrás de mí.

"—Veo que estamos en habitaciones contiguas —la escuché decir.

"Giré y la miré. No sé qué me pasó en ese momento, pero todo mi malestar desapareció de golpe:

"—¡Qué maravilloso! —exclamé, como si me hubiese dado una excelente noticia. Y sentí un fuerte deseo de estar con ella, de conocerla, de ser amigas tal vez. La miraba y aquella mujer me parecía el ser más hermoso y agradable que había conocido en mucho tiempo. Me propuso tomar el té juntas. ¡Y yo acepté encantada...!

"Quería contarle todo de mí, de mi pasión por los vestidos, mis ideas sobre la belleza, la importancia de verse bien siempre... Ella sólo me dejaba hablar, asintiendo con una sonrisa

a cada cosa que yo decía. No sé cuánto tiempo pasó. Pero recuerdo que al momento de despedirnos me dirigió una sonrisa muy singular, y me dijo:

"—¿Sabe, señora Grey? Usted y yo vamos a ser muy buenas amigas.

El rostro de Lucy se ensombreció:

—Es difícil explicarlo, pero en ese instante sentí que aquellas palabras eran manos. Manos invisibles que me sujetaban para adueñarse de mí. Manos que no eran humanas, y que me iban a llevar a un lugar del que no podría escapar...

Hizo un gesto con la cabeza como queriendo liberarse de esos malos pensamientos, y esbozó una sonrisa:

—¿Qué tontería, no?

No dije nada, pero ella advirtió el desconcierto en mi rostro:

—No me hagas caso, cariño, temo que estoy envejeciendo...

Yo no entendía qué tipo de obsesión tenía mi amiga con la señorita Larden, pero no me parecía saludable. No quería hablar más de aquella mujer, y aproveché para cambiar de tema.

Le conté que debía tomar una decisión. Dudaba si pintar Amanecer en Dorset o Luna sobre Dorset, porque la noche anterior había conseguido una toma fantástica desde la terraza. Trataba de distraerla...

Lucy me escuchaba, pero su cabeza parecía estar en otro lado.

Entonces intenté con una broma sobre un par de mujeres maquilladas como muñecas que circulaban por el comedor.

Recuerdo que logré hacerla sonreír, y por momentos parecía la misma Lucy Grey de siempre.

Pero mi amiga ya no era la misma.

La señora Pinkerton se levantó del sillón apoyándose en su bastón y comenzó a caminar por la sala otra vez:

—¡Ya estaba hechizada! ¿Entiendes, Edmund? ¡Ahora me doy cuenta! ¡Lo sé porque yo sentí lo mismo ayer!

La anciana señaló con su bastón en dirección a la casa vecina:

—¡Esa bruja te hechiza cuando dice que va a ser tu amiga! ¡Ahora lo sé! ¡Y a mí me está haciendo lo mismo!

Edmund, al ver que su madre volvía a desesperarse, se levantó para tranquilizarla. Se acercó y le tomó las manos. Le temblaban.

—¡Por favor, madre, no te pongas así! Te aseguro que nada malo va a sucederte...

Pero ella no lo escuchaba. Solo miraba el espacio vacío que su cuadro había dejado en la pared:

—¡Edmund, por favor, hijo! —suplicó—. ¡Sácame de aquí! ¡Lo digo en serio! ¡No quiero terminar como mi amiga!

Capítulo 8

Afuera llovía torrencialmente. A través de las ventanas se podía ver cómo las ráfagas de viento agitaban con furia las copas de los árboles y los arbustos del jardín. La tormenta había oscurecido la tarde antes de tiempo, y hacía rato que Edmund y su madre hablaban casi en penumbras.

—...y te quedarás con nosotros hasta que todo esto haya pasado. ¿Te parece bien así? —concluyó Edmund.

Solo con la promesa de que la llevaría a su casa, Edmund pudo conseguir que el ánimo de la señora Pinkerton se calmara.

Lo angustiaba verla así, aterrorizada por una historia de brujerías. Tenía que llamar hoy mismo al doctor Serling, el médico de su madre, y preguntarle qué se hacía en estos casos.

Pensó en Alice, su hija de nueve años. De pronto le preocupaba que su madre, en ese estado, pudiese asustar a la niña:

—Lo único que te pido es que no hablemos de esto en presencia de Alice.

—¡Por supuesto que no! ¡Cómo se te ocurre que voy a asustar a la niña! ¿Crees que soy estúpida?

Por lo visto su madre era capaz de recuperar su mal carácter. Al menos era un buen indicio.

La señora Pinkerton agregó en tono de reproche:

—Lo que pasa es que tú sigues sin creerme...

—Encenderé las luces. No se ve nada aquí...

—exclamó Edmund presuroso para esquivar aquel comentario, y levantándose cruzó la sala para pulsar el interruptor.

Dos lámparas arrojaron una luz tenue sobre el recinto. Aun así, al regresar a su asiento observó que el pasillo que conducía hacia el interior de la casa permanecía a oscuras.

—Qué raro que Picasso no vuelva, mi gordo siempre quiere estar aquí, conmigo... —ella frunció el ceño—. Sospecho que tú no le gustas, Edmund.

Edmund decidió no responder. En su lugar miró nuevamente el reloj. En minutos tenía que partir hacia el colegio de Alice, y lo preocupaba

que la tormenta aún no diese señales de parar. Se le ocurrió que podría llamar al colegio y avisar que tal vez se retrasaría un poco.

—¿Puedes terminar de contarme lo que pasó con tu amiga, la señora Grey?

—¿En qué había quedado? —preguntó la anciana.

—Decías que se había sentido impresionada por la señorita Larden, pero que después, cuando esta le dijo que serían amigas, comenzó a sentirse mal. Y tú piensas que con esas palabras la había embrujado.

—No tengo ninguna duda de que fue así —afirmó la señora Pinkerton, y continuó:

Al día siguiente Lucy no bajó a desayunar. Pensé que había decidido dormir más de lo habitual y no le di mayor importancia.

Recién la vi en el bar del hotel, cerca del mediodía. Su rostro estaba aún más demacrado que la tarde anterior, y sus pequeños ojos azules parecían sin brillo.

—¡Lucy! —le dije alarmada—, no la veo muy bien. ¡Comienza usted a preocuparme!

—¡He pasado una noche terrible! —me contestó, y la vi tomar un vaso de agua de la mesa. Sus manos temblaban cuando me dijo—: ¡Recuerdas que te conté de mi tía Edna? ¿La que nos hablaba de las brujas de Metsküla?

—Sí, lo recuerdo.

—Anoche soñé con ella...

Lucy tomó un sorbo de agua y me relató su sueño:

—Estábamos en su casa, en Manor Farm, con mis primas. Jugábamos a las muñecas, en el medio del parque, bajo la luz del sol. De pronto el cielo se oscureció y comenzó a soplar un viento muy fuerte. Las niñas tomaron sus muñecas y, entre gritos, corrieron en dirección a la casa. Yo las seguí. Pero antes de entrar sentí que alguien me sujetaba fuertemente del brazo. Me hacía doler. Al darme vuelta vi que era mi tía Edna, de pie junto a la puerta. Me miraba furiosa, y señalándome con el dedo, me decía:

“Te lo advertí, pequeña».

“Después abría su boca y mostraba los dientes. Pero no eran sus dientes. Tía Edna no tenía esos dientes. Vi que los orificios de su nariz empezaban a dilatarse y que los músculos de la cara formaban una especie de mueca, como si fuese a reír, pero en lugar de risa lanzó un chillido atroz. Entonces me soltó violentamente y entró con las otras niñas a la casa, cerrando la puerta tras de sí.

“Me desperté sobresaltada. Permanecí en mi cama, tratando de serenarme. Me repetía: fue solo un sueño, fue solo un sueño. La luz de la luna entraba por la ventana. Allí todo se hallaba quieto y en silencio. Y a medida que pasaban los minutos podía distinguir con más claridad los objetos del lugar. Sin embargo, aquella luz no alcanzaba uno de los rincones del cuarto, que permanecía en la más absoluta oscuridad.

“Entonces escuché un ruido, como si algo se arrastrara por la pared del cuarto vecino.



¿Qué era eso? Me incorporé. Luego todo quedó en silencio. Me pareció que la temperatura había descendido bruscamente. Fue cuando sentí que algo se deslizaba por la habitación, como se desliza una sombra.

"Me acurrugué en la cama y me cubrí por completo. No me atrevía a moverme, a respirar siquiera. Pasó un tiempo, no sé cuánto. Me descubrí muy lentamente la cabeza. Cuando abrí mis ojos todo estaba como antes, pero aquel rincón del cuarto se veía aún más oscuro, como si una masa negra se hubiera alojado allí.

"Esa presencia se movía, peligrosa y amorfa, semejante a un enjambre que se prepara para atacar.

"Me cubrí de nuevo con las mantas y comencé a rezar, y recé, recé hasta quedar dormida.

La señora Pinkerton detuvo el relato, e hizo un gesto de silencio. Miró a Edmund:

—¿Escuchaste eso?

Otra vez, Edmund no había escuchado nada. Solo se oían los truenos y el ímpetu de la lluvia descargándose sobre la casa.

—Solo la lluvia, madre...

La señora Pinkerton permaneció en actitud de alerta un instante, y recién continuó:

Ver a Lucy en ese estado me angustió profundamente. Esa mujer soberbia y segura de sí misma parecía un pajarito muerto de miedo. Recuerdo que me miró con sus ojitos muy abiertos, y preguntó:

—¿Qué me está pasando?

Yo no sabía qué decirle. Solo atiné a responder:

—¡Oh, Lucy! ¿No serán sus nervios? ¿No serán sus nervios que le han jugado una mala pasada? Tal vez toda esta historia de la bruja la ha sugestionado...

Lucy me miró como si yo hubiese encontrado la explicación justa de lo que le pasaba, y exclamó:

—¡Sí, es eso! ¡Eso es lo que me sucede!

—Debería usted ver a un médico... —proseguí.

—Sí, tienes razón —me respondió—, pero ahora necesito descansar... Me siento muy fatigada. Creo que descansaré el resto del día.

—¡Claro! ¡Descanse y olvídense de todo! —la animé—. Esta noche se sentirá usted mejor. Ya lo verá.

—Sí, tienes razón, cariño —ella asintió mientras se levantaba—. Nos veremos en la cena.

Al despedirnos, me tomó de las manos, como si quisiera aferrarse a ellas, cuando me susurró:

—Las brujas no existen, ¿verdad, amiga?

Sentí una súbita compasión por aquella mujer, y abrazándola le dije:

—¡Por supuesto que no, Lucy querida! ¡Las brujas no existen!

Antes de separarnos me dedicó una sonrisa agradecida y se alejó por el corredor con el paso lento, como si tuviera miedo de caerse.

Fue la última vez que la vi.

Capítulo 9

—¿No sientes un poco de frío aquí?
—preguntó la señora Pinkerton.

—¿Quieres que encienda la chimenea?

—No —respondió ella mirando de reojo el muro que la separaba de su vecina—. Nos iremos enseguida.

—Decías que no volviste a ver a tu amiga después de que ella te contó su extraño sueño... —dijo Edmund invitándola a continuar.

Y la señora Pinkerton prosiguió:

Tenía la necesidad de hablar con alguien sobre lo que le pasaba a mi amiga. Pero no sabía con quién. Tu padre no era la persona indicada.

Iba a decirme que Lucy debía consultar con un médico, y punto. Pero yo quería entender... ¿Estaba enfermando? ¿Podía haber algo de cierto en aquella historia de la bruja?

Esa noche llegamos al comedor temprano. Lucy no había bajado aún. Mientras tomábamos una copa con tu padre vi que al salón entraba la señorita Larden. Se la veía más radiante que nunca. Su presencia me atraía como un imán, pero todo el tiempo evitaba mirarla, como si fuese la mismísima Medusa.

Ordenamos la comida y mi amiga no aparecía. Mi preocupación iba en aumento, y le dije a tu padre:

—Llamaré a Lucy a su cuarto. Me sorprende que aún no esté aquí...

Me dirigí al teléfono que se hallaba en el vestíbulo y pedí hablar con la habitación de la señora Grey. Sonó cuatro veces, hasta que oí descollar el tubo:

—¿Lucy? Soy la señora Pinkerton. Estamos esperando que baje usted a cenar.

Pude escuchar, del otro lado, que ella murmuraba:

—Oh... bajar a cenar...

—Sí, por supuesto... ¿Está usted bien? ¿Necesita ayuda?

—¡No! —la voz de Lucy ahora se oía lejana, y luego se escuchó un sonido. ¿Sabes qué sonido? El sonido que hace una radio cuando pierde y recupera la señal. Y después, nada.

—¿Lucy?

Silencio.

—¿Lucy?

Recién entonces la oí decir:

—¿Pueden los vestidos bajar a cenar?

Y volvieron aquellos sonidos, hasta que se cortó la comunicación.

Quedé desconcertada. ¿Qué estaba pasando? Regresé a la mesa y le dije a tu padre:

—He notado a Lucy muy extraña al teléfono. Desde ayer no se siente bien. Tal vez debería subir a verla.

En ese momento el mozo llegaba con la comida y se disponía a servir los platos. Entonces tu padre, tan lógico como siempre, aseguró:

—Pues si se siente mal desde ayer, no creo que le pase nada malo en el preciso instante en que tú y yo nos disponemos a cenar. ¿No te parece, querida?

Y como siempre, lo que decía me parecía razonable. No consiguió tranquilizarme, pero decidí esperar.

Durante la cena tu padre me hablaba y yo parecía estar flotando. Tenía la sensación de que algo allí andaba muy mal.

Con la última cucharada del postre me levante y dije:

—Tengo que ir a ver a Lucy. —Volví al vestíbulo y pedí que me comunicaran nuevamente con su habitación.

El teléfono llamaba pero nadie atendía. Comencé a pensar lo peor. Creo que en la cuarta o quinta llamada solté el tubo y salí corriendo por

el pasillo en dirección a su cuarto. Tenía el presentimiento de que algo terrible había ocurrido.

Cuando llegué a la puerta golpeé con todas mis fuerzas:

—¡Lucy, abra usted!

Volví a golpear.

—¡Lucy! ¡Abra, por favor!

Nadie contestó.

Estallé en sollozos, y seguí golpeando la puerta, sin parar.

Escuché pasos que se acercaban. Eran tu padre y el conserje del hotel, que me habían visto salir corriendo.

—¡No abre, no abre! —yo gritaba desesperada—. ¡Estoy segura de que le ha pasado algo!

El conserje me miró alarmado, y golpeó la puerta una vez más. Al no obtener respuesta, miró por el ojo de la cerradura:

—Tiene puesta la llave por dentro —afirmó.

Entonces sacó un llavero y luego de un breve forcejeo con la cerradura, abrió la puerta.

En el cuarto no había nadie.

El empleado del hotel se adelantó presuroso para entrar a la sala de baño. Reapareció negando con la cabeza, en señal de que no estaba allí.

Los tres nos miramos un instante, sin saber qué pensar.

—¿Adónde se ha metido esta mujer? —preguntó tu padre, abriendo el vestidor.

Pero allí solo aparecieron sus vestidos, perfectamente colgados, y más abajo las maletas y las cajas de sombreros de mi amiga.

—No entiendo cómo pudo salir de la habitación... —añadió el empleado del hotel, desconcertado—. La puerta ha sido cerrada por dentro...

—¡Yo misma hablé con ella hace unos momentos! —exclamé—. La señora Grey tenía planeado cenar con nosotros...

—Evidentemente ha cambiado de opinión —concluyó tu padre asomándose por la ventana, una de cuyas hojas estaba abierta—: Debí salir por aquí —reflexionó echando un vistazo hacia afuera—. Mmm... y por lo que veo no le debe haber resultado muy fácil.

—¡Eso es estúpido! ¡A Lucy no se le ocurriría salir por las ventanas! —grité nerviosa.

—¿Estás segura? Pues me temo que no hay ninguna otra explicación, querida.

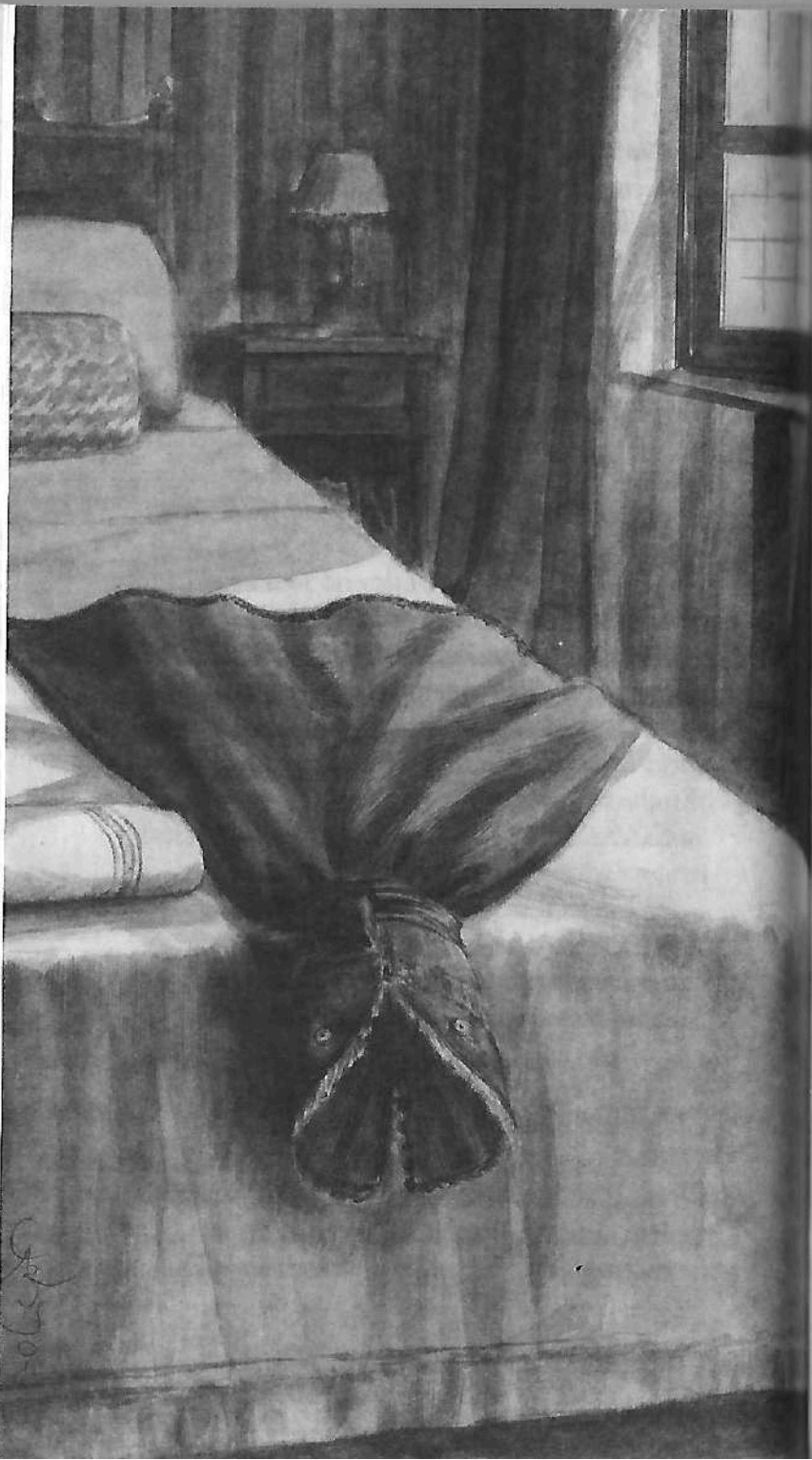
—¡No puede ser! ¡Miren! —dije yo señalando hacia la cama, para confirmar lo que decía—. ¡Estaba preparándose para bajar a cenar!

Extendido sobre la cama, como dispuesto para ser usado, yacía un vestido de noche.

Yo conocía ese vestido. Lucy se lo había puesto un par de noches atrás. Me resultó extraño que hubiera decidido usarlo de nuevo.

Era un modelo estupendo, de seda, gris...

Lo que no recordaba eran aquellos dos botones azules, pequeños y brillantes, que ahora adornaban el escote.



Capítulo 10

La buscaron por todas partes —continuó la señora Pinkerton—. Pero no hallaron ni rastro de Lucy Grey.

La policía interrogó a todos los que habíamos estado con ella. En el hotel nadie la había visto ni había escuchado nada.

Al parecer, yo era la última que había tenido contacto con Lucy antes de que desapareciera.

Les conté todo, por supuesto. Les dije que desde el día anterior ella no se sentía bien. Les dije que temía desaparecer. Les dije que estaba... que se creía... hechizada.

Pensé que la policía se me iba a reír en la cara, pero no. En su lugar, dijeron: "Interesante".

Supé que también interrogaron a la señorita Larden. Pero no pude saber de qué se habló en esa entrevista. Al día siguiente ella ya se había marchado del hotel y no se volvió a mencionar su nombre.

Confieso que sentí alivio. ¿Y si en verdad era una bruja y ahora venía por mí? No sabía qué pensar...

58

La mañana en que regresamos a Oxford hablamos con la policía. Nos dijeron que tenían dos hipótesis.

La primera era que estaba huyendo de algo, y había inventado lo del hechizo para disimular su huida. Según esta teoría, Lucy Grey era una simuladora, una de esas mujeres que fingen ser lo que no son con algún propósito oculto.

La segunda era que se trataba de una mujer desequilibrada. En ese caso, tarde o temprano la encontrarían en otro lugar, diciendo que había perdido la memoria, o que era otra persona. Afirmaron que había casos así.

Tu padre, lógicamente, se inclinaba por la segunda opción.

—No quería mencionártelo —me dijo—, pero desde el comienzo sospeché que algo no andaba bien con tu amiga. Tenía un comportamiento demasiado extravagante para estar en su sano juicio. ¿No piensas así, querida?

Una vez más me quedé sin argumentos para contradecir a tu padre.

Me sentía muy confundida. Todo lo que me había contado Lucy sonaba tan verdadero... tan real... Pero no podía ser cierto. Yo tenía que ser

razonable, o iba a volverme loca. Entonces decidí poner punto final al asunto, y me dije: "Nadie desaparece por un hechizo. Y las brujas no existen".

—¡Pero sí existen!

La señora Pinkerton gritó, levantándose de su sillón:

—¡Ahora lo sé! ¡Todo era cierto! —con su bastón apuntó hacia el muro de la casa vecina—. ¡Esa bruja hizo desaparecer a mi amiga!

59

Un trueno estalló sobre sus cabezas. La sala pareció estremecerse y se escucharon los postigos de una ventana, en el piso superior de la casa, batirse con las ráfagas del viento. Las luces de la sala descendieron bruscamente, y por un instante los dos permanecieron en penumbras.

—¡Jesús...! —exclamó Edmund, incorporándose de su sillón—. No recuerdo una tormenta así... —comenzó a decir, cuando...

...la sala quedó completamente a oscuras.

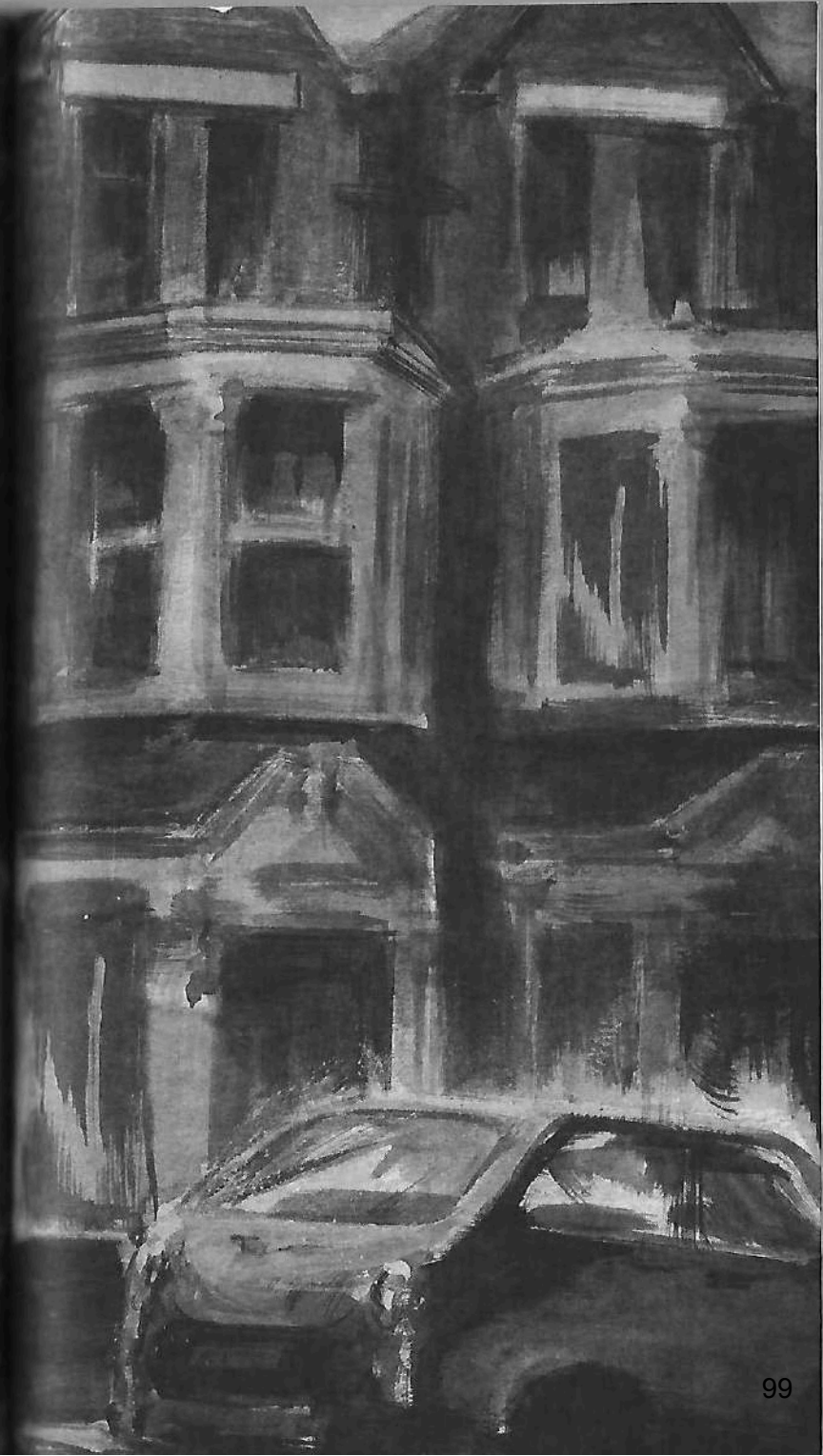
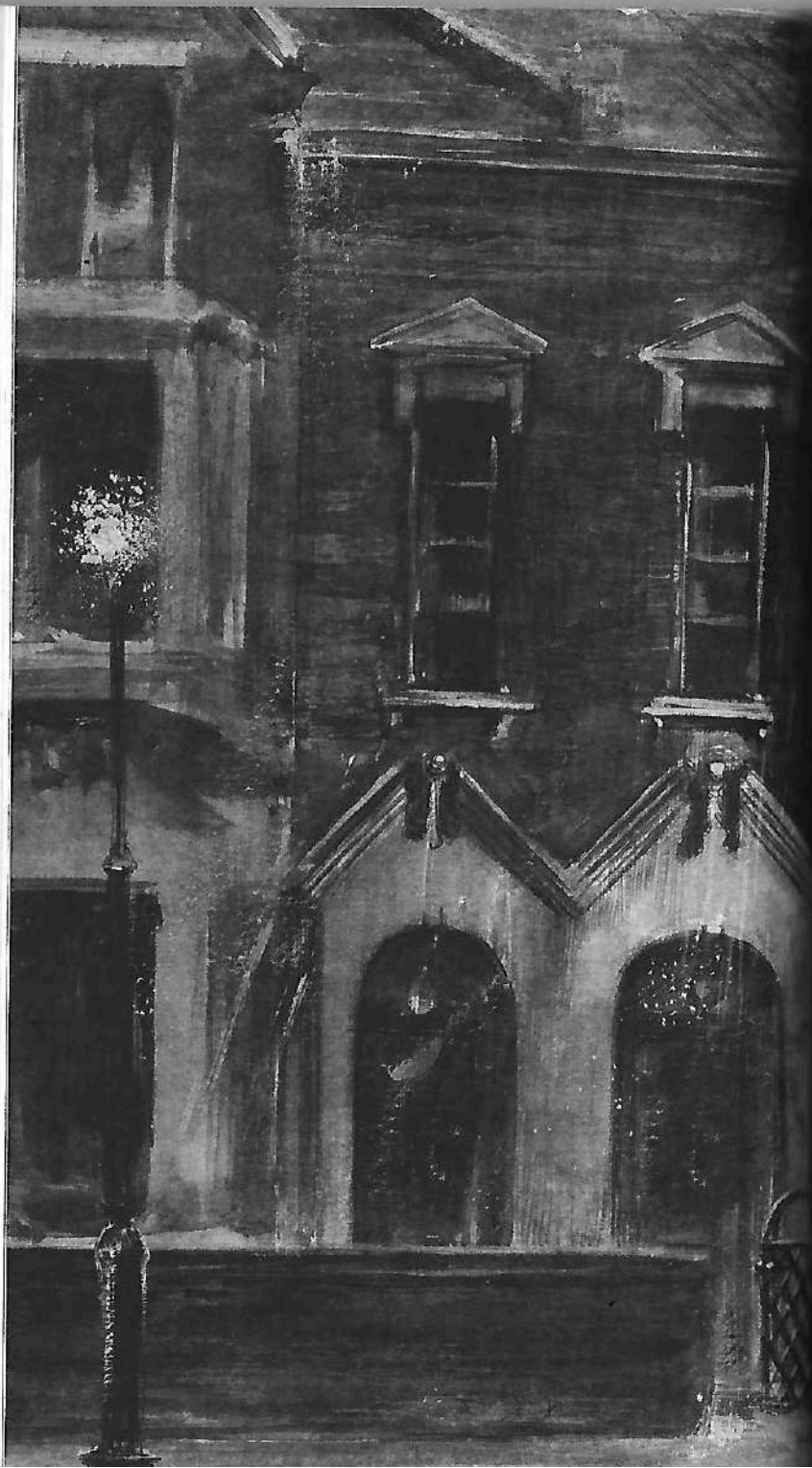
—¡Edmund!

—Tranquila. Es solo un corte de luz por la tormenta... la electricidad regresará enseguida.

—...

Desde afuera solo se escuchaban el bramido del vendaval y el rumor del agua que desbordaba las calles.

—¿Madre?



Capítulo 11

En la oscuridad de la sala se oyó un sonido sordo, como si algo se hubiese derrumbado sobre la alfombra.

—¿Madre?

—Estoy aquí...

Las luces de la sala se encendieron nuevamente.

Edmund vio a su madre con la espalda apoyada contra la pared. Tenía los ojos muy abiertos y con las dos manos empuñaba su bastón. A sus pies, sobre la alfombra, unos rollos de lienzo se habían caído del caballete.

—Debí tirarlos con el bastón...

—Vámonos —dijo Edmund—. Llamaré al colegio de Alice para avisar que tal vez me demore.

Sacó el celular y marcó el número del colegio. Sonaba ocupado.

—Abriégate bien. Esto se está poniendo cada vez peor... —Edmund miraba por la ventana con ansiedad—. No sé si podré llegar a tiempo con esta tormenta.

—¡Tengo que preparar la ropa! —la señora Pinkerton comenzó a moverse, nerviosa—, buscar a Picasso, ¡su comida! Oh, ¿dónde está Picasso? ¿Por qué no habrá vuelto? ¡Picasso!

—¡Nos tenemos que ir ya! —Edmund tomó su abrigo del perchero—. Después volveré por Picasso.

—¡No! ¡No dejaré a mi gordo aquí solo!

Edmund miró a su madre. Estaba convencida de que iba a desaparecer. Y él ya no disponía de tiempo para hacerla entrar en razones. Solo quedaba usar el sentido común, y el sentido común decía:

Nadie desaparece en el aire.

—Como quieras. Yo tengo que irme ya mismo. Alice no puede quedarse sola esperándome con este tiempo.

—¿Y qué hago yo, entonces?

Él se acercó a su madre, la tomó suavemente de los hombros, y dijo con el tono más tranquilizador que pudo:

—Te diré lo que vas a hacer. Vas a ir a tu dormitorio, armarás tu bolso con la ropa de

dormir, y te abrigarás. Después prepararás un té y me esperarás sentada aquí, en este sillón, con tu gato hermoso. En unos momentos estaré de regreso, con Alice.

—Pero...

—Me gustaría que fueras razonable, madre, y entendieras que es lo mejor que podemos hacer dadas las circunstancias. ¿No lo crees así?

La señora Pinkerton lo miró como si fuera a decirle algo, pero no pronunció palabra.

Él continuó:

—Serán solo unos minutos...

Ella lo interrumpió:

—Lo entiendo perfectamente. Tienes que irte ahora.

Y dirigiéndose hacia el pasillo que conducía a las habitaciones, la señora Pinkerton asintió:

—Prepararé el bolso y estaremos listos cuando regreses.

Edmund abrió la puerta. El viento helado y la lluvia golpearon su rostro. Y en el instante en que salía, volvió a escuchar la voz de su madre:

—¡Hijo, por favor, date prisa!



Capítulo 12

Edmund salió de la casa atormentado por sus pensamientos.

Era evidente que algo malo estaba pasando en la cabeza de su madre. ¿Había enfermado porque se sentía sola? ¿Acaso él no la había cuidado lo suficiente? ¿Había sido un mal hijo? ¡Oh, Dios...!

Corrió hacia el auto bajo la lluvia. Apenas entró tomó el celular y marcó nuevamente el número del colegio de Alice. Otra vez ocupado.

—¡Maldición! —masculló.

Puso el auto en marcha. El colegio no quedaba muy lejos, pero estaba diluviando y conducir en la ciudad bajo esa tormenta prometía ser una tarea infernal.

Esa tarde Alice notó tres cosas extrañas en el comportamiento de su padre.

La primera la advirtió mientras lo esperaba, en el colegio. Él nunca había demorado en ir a buscarla, ni siquiera con tormenta. ¿Qué había pasado?

Alice se hallaba sentada en uno de los antiguos bancos de madera, en el hall de entrada. Había quedado ella sola. Para no pensar en eso subió el volumen de sus auriculares hasta que logró silenciar los sonidos de la tormenta. Esperaba que no le hubiera sucedido nada malo a su papá...

Minutos después vio que la directora se acercaba a ella:

—Alice...

Se sacó los auriculares de un tirón y preguntó:

—¿Qué pasa?

—Es tu padre. Está en la puerta. No podía comunicarse.

Alice sonrió aliviada, tomó su mochila y corrió escaleras abajo.

La segunda cosa extraña que Alice notó esa tarde sucedió después de subir al auto. Su papá la abrazó, cariñoso como siempre, y le preguntó cómo le había ido ese día en el colegio.

Pero la expresión en su rostro no era la misma de todos los días. Esa tarde su papá tenía una mirada seria, distinta. Era miércoles, y los miércoles venía de visitar a su abuela, y su abuela era difícil...

Sin embargo, Alice notaba que esta vez *algo más* estaba sucediendo.

—¿Vienes de la casa de la abuela? —preguntó.

Edmund estaba a punto de responder, cuando sonó su celular. Lo tomó. Era su esposa.

—Hola, Patricia.

—¿Ya estás con Alice?

—Sí, me demoré un poco, pero ya está conmigo. Fue una tarde complicada...

—¿Qué tormenta tan horrible...!

—Patricia... tengo que decirte algo. Mi madre se quedará a dormir en casa esta noche... tal vez esté con nosotros unos días.

Del otro lado de la línea se escuchó un silencio, y después:

—¿Cómo?

—Te lo explicaré más tarde. Necesito que prepares el cuart...

—No, querido. Explícamelo ahora.

Edmund inspiró profundamente, miró a Alice a través del espejo retrovisor, y le pidió:

—Hija, ¿me harías el favor de colocarte los auriculares? Necesito hablar con tu madre un momento... en privado.

Y, para Alice, esa fue la tercera cosa extraña de la tarde.

Su papá nunca le había pedido que se pusiera los auriculares para hablar con su mamá.

Aigo estaba pasando.

Alice le sonrió a través del espejo, presionó play, y fue bajando el volumen hasta que pudo escuchar perfectamente lo que su papá decía al teléfono:

—No lo vas a creer. Mi madre piensa que ha sido hechizada y que va a desaparecer.

Después de otro silencio:

—¿Qué?

—Lo que oyes. *Hechizada*. Según ella, la mujer que compró la casa de al lado es una bruja a la que conoció hace cincuenta años. Dice que en aquella ocasión hizo desaparecer a una mujer en un hotel.

—¿La vecina? ¿Una bruja?

—Sí, la vio ayer en la vereda. Dice que al principio no la reconoció. Se presentaron, tomaron el té y en un momento le dijo que *iban a ser muy buenas amigas*. Ahí fue cuando se dio cuenta de que era la bruja, la bruja que hizo desaparecer a aquella mujer.

—¡Vaya...!, dicen que las brujas se reconocen entre ellas...

—No estoy para bromas, Patricia. Tendrías que verla, está desesperada...

—Lo siento, Edmund, pero... no entiendo nada. ¿Por qué tu madre dice que va a desaparecer?

—Porque a esa mujer del hotel le había dicho lo mismo, y con eso la hechizó. Según ella, esta bruja hace desaparecer diciendo esas

palabras. *Usted y yo vamos a ser amigas...* o algo por el estilo.

—Pero, Edmund, mucha gente dice esas cosas...

—Es cierto, pero la endiablada casualidad es que la vecina se llama igual que la bruja, y también fuma con boquilla.

—Entonces... ¿no podría ser la misma?

—Imposible. Yo la vi, me la crucé la semana pasada y es una mujer joven, más joven que yo. No puede ser la misma persona de hace cincuenta años.

—Creo que deberías hablar con su médico.

—Sí, hablaré con el doctor Serling.

—Lo que digo es que deberías hablar ahora.

—Está bien, querida. Le hablaré ahora mismo. Nos veremos en casa.

Edmund cortó y buscó en la agenda el número del doctor Serling:

—¿Doctor Serling?

—Sí, él habla.

—Soy Edmund Pinkerton, el hijo de su paciente, la señora Pinkerton.

—¡Oh, sí! ¿Se encuentra ella bien?

—Me temo que no. Acabo de verla. Está muy alterada. Parece obsesionada con una mujer, una vecina que conoció ayer.

—Ajá...

—Sí, ella afirma que... esa mujer es una bruja.

—¿Una bruja?

—Se imaginará mi sorpresa. ¡Mi madre nunca creyó en esas cosas! Pero ahora dice que

esa vecina la espía, que la escucha a través de las paredes...

—A través de las paredes... Mmm...

—Sí, y dice que se está preparando para atacarla. Que ayer la amenazó.

—¿La amenazó?

—Sí, según ella la amenazó diciéndole que serían muy buenas amigas.

—¿Mmm...!

—¡Afirma que la va a hacer desaparecer!

—¡Oh...!

—¿Qué es esto, doctor? ¿Ha notado usted algo raro en ella la última vez que la vio? ¿Por qué mi madre de la noche a la mañana dice estas cosas?

—¿Qué extraño...! Me sorprende usted con lo que me cuenta. Ese tipo de perturbaciones no aparece de un día para el otro.

—Estoy muy preocupado, doctor...

—No se desespere. Mañana la veré en la consulta. Si es necesario acudir a un especialista, lo haremos.

—Está bien doctor, pero... ¿desaparecer? ¡No es posible que mi madre piense que va a desaparecer!

—¿Que no es posible? Créame, señor Pinkerton, en el reinado de la mente todo es posible. Todo es posible en...

—¿Doctor Serling?

El celular estaba mudo. Se había quedado sin señal.

Al llegar a la esquina, Edmund dobló para tomar la avenida que lo conducía a la casa de la señora Pinkerton. Se encontró con una larga fila de autos que esperaban para avanzar. Un embotellamiento.

—Oh, no...

Capítulo 13

La lluvia caía con furia sobre la columna de autos detenidos en Abingdon Road. El viento formaba fantasmas de agua que corrían a lo largo de las calles y se arremolinaban en torno a las fachadas de los edificios.

Llevaban allí más de veinte minutos y apenas habían logrado avanzar unas pocas cuerdas. Adentro del auto, Edmund consultaba su reloj a cada rato. En el asiento de atrás, Alice había sacado su tableta de la mochila e intentaba conectarse, sin suerte.

Después de escuchar todo lo que su padre había contado por teléfono, en la cabeza de

Alice las preguntas se movían en todas las direcciones.

¿Qué pasaba con su abuela? ¿Estaba enferma? Su papá también había hablado con un médico. ¿Había una enfermedad que hacía creer en brujas? ¿Qué había dicho el médico?

76 Su abuela siempre había sido odiosa. Pero no era ninguna tonta. Si decía que la vecina era una bruja, lo decía por algo.

Necesitaba saber...

En la pantalla, finalmente, apareció la página de inicio de Google.

—¡Me conecté! —exclamó Alice.

—Qué bueno, así no te aburres. Yo le hablaré a la abuela para avisarle que nos demoraremos un poco.

Edmund marcó el número de la casa de la señora Pinkerton. Llamó una, dos, tres... cuatro veces.

Alguien atendió.

—Madre, soy Edmund.

—...

—¿Hola? ¿Me escuchas? Soy Edmund, llamo para decirte que vamos en camino, pronto estaremos allí.

—...

—Hola... ¿Puedes oírme?

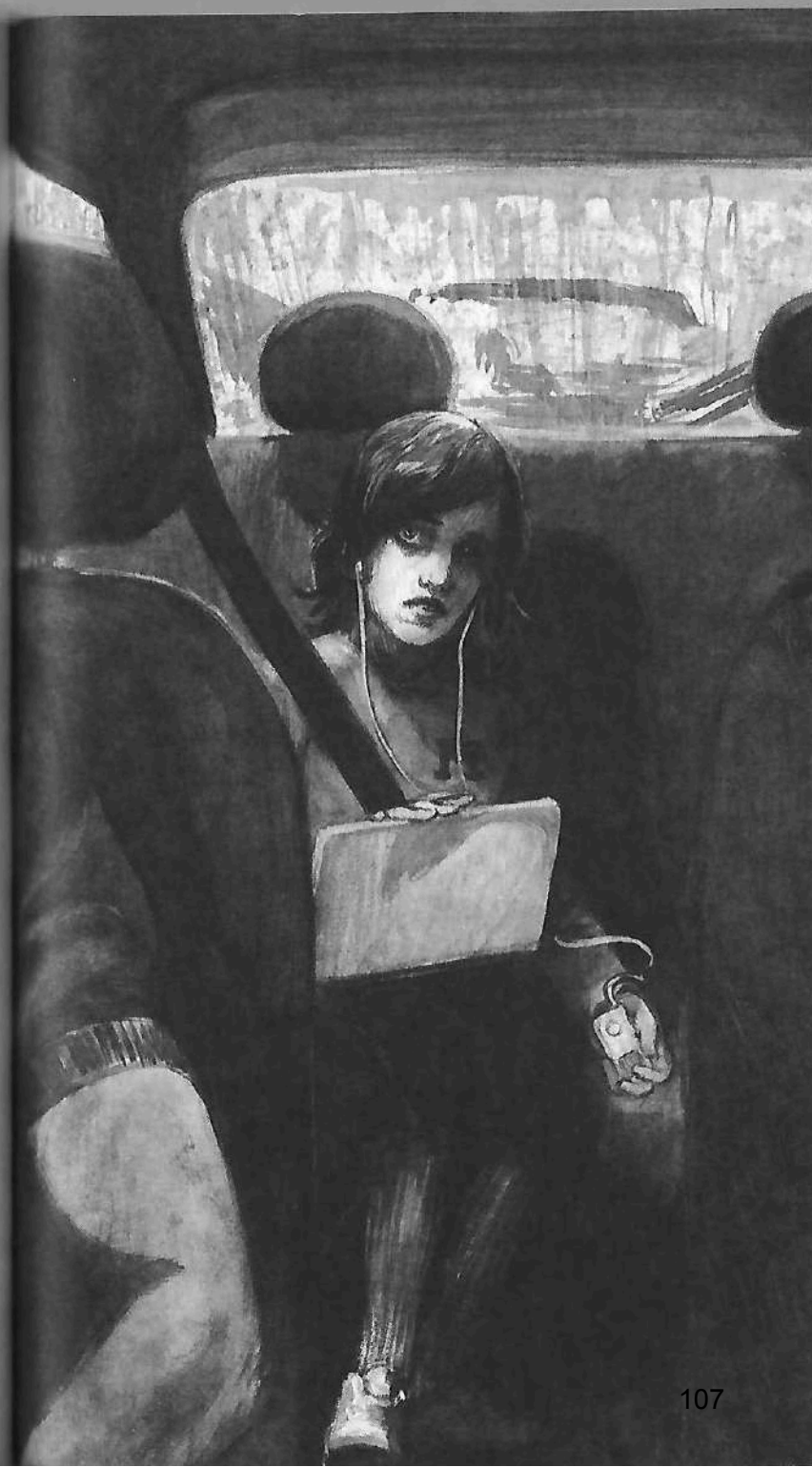
—...

—¡Madre, habla por favor!

—Edmund, ¡sácame de aquí...!

—Ya estamos cerca, vamos a buscarte...

—¡No!



-¿Qué pasa...?

-...

-Madre, ¿qué pasa?

-¡Oh, hijo...! ¡Nunca dejará de llover en Cornwall?

78

La voz de la señora Pinkerton parecía alejarse y retornar, como el silbido que producen las radios antiguas, y se mezclaba con el sonido de la lluvia. Después escuchó... ¿un grito? ¿Su madre estaba gritando?

La comunicación se cortó.

Edmund permaneció un instante con el teléfono en la mano. En el auto solo se oía el ruido del agua golpeando los vidrios y el movimiento mecánico y regular de los limpiaparabrisas.

Mientras tanto, Alice ya había escrito tres palabras en el buscador:

bruja amiga desaparecer

Capítulo 14

El primer sitio que apareció en la lista fue *Witchpedia.com*, y la página a la que remitía mostraba:

La bruja Metsküla El orgullo de una bruja

Son llamadas así porque provienen de los profundos bosques de Metsküla, en el oriente de Lituania.

A diferencia de todas las demás, la bruja Metsküla no posee en su cuerpo marca visible de bruja, ningún signo de deformidad que delate su

condición. Su única marca es su hermosura. Por este motivo es odiada por el resto de las brujas, y para el común de la gente es muy difícil de descubrir.

Se estima que viven alrededor de doscientos años, y no envejecen hasta el momento de morir. Su eterna juventud las obliga a mudarse de región varias veces en su vida para no despertar sospechas y evitar ser identificadas.

Las brujas Metsküla se distinguen porque son poderosas, bellas e ingeniosas.

Pero esconden una gran debilidad: pueden ser destruidas muy fácilmente.

Para las brujas Metsküla el amarillo es un color mortal, y el simple contacto con una prenda de ese color es suficiente para acabar con ellas al instante.

Se afirma que no hay nada más horrible que el espectáculo de ver consumirse a una bruja Metsküla cuando su cuerpo es tocado por un tejido amarillo.

Por eso, para ellas, no ser descubiertas es una cuestión de vida o muerte.

El principal rasgo de las brujas Metsküla es su vanidad.

Así como los vampiros necesitan sangre para alimentarse, ellas necesitan ser admiradas por lo que son: seres extraordinarios. Y durante toda su existencia buscan ocupar posiciones de fama, poder o prestigio para sentirse satisfechas.

Se consideran superiores al común de las brujas, a las que desprecian por considerarlas "meras

hechiceras resentidas dedicadas a asustar niños, hacer pócimas y otros asuntos menores".

El espejo del orgullo

La gran amenaza para las brujas Metsküla son las mujeres muy orgullosas. Son sus peores enemigas. Porque ellas tienen el don de descubrirlas con solo mirarlas a los ojos.

Y es tal el odio que sienten estas brujas por las mujeres orgullosas, que su placer consiste en hacerlas desaparecer en su propio orgullo.

El hechizo de las brujas Metsküla se ejecuta en tres pasos: encantamiento, hechizo y transformación.

1. Encantamiento

Cuando la bruja percibe o sospecha que ha sido detectada por una de estas mujeres, no puede perder tiempo. Tiene que atraerla, encantarla, y hacerla hablar. Como sus víctimas siempre son mujeres vanidosas, la bruja no demorará en escuchar de qué se sienten tan orgullosas.

2. Hechizo

Al finalizar el encuentro, la bruja pronunciará su hechizo. Es un hechizo de palabras, y lo dirá escondido en una frase amable, afectuosa, que anuncie amistad o unión con la víctima.

Esas palabras, como un veneno, se apoderarán de la pobre mujer, que a partir de ese momento no podrá sacarse a la bruja de la cabeza.

Es un hechizo ingenioso, pues puede decirse frente a testigos, en una fiesta por ejemplo, como se supone sucedió en el caso del embrujamiento de Lady Margaret Lytton.*

Es común que la mujer hechizada sufra fatiga, cambios de humor, alucinaciones, y se observa, casi siempre, un notorio descuido personal (no se higieniza adecuadamente, no se peina, no se cambia de ropa).

Esta etapa se prolonga entre uno y dos días.

Mientras tanto, la bruja elegirá en qué ser u objeto convertirá a su víctima. Este tendrá que reunir dos condiciones:

- ♦ Debe ser algo de lo que la víctima se sienta orgullosa.
- ♦ Debe haber tenido contacto con el cuerpo de la mujer en los tres días anteriores a la transformación.

3. Transformación

Hay muchos tipos de transformaciones. En cada caso la bruja decide cómo la realizará.

Después del hechizo, pasado el tiempo necesario, la bruja esperará a que la víctima se encuentre sola para llevar a cabo la transformación.

El proceso demora varios minutos, durante los cuales la vanidosa mujer nota que sus formas comienzan a cambiar.

Son momentos pavorosos.

Porque en esos momentos la víctima ve en lo que se está convirtiéndolo. Y cómo será por el resto de su existencia.

En la creencia popular la bruja Metsküla hace desaparecer a las mujeres vanidosas. Esto se debe a que la mayoría de los embrujos Metsküla se confunden con simples desapariciones. Sin embargo, se conocen tres casos de transformaciones:

Wanda Landowska (1746)

Wanda Landowska desapareció la noche del 17 de julio de 1746, en la ciudad de Cracovia. Pertenecía a la nobleza polaca y era una amante de las joyas. Todas las noches dormía con un collar de perlas y los pendientes puestos, por las dudas despertase con la casa en llamas, y hubiese que salir de prisa.

Después de una jornada entera de entrevistar niñeras para su hijo Lukasz, de cinco años, la señora Landowska se retiró a dormir, "extenuada", según la servidumbre.

Al día siguiente permaneció en su cuarto durante todo el día. Cuando la fueron a llamar, a la hora de la cena, la señora Landowska había desaparecido.

No fue sino hasta tres años después, cuando su marido acomodaba las joyas de la familia, que volvió a ver a su esposa perdida.

La encontró en un camafeo de ágata y oro. Solo se veía su cabeza, de perfil, inmóvil, y con el cuello desnudo.

Se cree que la bruja Metsküla se hallaba entre las postulantes a niñera. Desafortunadamente, la señora Landowska la había descubierto.

La cocinera de los Romanov (1894)

Este caso se pudo conocer por la confesión de la propia bruja, bajo amenaza de los soldados bolcheviques de echarle un manto amarillo encima. Admitió haber hechizado a Olga Petrova, la jefa de cocineros de los Romanov, durante la boda de Nicolás II, en Rusia, en 1894.

Olga Petrova se consideraba la mejor cocinera de Europa, y tenía su reputación bien ganada. Los banquetes del Palacio Romanov eran célebres. La fama de su "pastel real", también conocido como "imperial ruso", había traspasado las fronteras de Rusia. Pero nadie más que ella lo sabía hacer. Era su invento y su secreto.

La familia real tenía una alta estima por sus servicios, y solo por eso le toleraban su vanidad y su temperamento.

Cuando entraba a la cocina del palacio todo el personal parecía dejar de respirar, del miedo que infundía. Y es conocida la anécdota de cuando a uno de los cocineros le hizo comer un cerdo entero porque, según ella, el color que tenía al salir del horno no era el correcto.

La bruja formaba parte del cuerpo de doncellas de Alejandra, la futura zarina, y a poco de llegar al palacio, antes de la boda, tuvo un encuentro con Olga Petrova. Sucedió en la cocina, una noche que bajó por agua caliente.

Apenas se miraron, la bruja supo lo que tenía que hacer.

Durante el encantamiento, Olga Petrova le contó su secreto más preciado: la receta del pastel real. Y con eso selló su destino.

Dos días después, la bruja la convirtió en el misterioso y exquisito pastel que la había hecho famosa en todo el continente. La sirvieron en treinta bandejas, a la hora de los postres, en la boda del zar.

Dicen que Nicolás II la hizo llamar para felicitarla, pero Olga Petrova nunca se presentó.

Acababan de comérsela.

**Lady Margaret Lytton (1948)*

El caso de la horrenda transformación de Lady Margaret Lytton, en 1948, en Inglaterra, es el único del que existen registros fotográficos, aunque solo es posible acceder a uno de ellos.

Lady Lytton era conocida por ser una de las primeras amazonas profesionales de Inglaterra. Practicaba la equitación desde niña, y en su establo tenía cuatro ejemplares de caballos, todos únicos, que ella misma había comprado en distintas partes del mundo. Se enorgullecía de uno en particular, Yassub, que había hecho traer de Arabia.

También era conocida por su carácter endemoniado y sus arranques de ira, cuando perdía una competición o las cosas no salían como ella quería.

Para festejar su cumpleaños, Lady Lytton y su marido ofrecieron una fiesta en los jardines de

su mansión de Southampton, el 23 de agosto de 1948. La lista de invitados era muy selecta. Solo gente de la nobleza y personalidades de la época. Esa fue una espléndida noche de verano, y no se recuerda que hubiera sucedido nada extraño durante la velada.

86

Al día siguiente, Lady Lytton se quejaba de dolores musculares. En un momento comenzaba a gritar y a dar órdenes a todo el mundo, y al siguiente se encerraba en su cuarto a llorar. Todos en la mansión estaban acostumbrados a la personalidad de Lady Lytton, pero percibieron que ese día algo diferente ocurría con la señora.

Dicen los testigos que esa madrugada la escuchaban vociferar:

—¡¡¡No quiero que sea mi amiga!!!

Cuando la doncella fue a llevarle el desayuno, a la mañana siguiente, Lady Margaret no estaba en su habitación.

Casi al mismo tiempo, desde la casa se escucharon los ruidos de una agitación en el establo. Relinchos, gritos, el sonido de maderas al romperse y después el galope espantado de tres caballos.

Todos corrieron hacia allí para ver qué pasaba.

Algunos testigos afirman que Yassub, el caballo árabe, ahora tenía cabeza de mujer. Otros dicen que no, que la cabeza había cambiado, pero que no era humana, ni de caballo.

Pero todos coincidieron en que las crines, rubias y sedosas, eran idénticas a la cabellera de Lady Margaret.

El animal estaba aterrorizado.

—Llegamos —dijo Edmund.

El coche se detuvo frente a la casa de la señora Pinkerton.

87

Capítulo 15

—**E**spérame aquí, Alice. Enseguida regreso con la abuela —le dijo su papá antes de salir del auto.

—¿Puedo bajar?

—No.

—Tengo que ir al baño —mintió Alice.

Edmund suspiró:

—Está bien, pero abrígate. Hace frío.

Había dejado de llover. En la calle los faroles ya estaban encendidos y reflejaban su luz sobre el pavimento mojado. La tarde llegaba a su fin.

Alice siguió a su papá por el pequeño jardín hasta la entrada de la casa.

Edmund llamó a la puerta.

Nadie respondió.

Volvió a llamar.

Alice miró con disimulo hacia las casas vecinas. Se preguntaba cuál de las dos sería la de la bruja. Ambas estaban completamente a oscuras.

Ahora su papá golpeaba la puerta con las manos. Comenzaba a impacientarse.

—Pensé que estaría lista —murmuró sacando un llavero de su bolsillo. Después de buscar la llave, la introdujo en la cerradura y abrió la puerta.

En la sala no había nadie.

Edmund se precipitó al interior mirando hacia todos lados, hasta que reparó en el bastón de la señora Pinkerton. Se hallaba reclinado sobre uno de los posabrazos del sillón en el que su madre había estado sentada esa tarde.

Lo observó un instante y después hizo un gesto, como si quisiera sacarse un pensamiento de la cabeza:

—Debe haberse quedado dormida mientras nos esperaba —y fue al pasillo que conducía hacia los cuartos de la planta baja, llamándola:

—¡Madre, ya llegamos!

Mientras tanto, Alice no paraba de pensar... Si le decía a su padre lo que había leído en

Internet, él sabría que ella había escuchado sus conversaciones. Pero ¿y si la abuela no aparecía? No, eso no podía ser. Seguro estaba dormida, como decía su papá. Iba a aparecer en cualquier momento.

Dio unos pasos observando los muebles, las paredes repletas de cuadros, la chimenea, las lámparas encendidas... Notó que un cuadro se hallaba en el suelo, apoyado contra la pared, y el viejo teléfono de la casa, descolgado.

Su papá había hablado por teléfono con la abuela, desde el auto. Recordaba su cara de preocupación cuando la llamada terminó. ¿Qué había pasado? ¿Por qué su abuela no había colgado el teléfono?

Escuchó cómo se abría la puerta de una habitación, y la voz de su papá:

—¡Madre!

Decidió ayudarlo a buscar a la abuela.

Fue a la cocina. No había nadie, pero sobre la mesa vio un servicio de té. La taza estaba vacía. Tocó la tetera. Estaba tibia.

Otra vez se escuchó la voz de su papá, ahora desde el fondo de la casa:

—¡Madre!

Alice se quedó en la cocina. Seguramente allí había muchas cosas que la abuela había tocado... Vio, sobre la mesada, al lado de la cafetera, un budín. ¿Lo habría hecho la abuela? Se acercó para mirarlo de cerca.

Parecía igual que todos los budines...

¿Estaba esperando ver a su abuela convertida por la bruja? ¿Eso quería ver? No, no quería ver eso.

Su padre se asomó por la puerta de la cocina. Alice lo notó nervioso:

—¿No tenías que ir al baño?

—Sí, papá, ahora.

—Por alguna razón tu abuela decidió subir a la planta alta —Edmund se dirigió a la escalera.

Eso era raro. Alice sabía que la abuela hacía años que no subía las escaleras.

No quería pensar... no quería pensar en las cosas que podían hacerles las brujas Metsküla a sus víctimas.

Fue al baño. En ese baño todo era blanco. Alice abrió el grifo del lavatorio y dejó correr el agua. A través del espejo vio que la cortina de la bañera estaba cerrada y no dejaba ver del otro lado.

¿Se habría fijado su papá detrás de la cortina?

Se paró frente a la ducha, y tomó aire. Había escuchado acerca de gente que tenía accidentes en los baños.

Con cuidado, Alice extendió el brazo y corrió la cortina.

Vio la ducha, un estante con elementos de tocador y un banquito de plástico. Nunca había visto un banquito en una ducha. La abuela se bañaba sentada en un banquito...

Cerró el grifo y entonces, cuando abría la puerta para salir, divisó una cosa negra que cruzaba el pasillo.

¿El gatito Picasso?

El gato... ¡tenía que saber dónde estaba la abuela! Picasso nunca se separaba de ella.

Cuando Alice salió del baño encontró el pasillo desierto. Pensó que el gato había entrado al dormitorio de la abuela, y fue hacia allí.

Mientras tanto, oía a su padre abrir y cerrar puertas, en el piso de arriba.

En el dormitorio lo primero que vio fue la cama tendida, y sobre la cama, un bolso. En una silla había un piloto y, en el piso, dos botas de goma para lluvia. Arriba del respaldo de la cama se hallaba colgado uno de los paisajes de la abuela. La abuela solo pintaba paisajes. A ella no le gustaban, pero le llamaba la atención que tuvieran títulos. Se acercó para leer el de ese cuadro: *Atardecer en Dorset*.

Su papá decía que la abuela estaba muy orgullosa de sus cuadros...

En ese momento oyó un ruido suave, en algún lugar, detrás de ella.

Alice se dio vuelta rápidamente y preguntó:

—Abuela, ¿estás ahí?

Volvió a escuchar ese ruido. Provenía de la habitación, pero no sabía de dónde.

Entonces advirtió que algo salía de abajo de la cama y se escabullía por la puerta abierta.

¿Picasso?

Alice salió al pasillo y lo vio. Era él. Desde atrás solo pudo ver el movimiento sinuoso de su cola.

—¡Picasso!

El gato entró rápidamente a la sala. Parecía asustado. Ella lo siguió.

Otra vez, solo alcanzó a ver la cola del gato, que ahora se escondía debajo de un armario. Era el armario en el que su abuela guardaba los pinceles y sus cosas de pintura, en un extremo de la sala.

—Minino, ven... —Alice lo llamó.

Pero el gato permaneció escondido.

Su padre estaba bajando las escaleras. Por la expresión de su rostro, a Alice no le hizo falta preguntar.

¡La abuela tampoco estaba en la planta alta!

—Y no veo al gato por ninguna parte... —murmuraba su padre.

—¡Se escondió ahí! —Alice señaló hacia el armario—. No sé por qué se esconde.

—Tu abuela dice que no le gusto —respondió su papá con rabia, y se aproximó unos pasos hacia el armario. Y aunque Picasso estaba fuera de su vista, le gritó:

—¿Y tú?! ¿No viste dónde fue mi mamá, gato sarnoso?!

Su papá estaba perdiendo el control.

—¡Lo vas a asustar! —Alice lo defendió.

Edmund hizo un gesto de impotencia y se desplomó en un sillón. Se sacó los anteojos

y se pasó la mano por la frente. Alice nunca había visto a su padre así, totalmente desconcertado.

Se preguntó si era el momento de decirle lo que había leído en el auto. ¿Iba a creer la historia de las brujas Metsküla? No, su papá no creía en esas cosas.

¿Y ella, creía?

Si la abuela no estaba en ninguna parte... entonces...

Picasso siempre se había dejado tocar por ella. ¿Por qué ahora huía? ¿Por qué no se dejaba ver?

Alice se acercó cautelosamente al armario:

—Ven aquí, minino... —lo llamó otra vez.

El animal se removía en la oscuridad.

Alice apoyó sus manos sobre el suelo, se recostó en la alfombra, y comenzó a inclinar la cabeza para mirarlo. En ese instante se acordó de la cabeza de Lady Lytton, que “no era humana, ni de caballo...”. De un salto se incorporó y se alejó unos pasos. ¿Qué estaba haciendo?

Se quedó parada, incapaz de moverse.

Su papá, en el sillón, aún no se había puesto los anteojos, pero parecía mirar fijamente el bastón de la abuela.

Y de pronto, el gato salió del escondite. Atravesó rápidamente la sala para sentarse en el suelo, a un costado del sillón de la señora Pinkerton.

Alice lo observó.

Era el mismo Picasso que había visto siempre. Nada anormal. Negro, peludo, con cara de pocos amigos.

Y no pudo evitar preguntarle:

—¿Dónde está la abuela?



Edmund, que ahora se tomaba la cabeza entre las manos, creyó que la pregunta era para él:

—Ella... debe haber salido un momento, es lo único que... —se le quebró la voz.

A Alice le pareció que su papá iba a largarse a llorar y, al verlo, sintió que ella también iba a llorar. Pero no quería. ¡Tenía que hacer algo!, decir algo...

—Papá, ¿por qué ese cuadro está en el suelo?

—Tu abuela lo bajó ayer...

“Lo bajó ayer...”, reflexionó Alice. Su abuela lo había tocado.

Se inclinó para leer el título, y lo leyó en voz alta:

—*Tormenta en Cornwall.*

Edmund giró la cabeza en dirección al cuadro.

“Oh, hijo... ¿nunca dejará de llover en Cornwall?” le había dicho su madre por teléfono.

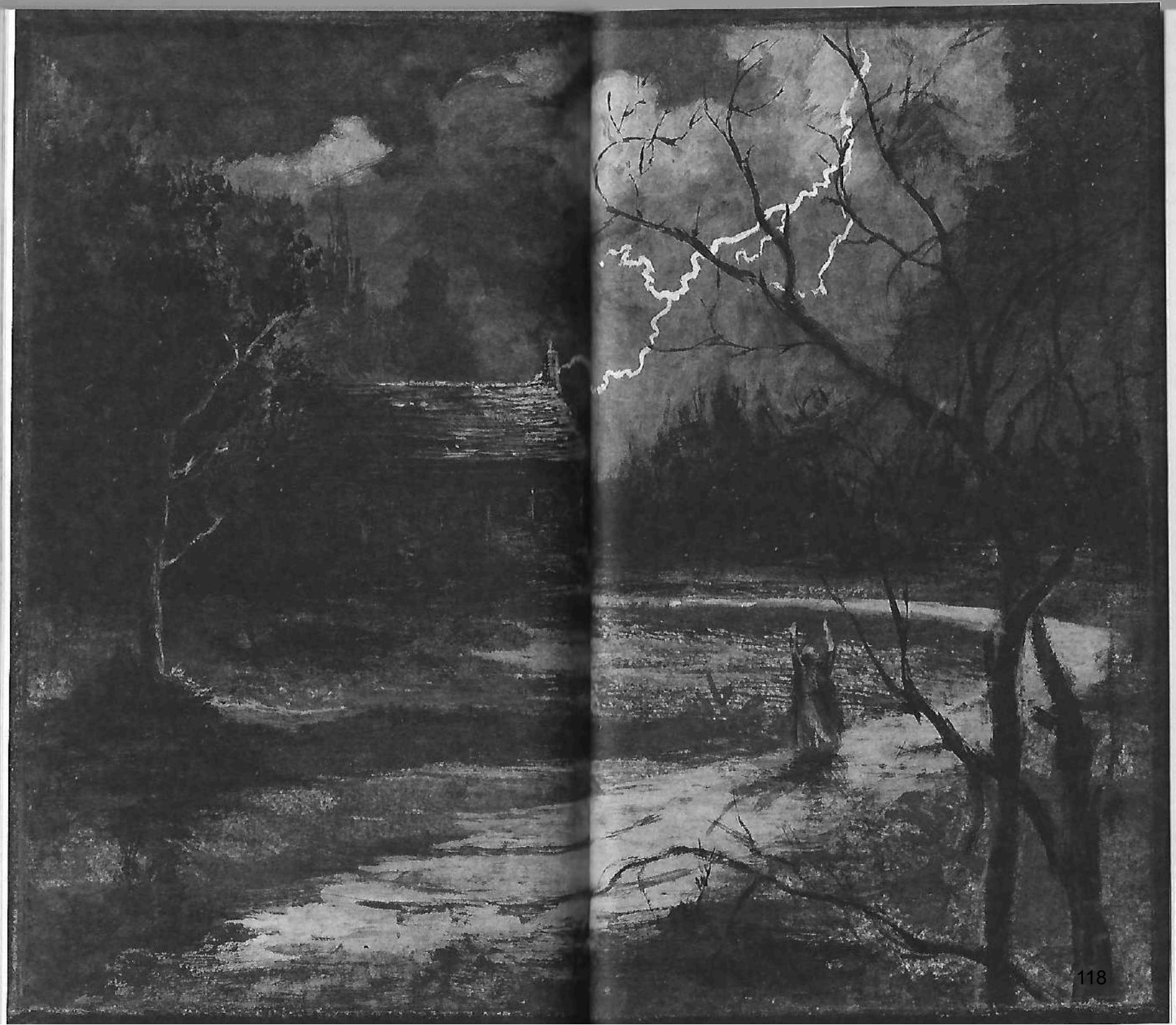
Edmund conocía ese cuadro desde que era niño. La señora Pinkerton estaba orgullosa de la fotografía que había tomado durante aquella tormenta, en Cornwall, y que después había pintado con “tanto realismo”: el instante en que un relámpago cruza el cielo de noche. Con su luz blanca ilumina un viejo granero, al costado de un camino. Se ven las oscuras siluetas de los árboles torcidas por el viento, se ve el granero, el cielo borrascoso... el camino.

En el medio del camino hay una figura.

¿Qué hace eso ahí? Edmund no recordaba haber visto antes una figura en ese lugar. ¡Allí nunca hubo una figura!

Se levantó del sillón y se acercó al cuadro. Lo tomó con las dos manos, y sin dejar de observarlo lo acercó a una de las lámparas.

Se colocó los anteojos, y miró.



Era una figura humana, una mujer. Corría por el medio del camino con los brazos extendidos, como si quisiera escapar de allí. O como si pidiera auxilio. Entonces Edmund reconoció el cabello blanco, el viejo salto de cama, la misma expresión desesperada que le había visto esa tarde...

—¿Qué estás mirando, papá? —preguntó Alice, acercándose.

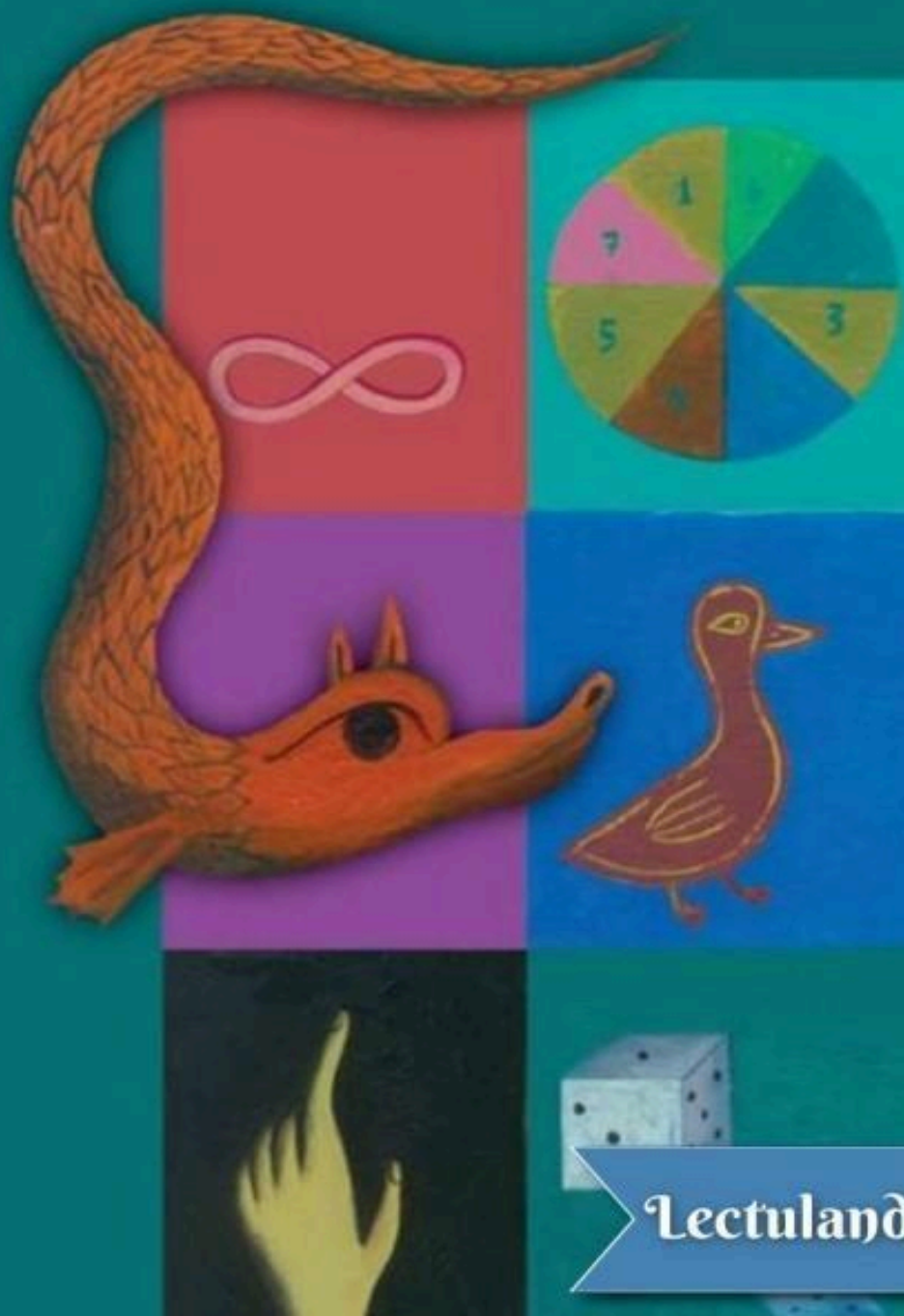
Edmund sintió que las piernas le fallaban. Lo que estaba viendo no podía ser. El horror y el pincel le habían desfigurado el rostro, pero era... ¡su madre!

Sola, en esa tormenta, adentro del cuadro, y un grito que no iba a terminar jamás...

—¡Oh, Edmund! ¡Sácame de aquí!

Pablo De Santis

El inventor de juegos



Lectulandia

A los siete años, Iván Dragó es seleccionado en un concurso de invención de juegos entre otros diez mil chicos. A partir de ese momento, su vida cambia por completo: los padres desaparecen en un viaje en globo y él se ve obligado a vivir con su tía hasta que se muda a la ciudad de Zyl con su abuelo, el famoso inventor de juegos Nicolás Dragó. Allí se abrirá para Iván un mundo de aventuras y misterios en el que su propia existencia formará parte de un juego incomprensible.

Lectulandia

Pablo de Santis

El inventor de Juegos

ePub r1.0

Ariblack 09.06.14

Título original: *El inventor de juegos*

Pablo de Santis, 2003

Ilustraciones: Max Cachimba

Diseño/Retoque de cubierta: Max Cachimba

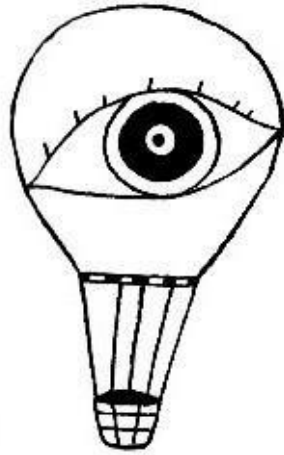
Editor digital: Ariblack

ePub base r1.1

*A mis
hermanas, Silvina y
María Laura*

PRIMERA PARTE

EL GANADOR DEL CONCURSO



PARQUE DE DIVERSIONES

Quienes hayan desplegado alguna vez el tablero de El juego de Iván Dragó, habrán notado que en una de las primeras casillas está el dibujo de la Vuelta al mundo, una de esas ruedas gigantes que había en los viejos parques de diversiones. Aunque no es la casilla donde empieza el juego, es la que elegimos para comenzar nuestra historia.

Los padres siempre esperan de sus hijos esa cosa tan extraordinaria: un niño común. Los padres de Iván Dragó no eran diferentes. Por eso cuando lo llevaron al parque de diversiones y vieron cómo los otros chicos participaban de los juegos sin ninguna clase de temor, quisieron que su hijo hiciera lo mismo.

Ese día Iván cumplía siete años, y parte del regalo era la visita al parque. El señor y la señora Dragó le ofrecían boletos para una cosa y para otra, pero todo le daba miedo. Había oído de niños perdidos para siempre en las vías del Tren fantasma; conductores aplastados en la pista de los Autitos chocadores; amantes del vértigo despeñados al vacío desde las alturas de la Montaña rusa.

Iván sabía que sus padres esperaban que se decidiera por uno de los juegos. No quería desilusionarlos, y casi estaba dispuesto a aceptar alguno. ¿Cuál tortura sería más leve o menos prolongada? Su madre le ofreció una vuelta en la calesita. Pero el padre dijo que era demasiado grande para ese juego, e Iván, con aire de complicidad entre hombres, se rio. En realidad la calesita le parecía no menos siniestra que los otros juegos, a causa de esos gigantesco búfalos y toros y rinocerontes que quizás eran auténticos animales embalsamados... Una ligera llovizna lo salvó de más dudas. Ahora el único juego era el regreso a casa.

Pero el padre no parecía conforme. A pesar de que Iván tosió dos, tres veces, como para que la preocupación de su madre por su salud apurara el paso hacia la salida, el señor Dragó se detuvo frente a la kermés. En una tienda había que dispararles a unos patos de latón que recorrían cansados un prado manchado de óxido; en otro puesto había que embocar unas pelotas de trapo en la boca de un dragón. En la última tienda figuraba como blanco el capitán de un barco pirata cuyo único enemigo verdadero era una tripulación de polillas. El señor Dragó eligió el tiro a los patos.

—¿Qué hay de premio? —preguntó.

El encargado del puesto —un hombre alto, de aire fúnebre— lo miró desconfiado, como si pensara: «Al que de veras le importa acertar, no le interesan los premios». Después señaló en la pared una serie de trofeos.

—Con cinco aciertos se lleva el auto rojo —anunció el hombre alto, pero antes de que llegara a señalarlo, Iván falló el primero de sus tiros.

—Con cuatro, el Batman —y el hombre alto mostró un muñeco cuya cabeza estaba a punto de desprenderse. En nada conmovió el disparo de Iván la apesadumbrada marcha de los patos.

—Con tres, el mamut.

Pero el elefante prehistórico, en lugar de servir de premio, sirvió de blanco y cayó al suelo.

—Con dos, la lancha de latón. —La voz del encargado del puesto ya dejaba entender que no creía que hubiera ninguna relación entre los premios y los disparos. Describía los trofeos solo porque era su deber.

—Y con uno...

Pero a Iván ya no le importaba el insignificante premio que se pudiera conseguir con un solo blanco, porque su último tiro, aunque se acercó más que los otros a la hilera de patos, no hirió a ninguno. Dejó la escopeta junto a las otras y se alejó muy veloz para no darle tiempo a su padre a pagar una nueva ronda de disparos. El padre lo siguió con cierta lentitud, como si no terminara de comprender qué era lo que había fallado.

—¡Un momento! ¡El premio consuelo! —gritó el hombre alto, abandonando por un instante su aire de tristeza.

Y le arrojó algo que dio a Iván en la cabeza. Era una revista de historietas en blanco y negro. Se llamaba *Las aventuras de Víctor Jade*. El ejemplar había sido leído muchas veces y la ilustración de tapa estaba descolorida por el sol. Pero era un premio mejor que los otros. Había sido un acierto no acertar.

LAS AVENTURAS DE VÍCTOR JADE

En los días siguientes Iván leyó la revista una y otra vez. Le costaba un poco entender la historia, porque era una aventura que había comenzado muchos capítulos antes. Al pie del último cuadrado aparecía la palabra *continuará*.

Víctor Jade era un millonario que vivía en una gran mansión oculta en una isla y que solo salía de allí para luchar contra sus enemigos. No tenía ningún poder sobrehumano: apenas contaba con su prodigiosa inteligencia, con la fuerza que le había quedado de su pasado como experto en lucha grecorromana y con su ilimitada capacidad para fabricar máquinas. El más peligroso de sus enemigos era el doctor Equis: un hombre pequeño de manos gigantescas, que dejaba como marca personal la letra de su nombre.

En las últimas páginas de la revista encontró una serie de avisos que ofrecían cursos por correspondencia. Enseñaban a ser dibujante de historietas, detective privado y astronauta.

¡Inscríbese ya! A vuelta de correo recibirá todo el equipo necesario.

También encontró el cupón de un concurso. La Compañía de los Juegos Profundos invitaba a participar de un torneo. Lo que más intrigó a Iván era que el aviso no decía nada de lo que recibiría el ganador:

... razones de fuerza mayor nos obligan a mantener en reserva tan extraordinario premio hasta el momento en que sea elegido el triunfador...

Para participar había que inventar un juego —cualquier clase de juego— y enviarlo a la casilla de correo número 7777, Trasatlántico *Napoleón*, a nombre de Compañía de los Juegos Profundos S. A.

Su madre lo vio tan entusiasmado trazando diagramas de juegos futuros que le preguntó qué estaba haciendo.

—Quiero mandar un juego a este concurso.

La madre leyó el aviso.

—Debe ser una trampa. De otra manera dirían cuál es el premio.

Su madre no entendía nada. ¿Qué premio podía ser tan extraordinario como el hecho de que no mencionaran premio alguno? Inclusive un viaje por el mundo tenía sus límites y sus plazos..., pero un premio sin nombre podía ser imaginado y vuelto a imaginar, y nunca se gastaría...

—Además es una revista vieja —dijo su madre—. El concurso debe haber terminado hace muchos años.

Iván estuvo a punto de darle la razón, algo que no hacía nunca. Pero leyó cuidadosamente el aviso en busca de alguna mención a un plazo, y no encontró ninguna.

«Tal vez», pensó, «aunque el concurso haya empezado hace muchos años, todavía no encontraron un juego digno del premio». Y este pensamiento le dio fuerzas para continuar.

Una tormenta que duró dos días lo ayudó a trabajar, porque tuvo que quedarse en casa. Y así, una semana después de recibir la revista en el Tiro a los patos, Iván completó el juego.

LAS INSTRUCCIONES

Que Iván se hubiera puesto de inmediato a armar un juego no debería extrañarnos: era nieto de Nicolás Dragó. Su abuelo había inventado muchos juegos famosos —como la Carrera del fin del mundo y la Catedral de cristal— pero ahora solo se dedicaba a fabricar rompecabezas de madera. Sobre la superficie que luego troquelaba, Nicolás Dragó pintaba con esmalte planos antiguos de ciudades. Les vendía los rompecabezas a coleccionistas del extranjero. Eran tan caros que con lo que le pagaban por un solo trabajo vivía tres meses. Algunos coleccionistas habían terminado por enloquecer debido al gran esfuerzo que exigían los rompecabezas.

Nicolás Dragó vivía en Zyl, llamada la Ciudad de los Juegos, ubicada a más de cuatrocientos kilómetros de la Capital. Las pocas veces que su abuelo lo había visitado, le había enseñado a armar rompecabezas, a resolver crucigramas y toda clase de acertijos, y a construir juegos de tablero. Cuando inventó el juego que envió al concurso, Iván procuró recordar todo lo que le había enseñado Nicolás Dragó; pero también trató de agregar a esos conocimientos algo que solo le perteneciera a él.

El juego de Iván consistía al principio en una serie de casillas dibujadas a lápiz y dispuestas en un óvalo, como en el Juego de la oca. A diferencia de los juegos comunes, las casillas estaban en blanco. A medida que los dados llevaban la pieza del jugador de una casilla a otra, el participante debía dibujar un objeto correspondiente a lo que planeaba para su futuro. Lo primero que le viniera a la cabeza. Un avión, si el jugador quería viajar o ser aviador; un cuadro, si quería ser pintor; la Luna, si esperaba ser astronauta o astrónomo. Y debería explicar por qué lo había elegido. También se permitía dibujar algo que hubiera aparecido en sueños, aunque no hubiera forma de explicarlo.

—¿Pero quién ganará? —se preguntó Iván—. ¿Cuándo termina el juego? En las instrucciones escribió:

«A medida que los jugadores recorran el tablero, existirá una cantidad menor de casillas libres. Cuando los dados lleven al jugador a una casilla ya dibujada, deberá esperar el próximo tiro para seguir. El juego terminará cuando todas las casillas hayan sido ocupadas. Ganará el que haya dibujado la mayor cantidad de casillas».

Pero eso no le pareció del todo justo. Quizás alguien que solo planeaba tonterías para su futuro o dibujaba sueños falsos ocupaba más casillas que sus competidores. Entonces agregó:

«Habrá otro ganador, pero será un ganador secreto. Cada uno sabrá si ganó o perdió».

Redactó con cuidado las instrucciones, tratando de escribir en forma tan clara como fuera posible y de evitar errores de ortografía. En un sobre grande puso todas

las cosas que requería el juego: el tablero con sus casillas vacías, una hoja con las instrucciones, un lápiz negro, una goma de borrar y un sacapuntas.

Pero a último momento cambió de idea y reemplazó la hoja con las casillas por una completamente en blanco, ya que los jugadores deberían definir juntos la forma de su juego. Se había manchado los dedos de tinta, y la huella de su pulgar derecho quedó impresa en una esquina de la hoja.

Compró una estampilla y echó el sobre en un buzón. Imaginó su carta perdida entre miles de cartas iguales, enviadas desde todas las ciudades del planeta. Cartas escritas en chino, en árabe, en dialectos misteriosos de islas escondidas, amontonadas en las bodegas del Trasatlántico *Napoleón*, aumentando con su peso los riesgos de un naufragio.

UNA PIEZA DE ROMPECABEZAS

Quince días después de hacer el envío Iván recibió correspondencia. La estampilla que llevaba el sobre tenía la imagen del Trasatlántico *Napoleón*, que surcaba un mar verde y encrespado. El barco era tan gigantesco que imprimía sus propias estampillas, como si se tratara de un país.

*Martes 7 de abril,
Trasatlántico Napoleón,
Océano Pacífico.*

Querido Iván:

Tu juego ha resultado seleccionado entre los diez mil mejores. Te enviamos un tatuaje con la insignia de nuestra Compañía.

Mientras tanto, tu juego sigue en concurso por el Premio Mayor.

*Tus amigos de los Juegos
Profundos.*

Iván sacó el tatuaje del sobre y lo miró largamente. Al principio se había entusiasmado, pensando que el envío significaba que estaba muy cerca de ganar el premio. Pero cuanto más pensaba en la cantidad de participantes —diez mil— más lejano le parecía el triunfo. Y el tatuaje no le servía de consuelo: los chicles o los caramelos acostumbraban traer tatuajes semejantes. Costaban centavos.

Pensó en guardarlo como un recuerdo pero al final decidió llevar el tatuaje en la palma de la mano derecha. Había que despegarlo del papel transparente y luego frotar la imagen contra la piel. El dibujo representaba una pieza de rompecabezas, con la silueta de una casa en su interior.

Su madre no quedó en absoluto impresionada con el tatuaje.

—Hoy te parece lindo, pero mañana se convertirá en una mancha sin forma.

Los primeros días trató de mantener su tatuaje a salvo del agua, para que no se borrara. Cuando se bañaba o se lavaba las manos, evitaba que el agua cayera sobre el dibujo. Con el transcurso de los días, y aun de las semanas, se dio cuenta de que no había ningún peligro: el tatuaje era tan indeleble como uno de verdad.

Su madre trató de sacarlo con alcohol, con solvente y luego con un cepillo de cerda dura, que le dejó la piel irritada y dolorida. También llevó a Iván a un médico, que luego de estudiar el tatuaje con una lupa dijo que jamás había visto nada semejante.

—La tinta ha entrado profundamente en la piel, como si se tratara de un tatuaje

de verdad. Llevará su tiempo, pero estoy seguro de que terminará por desaparecer.

Pero en los cinco años siguientes el tatuaje no solo no se borró, sino que se hizo más profundo, más nítida su línea y más vivo su color. Cuando se miraba la mano Iván no sentía que era un dibujo agregado, sino la señal de que algo le faltaba, que en alguna parte había una pieza que tenía que buscar, y que solo al hallarla estaría completo.

LAS NUBES

Cinco años más tarde, Iván seguía pendiente de aquel concurso. Recorría librerías de viejo en busca de ejemplares de *Las aventuras de Víctor Jade*, para ver si allí decía algo de su premio. Pero las revistas que encontraba eran anteriores a la que él había recibido, como si luego de editar aquel número, la editorial hubiese cerrado. Las cartas que había enviado al *Trasatlántico Napoleón*, Casilla de correo 7777, nunca le habían sido respondidas. Sus padres, sus amigos y su propio sentido común le decían que el concurso se había cancelado, o que otro había ganado, y que todo había ocurrido hacía mucho tiempo. A pesar de que tenía casi doce años, Iván sentía que el concurso proseguía, que cientos de juegos eran evaluados en las bodegas del trasatlántico más grande del mundo y que el suyo todavía estaba en carrera.

Iván tenía razón: el concurso proseguía y ya había un ganador. Pero el premio no era un trofeo dorado, entregado en una ceremonia pública, donde alguien dice un discurso y los demás se duermen. El premio no era un diploma coloreado, con los bordes quemados para imitar un pergamino y el nombre del ganador escrito en letras góticas. El premio no era un trofeo ni un diploma ni una medalla sino una catástrofe, y todos los acontecimientos que siguieron a esa catástrofe.

El otoño en que Iván cumplió doce años, sus padres se anotaron en un curso de navegación en globo. Al poco tiempo se convirtieron en alumnos avanzados y luego en expertos. Se compraron un globo blanco, con la imagen de un ojo gigantesco pintado en azul. Cada vez que hacían un vuelo lo invitaban a viajar con ellos, pero Iván se negaba: le daban miedo las alturas y las nubes.

Sus padres eran aeronavegantes tan hábiles que pronto se inscribieron en una competencia de globos. Iván estaba invitado a ver el certamen desde tierra, pero su invitación fue revocada, porque su madre estaba furiosa. Había descubierto que una bailarina tallada en jade que guardaba desde que era niña estaba rota.

Iván acostumbraba jugar a lo que él llamaba el juego de los espías, que consistía en dejar mensajes secretos en todas partes. Eran textos escritos en clave y, como a veces pasaba largo tiempo hasta que los encontraba, tenía que pensar mucho hasta que descubría el contenido del mensaje secreto.

De pronto recordó que uno de esos mensajes lo había dejado al pie de la bailarina, que reposaba en una vitrina junto a otros objetos tan frágiles como ella. Siempre se ponía contento de encontrar un viejo mensaje, con una clave ya olvidada; porque entonces tardaba mucho en descifrarlo, como si lo hubiera enviado otra persona, un desconocido. Abrió con tanto entusiasmo la vitrina que un jarrón se tambaleó. Al salvarlo de la caída, rozó con el codo la bailarina de jade, que se estrelló contra el suelo.

La bailarina quedó decapitada. Llevó los restos hasta su habitación, donde trató de pegarle la cabeza sin que se notara la rotura.

—Cuando sea mayor, voy a dedicarme a reparar estatuas para grandes museos y a pegar espadas rotas y cabezas de caballos. Si me preguntan cómo elegí ese trabajo, diré: todo empezó con una bailarina que mi madre guardaba como un tesoro.

Pero en la vida real, Iván dudaba de que su madre recuperara el humor tan rápido como en sus fantasías. La figura de jade tenía para ella algún significado secreto.

Cuando su madre descubrió la bailarina rota, habían pasado cuatro meses desde que se había caído. Se puso furiosa y prometió cancelar toda clase de paseos, empezando por la competencia de globos. A él le parecía injusto ser castigado por algo que había ocurrido hacía tanto tiempo. Y le gritó a su madre que el error no había sido romperla sino pegarla, porque no había en el mundo un adorno más feo que aquel.

—No voy a hablarte hasta que no pidas perdón —respondió su madre, con menos enojo que tristeza.

Iván se arrepintió de inmediato de lo que había dicho. Sin embargo, quizá por orgullo, quizá porque sabía que se pondría a llorar, no se animó a decir nada. Sentado en su escritorio, le escribió una carta breve, en la que le pedía perdón. Y en la carta le prometía que si había en el mundo alguna estatuilla igual, él partiría en su busca. Dejó la carta en el bolso de su madre sin que nadie lo viera, como si fuera uno de sus tantos mensajes secretos. Desde su cuarto, oyó la voz de su padre, que estaba afuera, con el motor en marcha, y apuraba a su madre para salir. Tendrían que viajar muchas horas hasta llegar al lugar donde al día siguiente se haría la competencia. Ella tardaba y tardaba: faltaba primero una comida, luego un abrigo, al final una botella de champagne para beber en las alturas.

Iván no salió a despedirlos, y cuando oyó los saludos de sus padres, respondió sin abrir la puerta.

La competencia consistía en cumplir con cierto recorrido en los tiempos acordados. Los globos viajarían juntos y tratarían de descender en cierto punto —un círculo rodeado de banderas— con la mayor exactitud posible. Los organizadores habían estado a punto de suspender el certamen por la posibilidad de una tormenta; pero el cielo estaba tan azul que decidieron hacerlo igual. Participaban quince globos; cuando estaban cerca del final, la tormenta los sorprendió, y volvieron catorce.

Los tripulantes del globo perdido habían tenido problemas para maniobrar la nave, y habían continuado subiendo hasta alturas prohibidas para los globos, donde el aire es helado y ya no se puede respirar. Uno de los participantes había alcanzado a fotografiar el globo en el momento en que se había separado de los demás: el ojo gigantesco asomaba entre la masa de nubes, para dar una última mirada al mundo, antes de que el viento huracanado lo arrastrara hacia las montañas.

EL ABURRIMIENTO

Mientras equipos de búsqueda recorrían campos y montañas en busca de sus padres, su tía Elena fue a vivir a su casa. Era la hermana mayor de su madre, pero no se parecían en nada. Elena encontraba en todo algún motivo de sufrimiento. Vestía trajes oscuros con hombreras anchas que le daban a su figura un aire militar. Era excesivamente precavida y acostumbraba salir con paraguas aun en días radiantes, porque...

—Siempre debemos estar preparados para lo peor.

Tenía sus propias ideas sobre educación, que aplicaba con Iván. Era especialmente insistente con el estudio. Si Iván decía que se aburría, ella aprovechaba para explicar:

—El aburrimiento es una parte esencial del estudio. La función del estudio consiste en prepararnos para el aburrimiento. A medida que crecemos, la vida es más tediosa y más llena de momentos muertos. Un poco de aburrimiento todos los días nos prepara para enfrentarnos a la vida adulta: días y semanas, meses y años, en los que no nos ocurrirá nada interesante.

Iván no era mal estudiante; pero a partir de la carrera de globos sintió que todas las materias estaban escritas en un idioma que no entendía. Ni los números, ni las letras ni los dibujos. Las páginas de todas las materias, y los pizarrones abarrotados de operaciones matemáticas y fechas históricas y poesías para aprender de memoria se confundían en un solo libro de páginas grises.

Cuanto más aumentaba su desinterés, más insistía Elena:

—Donde aparece el aburrimiento, ahí está la verdad. Es como ese instante en que el subterráneo se detiene entre dos estaciones, y la gente se queda mirándose un largo rato, sin nada que pensar. El aburrimiento nos dice la verdad sobre todo.

Nunca hablaba con Iván del globo perdido, pero siempre estaba escuchando la radio, en busca de noticias. A veces, en mitad de la noche, Iván descubría a su tía tratando de sintonizar en un aparato de radio de onda corta transmisiones de otros países, de las que solo de tanto en tanto se distinguía alguna palabra, en un mar de interferencias. Las revistas de navegación en globo a las que se habían suscripto sus padres seguían llegando a la casa, y su tía las consultaba en secreto, con la esperanza de encontrar alguna noticia.

Iván no le echaba la culpa a la tormenta sino a las nubes. Le parecía que eran ellas las que tenían el poder de borrar a las personas y a las cosas, hasta no dejar más que alguna ligera marca. Y la única marca que sus padres habían dejado era él.

Y a veces, en la cama, muy tarde, mientras su tía se entregaba a la música estridente de las interferencias, Iván se preguntaba si su madre había llegado a

leer la carta en la que él se disculpaba, o si había desaparecido del mundo sin haberse reconciliado con él. Y esto, aunque era algo tan pequeño dentro de la tragedia, le parecía aún más grande que la tragedia misma.

UN TELEVISOR BLANCO Y NEGRO

Un mes después de la desaparición del globo, Iván encontró un televisor abandonado frente a su casa. Estaba al pie del árbol. Parecía en buen estado, aunque era muy viejo, de los tiempos en que solo se transmitía en blanco y negro.

Iván nunca había tenido un televisor, porque sus padres se oponían, a causa de una serie de libros que habían leído en su juventud. Iván estaba seguro de que a la larga hubieran cambiado de opinión, pero con su desaparición cada una de sus órdenes había quedado instalada como una ley eterna, que su tía no se animaba a modificar.

Iván llevó el televisor a su pieza antes de que su tía tuviera tiempo de descubrirlo. Le hizo un lugar en lo alto del armario, para el caso de tener que guardarlo con urgencia. Enchufó el aparato y no vio nada: solo líneas grises y un ruido estridente. Movi6 la antena hacia un lado y hacia otro y nada. Hizo girar las perillas y probó con todos los canales. La pantalla se puso blanca, después negra, y al final Iván se dio por vencido. Decidió regresar el televisor junto al árbol.

Al desenchufarlo descubrió en el dorso una etiqueta donde decía:

GARANTÍA

Si este televisor sufriera un desperfecto no atribuible al usuario, la empresa le enviará un técnico que se ocupará de la reparación.

La garantía rige desde (habían agregado a mano la palabra AHORA) hasta (SIEMPRE).

La empresa debía de haber cerrado un cuarto de siglo antes. ¿Cómo podía confiar en esa garantía? Pero como Iván no se resignaba a perder la oportunidad de tener un televisor, marcó el número de teléfono que aparecía en el papel.

Sonó cuatro veces y una voz atendió.

—B y N Service a sus órdenes. ¿En qué puedo ayudarlo?

—Mi televisor no funciona.

—¿Modelo?

—No sé. Es muy viejo, blanco y negro.

—Haga una prueba. Sintonice a las 22 horas el canal 10. Es una señal que no se sabe de dónde proviene. Solo la captan los televisores en blanco y negro. Si la imagen no aparece, dé un golpe contra el lado derecho del televisor.

Antes de que Iván tuviera tiempo de decir gracias, la comunicación se cortó.

LUCHA SIN FIN

Iván trató de comer la carne al horno que había preparado su tía. Estaba dura, como siempre, porque su tía odiaba la cocina. Mientras preparaba la comida repetía la frase «Odio cocinar», y esas palabras mágicas resecaban las carnes, agriaban las salsas y convertían al arroz en un engrudo repulsivo.

Terminó de comer tan rápido como pudo y se encerró en su cuarto. Ya eran las diez de la noche. Sintonizó el canal 10 y movió la antena. Como no obtuvo resultado, dio un golpe en el lado derecho, tal como le había indicado la telefonista. Entonces la imagen se aclaró y apareció el nombre del programa: *Lucha sin fin*.

La pantalla se llenó de luchadores enmascarados. Habían sido atléticos y musculosos, y ahora se veían cansados y un poco excedidos de peso. Luchaban con una agilidad sorprendente para su corpulencia. En su repertorio de golpes había patadas voladoras, saltos desde las cuerdas, vueltas en el aire. El reglamento podía resumirse en una única regla: no había nada prohibido.

A las once el programa terminó y fue reemplazado por rayas grises que señalaban el fin de la transmisión.

En las noches siguientes el programa se repitió. Iván terminaba de comer tan rápido como podía y, con la excusa de que tenía mucho sueño, se encerraba en su cuarto. Entonces encendía con ansiedad el televisor, temiendo que esa noche el aparato no captara aquellas ondas de origen desconocido. Pero allí estaban los nueve luchadores, gordos, cansados, dispuestos a dar un buen espectáculo a pesar de la decadencia. Aprendió sus nombres: el Rinoceronte, Máscara Roja, el Leopardo, Mercenario, la Mancha Humana, el Bailarín, el Rey Arturo, Vampiro, el Egipto... Cada uno tenía un odio especial por alguno de los otros contrincantes. Cerraba el programa uno de estos duelos, más largo, emocionante y cruel que los otros combates.

La cuarta noche que vio el programa, ocurrió algo extraño. Por primera vez hubo una propaganda, o al menos, una interrupción al programa. Durante algunos segundos se vio un tablero con un recorrido en forma de óvalo. Una mano con la piel tan blanca que parecía un guante movía una pieza —que tenía la figura de un niño muy parecido a Iván— por el tablero. En la primera casilla se veía una rueda gigante, como las que hay en los parques de diversiones; en otra, una casilla de Tiro a los patos, y luego la portada de *Las aventuras de Víctor Jade*, y un globo aerostático, y un televisor... La imagen duró unos segundos, e Iván no estuvo seguro de si la había visto realmente o si la había soñado. Esa mano de dedos largos y piel transparente parecía mucho más temible que los puños de los luchadores.

EL COLEGIO POSSUM

Una noche, cuando Iván ya marchaba rumbo a su cuarto para ver *Lucha sin fin*, su tía le cerró el camino:

—Iván, tenemos que hablar.

Iván temió que hubiera descubierto el televisor. Pero era algo peor.

—Durante los últimos meses tus estudios fueron desastrosos. Por eso estuve pensado en cambiarte al colegio Possum, el más prestigioso de nuestro barrio. Tu madre y yo estudiamos allí.

Y a continuación contó una serie de anécdotas a las que les faltaba el final. Iván no sabía si lo que fallaba era la memoria de su tía, o si realmente las cosas ocurrían así en el colegio Possum.

Su tía aprovechó las vacaciones de invierno para comprarle el uniforme —pantalón gris, blazer y corbata azul— y los útiles que habría de necesitar. Cuando las vacaciones terminaron, lo llevó de la mano hasta el antiguo edificio, que estaba rodeado por un jardín ti 11 poco descuidado. El edificio tenía algo fuera de lo común, e Iván tardó en darse cuenta de cuál era la rareza.

—El colegio está hundido en la tierra —dijo al oído de su tía.

—¿Ya lo notaste? Es una auténtica curiosidad arquitectónica. En sus comienzos el edificio tenía diez pisos. Debido al terreno pantanoso donde fue construido y también a causa del saber acumulado durante tantos años, se ha ido hundiendo de a poco. Como ves, ahora solo quedan seis pisos.

—¿Y no hay peligro de que se hunda del todo?

—Venecia se hunde desde hace siglos y todavía está allí —respondió Elena.

En la primera clase, el profesor de Matemáticas pidió que el alumno nuevo levantara la mano. Iván había pensado mantener oculto el tatuaje tanto tiempo como fuera posible, para no llamar la atención. Pero no habían transcurrido diez minutos desde su llegada al colegio y allí estaba su brazo levantado, con la palma abierta, mostrando su secreto. Un susurro de admiración recorrió la sala.

Antes de que el profesor pudiera preguntarle a Iván por el tatuaje, un alumno alto y desgarbado señaló con odio la mano levantada.

—Es el tatuaje más falso que he visto en mi vida. Seguro que sale con un poco de jabón.

—Cállese, señor Krebs —dijo el profesor.

—Además... ¿A quién se le ocurre tatuarse una pieza de rompecabezas? Águilas, espadas, calaveras: eso es lo que vale.

—Si sigue hablando tiene un uno, señor Krebs.

Cuando salieron al recreo, Krebs y sus amigos rodearon a Iván.

—¿De dónde sacaste eso? —preguntó Krebs mientras le abría la mano.

—Lo tengo desde hace años. Me lo hizo un tatuador chino.

—¿Dolió mucho? —preguntó Gayado, que siempre iba con Krebs adonde fuera.

—Perdí un cuarto litro de sangre.

Krebs nunca había conseguido un permiso para tatuarse, a pesar de que aquello era el sueño de su vida. Ya había elegido qué dibujo hacerse en cada centímetro de su cuerpo, incluido el cuero cabelludo. Lo único que podía mostrar ante sus compañeros era una cicatriz que tenía en el codo izquierdo, atribuida por él a la navaja de algún enemigo, y por el resto del mundo a una caída en la escalera de su casa. Frente al relato del tatuador chino, su herida había quedado reducida a nada.

Su lugarteniente, Gayado, al verlo un poco apagado, intentó darle ánimo:

—No te preocupes, Krebs. Seguro que es un tatuaje falso. Mañana desaparece, y le vamos a pegar por habernos mentido. No puede competir con tu raspón.

—¿Mi «raspón»? Voy a enseñarte lo que es un raspón.

Y comenzó a patear las delgadas rodillas de Gayado.

FIGURITA DIFÍCIL

En los días siguientes, Iván comprendió que no eran solo los años y los libros los que hundían el edificio. Las clases eran tan aburridas que la caída de las cabezas de los alumnos, transmitida a través de las columnas, ejercía una presión continua. En gran parte ese aburrimiento se debía a que ninguna de las cosas que sucedía en el colegio tenía un final. Si en Historia se debía contar una gran batalla, se analizaban los preparativos y se trazaba el mapa del lugar; pero cuando la acción comenzaba, la voz del profesor se apagaba de a poco, y discretamente pasaba a otra cosa. Entonces los alumnos se quedaban sin saber quién había ganado la Guerra de Troya, la Batalla de las Termópilas o Waterloo.

En el laboratorio de química, los experimentos comenzaban con largas explicaciones sobre los materiales. Justo cuando estaba a punto de producirse un resultado, se pasaba a los preparativos de otro experimento. A nadie sorprendían estas cosas, excepto a Iván. Averiguó que el director del colegio, el señor Possum, angustiado por el hundimiento inexorable del edificio, le había prohibido a los profesores contar el final de cualquier cosa.

—Los finales siempre son de mal gusto. La buena educación consiste en disimular que las cosas se terminan.

Cuanto más se dormían los alumnos, más crecía el prestigio del colegio, de manera que llegaban nuevos alumnos y aumentaban el peso y las cabeceadas. Como los pisos se habían reducido a causa del hundimiento, en los recreos casi no había lugar para moverse. Por suerte la mayoría de los días muchos de los alumnos faltaban y eso permitía que se pudiera transitar por el colegio con relativa facilidad.

Para evitar los peligros que acarrearaba el número excesivo de estudiantes, el director alentaba a los alumnos a faltar.

—No hay nada como quedarse en cama en invierno —decía el señor Possum—. ¿Para qué correr el riesgo de enfermarse o de ser atropellados por un auto? En casa se puede estudiar igual.

Cuando un alumno tenía un presente perfecto, era mal mirado por los profesores.

—Puente...

—¡Presente!

—Presente, Puente, siempre presente. ¿Cree que está dando un buen ejemplo a sus compañeros? ¿Por qué no se pone a pensar qué pasaría si todos fueran como usted?

Los ausentes crónicos, en cambio, ganaban muy pronto el prestigio de ser excelentes alumnos. Dos años antes de la llegada de Iván al colegio, un tal Motta había obtenido la medalla de oro: ninguna de sus notas bajaba de diez. Y sin

embargo, había faltado tanto durante el año que nadie lo recordaba. En la ceremonia de fin de año todos estaban ansiosos por ver quién era Motta, pero no tuvieron suerte: también esa vez Motta faltó.

Iván pronto aprendió a hacerse un lugar entre sus compañeros —que ya se conocían desde hacía años— gracias a los juegos que inventaba: la caza de las arañas, la rayuela circular y, sobre todo, el hombre invisible, liste juego consistía en concederle a alguien el privilegio de no ser visto, a condición de que se comportara como un verdadero hombre invisible. Quien lo saludaba, lo molestaba o daba al invisible alguna señal de reconocimiento, perdía.

En total Iván permaneció durante dos meses en el colegio Possum. Durante ese tiempo logró —como veremos luego— que tanto las autoridades como buena parte de los alumnos le fueran hostiles. Pero durante la primera semana, Iván pudo vencer ese cerco de desconfianza que inspira todo alumno nuevo. Conquistó a sus compañeros no solo a partir de los juegos que inventó, sino también de su profundo conocimiento del programa *Lucha sin fin*.

Desde tiempos inmemoriales los alumnos habían coleccionado las figuritas de los luchadores y las habían pegado en el álbum. Costaban veinticinco centavos y cada sobre traía cuatro de cartón y una de lata.

La figurita difícil cambiaba: un año era el Egipcio, al año siguiente el Vampiro. Pero si bien aquellas figuritas habían seguido vendiéndose, nadie sabía de dónde venían los forzudos enmascarados.

A Iván le tocó explicar, recreo tras recreo, quién era cada uno, cuál era su enemigo, que técnicas usaba para vencer. Todos esperaban la invitación para ir a dormir a su casa, pero su tía solo le permitía invitar a un amigo por vez los sábados. A medida que los alumnos miraban el programa, los recreos se convertían en largas escenas de lucha que terminaban con dos o tres chicos en la enfermería. Hasta ese momento las peleas habían consistido en empujones y algún golpe de puño; pero ahora los alumnos preferían lanzar una patada voladora, o cerrar sus piernas alrededor del cuello del adversario, o torcerle los brazos en una complicada llave. Antes se habían peleado sin ganas, casi aburridos: ahora lo hacían con felicidad.

Cuando el director, cansado de esta violencia, comenzó a interrogar a los heridos, todos denunciaron:

—La culpa es del nuevo.

LA OFICINA DEL DIRECTOR

Las denuncias en su contra hicieron que el director lo llamara a su despacho, en compañía de su tía. El director se llamaba Dante Possum, y era descendiente del fundador del colegio. A través de los cortes de cabello, el cuidado de los bigotes y cierto tipo de gimnasia facial, todos los Possum habían logrado parecerse a sus antepasados. Dante Possum era exactamente igual que su padre, su abuelo y su bisabuelo, cuyos retratos y bustos adornaban los pisos superiores del colegio.

—Durante décadas nuestros alumnos han sido los más estudiosos del país. Hasta hace poco era común encontrar a los alumnos estudiando inclusive en los recreos, hasta tal punto que yo mismo tenía que insistirles en que simularan jugar. A Van Duren, nuestro abanderado, debí obligarlo a soltar un sapo en la puerta del baño de niñas, para que escapara de su obsesión por las matemáticas. Hace dos años buscamos ayuda psicológica para que el escolta Salpietro superara la culpa que le despertaba jugar a las escondidas en los recreos. Ni hablar de Motta, nuestro 10 absoluto, a quien nunca se le señaló una sola indisciplina. Ahora todo eso está a punto de acabar. Su sobrino ha venido a sembrar la discordia y a romper con nuestras tradiciones.

—Usted sabe, la tragedia de sus padres...

—Los peores criminales siempre han tenido alguna historia familiar complicada que les permite justificar sus acciones. Desde que llegó su sobrino al colegio y divulgó sus ideas sobre la lucha grecorromana y el catch tuvimos dieciocho fracturas y veinticuatro contusiones.

El director desparramó por el escritorio una serie de fotos que mostraban niños vendados y enyesados. Para impresionar aún más a la tía de Iván había mezclado entre las fotografías recortes de revistas de cirugía que mostraban complicadas y sangrientas operaciones.

—Su sobrino afirma haber visto un programa de televisión que es el que estimula toda esta violencia...

—Le aseguro que en casa no tenemos televisor.

—Busque bien. En alguna parte hay un televisor —dijo el director, mientras guardaba todas las fotos en el cajón del escritorio.

En el camino de regreso su tía no dijo una sola palabra. Pero en cuanto llegaron a la casa se puso a buscar en su habitación hasta que encontró el televisor.

—Se acabó —dijo Elena, mientras cargaba con el pesado aparato.

«No me voy a rebajar a suplicarle», pensó Iván. Pero de inmediato se puso de rodillas y pidió:

—Una semana más...

—Nada. El colegio Possum no se merecía esto.

—Esta noche y nunca más...

El televisor era tan pesado que para Elena fue un alivio ceder.

—Bien. Pero solo por esta noche.

E Iván vio por última vez *Lucha sin fin*. Disfrutó como nunca cada segundo. Le pareció que los luchadores sabían que aquello era una despedida, y peleaban con más entusiasmo que otras veces. El Leopardo vs. el Egipcio. El Rey Arturo vs. La Mancha Humana. El Vampiro aplastó al Bailarín. Y una vez más apareció la mano pálida que sostuvo la pieza —un muchachito con un tatuaje en la mano derecha— sobre el tablero. Iván miró los dibujos que poblaban las casillas: la rueda del parque de diversiones, la revista de historietas, el globo que subía más allá de las nubes, un televisor en blanco y negro... Y luego la imagen del edificio Possum, más hundido de lo que estaba en la realidad.

A la mañana, tal como había prometido, Iván dejó el televisor junto a la puerta. Estaba triste por despedirse de los luchadores, pero aliviado por dejar de ver los movimientos que la mano blanca ejecutaba sobre el tablero.

VENGANZA

A la hostilidad de las autoridades se le sumó la de sus compañeros: todos los que lo habían denunciado ahora se sentían culpables. Y como verlo les recordaba su culpa, lo odiaban.

—Hicimos bien en acusarlo. Ayer me torcí el tobillo gracias a una patada voladora. ¿Y quién tiene la culpa?

—¡Iván Dragó!

—Tengo un ojo negro y me prohibieron salir el fin de semana. ¿Y quién tiene la culpa?

—¡¡Iván Dragó!!

—Nuestro colegio tenía diez pisos y ahora quedan seis. ¿Y quién tiene la culpa?

—¡¡¡Iván Dragó!!!

Como si no hubiera bastado con el resentimiento general y la desconfianza de las autoridades, Krebs, el jefe de los altos, había perfeccionado su odio hasta extremos inconcebibles. Tanto lo odiaba que ni siquiera lo buscaba para pegarle.

—Quiero que llegue entero al momento de la venganza —proclamaba ante sus seguidores. Le gustaba la frase hasta tal punto que había convencido a su fiel amigo Gayado de que llevara consigo un violín. Cada vez que él pronunciaba la frase, Gayado tocaba un acorde de película de suspenso.

Krebs tenía un buen motivo para odiar a Iván. Había tratado de superarlo en el terreno del tatuaje. Como no tenía edad suficiente para hacerse un tatuaje legal, ni se animaba a visitar los bajos fondos para hacerse uno clandestino, compró una revista titulada *Hágalo usted mismo*, donde explicaban el método paso a paso. Se aprovisionó de tinta negra especial para sellos y de una larga y aguzada aguja, cuya punta calentó en un mechero robado del laboratorio de química. Luego puso en práctica las detalladas instrucciones de la revista, ante la aterrorizada mirada de Gayado.

Había elegido como motivo un águila con las alas desplegadas: la imagen de la victoria. Pero a los pocos pinchazos se desmayó. Del águila solo le quedó una pluma. La herida pronto se infectó y estuvo una semana en el hospital con 42 grados de fiebre. En medio de las alucinaciones repetía la palabra «venganza» (la frase completa, «quiero que llegue entero al momento de la venganza», no le salía) y su amigo Gayado le arrancaba unas notas al violín.

Krebs volvió al colegio más delgado, más pálido, con el brazo vendado y los ojos inyectados en sangre.

LA NIÑA INVISIBLE

En los recreos, la violencia había desaparecido, y solo quedaba la conspiración. Nadie probaba tomas inauditas ni patadas voladoras, y se limitaban a ir de un lado hacia otro llevando informaciones secretas. El grupo de los altos —liderado por Krebs— era el más activo. No cesaban de hacer nuevos contactos, de pasarse datos al oído, y murmurar. El director miraba satisfecho los recreos: ya no había gritos ni golpes, solo los murmullos. Si el señor Possum cerraba los ojos, le parecía oír el rumor del mar.

En todos aquellos susurros había un nombre que se repetía.

«¿Me estaré volviendo loco? ¿Es posible que todos estén hablando de mí?», pensaba Iván mientras cruzaba tembloroso el patio. Había oído que algunos casos de locura comenzaban así: el enfermo descubría voces que surgían de la televisión o de la radio o de una pared y que solo a él estaban destinadas.

Para no oír su nombre se refugió en un pasillo desierto. Pero también allí oyó:

—Iván, Iván...

Tuvo la certeza de que acababa de enloquecer.

—Iván Dragó...

Pero entonces descubrió que había frente a él una niña diminuta, de cabello rubio. Jamás la había visto en su vida. Caminaba sin hacer ruido y su voz era casi inaudible. Había que dejar de prestar atención a todo lo demás para llegar a advertirla.

—Iván... ¿No te acordás de mí?

—No.

—Me siento a tu lado en la clase. Te presté cuatro hojas rayadas, una cuadriculada, un lápiz y un mapa de Oceanía con división política.

Iván recordaba que alguien le había prestado todas esas cosas, pero no recordaba quién había sido. Era como si los útiles hubieran llegado a sus manos desde el vacío.

—Al menos deberías preguntarme cómo me llamo.

—¿Tu nombre...?

—Anunciación.

Aquel nombre tan largo le sobraba por todas partes.

—Nunca te vi ni oí tu nombre.

—Eso es por culpa de tus juegos. ¿Te acordás del día en que inventaste el juego del hombre invisible? Yo fui una de las que se propuso para niña invisible. Me salió tan bien que todos siguen sin verme.

—Yo te veo...

—Ahora sí, porque estamos solos. Pero cuando estoy entre los demás me pierdo,

me confundo. Todos los días grito: «¡El juego terminó! ¡Ya no soy más la niña invisible!». Pero no me oyen ni me ven.

—Gracias por las hojas y por todo lo demás. A partir de ahora prometo verte siempre.

—No te buscaba para que me agradecieras. Quería advertirte: Krebs te la tiene jurada.

—¡Gracias por la noticia! Por eso no puedo perder tiempo hablando. Tengo que aprovechar cada minuto para pensar un plan. Yo no sirvo para hombre invisible.

—Puedo ayudarte...

—¿Cómo? ¿Pelearnos codo con codo contra los gigantes de Krebs?

—No te olvides que soy la niña invisible. Puedo conseguir información. Ellos nunca notan mi presencia.

Antes de que Iván tuviera tiempo de preguntar algo más, la niña invisible desapareció.

En la clase de Geografía Iván se olvidó de buscar a Anunciación con la vista. Pero de modo misterioso llegó hasta su pupitre una hoja cuadriculada con una serie de signos extraños. En su regla de madera alguien había anotado el código para descifrar el mensaje.

Los gigantes de Krebs planean atacarte en la fiesta del colegio. Llevarán lavandina, lija y una serie de herramientas para sacarte el tatuaje de la mano. Si no sale, quizá te saquen la mano también.

La niña invisible

Al llegar a su casa Iván le explicó a su tía que era víctima de una conspiración. Pero ella no lo dejó seguir hablando.

En el colegio Possum siempre ha habido bromas entre los alumnos, pero estas nunca pasan a mayores, porque los estudiantes conocen los límites. No te hagas ilusiones con abandonar la institución: te faltan muchos años de Possum todavía...

—Odio ese colegio.

—A menos que se hunda del todo, allí seguirás yendo. Iván meditó seriamente las palabras de su tía.

LA BIBLIOTECA INUNDADA

A la hora de salida, cuando todos los alumnos se empujaban contra las puertas que daban al parque, Iván fue hasta el final de un pasillo y buscó la escalera que llevaba hacia los pisos inferiores. A medida que el colegio se hundía, los pisos que quedaban bajo la superficie eran clausurados, y nadie más volvía a entrar en esas aulas. Todo se llenaba de frío, de agua y de oscuridad. Las raíces de los árboles atravesaban las paredes. Escarabajos negros, arañas gigantes y murciélagos reemplazaban a los alumnos de antaño.

—¿Qué estás haciendo? —preguntó una voz leve, que parecía venir de muy lejos pero que estaba a su lado. Iván, que se creía totalmente solo, se sobresaltó. —¿Cómo supiste que estaba acá?

—Te seguí. Al doblar el pasillo te diste vuelta como si sospecharas algo, pero después ya no te fijaste más.

Iván iluminó con su linterna la zona que deberían atravesar. Había muebles arrumbados, pizarrones rotos, mapas viejos que mostraban agujeros grandes como países. Los pasillos estaban inundados. Para no hundir los pies en el agua, había que caminar sobre los libros hinchados por la humedad que formaban un camino zigzagueante rumbo a lo desconocido. Anunciación temblaba, un poco por el frío y otro poco por el miedo.

—¿Qué estás buscando acá, Iván?

—La vieja biblioteca.

—El agua destruyó todos los libros. No queda nada para leer. Volvamos.

Iván no le hizo caso y echó a caminar hacia el fondo del pasillo. Los insectos y las maderas podridas y los movimientos del agua provocaban una cadena de sonidos leves que a lo lejos parecía una conversación entre respetuosos fantasmas.

—La biblioteca está al final del pasillo —dijo Iván—. Los libros nos llevarán hasta allí.

Anunciación le dio la mano y juntos hicieron equilibrio sobre los tomos resbalosos. Elegían pisar los libros más grandes y gruesos, que eran los más firmes: enciclopedias, atlas, diccionarios. La niña invisible estuvo a punto de caer, pero Iván la sostuvo. La linterna iluminaba las páginas sueltas que flotaban sobre el agua.

Entraron en la biblioteca, cuyos estantes trepaban hasta el techo. Quedaban en ellos unos pocos libros, porque los movimientos provocados por el hundimiento del edificio habían hecho caer a la mayoría.

—¿Qué tenemos que buscar? —preguntó Anunciación.

—Una historia del colegio. Quiero saber por qué se hunde...

Había todo un sector dedicado a los libros sobre Possum. *Possum: Cosecha de*

hombres célebres, de Gregorio Day, *Memorias de Possum*, de Álvaro Terra, *El tenis en los años dorados de Possum*, de Fanny Lourdes, *El hundimiento de Possum: un enigma arquitectónico*, de Rodrigo Naps...

—¡Este! —dijo Iván. Se lo sacó de las manos a su amiga.

—¿Te lo vas a llevar? ¿Y no habría que llenar una ficha o algo así? —preguntó la niña invisible, que era muy respetuosa de las formas.

—No te preocupes. Mañana lo devuelvo.

Trató de abrirlo, pero las páginas estaban pegadas.

En el camino de regreso oyeron a sus espaldas un violento chapoteo. Quizás había sido solo otro de los libros que se desplomaba desde los estantes, pero estaban tan asustados que empezaron a correr sin mirar dónde pisaban. Los libros que antes les habían servido de camino ahora escapaban como peces. Iván resbaló y arrastró a la niña invisible en su caída.

EL ANTICUARIO ESPINOSA

Iván llegó a su casa empapado y con páginas de libros adheridas a su ropa. Después de bañarse y ponerse ropa limpia, intentó separar las páginas con un cortaplumas. Había que hacer el trabajo con mucho cuidado para que las páginas no se desgarraran. Usó papel de diario y un secador de pelo de su tía para eliminar todo resto de humedad. Las páginas estaban arrugadas pero ya podían leerse.

El arquitecto Rodrigo Naps había visitado el colegio durante los años cincuenta y había quedado fascinado por el hundimiento. Naps observaba que la catástrofe podía evitarse si se tenía cuidado con ciertas zonas.

En la página 324, Naps escribía: *En cada piso hay un punto peligroso que debe ser evitado. Aconsejo al lector consultar el apéndice donde incluyo los planos del edificio, con las correspondientes ZONAS DE PELIGRO.*

Iván dio una mirada a los planos: en el primer piso el riesgo estaba en la última aula del ala izquierda. El segundo estaba libre de peligro. En el tercero no había que acumular peso en la escalera central. Y no había punto más peligroso en todo el edificio que el aula 627 del sexto piso.

Cuando volvió al colegio, Iván se puso a ver qué aula era la que correspondía al número 627. Estaba casi al final del pasillo. Pegado a la puerta, había un cartel que decía *Clausurado*.

—Anunciación, ¿dónde estás? —preguntó Iván en el recreo.

—Aquí estoy. Detrás tuyo.

—Necesito que me ayudes. Quiero conseguir una llave.

Aprovechando la confusión que producía la salida de los alumnos, la niña invisible hizo una breve visita a la portería. Y esa noche Iván durmió con la llave bajo la almohada.

Durante la tarde del sábado los dos amigos caminaron por el parque.

—¿Me vas a contar por fin cuál es tu plan?

—Quiero hacer un juego de Búsqueda del tesoro.

—Hasta hace unos años, era el juego oficial del colegio.

—Por eso lo elegí. Estoy seguro de que al director le va a gustar. ¿Qué premio puedo poner? ¿Qué hay que todos deseen?

—Tu televisor blanco y negro.

—Pero mi tía me obligó a eliminarlo. Y no sé qué hizo con él.

—Yo sé dónde está.

Y Anunciación lo llevó de la mano a través del parque hasta llegar a una calle angosta. En el fondo se veía un cartel que decía «Antigüedades». Alguien lo había

tachado para poner al pie: «Cosas viejas».

En la tienda del anticuario Espinosa los objetos se acumulaban; lámparas de bronce sin brillo colgaban desde lo alto, botines del ejército y muñecas tuertas llenaban las estanterías. Bastaba mover un objeto cualquiera para desatar un movimiento sísmico que terminaba con el estallido, allá en el fondo, de alguna copa de cristal.

El viejo Espinosa se sentaba en el fondo, en una silla de mimbre, y desde allí controlaba su local. La gente venía a venderle las cosas que encontraba en los cajones que nunca revisaba, en los baúles abandonados en el sótano, en las casas de los parientes muertos.

—Parecen perdidos —dijo Espinosa—. ¿Puedo ofrecerles una gaviota embalsamada, una colección de dos mil bolitas de vidrio rojo, o un reloj que funciona al revés?

—Queremos ese televisor —señaló la niña invisible, más decidida que Iván.

—Esa es una verdadera reliquia. No creo que les alcance para pagarlo.

—No es ninguna reliquia. Es un televisor viejo que no funciona. Y además tenemos diez pesos.

—No lo vendo por menos de cincuenta.

—¿Y no lo cambia tampoco?

—Depende de lo que tengan para ofrecer. Busquen bien en su casa, allí donde sus padres no miran nunca. Lo que a nadie interesa, tal vez interese a Espinosa.

Sin decir palabra, salieron del local y corrieron hasta la casa de Iván. Su tía Elena no estaba. Iván abrió el mueble donde su madre había guardado por años sus tesoros. Ahí permanecía la bailarina de jade verde.

—No te deshagas de esa bailarina —dijo Anunciación—. ¡Es tan hermosa!

—¿Te gusta? Es solo una estatuilla rota.

—Prometeme que la vas a guardar.

—Por supuesto que la voy a guardar siempre, pero solo porque a mi madre le gustaba. Cuando la rompí, le escribí una carta, y luego esa carta... —Iván volvió a preguntarse si su madre había llegado a leer sus palabras.

—¿En qué te quedaste pensando? Tal vez Espinosa esté vendiendo el televisor en este mismo momento.

—Vamos a llevar estas tazas de té chinas. Espero que mi tía no note su ausencia.

Iván cerró la vitrina polvorienta. Con una mirada se despidió de la bailarina rota.

Los domingos el portero salía de franco y el edificio permanecía vacío. Iván aprovechó para entrar al colegio por una ventana del quinto piso, que había quedado al ras del suelo. Pasó las horas recorriendo el edificio y dejando pistas detrás de los pizarrones, entre los pliegues de las estatuas, en la mandíbula del esqueleto de la sala

de ciencias, y bajo las baldosas flojas de la terraza. Antes de que terminara su trabajo, se hizo de noche. Iván había llevado una linterna de bolsillo. Lamentó que la niña invisible no lo hubiera acompañado esa vez, pero él mismo se lo había prohibido.

De noche el edificio cambiaba: las estatuas escrutaban todo con sus grandes ojos helados, los pájaros embalsamados agitaban levemente las alas y el edificio entero parecía desperezarse y bostezar. Iván temblaba al dar la vuelta en un pasillo, al subir las escaleras, al recorrer el museo de ciencias naturales. Recordó una leyenda que contaban sus compañeros para asustar a los más chicos: un cuarto de siglo antes tres alumnos de sexto B habían decidido quedarse a vivir en las zonas inferiores del edificio. Las autoridades los buscaron sin suerte, hasta que se olvidaron de ellos. Los tres se habían acostumbrado a la profundidad y cada tanto aparecían para robarle la merienda a algún alumno solitario.

Cuando al acercarse al aula 627 Iván creyó oír un ruido de pasos, le vino a la cabeza la imagen de aquellos alumnos perdidos. Los imaginó ya adultos, barbudos, vestidos con jirones del uniforme, pálidos como el papel de tanto vivir en la oscuridad. Estuvo a punto de gritar. Decidió hacer un último esfuerzo y arrastró el televisor hacia el aula elegida. Estaba tan llena de cosas que apenas había lugar para pasar. Escondió el televisor en un pequeño armario y cerró la puerta sin ponerle llave. Los preparativos habían concluido.

LA BÚSQUEDA DEL TESORO

La fiesta del colegio celebraba el día en que se había instalado la primera piedra del edificio. Habían pasado ciento diez años desde entonces. El día de la fiesta su tía lo despertó más temprano que de costumbre y le dejó en su habitación el uniforme recién planchado. Iván se vistió con lentitud, mientras pensaba en los puntos oscuros de su plan. Ahora que lo repasaba mentalmente, encontró que podía fallar de mil maneras distintas. Se puso en marcha hacia el colegio con la esperanza de que algo extraordinario le ocurriera en el camino y lo obligara a posponer su Búsqueda del tesoro.

Mientras atravesaba el patio central, los demás alumnos se apartaban, como si se tratara de un rey o de un condenado a muerte. Iván le había encargado a la niña invisible la tarea de difundir la noticia: esa mañana se haría una Búsqueda del tesoro, y el premio sería el único televisor capaz de captar las ondas de *Lucha sin fin*. Pero también había corrido la noticia de que ese mismo día, después de la Búsqueda del tesoro, Krebs cumpliría su venganza.

El señor Possum se acercó a hablar con Iván.

—Que yo sepa, usted no pidió ninguna autorización para hacer esa Búsqueda del tesoro.

—No tengo nada que ver con eso, señor Possum.

—Pero en el colegio no se habla de otra cosa. Todos dicen: «la Búsqueda del tesoro de Iván Dragó».

—No me gustan los juegos de ninguna clase, señor director. Los considero una pérdida de tiempo.

—Sé que me está mintiendo, pero no voy a castigarlo por eso. La Búsqueda del tesoro era una tradición en Possum hasta hace unos pocos años. No es mala idea volver a realizar un juego como los de las viejas épocas. Espero que haya incluido un verdadero premio. Estos muchachos que veo por aquí parecen muy ansiosos. No sé qué pasará si se sienten defraudados.

Y el señor Possum marchó rumbo al aula magna, para ver si estaba todo listo para el acto.

El aula magna estaba en el último piso. Alguna vez el escenario había sido decorado con guirnaldas, que habían quedado abandonadas allí, descoloridas y rotas, año tras año. A su alrededor las arañas habían tejido su tela. Ahorrativa e ingeniosa, la vicedirectora del colegio, la señora Possum, había decidido aprovechar las telarañas como decoración, y por eso las había pintado de colores vivos. Esperaba que su marido la felicitara por su inventiva y su capacidad de ahorro, y así lo hizo el director.

Los alumnos ya llenaban la sala y los maestros trataban de que guardaran silencio. El señor Possum subió al escenario y permaneció de pie junto al piano, mirando los rostros de los alumnos con una mirada severa y a la vez ligeramente evocativa. Sus ojos decían: «Recuerdo a cada uno de ustedes y me maravillo de cómo han crecido». Cuando tomó el micrófono, se oyó un zumbido desagradable que hizo saltar a todos de sus asientos.

—Queridos alumnos: celebraremos la fiesta del colegio con una serie de actividades. La vicedirectora Possum se ocupará del discurso. Los alumnos de cuarto grado representarán una obra llamada *Un día en la vida de Gregorio Possum*, que yo mismo escribí en mis ratos libres. Al principio pensamos que la obra durara exactamente un día, para que ustedes siguieran minuto a minuto la vida cotidiana de nuestro fundador, pero finalmente decidimos hacer una versión abreviada, de solo tres horas. Para cerrar el acto, el señor Gayado, alumno de sexto grado, interpretará en violín algunas de las piezas más difíciles del repertorio clásico.

En efecto, Gayado, de tanto poner música a las amenazas de Krebs, se había convertido en un violinista excepcional.

—Pero antes de empezar la fiesta, haremos un pequeño juego muy ligado a nuestra tradición: una Búsqueda del tesoro.

Sobre el piano había varios papeles plegados, en los que Iván había anotado en letra de imprenta las distintas pistas. El señor Possum se puso los lentes para leerlos. Estaba asombrosamente parecido a su tatarabuelo, el fundador, cuyo busto de mármol presidía el Museo del Colegio.

Aquí tenemos algunas pistas para comenzar el camino hacia el tesoro. Si no logran descifrar alguna de ellas, esperen la siguiente. Ojalá que la sensatez haya alumbrado al autor de este juego. Aquí va la primera:

*Ningún lector entre estos libros se aventura.
Hay miles de páginas y ninguna está seca.
Pero en la soledad completa y la noche oscura
se asoman en silencio ratas de biblioteca.*

Un grupo de alumnos de quinto grado salió corriendo hacia el cuarto piso. Otros, sin llegar a saber de qué lugar se trataba, los siguieron, entusiasmados por la urgencia ajena.

—Para los que no descifraron el anterior, aquí hay otro:

*No ha perdido en el mármol el hombre su miopía;
por eso son de piedra sus lentes. Y su mano*

*señala el futuro, el porvenir, la utopía
mientras lento se hunde el colegio en el pantano.*

El señor Possum buscó a Iván con severa mirada, pero no lo encontró, porque estaba escondido detrás de una columna. Durante algunos segundos dudó de si convenía seguir leyendo aquellos papeles, obstinados en recordar la desgracia del edificio.

Gayado se levantó de un salto y arrastró del brazo a Krebs. Oprimió el frustrado tatuaje y se oyó un grito de dolor.

—Hay que ir hasta el séptimo piso —le dijo.

—Más vale que no te equivoques —dijo Krebs con voz quebrada. Una mayoría silenciosa, que admiraba sus pasos gigantescos y la fuerza que demostraban en el trato con los débiles, los seguía a unos pasos de distancia.

Pronto quedó un último mensaje, que Possum leyó con un leve tono de melancolía:

*Clavadas a su nombre duermen las mariposas.
No tejen las arañas y no cantan los grillos.
Yo juego a ser el dueño de todas estas cosas
y de la música de mis huesos amarillos.*

Y después de haber leído el último mensaje, solo quedaron en la sala los más tontos, los que nada entendían. Miraban interrogantes.

—No hay más pistas, muchachos —dijo el señor Possum.

—¿Qué hacemos?

—Sigán a los demás. Sigán siempre a los demás. Ese es el lema que el fundador eligió para nuestro colegio: «Seguid a los otros».

Lentos y torpes, los últimos alumnos se marcharon.

«Creo que fue un error abolir el examen de ingreso», pensó en voz alta el señor Possum.

EL FINAL DEL JUEGO

El colegio temblaba. Hordas de muchachos subían las escaleras, levantaban los pupitres, sacudían al esqueleto de la sala de Ciencias Naturales, daban vueltas las cajas de vidrio donde se guardaban las mariposas, desplegaban los viejos mapas de la sala de Geografía. Nada se salvó. Ni la cocina, cuyos platos de losa con el escudo del colegio se estrellaron contra el suelo, ni los pasillos inundados del cuarto piso, donde una alumna estuvo a punto de ahogarse, ni el escritorio del director. Sus papeles cayeron por el hueco de la escalera.

La búsqueda de su manuscrito había llevado al señor Possum escaleras abajo. Cuando llegó al quinto piso encontró a Iván, que le tendió una página que había volado hasta sus manos.

—Antes de expulsarlo, una pregunta, señor Dragó: ¿dónde está el tesoro?

—He oído que en el sexto piso, señor director.

—¿En qué lugar exacto?

Pero un grupo pasó corriendo junto a ellos, arrollándolos a su paso. Iván aprovechó para escabullirse antes de responder.

Una hora después del comienzo del juego, el primer grupo alcanzó la última pista.

Cinco minutos después el grupo de Krebs llegó al mismo mensaje:

Habrà siempre en el mundo una puerta clausurada.

No hay ninguna llave para esa entrada trunca.

*¿Pero qué pasa si abres esa puerta cerrada
y decides hacer lo que no hiciste nunca?*

Los otros grupos creyeron descifrar en la lejana algarabía un indicio del hallazgo. Y siguieron las risas y los gritos, que eran pistas más fáciles de resolver que las escritas. Pronto una turba avanzó corriendo por el pasillo del sexto piso hacia el aula 627. El director trató de imponer su presencia pero lo aplastaron. Desde el suelo vio con horror cómo los estudiantes se acercaban a la puerta prohibida.

«Por suerte está cerrada con llave», pensó con una última esperanza.

Pero la puerta estaba sin llave y los alumnos entraron como un alud. El entusiasmo de los primeros parecía enfriarse ante el polvo que flotaba en el aire, ante los viejos pupitres arrumbados y los cajones llenos de objetos viejos que habían pertenecido a los alumnos del colegio Possum. Allí estaban todas las cosas que los estudiantes habían perdido a manos de los profesores durante los últimos cien años: autos a cuerda, pelotas de cuero, hondas para tirar piedras, escopetas de aire

comprimido, soldados de plomo y espadas de latón. Eran tantas las infancias superpuestas que los alumnos se olvidaron del televisor por unos segundos y respiraron un mismo aire de desaliento y melancolía. A un paso del triunfo, estuvieron a punto de ser vencidos. Pero entonces alguien gritó: «¡El televisor!», y todos se arrojaron a la vez sobre todas las cosas.

Y mientras los gritos de furia y de victoria y de dolor se oían a lo lejos, y las contusiones se multiplicaban, un temblor recorrió el edificio, desde los cimientos hasta la terraza.

—No pensé que iba a pasar algo así —le dijo más tarde Iván a la niña invisible—. Había calculado un pequeño temblor, y algunos metros de hundimiento. Lo suficiente para que el colegio fuera clausurado por un tiempo... No conté con todos esos energúmenos saltando a la vez sobre la misma zona de peligro...

El colegio no fue clausurado, porque no quedó nada para clausurar. Como si se tratara de un gigantesco ascensor, el edificio se hundió piso tras piso hasta quedar completamente bajo tierra.

Iván corrió a abrir la puerta que daba a la terraza. Y todos empezaron a subir despavoridos hacia la luz de la mañana.

DESPEDIDA

Dante Possum, el director, fue el último en salir. Permaneció durante tres días encerrado en el edificio subterráneo, siempre en busca de sus páginas perdidas,

hasta que los bomberos lograron arrastrarlo al exterior. Las recuperó casi en su totalidad y llegó a publicar su libro, *Un colegio con raíces*, al que le agregó un epílogo con la catástrofe final.

El ganador de la Búsqueda del tesoro fue Gayado. A pesar del temblor y el hundimiento, siguió buscando el televisor, y con el aparato en sus manos emergió a la superficie. Cuando más tarde triunfó como músico, tituló una de sus obras *Lucha sin fin*. Dedicó un movimiento a cada uno de los luchadores.

Iván Dragó fue considerado durante algunos días como un héroe, porque había abierto la puerta de la terraza y había guiado a sus compañeros y sus maestros hacia la salvación. Pero su tía no mostró contento en absoluto por la nueva categoría que había alcanzado.

—A mí no me engañas. Sé que algo tuviste que ver en el hundimiento del que fuera, hasta tu ingreso, el mejor colegio de la ciudad...

Y le mostró como prueba el volumen del arquitecto Naps, con sus páginas arrugadas por efecto de la humedad y el secador de pelo.

—Yo ya no puedo criarte. Voy a enviarte fuera de la ciudad, con tu abuelo Nicolás. Él aceptó hacerse cargo de tu educación. Quiere enseñarte el secreto de los juegos.

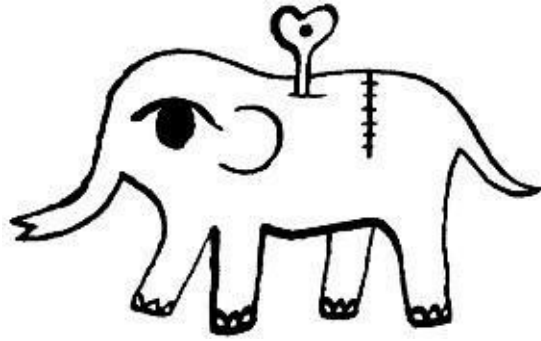
Y le habló de Zyl. Le dijo que era la Ciudad de los Juegos, que allí se habían fabricado los mejores juegos del mundo. Pero lo decía sin convicción, como si no lo creyera del todo. Como quien repite una leyenda que oyó en alguna parte, mucho tiempo atrás, y a la que no prestó atención.

Unos días después su tía lo acompañó a la estación de tren y le recordó que se fijara bien en el nombre de los pueblos, para no pasarse. Puso entre sus manos un libro arrugado, lleno de fotos descoloridas. Era una guía turística de Zyl.

«Lástima que no me despedí de Anunciación», pensó Iván cuando oyó la bocina de la locomotora. Cerró los ojos un instante y sintió, fugaz, sobre su mejilla derecha, un invisible beso de despedida.

SEGUNDA PARTE

ZYL



LA CIUDAD DE AAB

Iván había conocido Zyl cuando era muy chico, y no recordaba nada de la ciudad. Durante el viaje en tren leyó la guía turística que le había dado su tía. La estudió en orden, desde la primera palabra hasta la última. Las hojas estaban hinchadas por la humedad y algunas páginas faltaban.

Allí se contaba que Zyl había sido fundada por un tal Aab, un fabricante que había reunido una pequeña fortuna gracias a la producción de juegos de dominó y ajedrez. Aab había experimentado con las maderas de la región para fabricar juegos especialmente resistentes. Una de sus ideas más exitosas había sido la venta de piezas sueltas. Quien compraba un juego de Aab, sabía que, en caso de extraviar, por ejemplo, un caballo negro, podía comprar otro exactamente igual. En aquellos tiempos se jugaba a todo con mucha pasión, y quien perdía al dominó, las damas o al ajedrez, golpeaba el tablero con tanta fuerza que las piezas volaban por el aire y desaparecían bajo los muebles.

Aab, que podía completar todo juego con la pieza que faltaba, no se había preocupado por hallar lo único que le faltaba a la ciudad: el nombre. Como había sido el primero en afincarse, los otros pobladores le cedieron el derecho de elegir el nombre y le insistieron para que se apurase. Sin nombre, no tendrían un lugar en los mapas. No estar en los mapas era como no existir.

Desde niño, Aab había notado que su apellido aparecía en primer lugar en cualquier clase de lista.

—Y ya que mi nombre está siempre al comienzo, pondremos a la ciudad el nombre que esté en el último lugar —dijo Aab.

Los pocos habitantes de la futura ciudad lo acompañaron hasta la biblioteca del pueblo: una casa cuadrada, blanca, que le había servido a los habitantes de Zyl para deshacerse de los libros que les sobraban. Allí habían ido a parar novelas pasadas de moda y libros de poesías escritos por algún familiar. Aab sacó de un estante un diccionario enciclopédico de tapas azules. El dedo índice de su mano derecha vaciló en el aire y cayó sobre la última palabra.

—Zyl —dijo.

Zyl era el nombre de un pintor holandés del siglo XIV. Como entre los pocos datos que había sobre el pintor se destacaba su afición por los rompecabezas, se consideró que Aab había dado con el nombre correcto.

Los otros aplaudieron, aliviados. Alguno había temido que la palabra final fuera zzzz, onomatopeya del sueño; nombre inapropiado para una ciudad que se imaginaba próspera y activa.

NICOLÁS DRAGÓ

Cuando el tren se detuvo en la estación de Zyl, Iván observó que el viento se había encargado de abreviar el nombre de la ciudad: al cartel solo le quedaba la

letra Z. En la estación había una oficina de correos que parecía cerrada, un reloj de hierro detenido para siempre en las nueve y cuarto, y cinco grandes cubos de cemento, pintados como dados, que servían como bancos.

Su abuelo lo esperaba en el andén. Un paraguas amarillo lo protegía de la llovizna. Nicolás Dragó lo estudió con sus anteojos de cristales redondos hasta que estuvo seguro de que era su nieto. Entonces se acercó a abrazarlo. Era evidente que no tenía práctica en abrazos, porque sus gestos eran ligeramente exagerados, como si copiara una escena vista en una película.

—Bienvenido. —Miró con tristeza la guía que Iván sostenía en la mano—. Nunca les creas a las guías. Saben mucho del espacio y poco del tiempo.

Iván y su abuelo avanzaron por una avenida desierta. El polvo había sepultado las rayuelas que decoraban el piso, pero ahora la llovizna hacía reaparecer con timidez un número siete y algún resto de amarillo. Las casas, antes pintadas de colores brillantes, lucían desteñidas y abandonadas.

—¿Nadie vive aquí? —preguntó Iván.

—La gente aparece de a poco. Esta zona es una de las más despobladas, pero ya verás que no todo está tan falto de vida.

—Es cierto —dijo Iván y saludó con la mano a un chico que levantaba la suya. Un poco más lejos había una mujer con una bolsa del mercado. Iván esperó que el chico bajara la mano y que la mujer siguiera caminando, pero los dos estaban inmóviles.

—¿Adónde vas? Mi casa es por aquí —trató de distraerlo su abuelo. Pero Iván ya corría hacia las dos figuras, que no tenían apuro por alejarse. Eran siluetas de madera pintada. La lluvia de los últimos años casi les había borrado los rasgos de la cara.

Su abuelo le explicó:

—Las hicimos hace mucho tiempo, para los pasajeros del tren. No queríamos que vieran el pueblo vacío. Teníamos unos cuantos: un policía, un granjero, una mujer que paseaba un perro. Había una chica con paraguas, para mostrar en los días de lluvia. Los cambiábamos de lugar cada vez que llegaba el tren, para que los pasajeros no se dieran cuenta del truco. Pero al final nos cansamos y los dejamos ahí. La mayoría se estropeó. Estos dos son los últimos que siguen en pie.

La casa de Nicolás Dragó era como el cuarto de un niño que se hubiera expandido por corredores, salones y escaleras. En muchos meses nadie había puesto

orden, y el suelo estaba lleno de astillas de madera, pinceles que ya no servían y tubos de pintura vacíos.

El abuelo apartó de la mesa las piezas de un rompecabezas que estaba pintando y estiró un mantel a cuadros generoso en manchas y remiendos. Luego llevó a la mesa una botella de vino, otra de agua y una fuente con tallarines.

—Voy a decirte la verdad: al principio traté de que tu tía no te enviara hacia aquí. Me parecía que en la capital ibas a estar mucho mejor. No quería que te contagiaras del desaliento que se respira en Zyl. Pero en su última carta, además de hablarme de cierta Búsqueda del tesoro que terminó en catástrofe...

—No pensaba que el colegio se iba a hundir... —se apuró a decir Iván.

—No es eso lo que me importa. Tu tía me dijo que una vez, hace varios años, enviaste un juego por correo. Y que recibiste una respuesta.

Iván abrió su mano derecha.

—Esta es la respuesta. Pero no fui el único seleccionado. Hubo otros diez mil...

Nicolás había tomado la mano de su nieto entre las suyas y miraba el dibujo con temor, como si fuera la marca de una enfermedad mortal.

—No. No hubo otros seleccionados. Eras el único. Si yo hubiera sabido antes lo del concurso... ¿Cómo era tu juego?

Iván lo explicó tan detalladamente como lo recordaba y le habló de la revista *Las aventuras de Víctor Jade*, del *Trasatlántico Napoleón*, de la Compañía de los Juegos Profundos. Cuando terminó, dijo su abuelo:

—Zyl fue alguna vez una ciudad próspera. Aquí se fabricaban los mejores tableros de ajedrez y los rompecabezas más perfectos. De aquí salían las cajas azules del Cerebro mágico, los naipes Zenia, que brillaban en la oscuridad, y algunos juegos quizás olvidados como La caza del oso verde y La torre de Babel. Pero de a poco todos nos fueron olvidando y no quedó nada. Mientras nuestra ciudad se apagaba, la Compañía de los Juegos Profundos crecía.

—¿Y qué tiene eso que ver con mi tatuaje?

—Es el símbolo de la Compañía. Pero antes de ser eso, era algo que nos pertenecía.

—¿Una pieza de uno de tus rompecabezas?

—No, yo no podría haber hecho algo tan perfecto. Ya tendrás tiempo de saber a qué rompecabezas pertenece esa pieza. No quiero abrumarte en tu primer día en Zyl.

Terminada la cena, su abuelo lo llevó al que sería su cuarto, en el piso de arriba, y lo dejó solo. La habitación había pertenecido al padre de Iván. En las repisas había libros de aventuras, un velero de madera, algunos autos de metal y una lupa. En una foto su padre aparecía junto con algunos amigos en la entrada del laberinto de Zyl.

Iván pensó con tristeza en la distancia que había separado a su padre y a su abuelo durante años. A causa de alguna remota pelea, cuando se veían, una o dos veces por año, ninguno de los dos le dirigía la palabra al otro. Su padre había huido

de Zyl muy joven. Nunca le habían gustado los juegos.

Iván se acostó y se tapó con una manta. El sueño tardaba en llegar. Oía abajo los pasos inquietos de su abuelo que iba y venía de una punta a la otra del comedor.

LOS JUEGOS DE LA TARDE

Cuando despertó, encontró a su abuelo más sereno. Nicolás le había dejado en la mesa su desayuno: café con leche, pan tostado, manteca y miel. Iván le preguntó si lo podía ayudar en su trabajo y Nicolás le encargó que pintara unas torres de verde y de azul. Había pinceles de todos los tamaños, y los más pequeños — hechos con pelo de camello— permitían trazos casi microscópicos.

Más tarde, mientras su abuelo dormía la siesta, Iván salió a pasear. Quería visitar el laberinto de Zyl (había leído en la guía que era uno de los pocos atractivos turísticos), pero no lo encontró. De todas maneras, esa ciudad que no conocía también era un laberinto para él. Tenía que aprovechar las sorpresas de los primeros días, antes de que las cosas se le volvieran familiares.

Caminó en dirección a la laguna y llegó a una plaza cubierta de pastizales. Un enorme caballo de ajedrez de mármol negro asomaba su cabeza entre los arbustos. Hacía mucho calor y el cielo estaba nublado. Una lluvia repentina empapó a Iván, sin darle tiempo a buscar refugio. El chaparrón duró apenas unos pocos minutos. El sol había calentado tanto el caballo negro que ahora el mármol despedía vapor.

Se trepó a la cabeza del caballo para tener una visión más amplia del parque, pero resbaló, y terminó con las rodillas hundidas en el barro.

A su lado había dos chicos de su edad. Habían aparecido tan rápido que Iván se preguntó si no serían alucinaciones provocadas por el golpe. Uno llevaba un parche en un ojo y una espada de madera; el otro, una vieja pistola de cebita. Lo miraban con desconcierto: no estaban habituados a las caras nuevas. Le preguntaron con timidez por el tatuaje.

—Lo hizo un tatuador chino —respondió Iván. Y se puso a contar su vieja historia, aumentando el dolor y la cantidad de sangre vertida. Los otros dos lo miraron sin interés.

—Eso no es un dibujo chino —dijo el del parche en el ojo.

—Es un clásico dibujo de Zyl —agregó el otro.

Iván preguntó:

—¿Y cómo son los clásicos dibujos de Zyl?

—Dibujos que no se terminan en sí mismos. Dibujos que continúan en otra parte.

Iván se inquietó: los otros parecían saber de su tatuaje más que él mismo. Esperó que se burlaran de él por la mentira del tatuador chino, pero no hicieron nada de eso. Solo dijeron sus nombres. El del parche y la espada era Ríos; el otro, Lagos.

—Siempre nos llamamos por los apellidos —dijo Ríos—. En realidad, cuando estamos juntos nos dicen los «acuáticos».

Los dos bajaron la cabeza al mismo tiempo, un poco avergonzados por el apodo

que compartían.

—¿Jugaban a los piratas? —preguntó Iván. Tardaron unos segundos en entenderlo.

—No, no. El parche lo uso para ver bien —dijo Ríos—. Tengo un problema de coordinación visual y veo mejor si me tapo un ojo.

Iván no quería quedarse fuera del juego y se preocupó por conseguir un arma. Improvisó un arco con una rama y el hilo de un barrilete que colgaba de los postes del teléfono. Pero ya el juego había cambiado y Ríos y Lagos se arrojaban grandes piezas de rompecabezas que encontraban en el suelo. Estaban tan gastadas que parecían objetos naturales, como las piedras y las ramas.

Uno de los proyectiles dio en la cabeza de una enorme oca de yeso, que tenía el pico roto.

—En esta ciudad no hay nada que esté entero —dijo Iván.

—Es mejor así. Uno puede hacer lo que quiere —dijo Lagos, no muy convencido. Los tres caminaban bajo la llovizna.

—Todas las tardes nos encontramos en la plaza del caballo negro —le dijo Ríos—. Vení mañana. Vamos a mostrarte algo sobre tu tatuaje.

Se saludaron distraídamente, como hacen los amigos que se conocen desde hace largo tiempo.

A la tarde siguiente, apenas Iván llegó a la plaza, los acuáticos lo llevaron por una calle angosta. A los lados había talleres abandonados. Un cartel rojo decía:

Soldados de plomo y cañones de bronce. Y más allá: ¿Se le ha perdido un alfil negro? Visite la Oficina de los Juegos Perdidos. En la esquina un cartel señalaba hacia la izquierda: A 500 metros, el Cerebro mágico. El juego que responde a todas tus preguntas.

—¿Qué es el Cerebro mágico? —preguntó Iván.

—Un juego de preguntas y respuestas que ya no se fabrica —dijo Ríos—. Cuando uno daba con la respuesta correcta, se encendía una lamparita. Aquí en el pueblo está el Cerebro mágico original, un autómata que tiene frente a sí una bola de cristal. Hasta 1920 el Cerebro mágico recorría la provincia en un carro, a veces dentro de ferias ambulantes, otras veces solo. Su dueño, un turco, ya estaba cansado de esa vida itinerante, y se lo vendió a Aab. Entonces el viejo inventó el juego, y dejó al autómata en un galpón, para que todo el que quisiera pudiera consultarlo. La gente venía de lejos y formaba una larga fila para interrogarlo. Después quedó arrumbado en el galpón, con los cables pelados y las lamparitas quemadas. Mi padre está tratando de arreglarlo, pero...

Lagos se rió:

—Tu padre trató de convertir a Zyl en capital nacional del ajedrez y fracasó. Trató de organizar visitas guiadas y fracasó. Trató de resucitar el viejo laberinto y

fracasó. Ahora trata de reparar el Cerebro mágico...

—Algún día lo va a arreglar y entonces le preguntaré...

—¿Qué cosa tan importante podrías preguntarle?

—Por qué tengo un amigo tan estúpido. Esa sería mi primera y última pregunta

—dijo Ríos.

Lagos no le dio importancia.

—¿Y la tuya, Dragó? ¿Qué preguntaría si tuvieras una sola pregunta para hacer?

Iván pensó primero en el extraño juego que había visto en el televisor blanco y negro. Pero estaba seguro de que esa pregunta alguna vez sería respondida por otro camino, y entonces la descartó. Pensó luego en el accidente de sus padres, adonde los había llevado la tormenta. Pero esa pregunta parecía demasiado grande, aún para el Cerebro mágico.

Encontró una que estaba al alcance de su mano: si su madre había leído su carta, si estaba perdonado.

—No era para que te lo tomaras tan en serio. Hace quince minutos que estás callado —dijo Lagos.

—Una vez envié un juego a un concurso. Le preguntaría qué pasó con mi juego

—dijo Iván, aunque no era eso lo que había estado pensando.

Mientras conversaban, se habían acercado al edificio más antiguo que Iván hubiera visto en Zyl. Una placa de bronce decía: *Casa de Aab. Museo Municipal de Zyl.*

NOTICIAS DE MORODIAN

La puerta estaba abierta. En la primera sala había una serie de vitrinas polvorientas que encerraban perinolas de madera, dados de cristal y tableros medievales. Había una vitrina dedicada a piezas sueltas de rompecabezas legendarios. Allí brillaba el ojo derecho de La doncella de Atenas —un rompecabezas del siglo IV a. C.—, una pieza que había formado parte de un iceberg de cristal y un fragmento en arcilla de la muralla china (el rompecabezas verdadero, réplica en escala de la muralla, contaba con varios millones de piezas).

—No está aquí lo que buscamos —dijo Ríos. Y lo llevó a la sala central del museo.

En el suelo, en el centro del salón, había un rompecabezas de piezas esmaltadas que mostraba el plano de Zyl con todas sus casas dibujadas. El techo de la sala era de cristal, y, a través de los vidrios sucios, llegaba la luz de la tarde. Iván siguió con la mirada el camino que habían recorrido ese día: la plaza del caballo negro, la zona de talleres donde dormía el Cerebro mágico, la calle adoquinada que terminaba en el museo. En el norte, fuera del perímetro de la ciudad, había un círculo verde recorrido por líneas que mezclaban geometría y pesadilla: el laberinto de Zyl.

En el plano se veían todas las casas pintadas de colores brillantes. Era una representación de la ciudad en sus tiempos de esplendor. Iván encontró también el museo, y, dentro del museo, a través del techo de cristal, se veía el mismo rompecabezas, a punto de desaparecer de tan pequeño.

Pero faltaba una pieza, justo en el centro. A Iván su contorno le resultó familiar.

Un hombre alto apareció por la puerta. Empuñaba como un arma un plumero que se confundía con su barba gris.

—¿Qué milagro ha ocurrido para que los señores Lagos y Ríos vengán a ver el museo? —el hombre miró bien y descubrió a Iván—. Ya veo, hay alguien nuevo en el pueblo.

—Es el nieto de Nicolás Dragó —dijo Ríos. Y, señalando al cuidador—: Y él es Zelmar Cannobio.

El hombre señaló la pieza del ángulo inferior derecho, donde estaba la firma del artista.

—Este rompecabezas fue la obra máxima de tu bisabuelo. ¿No te contó nada Nicolás? Blas Dragó trabajó durante meses en este mapa, por encargo de su viejo amigo Aab. En ese momento el pueblo no era así; pero él lo pintó como si viera el futuro. El pueblo fue creciendo hasta ser exactamente como el rompecabezas.

—¿Y la pieza que falta? ¿Quién se la llevó? —preguntó Iván.

—Fue Morodian, un discípulo de Nicolás. Aprendió todo de tu abuelo. Pero

cuando perdió el campeonato de juegos de Zyl se fue para siempre. Antes de partir robó la pieza del rompecabezas. Desde entonces, las cosas empezaron a ir mal para nosotros.

—Eso es pura superstición —dijo Ríos—. Las cosas están mal porque a nadie le importa la clase de juegos que se hacen en Zyl.

—Superstición o no, me gustaría que esa pieza volviera a estar en su lugar. A veces sueño que alguien viene en la noche, completa el rompecabezas y después se va en silencio.

Ríos tomó la mano derecha de Iván y la abrió, para mostrarle al viejo Zelmar el tatuaje.

—¿Quién te hizo eso, joven Dragó? ¿Acaso fue alguien de la Compañía de los Juegos Profundos? ¿Conociste a Morodian?

—No. Nunca lo vi. Recibí el tatuaje por correo...

—Tal vez no conozcas a Morodian, pero Morodian te conoce bien. Y ya te tiene marcado.

Zelmar pasó el plumero por el rompecabezas y levantó una nube de polvo.

Cuando Iván llegó a la casa de su abuelo, Nicolás Dragó pintaba un enorme rompecabezas que representaba un antiguo plano de Venecia.

—Hablemos de Morodian —dijo Iván.

Al oír el nombre, la mano del artista empezó a vacilar, como si las aguas de los canales le hubieran contagiado su temblor.

—Tengo mucho trabajo. Debo enviar este juego el martes que viene. Y todavía me falta barnizarlo y separar y limar las piezas. Además con esta humedad la pintura tarda una barbaridad en secarse. Otro día hablamos.

Pero Iván siguió de pie, junto a su abuelo, esperando una respuesta. Nicolás, resignado, interrumpió el trabajo.

—Morodian siempre está allí, para tentarnos. Ha llamado a muchos y se los ha llevado a trabajar con él. Y siempre a los mejores. Pero nadie habla de eso. Cuando se fue el ingeniero Gabler, uno de los más brillantes creadores de juegos de naipes, todos dijimos: «Consiguió un mejor empleo en la ciudad». Siempre tratamos de engañarnos. Y así estamos ahora: en la ruina.

—¿Cómo fue que perdió Morodian su concurso?

—Eso pasó hace muchos años. Él era joven y ambicioso y todos confiábamos en que sería el gran inventor de juegos de Zyl. Todas las tardes venía a mi casa para que yo le enseñara el tallado de las piezas, la redacción de las instrucciones y todas las cosas que se necesitan para disciplinar la imaginación. Había ganado varios torneos menores, pero ese año se postuló para el gran campeonato. Su juego era extraordinario.

—¿Cómo era?

—Ya no lo sé, por fin he logrado apartarlo por completo de mi mente... No quiero hablar de eso ahora. Tengo que terminar con este mapa de Venecia. En el

rompecabezas de Zyl está la respuesta: y eso es todo lo que voy a decir.

Cuando se reunió con los acuáticos, Iván les contó la conversación que había tenido con su abuelo.

—¿Creen que el juego de Morodian está escondido en el museo? —preguntó Iván.

—Tu abuelo nunca dijo eso. Solo que miraras el rompecabezas —le respondió Ríos.

Y hacia allí fueron. Frente al rompecabezas, los tres amigos se quedaron en silencio. Ríos se había puesto su parche para concentrarse mejor en los diminutos nombres de las calles.

—¿De nuevo por aquí? —preguntó Zelmar—. ¿Y qué quieren ahora?

—La pieza que robó Morodian, ¿a qué correspondía?

—Es una esquina de la ciudad. El cruce entre la avenida del Azar y la calle del Rey. Justo enfrente había un descampado, y en el otoño venía un circo que se llamaba Circo Real Kronos. La estrella era una trapecista de malla verde que parecía un pájaro. Yo iba al circo sólo para verla a ella...

Zelmar se había quedado mirando el hueco. En el mapa, que mostraba tantas cosas, no había ninguna huella del circo ni de la trapecista de malla verde.

—¿Pero qué había exactamente allí? ¿Por qué Morodian sacó esa pieza y no cualquier otra? ¿Qué es este dibujo que tengo en la mano? —Iván hizo las tres preguntas casi al mismo tiempo.

Pero Zelmar entendió. Ya se había dado por vencido.

—Allí vivía Morodian.

UNA TÍPICA CASA ABANDONADA

Entre la maleza había una fuente de piedra cuyo surtidor tenía la imagen de un monstruo marino, cubierto de escamas y aletas afiladas. Como barcas fúnebres, flotaban escarabajos en el agua estancada.

—¿Seguro que no vive nadie en la casa? —preguntó Lagos.

—Mirá esas ventanas. ¿Quién podría vivir? —Pero a Ríos tampoco le convencía mucho entrar en la vieja casa.

Todas las ventanas estaban tapiadas, pero las lluvias habían podrido las maderas. Arrancaron los listones con facilidad. Iván trepó a la ventana y saltó al interior de la casa. Ríos lo siguió.

—Yo hago de campana —dijo Lagos.

Iván y Ríos tenían linternas de bolsillo, pero habían olvidado ponerles pilas nuevas. Era una luz tímida frente a una oscuridad con años de experiencia. Había muebles cubiertos con sábanas, cuadros velados por telarañas, un piano desvencijado en un rincón, que emitía discretos crujidos, como si extrañara la música. El piano, al igual que la mesa y las repisas, estaba invadido por velas consumidas que dejaban caer estalactitas de cera.

Ríos comenzó a encender los restos de vela que todavía servían. Se quitó el parche y se quedó mirando las formas que dibujaban las sombras en las paredes.

—Voy arriba —dijo Iván—. Ya vuelvo.

No fue difícil adivinar cuál había sido el cuarto de Morodian. Los diagramas destinados a sus juegos cubrían las paredes, la cama, la puerta del ropero. Había esquemas trazados con líneas temblorosas, ilustraciones que parecían arrancadas de bestiarios medievales, juegos de palabras, pedazos de historias, círculos, flechas, signos de interrogación: la materia diversa con la que se hacen los juegos. Iván recogió todos esos papeles para estudiarlos cuando tuviera mejor luz. Cuanto más encontraba, más crecía su curiosidad. Morodian había estado espiando su vida, y ahora era él quien espiaba el pasado de Morodian.

En el fondo del ropero encontró una caja de cartón. La habían pintado de rojo y negro. El nombre del juego estaba escrito con letras góticas: El guardián del laberinto.

Mientras bajaba por la escalera se le empezaron a caer los papeles. Dejó que Ríos lo ayudara con las hojas, pero él cargó el juego bajo su brazo derecho. Sabía que Morodian era un enemigo de Zyl, sabía que su abuelo lo aborrecía y que acaso también le temía, pero no podía dejar de sentir que existía entre el otro y él un lazo secreto.

Extendió el juego sobre un banco de la plaza, junto al caballo negro, y se

concentró en estudiarlo. Sus amigos, al principio, mostraron interés por el tablero y su intrincado diseño, y luego por las instrucciones del juego, pero al final se aburrían. Ríos y Lagos se alejaron: sus voces sonaban desde muy cerca, luego desde el borde del parque, y más tarde apenas se oían. Habían llegado al muelle que se adentraba en la laguna de Zyl y desde ahí hacían rebotar las piedras contra el agua. Lo llamaron varias veces, pero Iván no les hizo caso. Estaba entrando en la mente de Morodian.

Más tarde le preguntó a su abuelo:

—¿Por qué perdió Morodian el concurso? ¿Se enfrentaba a un juego mucho mejor?

—Se enfrentaba a una tonta variante del ajedrez, que se jugaba solo con caballos. La hizo el mismo ingeniero Gabler, que entonces era estudiante. No, no era un gran juego.

—¿Y entonces?

—Todo empezó con el padre de nuestro enemigo. Se llamaba Justo Morodian y siempre quiso ser inventor de juegos. Amaba los juegos, pero los juegos no lo amaban a él. Probó suerte con toda clase de cosas. Si hacía un juego de estrategia, los jugadores notaban que las reglas estaban mal hechas, que era imposible ganar.

Si fabricaba una carrera de caballos, ninguno llegaba al disco. A nadie le interesaba fabricar en serie esos juegos defectuosos. Fue a ver a Aab, y el viejo, para ayudarlo, le encargó la misión de cuidar el jardín-laberinto. ¿Fuiste hasta allí?

—Todavía no —respondió Iván.

—Mejor no acercarse. Hoy es un bosque intrincado y sin salida. Hay algo maligno en el modo como se tuercen las ramas y bloquean las salidas. Pero entonces el laberinto era una de las grandes atracciones de Zyl, y ocuparse de él era un trabajo importante. Había que mantenerlo cuidado, para que la vegetación no cerrara los caminos. Justo Morodian no estaba conforme con su trabajo, creía que merecía algo mejor. Tal vez tenía razón en su descontento: arrastraba una vieja enfermedad y no había nacido para trabajar al aire libre. Se perdía en el laberinto, como antes se había perdido en sus propios juegos. Nunca llegaba a podar más que unas pocas ramas: en el fondo del laberinto la vegetación crecía y borraba los caminos. La gente dejó de ir por miedo a no regresar. Una tarde, después de un día de calor, el cielo se oscureció de pronto y se desató una tormenta. Empezó a llover y muy pronto se anegaron los caminos. La esposa, alarmada porque ya era la hora de la cena y Justo no había aparecido, pidió ayuda, y ahí fuimos todos, con botas y capas de lluvia, con linternas y brújulas, para tratar de encontrarlo. Hacía mucho que no pisábamos el lugar, y no imaginábamos el estado en que se encontraba. Había que pasar debajo de las ramas y arrastrarse por el barro. Nos gritábamos en la oscuridad y apenas distinguíamos las linternas y las antorchas de los otros. Tardamos en encontrar al jardinero. Y cuando

lo hicimos... Justo Morodian se había perdido del todo.

—Pero no por eso el hijo falló en el concurso...

—No, pero su derrota tuvo que ver con lo que acabo de contar. Morodian empezó a acusar a Aab —que para entonces era muy viejo— por la muerte de su padre. Y acusó también a toda la ciudad. Dos meses después construyó su juego, El guardián del laberinto, como un desafío. Su juego era bueno, pero los miembros del jurado no quisieron darle el premio para apartarlo de esa obsesión. Pensaron que así obraban bien. Fue peor. Apenas conoció el fallo, Morodian juró acabar con Zyl para vengar a su padre. Y ya casi lo ha conseguido.

EL COLEGIO DE ZYL

Durante varios días la atención de Iván estuvo capturada por el juego de Morodian. A pesar de que era uno de sus primeros inventos, Morodian había alcanzado allí una complejidad extraordinaria. A cada paso, las reglas cambiaban. El juego transcurría en un laberinto similar al de Zyl, pero había otro laberinto, que era el que formaba los cambios de las reglas. En el juego se contaba la muerte del padre de Morodian, y se daba como culpable a Aab. Había un secreto, e Iván no tardó en descubrirlo: el secreto era el odio.

Pero pronto Iván se distrajo del juego de Morodian, porque el verano llegaba a su fin y lo esperaba un nuevo colegio. Su abuelo lo ayudó a preparar la mochila: le dio una lapicera, varios cuadernos forrados en papel araña y una serie de elementos que sorprendieron a Iván.

—El propósito de la educación en Zyl es la invención de juegos —le recordó Nicolás, mientras ponía en la mochila una perinola, un cortaplumas, varios dados, un cubilete y mazos de naipes cuyo frente estaba en blanco, para que cada alumno dibujara las figuras de su elección.

La primera clase que le tocó fue Criptografía. La profesora, Isabel Tremanti, escribió una serie de signos en el pizarrón y dijo a los alumnos que tenían veinte minutos para descifrar el mensaje oculto. Los otros alumnos comenzaron a trabajar de inmediato. Iván estaba acostumbrado a lidiar con mensajes secretos, pero aquel le parecía especialmente complicado.

—¿Qué estás esperando? —le preguntó Ríos, en voz baja—. Hay que empezar por las letras que aparecen con más frecuencia en nuestro idioma. Después, identificar los artículos y las consonantes dobles.

—Hice todo eso, pero no puedo avanzar.

—Me olvidaba decirte que la profesora Tremanti tiene la costumbre de dar dos mensajes ocultos a la vez. Los signos que ocupan una posición par corresponden a un código y los que están en un lugar impar a otro.

En el pizarrón había estrellas, letras griegas, peces, espirales, rombos... Iván separó en su cuaderno los signos pares de los impares a fin de obtener dos mensajes distintos. Comenzó a trabajar con el primero, pero el mensaje seguía tan cerrado como antes. No había encontrado ni tres letras cuando los demás habían terminado. Tuvo que entregar la hoja casi en blanco.

Quedó un poco abatido después de la primera clase. Parecía más difícil de lo que había pensado. Hasta se acordó con nostalgia del colegio Possum.

La siguiente materia era Instructología. La daba el profesor Darco, cuya familia había sido dueña de la única imprenta de Zyl. Todos los cuadernillos de instrucciones

que acompañaban los juegos de Zyl se hacían en la imprenta Darco. En una vitrina del museo se conservaba un ejemplar de cada uno de los cientos de cuadernillos que se habían editado.

—Darco da también Dibujo, Construcción y Filosofía del juego —le explicó Ríos.

—¿Filosofía del juego?

—El juego como imagen del mundo. Eso es lo que dice Darco. A Zenia, el director, no le gusta esa materia. Dice que Darco está muy influido por las ideas de Morodian.

—¿Un solo profesor da cuatro materias?

—En el colegio quedan solo tres profesores, que tienen que ocuparse de todo: la Tremanti, Darco y Zenia, el director. Por eso en las aulas hay alumnos de distintas edades: se juntan los cursos, para que no quede nadie sin profesor. La Tremanti, además de Criptología, da Enigmática; Zenia se ocupa de Estrategia y de Historia de los juegos.

Darco era un hombre bajo, de lentes, con las manos siempre manchadas con la tinta industrial que usaba para las máquinas de la imprenta familiar. Aunque solo se fabricaban muy de vez en cuando nuevos juegos en Zyl, Darco mantenía las máquinas en funcionamiento para que no se estropearan por falta de uso.

El profesor retomó algo que había quedado pendiente de la clase anterior: la precisión de lenguaje con que debían ser redactadas las instrucciones.

—Nada de adjetivos innecesarios, ni metáforas, ni búsqueda de efectos. Nada de «cubos de la suerte» para referirse a los dados, ni de «mordió el polvo de la derrota», para señalar que un jugador ha perdido.

Ríos no pudo reprimir un bostezo. Darco lo advirtió:

—Muchos creen que esta materia es aburrida, pero les recuerdo que la redacción de instrucciones es fundamental para toda clase de juegos. Grandes inventores han fracasado porque sus reglas eran poco claras, o porque los juegos llegaban a situaciones no contempladas por el reglamento. A ver, el nuevo alumno: ¿qué es lo primero que debe decir un cuadernillo de instrucciones?

—Cómo empezar —dijo Dragó.

—No. El objetivo del juego. La meta está antes del comienzo. Todo se ordena con respecto a una meta. Eso es algo que Morodian ha aprendido muy bien, pero que nosotros aún no estamos en condiciones de entender.

OTRO NUEVO ALUMNO

Iván notó que Ríos vendía en los recreos una serie de papeles que llevaba en la mochila. Cada una de las hojas —escrita con letra clara— costaba veinticinco centavos.

—¿Son cuentos? —preguntó Iván.

—Anécdotas. Para que cuenten si faltan al colegio. Tengo clientes inclusive entre los que nunca faltan.

—¿Para qué quieren entonces las anécdotas?

—Los padres les preguntan, ¿hoy cómo te fue? Y a ellos, aunque fueron al colegio, a veces no se les ocurre nada. Entonces usan una de mis anécdotas y los padres quedan contentos.

—¿Y qué hacés con la plata?

—Ahorro. Para cuando me vaya de Zyl.

A medida que aprendía cosas nuevas en las clases, Iván se interesaba más y más en los juegos. Llevaba a todas partes una libreta de bolsillo donde anotaba sus ideas. En el colegio de Zyl explicaban que inventar un juego consistía en tres pasos.

El primero era la imagen: la búsqueda del Polo Norte, una caminata por la selva, un combate entre dragones. También podía ser una imagen abstracta: fichas rojas contra negras. Nada le gustaba más a Iván que ese comienzo.

El siguiente paso era un poco más difícil: diseñar los elementos del juego, los mecanismos para avanzar, imaginar los obstáculos que debería enfrentar cada jugador. En este paso surgía toda clase de problemas; y muchas ideas que habían parecido buenas se revelaban imposibles.

El último paso consistía en redactar las instrucciones. Era el momento favorito del profesor Darco, pero el más aburrido para Iván. Y sin embargo cada juego necesitaba de esos tres pasos, porque, como decía Darco, cuanto más difícil de inventar es un juego, más fácil será de jugar.

Muy pronto, Iván estuvo entre los mejores alumnos del colegio. Ríos, en cambio, apenas hacía lo necesario para aprobar, porque los juegos no le interesaban.

—Cuando termine el colegio me escapo. Me llevo una valija con poca ropa y los pesos que me gané con las anécdotas. Nunca más vuelvo a pisar Zyl.

—¿Y tu padre qué dice?

—Él solo piensa en sacar a Zyl de la ruina. Ahora está organizando el concurso de juegos del colegio.

—¿Voy a poder participar?

—Claro que sí. No se hace ningún concurso desde hace años. No será el gran torneo de Zyl pero al menos es un concurso.

—¿Te habla tu padre de Morodian?

—Me dijo que fueron amigos, en la medida en que se podía ser amigo de Morodian, que siempre estaba encerrado en su mundo. En los últimos años mi padre recibió quince invitaciones de la Compañía de los Juegos Profundos. Nunca me dijo nada, pero yo se las descubrí, encerradas en un cajón de su escritorio. Conserva cada carta con su sobre y su estampilla. Yo quiero que acepte, que nos vayamos de una vez. Él no se anima a tirar las invitaciones: todas las noches las mira, y después las vuelve a guardar.

Reinaldo Zenia, el director del colegio, era hijo de uno de los grandes fabricantes de cartas de Zyl. Además de las barajas españolas y francesas, la Casa Zenia había desarrollado sus propios personajes, y había vendido cientos de mazos trucados a las escuelas de magia del país. Pero el mayor éxito de la empresa fueron los naipes luminosos Zenia, que brillaban en la oscuridad. El hijo no pudo mantener en pie la pequeña empresa y prefirió dedicarse a la educación.

En sus clases, Reinaldo Zenia pasaba de una cosa a otra, y los alumnos tenían cierta dificultad para seguir el hilo de sus pensamientos. Comenzaba a hablar de la invención del ajedrez; esto lo llevaba al lugar del color negro en la historia de los juegos y de allí pasaba a describir los juegos que habían surgido en la Europa medieval a raíz de la peste negra. Y siempre terminaba echando de menos el pasado de Zyl, y preguntándose:

—¿Qué fue lo que falló?

Un mes y medio después de la llegada de Iván al colegio, Reinaldo Zenia entró a la clase con más energía que de costumbre. Dio dos o tres palmadas para llamar la atención y habló:

—Hace poco tiempo tuvimos el honor de que se anotara en nuestro colegio Iván Dragó. Y ahora la alegría se repite, porque voy a presentarles a otro alumno nuevo.

Iván no recordaba que hubieran hecho una presentación tan pomposa cuando él había llegado al colegio. Había ocupado su lugar en silencio, sin que nadie lo presentase.

—Como verán, no se trata de un alumno común. Sus cualidades morales e intelectuales son tan profundas que importantes instituciones lo han becado para venir aquí. El señor Dragó vino sobre todo por asuntos familiares; pero el nuevo estudiante viene por otra razón: para especializarse en juegos.

Zenia dio una señal al nuevo alumno para que entrara. Era más alto que todos los demás. Recorrió el aula con la mirada hasta encontrar a Iván.

Dijo el director:

—Les presento al señor Krebs.

EL SECRETO DE KREBS

Cuando llegó a su casa Nicolás le preguntó, como siempre, cómo le había ido. Iván estaba de tan mal humor que empezó a contarle, desganado, una de las anécdotas que vendía Ríos. Pero al fin pudo decir qué era lo que realmente lo molestaba: la llegada de Krebs.

Su abuelo no parecía tan sorprendido como él.

—¿Qué tiene de raro que tu amigo Krebs haya ganado una beca?

—Krebs no es mi amigo. Y nadie le daría una beca de ninguna clase. Hay una trampa en todo esto.

—Pero si el director dijo que tiene extraordinarias aptitudes, significa que quizá cambió.

—Extraordinarias aptitudes para la estupidez. Krebs no vino por ninguna beca. Vino para vengarse.

En los días siguientes, Iván esperó que Krebs lo agrediera de algún modo, pero nada ocurrió. Lo trataba con indiferencia, como si apenas conservara de él un ligero recuerdo. Krebs mantenía la misma ignorancia que había mostrado en el colegio Possum, pero esta vez su conducta no causaba ninguna inquietud entre los profesores. En disciplina, era un alumno modelo.

Para tranquilizar a Iván, los acuáticos le propusieron vigilar los pasos de Krebs. Se turnaron para seguirlo. Ríos se levantaba el parche para espiarlo mejor. A los tres días le pasaron su primer informe: Krebs vivía como alumno pupilo en el colegio, no se veía con nadie, e iba al correo día por medio.

—Tal vez le escribe a su familia —dijo Lagos.

—No creo que haya escrito una carta en su vida.

—Déjalo en nuestras manos. Vamos a descubrir adonde envía su correspondencia —dijo Ríos.

La oficina de correos estaba frente a la estación de tren. La atendía Campos, un viejo cartero retirado, uno de los más antiguos habitantes de Zyl. Cada vez que alguien entraba a la oficina para comprar una estampilla, el ex cartero le contaba anécdotas de los tiempos de Aab: los juegos del fundador para que nadie recibiera la carta que le estaba destinada (solo muchos años después se pudo normalizar la correspondencia), el ataque de las langostas gigantes, el derrumbe del castillo de naipes de cien pisos... Como ir al correo significaba hablar una hora con Campos, los habitantes de Zyl habían abandonado por completo la correspondencia.

Ríos les había dicho a sus padres que iba al correo, así que aprovecharon su sacrificio para llenarlo de cartas escritas muchos años atrás y nunca enviadas. Llenó su mochila de correspondencia y caminó hasta la estación. Faltaban unos minutos

para las cuatro, la hora en que solía aparecer Krebs.

El viejo cartero solía inventar ardidés para que sus interlocutores no se escaparan (por ejemplo, simular que se había quedado sin estampillas y pasarse las horas buscando una en los cajones polvorientos de la oficina). Pero al ver la cantidad de cartas que tenía Ríos, supo que no haría falta ningún truco. Sonrió con beatitud.

—Hace cuarenta años, cuando el viejo Aab recorría toda la ciudad a caballo, pensando en nuevos juegos... —empezó Campos. Pero algo lo interrumpió: había entrado Krebs.

—¿Algo para mí? —preguntó el recién llegado.

El viejo cartero sacó un sobre y se lo tendió. Krebs a su vez dejó una carta sobre la mesa. Ríos vio fugazmente el sobre: solo llegó a leer *casilla de correo 7777*. Krebs salió tan rápido como había llegado, sin darle tiempo a Campos a que le contara nada.

—Un gran joven, este Krebs —dijo el cartero—. Siempre está ocupado, no como usted, que se queda ahí esperando una buena anécdota. Así que le hablaré de las lluvias del 51...

Pero el cartero se había metido con la persona equivocada.

—Lo que usted me dice me recuerda la vez que el colegio se inundó —dijo Ríos, y empezó a contar una de las anécdotas que vendía por veinticinco centavos.

Una vez que hubo terminado, Campos trató de decir lo suyo:

—No fue esa la única inundación. Recuerdo que en la época en que Aab construyó el laberinto...

Pero ya Ríos sacaba de su memoria los temas más pedidos de su repertorio: murciélagos en la oficina del director, la caída del falso meteorito, el desmayo del alfil negro durante la partida de ajedrez viviente.

Campos reconoció la derrota. Despachó las cartas y le pidió que se fuera, que tenía mucho trabajo, que la correspondencia era sagrada... Y apenas Ríos se marchó, colocó el cartel de *cerrado* en la puerta de vidrio.

—El paseo no sirvió de nada —dijo Ríos—. No tengo ningún nombre. Solo sé que envía y recibe sobres, y que en los dos casos la dirección es la misma: casilla de correo 7777.

—Es la casilla de correos correspondiente a Morodian —les dijo Iván—. Morodian contactó a Krebs y lo mandó aquí.

—Pero ¿para qué? —preguntó Lagos.

Iván se encogió de hombros. No se le ocurría ninguna razón.

Pero cinco días después tuvo en claro que había una razón posible. Ese día se abrió la convocatoria para aspirar al premio al mejor inventor de juegos de Zyl, esta vez reservado solo para los alumnos del colegio. Y el primero que se anotó fue

Krebs. A partir de entonces, Iván notó que todos sus compañeros, que antes habían ignorado a Krebs, ahora lo consultaban sobre muchos asuntos distintos. Él respondía a todo con evasivas, como si supiera las respuestas pero considerara imprudente revelarlas. Comenzó a correr el rumor de que su torpeza en todas las materias formaba parte de un plan para ganar el concurso: simulaba ineptitud para luego aprovechar el efecto sorpresa.

Iván estaba inquieto. No le importaba perder con cualquier otro: pero perder con Krebs sería una humillación insoportable..., aunque fuera solo un instrumento del verdadero competidor.

EL TALLER DE REYES

Para pensar, Iván necesitaba pasear. Mientras imaginaba el juego que mandaría al concurso, Iván recorría cada metro de Zyl: rodeaba la fábrica de dominó y las oficinas de la compañía nacional del yoyó, pasaba frente al galpón donde dormía el Cerebro mágico, aprovechaba para visitar el museo. Una tarde caminó tanto que llegó hasta las puertas del laberinto. No se dio cuenta de que se había hecho de noche y había refrescado, y en ese momento se enfermó. Debió posponer la visita al laberinto hasta otra vez.

Su abuelo le preparó una taza de vino caliente con azúcar, clavo de olor y canela. La fiebre y el vino se combinaron en un largo desfile de pesadillas. Despertó transpirado y con un grito, pero ya tenía una idea.

Bocetó el juego, le encontró un título —La casa encantada— y luego le mostró los dibujos a Ríos.

—No entiendo nada —dijo su amigo.

La explicación del juego era tan incomprensible como los dibujos, pero Ríos alcanzó a identificar varios elementos —un dado, una brújula, un reloj, un mapa— que servían para guiarse por una casa.

—A medida que el jugador recorre la casa, los fantasmas alteran el funcionamiento de los elementos. La brújula gira enloquecida, el mapa cambia de forma, el dado queda hechizado, el reloj marca cualquier hora.

—¿Y cómo pensás conseguir ese efecto?

—Con mecanismos pequeños, que no tengo, imanes, que tampoco tengo y herramientas muy delicadas... que no tengo.

Ríos volvió a mirar los dibujos.

—Mi padre tiene las llaves del taller del viejo Reyes, que murió el año pasado. Armaba juegos diminutos con mecanismos de relojería. Le podemos pedir que te deje trabajar allí.

Esa misma noche visitaron el taller, al que nadie había entrado desde la muerte de Reyes. Había una mesa de madera con toda clase de lentes, engranajes, martillos de relojero y sierras para cortar cristal. En un estante había juegos de ajedrez y de damas en miniatura. Iván se sentó en un banco alto, abrió las cajas de herramientas y se puso a trabajar. Ni siquiera notó cuando su amigo dijo «Hasta mañana» y se marchó.

En los días siguientes Iván estuvo tan concentrado en su juego que dejó de aparecer por la plaza. Ríos se lamentó por haberlo ayudado a encontrar un lugar donde trabajar.

—Es solo hasta el concurso —le decía su padre, que alguna vez había conocido la pasión por inventar—. Después va a volver...

En el colegio, Iván permanecía ligeramente absorto, resolviendo mentalmente los

problemas que le planteaba el juego.

—Mañana vamos a ir todos a pescar a la laguna —le dijo Ríos—. ¿Venís?

—No. Me falta un mecanismo que no puedo resolver.

—Yo sí voy —dijo de pronto Krebs, asomándose a la conversación desde lo alto.

—¿No estás ocupado en tu juego? —le preguntó Ríos—. Faltan pocos días para el concurso.

Krebs había aprendido a hablar en forma pausada, para dar a sus palabras un aire de sabiduría:

—Hay un tiempo para trabajar y otro para estar con los amigos.

Y al día siguiente, mientras Iván terminaba de armar La casa encantada, Lagos, Ríos y Krebs, junto a varios alumnos más del colegio de Zyl, esperaban la llegada de los peces. Se habían apoderado del muelle y desde allí lanzaban sus lombrices a las tranquilas aguas de la laguna.

—Hace muy mal Dragó en descuidar a los amigos dijo Krebs, como si pensara en voz alta.

Un coro de aprobación secundó sus palabras.

—Lo imagino trabajando día y noche en su cuarto...

Una voz lo corrigió.

—En realidad no trabaja en su cuarto, sino en el taller del viejo Reyes...

—¡Lagos! Se suponía que era un secreto —intervino Ríos.

—Sin gritar —dijo Krebs—. Los ruidos espantan a los peces. Además seguirá siendo un secreto, ya que a nadie se lo voy a contar.

Y dio un fuerte tirón a su caña, pero cuando recogió la línea el anzuelo estaba vacío. El pez se había comido la lombriz y había escapado.

—Me parece que vamos a volver con las manos vacías —dijo Ríos, para quien la pesca era la más aburrida de las actividades humanas, después de la invención de juegos.

—No tan vacías —susurró Krebs.

El día anterior a la competencia, Ríos encontró en la calle a Krebs, quien trató de ocultar una gran caja que había recibido por correo. Al ver que el otro trataba de desaparecer, lo detuvo.

—¿Qué hay en esa caja?

—Esas cosas que envían las madres cuando uno está lejos. Latas de comida y libros que a nadie le interesan.

—¿Puedo mirar?

Krebs puso la caja contra su espalda.

—Ahora no. Tengo que trabajar.

—Iván tenía razón. Ahí está el juego que te permitirá ganar. Enviado por la Compañía de los Juegos Profundos. Morodian decidió volver a participar en el

concurso, después de tanto tiempo.

—No te preocupes por defender a Dragó. El no pertenece a Zyl. Aunque todavía no lo sabe, siempre le perteneció a Morodian. Por eso está marcado. Por eso Morodian está armando un juego que lo tiene a él como protagonista.

Krebs extendió delante de Ríos un folleto. El otro leyó:

Si creen que conocen todos los juegos.

Y si creen que la vida no es un juego...

*Es porque todavía no han descubierto el nuevo
producto de la Compañía de los Juegos Profundos:*

*La vida de Iván Dragó
(basado en hechos reales).*

*No les creas a los mayores: la vida sí es juego.
(Un Juego Profundo).*

Tiremos los dados otra vez.

Ríos hubiera querido retener el folleto para mostrárselo a Iván, pero Krebs se lo arrancó de las manos y se marchó.

Apurado, Ríos caminó hasta el taller de Reyes, para avisarle a Iván sobre el nuevo juego de la Compañía. La luz entraba por una claraboya y mostraba el polvo que flotaba con la precisión de un microscopio. En el fondo, sentado en el piso de cemento, con la espalda contra la pared, Iván miraba el desastre. El tablero de su juego había sido convertido en astillas. De los mecanismos de La casa encantada —la armadura que levantaba el brazo derecho, la brújula que enloquecía, el fantasma en el ropero— solo quedaban restos. Los resortes y engranajes se habían dispersado por el suelo.

—Entraron de noche. Seguramente me siguieron para ver dónde trabajaba —dijo Iván con voz clara.

Ríos pensó: «No necesitaban seguirte». Pero no dijo nada.

—¿No se puede reconstruir algo? —preguntó Ríos, aunque sabía que era una pregunta tonta. —El concurso es mañana. No hay tiempo para arreglar ni siquiera uno de los mecanismos.

Juntó los pedazos en silencio. Ríos lo ayudó. Debajo de un armario encontró una perinola de colores, fabricada por él. Lo único que había escapado íntegro a la destrucción.

Iván la guardó en el bolsillo.

LOS COMPETIDORES

El concurso de juegos de Zyl se hizo un miércoles por la mañana en el patio del colegio. Hacía mucho tiempo que un evento no reunía a todo el pueblo. Acostumbrados a cruzarse con poca gente y a caminar por calles vacías, los habitantes de Zyl se movían incómodos en lo que para ellos era una multitud.

Contra la pared del fondo se instaló una tarima con sillas para los jurados. Muchos participantes se habían inscripto a último momento, y la competencia prometía ser larga. Los miembros del jurado eran cinco: Reinaldo Zenia, como director; la profesora Tremanti, en representación del cuerpo docente del colegio; Zelmar Cannobio, del Museo Municipal de Zyl; un tal Lenghi, enviado por una Asociación de Inventores de Juegos; y un ex alumno, Zamudio, que había sido el último ganador del concurso. Aquella vez Zamudio había ganado con un juego de palitos chinos que flotaban en el agua. Zamudio y Lenghi, ubicados en los extremos, miraban con desconfianza las patas de sus sillas, que estaban justo en el borde de la tarima.

El presidente del jurado, Reinaldo Zenia, comenzó su discurso:

—Mi padre fabricaba naipes luminosos. Tengo algunos mazos viejos, ajados, y todavía no han perdido su luz. Este concurso tampoco ha perdido su luz. —Los asistentes aplaudieron—. Y debemos agradecerle al ingeniero Ríos su empeño. Como en los viejos tiempos, para integrar el jurado convocamos a un integrante por cada sector. Antes teníamos también con nosotros a un representante de la industria, pero ya no queda industria en Zyl. Y ahora, ¿quién quiere empezar?

Nadie quería ser el primero, y muchos estaban leyendo su propio reglamento, para hacer algún ajuste de último momento, o pegaban con adhesivo instantáneo las piezas flojas.

El primero que se animó fue Domenech, de sexto grado, hijo de la bibliotecaria de Zyl, que mostró a los jurados y al público una multitud de libritos.

—En cada volumen hay un pedazo de historia —explicó Domenech—. El propósito del juego es armar con esos fragmentos un cuento que tenga sentido.

Zelmar Cannobio, cuidador y director del Museo de Zyl, tuvo la mala idea de pedir un ejemplo. Domenech empezó a leer una serie de historias incongruentes, sin pies ni cabeza. Lo único que se entendía era el final, que siempre era triste. Terremotos, volcanes en erupción, naufragios, amantes que morían después de darse un último beso.

En Zyl no acostumbraban interrumpir a nadie. Como en las reuniones eran siempre tan pocos, había tiempo para escuchar a todo el mundo. Sin embargo, al ver que Domenech ya arrancaba las primeras lágrimas a parte del público, con la historia

de un niño a punto de ser devorado por pirañas, el director, Zenia, decidió interrumpirlo.

—Señor Domenech, si sigue leyendo nos vamos a poner todos a llorar. Esperemos que el siguiente participante nos ofrezca un final feliz.

Minutos más tarde Zenia tuvo que arrepentirse de sus palabras. La siguiente competidora, Catalina Freuer, de séptimo, había armado un yoyó esférico de madera roja. Su demostración de destreza no tuvo el final feliz que esperaba el director del colegio. El yoyó era tan pesado que cuando debía volver a su mano siguió de largo hasta su cabeza. El concurso se interrumpió hasta que llegaron noticias de la sala de primeros auxilios: aunque todavía no recordaba quién era, Catalina Freuer había recuperado la conciencia.

Después subió al escenario Latorre, también de séptimo, que ocultaba su cara detrás de su obra: un reglamento de cuarenta páginas para jugar a las escondidas. El profesor Darco, sentado en primera fila, aplaudió con fervor a su alumno predilecto. La profesora Tremanti leyó en voz alta algunas de las instrucciones:

—El que busca debe contar hasta mil quinientos si el tiempo es bueno, hasta dos mil si llueve y hasta dos mil quinientos en caso de nieve.

El público rió debido a que jamás había nevado en Zyl. Latorre no se dejó intimidar:

—Hice un reglamento que sirve para distintas partes del mundo y que contempla situaciones diversas, por ejemplo, las nevadas. Como quedan marcadas las huellas, es más fácil descubrir a los escondidos.

Hubo un murmullo de aceptación.

—¿Y por qué esas cuentas tan largas? —quiso saber Tremanti.

—Eso da tiempo suficiente para llegar a la estación y tomar el tren.

—¿Y cuánto es el tiempo máximo que dura la búsqueda?

—Año y medio.

—Mucho tiempo para permanecer escondido —, reflexionó Tremanti.

—No para un japonés. Dos soldados se escondieron en una isla del Pacífico durante cuarenta años, creyendo que la Segunda Guerra Mundial continuaba.

El que había hablado no era Latorre, que ya se alejaba, incomprendido, con su reglamento bajo el brazo, sino Yamamoto, el único descendiente de japoneses de Zyl. El niño Yamamoto había construido un juego inspirado en la filosofía oriental. Fichas blancas y negras se movían en un tablero de madera con forma de estrella.

Yamamoto explicó las reglas, pero nadie las entendió. Extendió algunas cartulinas donde había trazado diagramas del juego, pero los miembros del jurado siguieron sin entender.

—Hay un punto que no nos queda del todo claro. ¿Cómo se comen las fichas? — lo interrogó Zamudio, el inventor de los palitos chinos flotantes.

—No se comen.

—¿Y cómo se gana?

—Nadie gana, nadie pierde.

—¿Cuál es el propósito del juego?

—El juego no tiene propósito —respondió el enigmático Yamamoto—. Sólo transcurre.

Subieron a escena treinta juegos más, y cada uno tuvo su explicación y su demostración. El más económico fue un juego que se armaba con esas cartas perdidas que aparecen en el fondo de los cajones, quince de un mazo, treinta de otro y siete de otro más. El más complicado, un juego preparado por el grupo de boy-scouts de Zyl, que implicaba globos llenos de gas, cañitas voladoras que debían impactar en los globos y palomas mensajeras. Las cosas no salieron como estaba previsto. Una paloma fue accidentalmente alcanzada por una cañita, y cayó en picada sobre el público, como un mensaje de mal agüero.

A la una y media el concurso se interrumpió, para que los jurados, los participantes y los espectadores pudieran comer algo. En un rincón del patio se vendían empanadas y gaseosas. Al cabo de una hora el director del colegio invitó con insistencia a los jurados a regresar a la tarima, y a los espectadores a sus asientos.

Una vez reanudado el certamen, algunos jurados empezaron a cabecear. En una de estas cabeceadas, Lenghi, de la Asociación de Inventores, se cayó de la tarima. Ofendido por alguna carcajada, abandonó su puesto y se marchó.

Entre los que se aburrían, estaba Ríos, a quien nada le importaban los juegos. Se puso el parche en su ojo derecho para enfocar mejor con el izquierdo y buscó a su amigo Iván. No estaba en la fila que formaban los competidores. Tampoco entre el público.

—Vamos a buscarlo —le dijo Ríos a Lagos.

—Debe querer estar solo. Mejor lo dejamos tranquilo —opinó Lagos. Pero Ríos lo arrastró fuera del colegio.

Apenas salieron del edificio vieron a Iván, que avanzaba hacia ellos por las calles polvorientas. Los acuáticos esperaban que se le hubiera ocurrido algo a último momento. Pero Iván caminaba sin apuro y con las manos vacías.

EL SOMBRERO DEL TRIUNFO

Finalmente llegó el turno a Krebs. Alto y vestido de negro, parecía un mago profesional. La Compañía de los Juegos Profundos le había enviado por correo un esmoquin que contrastaba con los pantalones rotos en las rodillas y las remeras viejas de los otros participantes. En Zyl casi no había ropa nueva: los hermanos mayores les pasaban las prendas a los menores, los menores a los amigos, y así la cadena seguía hasta que las prendas se desintegraban en su milésimo lavado. Cuando una prenda desaparecía, se guardaban los botones para usar como fichas en los juegos.

Krebs subió a la tarima de un salto. Luego sacó del bolsillo de su esmoquin un mazo de cartas ilustradas con imágenes de guerreros que vestían armaduras y dragones de brillantes escamas. Ninguno de los juegos presentados había tenido el grado de perfección que alcanzaban las cartas de Krebs. Las mostró al público y dejó algunas en las manos de los jurados. Quien tomaba una tenía la sensación de tocar verdaderas escamas de reptil. Krebs explicó que cada jugador debía cazar tantos dragones como pudiera. Algunas cartas aumentaban el poder de los cazadores; otras servían para curar sus heridas.

La profesora Tremanti leyó el reglamento.

—De acuerdo a lo que puedo entender, tiene ventaja el que tiene más cartas.

—Así es. El que se haya comprado un mayor número de mazos, tendrá más posibilidades de ganar.

La profesora Tremanti negó con la cabeza. Había vivido toda la vida en Zyl, sin contaminarse con las ideas de la Compañía de los Juegos Profundos.

—Este reglamento está contra la lógica de todo juego. Consideremos el ajedrez, por ejemplo. Igual cantidad de fichas, iguales reglas para los dos jugadores. ¿Qué sentido tendría que uno jugara con unos pocos peones y el otro con cinco torres y tres reinas?

—Pero el ajedrez no nos da una imagen de la vida real y este juego sí. Con el ajedrez los adultos engañan a los niños haciéndoles creer que todo el mundo tiene las mismas oportunidades. Este juego enseña que el que tiene más medios, cuenta con más posibilidades. Ya que no podemos corregir la vida, corregimos los juegos.

La profesora Tremanti no parecía conforme, pero el resto del jurado miraba extasiado las ilustraciones de las cartas. Ya se habían olvidado de los demás participantes.

—¿No queda nadie más? —preguntó el director, apurado por conceder el premio —. Aquí tengo anotado a Iván Dragó.

La profesora Tremanti se había quedado leyendo el reglamento de Krebs.

Murmuraba para sí, indignada, señalando una falla aquí, otra allá. Krebs se lo arrebató de las manos antes de que sus normas provocaran más controversia.

La profesora Tremanti miró hacia el público. Sabía que si Dragó no participaba, acabaría por ganar Krebs.

—En vista de que el último participante que tenemos anotado no se presenta, damos por terminada la competencia. Ahora solo falta que el jurado...

Entre el público hubo un rumor de decepción. Todos habían oído que Dragó era bueno de verdad; todos sabían que pertenecía a una de las familias fundadoras de Zyl.

Cuando los jurados se preparaban para votar, una voz se abrió paso desde el fondo.

—Aquí estoy —dijo Iván.

Estaba pálido, porque luego de la fiebre no había salido al aire libre ni un solo día. Despeinado y ojeroso, llevaba la ropa con tal grado de desaliño que parecía un mendigo.

—Olvídense de él —dijo Krebs—. Tiene las manos vacías.

—Es cierto —dijo Iván—. Tengo las manos vacías. Pero algo me queda en el bolsillo.

Sacó la pequeña perinola, pintada de todos colores. El director la miró con escepticismo.

—Señor Dragó, yo sé que la juventud ignora las cosas del pasado, pero debo informarle que la perinola ya ha sido inventada.

Iván llegó hasta los escalones que llevaban a la tarima, pero no subió. Se agachó e hizo girar la perinola sobre las baldosas del patio.

Pasaron cinco minutos.

—¿Qué están mirando? —dijo Krebs. Seguía en la tarima, mirando todo desde lo alto—. Es solo una perinola, y además fallada. Las perinolas que funcionan se detienen.

Pasaron diez minutos. El juguete continuaba girando, con la indiferencia de los electrones y de los planetas.

El jurado se reunió a deliberar. Cada tanto daban una ojeada a la perinola, siempre en movimiento. Por momentos parecía detenerse y dejaba ver cada uno de sus seis lados, pero luego recuperaba velocidad y mezclaba sus colores.

El director del colegio se puso de pie:

—Estamos muy contentos de haber recuperado esta tradición después de tantos años. Como tal vez recuerden los mayores, al ganador le corresponde un sombrero de triunfo —Zenia mostró un sombrero negro con una cinta amarilla— y un premio que mantenemos en secreto hasta la entrega.

El hecho de entregar un sombrero negro en lugar de una corona de laurel no era un capricho de Zenia sino un homenaje al viejo Aab. El fundador de Zyl siempre usaba sombrero, como era común en su época. Aab había observado que la única

prenda con la que se podía jugar era el sombrero: era un juguete arrojadizo (con el que se podía hacer puntería) o también servía para intentar embocar objetos en su interior. El fundador de Zyl acostumbraba usar sombreros con cinta amarilla, porque ese color le permitía encontrarlos más fácilmente cuando recorría los campos practicando el juego. A pesar de la cinta amarilla perdió muchos sombreros, y cada tanto, en los años siguientes a su muerte, algún habitante de Zyl encontraba alguna de estas piezas históricas en lo alto de una rama o entre los pastos, y la llevaba al museo de Zyl.

Krebs se había negado a bajar de la tarima: se quedaría allí hasta recibir el premio. Pero Reinaldo Zenia, en un movimiento veloz, arrojó el sombrero del triunfo hacia la cabeza de Iván. Dragó no esperaba el tiro, y no movió la cabeza, pero el sombrero, después de dar varios giros, se encajó a la perfección. Todos aplaudieron, menos Krebs. La perinola seguía girando.

—Y ahora, el premio.

El director buscó en sus bolsillos de su saco, como un novio nervioso que no encuentra el anillo. Al final, en el fondo de un bolsillo roto apareció lo que buscaba: una llave.

Iván pensó que era algo simbólico, algo así como la llave de la ciudad. El director anunció:

—Es la llave del Cerebro mágico.

Y todos abandonaron el patio, olvidando allí la perinola, que siguió girando y girando, no sabemos hasta cuándo.

EL CEREBRO MÁGICO

Todos se acercaron a felicitar a Iván. También Krebs.
Le habló casi en un susurro, para que nadie más que él lo oyera.

—Una vez, hace muchos años, el más grande inventor de juegos perdió el concurso. Y eso significó la decadencia de Zyl. Hoy tenían la oportunidad de reparar el error. Y volvieron a equivocarse. Esta ciudad está condenada.

Iván tomó a Krebs del brazo, oprimiendo ligeramente su malogrado tatuaje.

—Perdiste en el colegio Possum y volviste a perder ahora. Nunca inventaste nada.

—Inventé la destrucción de tu juego. Eso salió de mi propia iniciativa.

—Y hasta eso te salió mal.

—No es a mí a quien las cosas le salieron mal. Si hubieras perdido, habrías terminado por rechazar a Zyl y hubieras encontrado otro destino: la Compañía de los Juegos Profundos. ¡No estas ruinas, estos galpones, estas fábricas habitadas por ratas, estas rayuelas casi borradas!

Krebs se despidió con un empujón. Iván cayó al suelo, y el viento arrastró el sombrero del triunfo.

Unos minutos más tarde, Iván se reunió con Ríos y Lagos en la plaza del caballo negro.

—¿A ver la llave? —preguntó Ríos.

Se puso el parche en el ojo derecho y se quedó mirándola un rato.

—Mi padre trabajó duro para arreglar el Cerebro mágico. Pero no sabe si lo logró.

Hay tantos cables y mecanismos, y todos están estropeados...

—Pero ¿responde?

—Él dice que lo más difícil de todo es que las preguntas funcionen. ¿Cuál es la tuya?

Iván todavía no se había decidido, aunque el nombre de Morodian rondaba su cabeza.

—¿Puedo hacer más de una pregunta?

—Eso todavía no lo sabemos —contestó Ríos. Y se pusieron en marcha hacia el galpón donde dormía el Cerebro mágico.

En un cartel se veía la cara del adivino, con sus ojos inmensos, su bigote atusado en grandes espirales y su turbante azul. Iván puso la llave en la cerradura y abrió la puerta. Entrar al galpón era entrar al pasado.

Todo estaba oscuro. Ríos, que conocía mejor el lugar, corrió unas pesadas cortinas que alguna vez habían sido amarillas, y la luz entró con timidez.

Una montaña de cajas de cartón repetía en colores chillones la cara del adivino. En el fondo, sentado frente a una mesa de madera, estaba el Cerebro mágico. La cabeza era demasiado grande para los hombros angostos. En la punta de la nariz el esmalte se había saltado. Las pupilas eran pequeñas lamparitas sin vida. Frente a él había una bola de cristal donde se posaban las manos de yeso.

—Antes estaba cubierto de telarañas, tenía la túnica desgarrada y le faltaban los botones. Papá estuvo buscando hasta encontrar unos botones dorados parecidos a los originales.

Iván quiso decir algo a favor del autómata, a favor del padre de Ríos, a favor de la fe que los habitantes de Zyl ponían en aquel muñeco. Pero aun con su túnica zurcida, con sus nuevos botones y con su mecanismo supuestamente reparado, el adivino parecía la criatura más triste del mundo.

—¿Y qué le preguntaban los chicos que venían hasta acá? —quiso saber Iván.

—Hacían una larga fila durante mucho tiempo. Esperaban ese momento con tanta ansiedad, que cuando se veían frente al Cerebro mágico, no se atrevían a preguntar nada.

—¿Y cómo me responderá? —Iván imaginaba que si aquella figura de cera realmente decía algo, ellos echarían a correr por la calle.

—Contesta a través de la bola de cristal. Si la enciende una vez es «sí». Dos veces es «no». Cuando lo conecte, vas a ver que sus ojos se iluminan, y las manos comienzan a moverse.

Los ojos del Cerebro mágico parecían tan apagados como si no hubiera energía en el mundo capaz de arrancarles una chispa.

Detrás de un biombo estaban los controles del muñeco. Había tres llaves eléctricas. Con la primera, se encendieron los ojos, que brillaron con una luz roja; con la segunda comenzaron a moverse los brazos (el derecho con alguna dificultad). Con la tercera, la bola de cristal se encendió una vez.

—¡Funciona! —dijo Lagos—. Es un milagro.

—No, es mi padre que lo arregló.

—Eso quería decir: es un milagro que tu padre haya arreglado algo. Pasaron ya unos segundos y todavía no saltó la instalación eléctrica.

Lagos y Ríos miraron a Iván.

—Llegó el momento de tu pregunta.

Iván pensó durante un minuto.

—¿Estuvo Morodian detrás de las cosas que me pasaron?

La bola de cristal se encendió con una luz blanca, intensa, que le dio algo de vida a la cara del Cerebro mágico.

Los tres se quedaron en un respetuoso silencio.

—¿Pruebo con otra?

—Probá. No hay nada que perder —dijo Ríos.

—¿Morodian está jugando conmigo?

La luz volvió a encenderse y a Iván le pareció que el autómata inclinaba la cabeza hacia adelante, en señal de asentimiento.

—¿Debo partir en busca de Morodian? La luz se encendió una vez.

—Sí...

Y luego otra vez.

—No...

Y siguió parpadeando.

—¿Sí o no?

La luz siguió parpadeando hasta que se produjo un fogonazo. Los tres amigos dieron un salto. Los ojos del autómata brillaron con más intensidad y luego se apagaron. La luz de la bola de cristal quedó reducida a unos tímidos filamentos rojos.

—Era un arreglo provisorio, ya ves... —Ríos se sentía un poco avergonzado por la corta vida del Cerebro mágico.

—¿Qué les pareció a ustedes? ¿Dijo que sí o que no?

—Para mí que dijo que no —dijo Ríos.

—Para mí que sí —dijo Lagos.

Se quedaron en silencio. El sistema mecánico del muñeco todavía seguía funcionando, y las manos se movían alrededor de la bola de cristal.

—En realidad no necesito ningún Cerebro mágico para saber lo que tengo que hacer.

Los dos amigos se quedaron en silencio, como si temieran que el autómata tomara a mal las palabras de Iván.

—¿Y si no volvés? —preguntó Ríos—. ¿Si te quedás para siempre en la Compañía de los Juegos Profundos?

Iván mostró su mano.

—Voy a pedirle a Morodian la pieza que le falta a Zyl para traerla de regreso.

El Cerebro mágico pareció no estar de acuerdo con las palabras de Iván, porque hizo una nueva explosión y empezó a echar humo por los ojos. Y con esa última señal expulsó a los amigos del galpón.

EL LABERINTO

La noche anterior a la partida sus dos amigos lo visitaron para despedirse. Durante cuatro horas se encerraron en el cuarto de Iván. Conversaban en voz baja: Iván no quería que Nicolás se enterara de sus planes de visitar la Compañía de los Juegos Profundos. Le había dicho que viajaba a la capital para visitar a su tía. Era cierto que pensaba visitar a Elena, pero apenas pudiera entraría en los dominios de Morodian. Ríos le insistió para que se llevara su parche, como amuleto, pero Iván se negó, porque tenía miedo de perderlo. Los acuáticos lo miraban con gravedad mientras lo despedían, como si en lugar de irse a la ciudad, fuera rumbo a un país desconocido y salvaje.

Iván llegó solo a la estación, porque su abuelo estaba en cama. Después de todo un día con los ventiladores encendidos para acelerar el secado de un rompecabezas, el viento había terminado por enfermarlo. A las ocho de la mañana, diez minutos antes de la partida del tren, Iván subió al vagón. Dejó su mochila en el portaequipajes y ocupó su asiento, a la espera de la bocina que anunciaba la partida. Había viajado tan pocas veces, que lo emocionaban esos minutos previos, cuando parece que no solo empieza un viaje, sino una vida nueva.

Llegó la hora de la partida pero el tren siguió en el andén. Los minutos pasaban, la impaciencia crecía. La gente que se saludaba se cansó de saludarse, y los que despedían y los despedidos ya se miraban con fastidio. Al fin el guarda anunció malas noticias: un tren nocturno había descarrilado a treinta kilómetros de Zyl y el viaje se posponía al menos dos horas.

Iván no tenía ganas de volver a la casa de su abuelo. Decidió aprovechar para visitar el laberinto. Había memorizado el mapa-rompecabezas del museo y sabía que debía seguir por la Avenida de los Dos Reyes, cruzar un descampado que limitaba con la antigua fábrica de soldados de plomo, y continuar hasta el fin del camino. Dejó la mochila sobre el portaequipajes del vagón y caminó más allá de los últimos vestigios de la ciudad. Estaba orgulloso por conocer Zyl mejor que los mismos zyledinos.

Diversos carteles indicadores daban equívocos indicios de la ubicación del laberinto. Eran parte del juego: uno señalaba una laguna; otro, hacia el campo sin límites. El laberinto hacía que los visitantes se extraviaran aun antes de entrar en él. Pero Iván tenía en su cabeza el mapa-rompecabezas y no se dejó engañar por las falsas señales. Pronto vio el cartel de madera que colgaba de dos cadenas oxidadas. El viento movía pesadamente el cartel y las cadenas chirriaban.

Le habían advertido que el laberinto era intrincado pero no había imaginado hasta qué punto. No era solo un complicado diseño de caminos, sino también una

enfermedad que atacaba a las plantas, obligándolas a retorcerse y mezclarse; los senderos, también contagiados, intentaban pasar bajo las raíces de los árboles o girar sobre sí mismos. Iván dio unos primeros pasos sin perder de vista el cartel de la entrada. Sabía que lo importante era mantener un punto de referencia. Lamentó no haberle pedido a los acuáticos que lo acompañaran.

Las espinas de un arbusto le marcaron el brazo. Eso bastó para que se decidiera a salir. Sabía que estaba tan cerca de la entrada que unos pocos pasos bastarían. Pero cuando buscó el cartel, no lo encontró. Ni siquiera encontró algo parecido a un sendero: había que arrastrarse, pasar sobre los troncos podridos, atravesar enramadas que obligaban a complicadas contorsiones. Quiso subirse a un árbol para mirar a lo lejos, pero al tratar de hacerlo la rama se quebró. La espesa vegetación impedía la llegada del sol y la corteza de los árboles se pudría entre manchones de musgo.

Encontró un claro y respiró aliviado, pero de inmediato sintió un olor nauseabundo. Muy cerca, quizás entre esos arbustos espinosos, yacía una perdiz o un conejo que el laberinto había atrapado y sacrificado. Se alejó de la carroña sin preocuparse por averiguar qué era. Caminaba con esa impaciencia que es el comienzo del miedo.

Oyó un ruido en la maleza, y trató de pensar en animales diminutos —liebres, perdices, pájaros— pero le venía a la imaginación una variada gama de grandes felinos y serpientes amazónicas. Estaba atrapado entre ramas y troncos que parecían crecer a su alrededor. No lloraba, pero igual las lágrimas recorrían su cara, como si pertenecieran a otro. Tenía hambre, y arrancó un fruto de un árbol desconocido. Apenas probó el sabor amargo, repulsivo, temió haberse envenenado. Recordó que en ese mismo lugar había muerto Justo Morodian, en tiempos en que el laberinto no era aún tan intrincado.

Como estaba sin reloj, no sabía cuánto tiempo había transcurrido. De pronto oyó a lo lejos la bocina del tren, y supo que había perdido el viaje. El tren, con su mochila a bordo, se alejaba rumbo a la ciudad.

A medida que pasaba el tiempo, el viaje dejó de parecerle importante. Lo que más le preocupaba era que pasaran las horas, que llegaran el atardecer y la noche. ¿Qué le ocurriría si quedaba atrapado allí, toda la noche?

Algo lo salvó. Era el ruido de un motor que se oía muy cerca, y también una voz que decía, impaciente:

—Vamos que se hace tarde...

Iván siguió el ruido del motor a través del follaje. Los árboles se apartaron y dejaron a la vista un ómnibus destartado. El motor rugía pesadamente, como si este fuera su último viaje. El chofer se apoyaba contra el capot, a la espera de pasajeros que no se veían por ninguna parte. Tenía una gorra negra, remendada, con el dibujo de la pieza del rompecabezas: la insignia de la Compañía de los Juegos Profundos.

—Vamos que es tarde, señor Dragó —dijo el chofer—. Suba.

—¿Me viene a buscar a mí?

—¿A quién más? Es hora de ir al Parque Profundo.

Iván subió al ómnibus vacío. Eligió uno de los asientos del medio. Recordó que no tenía nada de equipaje y que no había llamado a su tía para avisarle de la demora. Ya solucionaría esas cosas, cuando llegara a la ciudad.

—Suerte que oí el motor. Solo no hubiera podido salir del laberinto —dijo Iván.

El chofer se acomodó la gorra y cerró la puerta. El ómnibus buscó lentamente la ruta que llevaba a la ciudad.

—Usted no ha salido del laberinto, señor Dragó. Acaba de entrar.

TERCERA PARTE

LA COMPAÑÍA DE LOS JUEGOS PROFUNDOS



LA PRUEBA

El ómnibus llegó a la ciudad de noche. Iván se había quedado dormido cuando todavía estaba en el campo y al despertar se encontró con las grúas del puerto. Había visto por primera vez aquellas máquinas gigantescas y oxidadas cuatro años antes, durante su visita al parque de diversiones. Mientras el ómnibus avanzaba por calles oscuras, entre depósitos portuarios abandonados, Iván recordó con precisión el día de su séptimo cumpleaños, cuando había evitado todos los juegos y había errado todos los disparos, para ganar al fin un viejo ejemplar de *Las aventuras de Víctor Jade*.

En lo alto de una construcción colgaba un cartel donde se leía: Compañía de los Juegos Profundos. El edificio estaba junto al viejo parque de diversiones, que las autoridades habían clausurado dos años atrás. En los últimos tiempos del parque, eran pocos los visitantes que se animaban a subir a los juegos. Nadie se ocupaba de reparar los mecanismos, que se desprendían de a poco de sus piezas como árboles que pierden sus hojas.

Cuando las autoridades clausuraron el parque, la Compañía de los Juegos Profundos compró el terreno a bajo precio. Morodian prometió construir un nuevo parque, el Parque Profundo. Desde entonces, nadie ajeno a la compañía había visto el plano de los nuevos juegos. Nadie ajeno a la compañía había visto a Morodian.

A través de la ventanilla, Iván vio algunas ventanas iluminadas y se preguntó si en alguna de ellas estaría el dueño de todo. El ómnibus llegó con las últimas fuerzas hasta un portón de hierro y se detuvo. El motor se apagó con un quejido que sonó definitivo.

Iván se bajó del ómnibus. El conductor le hizo una señal: una invitación a cruzar el portón. Dragó lo obedeció y así entró en el territorio de Morodian.

Lo recibió un hombre de uniforme gris, que era el encargado de la seguridad del lugar. En el bolsillo de su camisa llevaba un escudo que lo identificaba como personal de la Compañía de los Juegos Profundos. Iván había imaginado oficinas modernas, dispositivos electrónicos, muebles de última generación. Pero el guardia estaba sentado detrás de un viejo escritorio, cubierto de papeles amarillentos.

—No se puede pasar —le dijo en un murmullo desganado.

—Fui invitado por la Compañía. Me enviaron especialmente a buscar —dijo Iván.

Trató de que su voz sonara investida de importancia.

—¿Cómo es su nombre? —preguntó el guardia con un suspiro de resignación.

—Iván Dragó.

El nombre no causó gran impresión en el guardia. Buscó o simuló buscar su nombre en una planilla manoseada, con anotaciones en lápiz.

—Su nombre no está en mi lista.

—Busque bien. Enviaron ese ómnibus que está allí afuera. Lo mandó el señor Morodian en persona.

Iván no estaba muy seguro de que eso fuera cierto.

El guardia miró el micro con escepticismo.

—Usted debe ser una persona muy importante. Veo que le han enviado un vehículo de lujo.

—A lo mejor era el único que tenían...

El hombre bostezó. Lo hizo ceremoniosamente. No era una señal de aburrimiento o cansancio. Era una opinión sobre lo que pensaba de la imprevista llegada de Iván.

—Hay dos maneras de que lo deje entrar a la compañía. Una es que su nombre esté en la lista. Ya vimos que no está. La otra es la prueba del papel.

—¿La prueba del papel?

—No se asuste, es una especie de acertijo. Hasta ahora nadie acertó. ¿Quiere probar suerte?

Iván no era muy bueno con los acertijos. No tenía esa clase de ingenio. Carecía de toda sensibilidad para los juegos de palabras. Pero ¿qué podía perder?

El guardia sacó de un cajón de su escritorio una hoja en blanco. Estaba manchada de polvo y telarañas.

—¿Qué es esto? —preguntó.

—Una hoja —respondió Iván—. ¿Qué otra cosa podría ser?

—Entonces perdió. Lo lamento...

Iván descubrió en un ángulo la huella de un dedo pequeño. Recordó los tiempos, ya lejanos, en que se había empeñado en ganar el concurso. Esa hoja pertenecía al juego que había enviado al Trasatlántico *Napoleón*. La mancha en la esquina era la huella de su pulgar derecho.

—Es un juego —respondió.

El guardián consultó en sus papeles: instrucciones que le habían dejado en una carpeta de cartón, cuyo frente mostraba varias quemaduras de cigarrillos.

—Aquí está la solución. Veamos. Un juego, esa es exactamente la respuesta. —El guardia se sorprendió—. No entiendo la lógica de esto, pero estoy obligado a dejarlo pasar.

Iván pasó del otro lado del escritorio. Por allí se extendía un largo pasillo de paredes grises. Era evidente que no habían barrido esa zona del edificio en mucho tiempo. Entre la basura había dados, piezas de colores semejantes a las de la ruleta, naipes arrugados y rotos.

—¿Hacia dónde tengo que ir?

—Es muy sencillo. Siga por este pasillo. Siga y siga. Y luego siga y...

Iván se puso en marcha.

A sus espaldas, la voz del otro continuaba:

—Y siga y siga y siga y siga y siga...

La voz del guardia se apagaba a medida que Iván se internaba en el edificio.

LA SALA DE DIBUJO

Iván siguió y siguió y siguió. El piso estaba sucio: bollos de papel, piezas de ajedrez, botellas vacías. Pero a medida que avanzaba, esos desperdicios se convertían en virutas de lápiz de todos los colores. Y cuanto más avanzaba, más virutas había. Les habían sacado punta a miles de lápices, y aquel aserrín crujía bajo sus pies como las hojas de un bosque.

El pasillo había atravesado vastas zonas de silencio; sectores deshabitados donde una humedad salitrosa brotaba de las paredes. Pero ahora Iván sentía la proximidad de los hombres: no había voces todavía, pero se dejaba oír el roce del lápiz contra el papel y de vez en cuando el trabajo del sacapuntas. Abrió una puerta y encontró una sala de dibujo.

Sentado en un banco, un dibujante trabajaba. Había otras mesas, pero no se veía a nadie más. De la barba blanca del dibujante colgaban puntas quebradas de lápices de colores. Trabajaba sobre las escamas de un dragón cuyo espinazo se curvaba en una ese interminable. Era muy parecido a las ilustraciones que Krebs había intentado pasar como propias en el concurso de Zyl. Krebs jamás hubiera conseguido bocetar ni una sola de esas escamas. Pero Iván sabía que no menos lejos estaba él: tampoco sus juegos alcanzarían una perfección semejante.

—Se trabaja bien aquí de noche —dijo el dibujante, como si continuara una conversación interrumpida—. Nadie me molesta. Puedo dedicar tanto tiempo como quiera a cada detalle.

—¿Hace mucho que trabaja aquí?

—Hace algún tiempo. Antes trabajaba en una editorial que era muy exitosa. Dibujaba una historieta que se llamaba *Las aventuras de Víctor Jade*. Usted seguramente no se acordará...

—Me acuerdo... —dijo Iván, pero el otro no lo escuchó. Estaba acostumbrado a hablar solo.

—Víctor Jade era una especie de detective que se enfrentaba a los villanos: el doctor Equis, el Rey de las Serpientes, el Hombre del Periódico.

—Nunca oí hablar del Hombre del Periódico. El dibujante levantó la cabeza.

—Apareció en muy pocos episodios. Era un gángster al que sus enemigos asesinaban y dejaban en la calle, envuelto en diarios viejos. Pero gracias a la ayuda de una pócima de origen egipcio resucitaba y se vengaba de sus asesinos. Yo lo dibujaba como una especie de momia envuelta en diarios viejos. Dejaba a su paso pedacitos de papel de diario.

La punta del lápiz se quebró contra el cartón. El dibujante buscó el sacapuntas dentro de una caja de madera.

—Cuando entré en la editorial yo odiaba a los villanos. Sabía que eran personajes imaginarios, pero igual los odiaba. Trataba de que el lector se diera cuenta de su maldad con solo mirar sus ojos. Pero con el tiempo aprendí a entenderlos. Tenían sus ideas y sus planes. Con los años el pobre Víctor Jade me fue pareciendo más tonto.

—Pero era el héroe...

El dibujante no lo oyó.

—Se peleaba con gigantes, asesinos hindúes, robots, ¿a cambio de qué? A cambio de nada... Yo no era el único que se había desinteresado de las aventuras de Víctor Jade: a ningún lector le importaba si ganaba o perdía. La revista dejó de venderse. Los kioscos, que antes pedían más y más ejemplares, ahora devolvían los envíos sin abrir. Fue entonces que me invitaron a venir aquí.

Sacó algunos naipes de su bolsillo y los arrojó hacia Iván, que atrapó algunos en el aire. Parecían esmaltados.

—He dibujado cientos de cartas. El juego no se termina nunca. Algunas tienen poderes secretos, escritos con letras pequeñísimas en las escamas de los dragones o en los escudos de los guerreros. Hay que mirarlas con lupa. En cada carta hay un mundo. Así son las cosas en la tierra de Morodian.

El dibujante volvió a concentrarse en su dibujo.

—Dibuja con tanta precisión como si hubiera visto dragones de verdad.

—Nunca en mi vida salí de la ciudad, y lo más parecido a un dragón que vi fueron las iguanas y los cocodrilos del zoológico. Pero aquí, en la sala de dibujantes, trabajamos con modelos. Para esta etapa no necesito ningún modelo, pero sí al principio, cuando boceto la forma. Eso es lo fundamental y lo más difícil: la primera imagen. El resto es paciencia.

—¿Y dónde está su modelo?

El dibujante señaló una pequeña mesa que estaba contra un rincón. Sobre la mesa, en una gran bandeja de metal, había un bulto cubierto con una lona agujereada. El bulto goteaba continuamente sobre el piso embaldosado de la sala.

Antes de seguir con sus preguntas, Iván consideró que era bueno presentarse.

—Soy Iván Dragó.

Iván tendió su mano, pero el otro no levantó la cabeza.

—Sé quién es. Ya lo he dibujado.

—¿A mí?

—Usted es protagonista del juego estrella. El juego más grande que haya diseñado Morodian.

—¿Dónde está ese juego? ¿Puedo verlo?

—No está terminado. Continúa. Usted sigue y el juego sigue también. No es hora de sacarlo a la venta todavía.

—¿Dónde puedo encontrar a Morodian?

—Morodian está ocupado.

—¿Trabaja a esta hora?

—Duerme. En sus sueños descubre nuevos juegos. Hay secretarios encargados de anotar todo lo que dice, para que nada se pierda. Los llamamos los escribas del sueño. Él dicta cosas terribles. Después trabajamos con todo eso. Él quiere que todos tengan sus mismas pesadillas.

Iván se quedó pensando un segundo.

—Mañana trataré de encontrar a Morodian, pero mientras tanto necesito un lugar donde descansar. ¿Cree que puedo hablar con alguien?

—No hace falta que pida nada ni que hable con nadie. Encontrará su cama, su habitación. Esta es su casa, señor Dragó.

Antes de irse, Iván fue hasta la mesa donde estaba el bulto que goteaba. Lo que caía no era solo agua: ahora empezaba a tener un color rojizo. Levantó una punta de la lona lentamente, mientras lo golpeaba un olor nauseabundo.

Sobre la bandeja de metal había un monstruo armado con pedazos de animales: alas de gaviota, cabeza de lagarto, escamas de pez, cresta y pezuñas de un gallo... Las partes estaban cosidas con un hilo grueso. Estaba rodeado de barras de hielo.

—Mi dibujo es bueno, pero el modelo es mejor. ¿No parece vivo, no parece que está a punto de lanzar una llamarada o de volar?

Como si respondiera a las palabras del dibujante, un ala gris rozó la mano de Iván. Sobresaltado, dejó la sala.

EL ESCARABAJO VERDE

Recorrió el pasillo probando si alguna de las puertas se abría, hasta encontrar una sala de biblioteca con estanterías en las cuatro paredes. En el centro de la sala, frente a una mesa de madera oscura, un lector contemplaba la portada de un libro.

—El que entra por primera vez debe leer la advertencia —dijo el lector, sin mirar a Iván, y señaló un cartel escrito en letras góticas que colgaba de la pared, sobre el marco de la puerta:

Advertencia

*Estos libros que pueblan los estantes
no son obras comunes. A menudo
a los incautos sorprenden. Y ya antes
a más de un lector dejaron mudo.*

*A quien entra aquí nadie le impide
que a la risa se entregue, aun al sueño.
Pero de algo mejor es que se cuide:
no debe actuar como si fuera el dueño.*

*Si alguien saca un libro por la puerta
el juego deja atrás la maravilla
y la ira del Profundo se despierta.
Ahora el nombre del juego es Pesadilla.*

El lector tenía algún año más que Iván. Parecía haber crecido de golpe, porque la ropa le quedaba chica. Los botones del pecho estaban a punto de estallar, las mangas de la camisa llegaban solo hasta la mitad del antebrazo, y cuando se levantó para saludarlo, los pantalones dejaron sus tobillos al descubierto.

—¿Tu nombre?

—Soy Iván Dragó. Esperaba que alguien viniera a recibirme.

—Yo también soy Iván Dragó —dijo el otro con una sonrisa tímida, mientras le mostraba el tatuaje en su mano derecha. Exactamente igual al suyo, aunque los colores eran menos intensos. Tal vez salía con un poco de agua y jabón.

Entonces Iván reconoció las prendas que usaba el otro: él también había tenido, años atrás, una camisa a rayas rojas y blancas y un pantalón azul y unas zapatillas negras.

—Yo soy el verdadero Iván Dragó.

—Yo no, gracias a Dios. Soy un Iván Dragó profesional.

—Un Iván falso.

—Falso no. Profesional. Trabajo de esto. Me contrataron para ocupar tu lugar en las representaciones.

—¿Qué clase de representaciones?

—Tu vida, allá afuera.

El otro fue hasta los ventanales. Lloviznaba. Desde allí se veía el viejo parque de diversiones, con algunos juegos a medio desarmar. Autitos chocadores que ya no chocaban a nadie, caballos de calesita sin cabeza y esqueletos del Tren fantasma bloqueaban los caminos del parque. El puesto del tiro a los patos permanecía intacto, bajo una fuerte iluminación. Los patos brillaban, recién pintados.

En el fondo, el viento mecía un ojo gigantesco. Cuatro sogas mantenían al globo atado al suelo. Era idéntico al que habían usado sus padres para desaparecer del mundo.

—¿Qué es todo esto? —preguntó Iván, casi sin voz.

—Morodian organizó una representación para que los dibujantes pudieran tener un modelo como inspiración. En los rincones del parque hay réplicas de tu cuarto, del museo de Zyl, de la casa de tu abuelo. Cuando el juego esté listo, se abrirá el Parque Profundo y los visitantes dispararán a los patos de latón, como Iván Dragó hizo una vez, y tratarán de no acertar, para ser fieles a su héroe. Entrarán a su cuarto, donde habrá un televisor con las imágenes de *Lucha sin fin*; subirán a una réplica del colegio Possum, que se hundirá entre temblores, y asistirán al último viaje de sus padres...

Iván se apartó de la ventana.

—Quiero ver a Morodian.

—Imposible, está durmiendo.

—Puedo despertarlo.

—El sueño es trabajo. Las pesadillas son la parte más dura del oficio. Quizás te guíe hasta allí, si me prometés no despertarlo.

—Prometo...

—Pero no todavía... Solo cuando entre en el Sueño Profundo. Falta una hora.

Mientras tanto, todos los libros están a tu disposición.

Iván recorrió las estanterías. Una escalera permitía alcanzar los volúmenes más altos. La escalera tenía en su parte superior dos garras de bronce, que se enganchaban en un barral. Subió hasta la cima de la escalera. Su cabeza rozaba el techo de la biblioteca. No reconocía ninguno de los libros que tenía frente a sus ojos.

—¿Son libros sobre juegos?

—No. Cada libro es a la vez un juego. Hay que tener mucho cuidado al abrirlos.
Nunca se sabe de qué clase de juegos se trata.

El falso Iván le mostró el libro que había estado hojeando. Era un libro troquelado. Al abrirlo, apareció un castillo.

—En la primeras páginas todo parece fácil —dijo el falso Iván—. Pero a medida que uno entra en el juego...

Desplegó con cuidado las páginas siguientes. En una surgieron dos torres; en otra se multiplicaron las murallas. En la quinta o sexta página, el castillo ya había invadido la mesa. Cuando el falso Iván abrió el puente levadizo, por allí avanzaron unos caballeros de papel plateado con las lanzas en ristre. Las tapas del libro se habían perdido de vista, devoradas por la construcción que se desplegaba.

—¿Todos son así?

—Todos son distintos.

Desde el cuarto peldaño de la escalera, Iván tomó un volumen azul. En la tapa se veía el dibujo de una nube y unos caracteres chinos. Al abrirlo, un chorro de agua cayó desde sus páginas y le mojó las zapatillas.

—Tenía entendido que había una nube dentro de ese libro —dijo el falso Iván—. Bueno, se ha largado a llover.

Iván lo dejó en su sitio.

—No te desanimes. Hay tantos libros...

Alcanzó uno titulado *El arte del rompecabezas*. «Al menos», pensó, «está escrito en español». Cuando intentó abrirlo, el libro se deshizo en una multitud de piezas para encastrar. Eran tan pequeñas que reconstruirlo podría llevarle todo el resto de la noche.

—¿No hay algún libro que se pueda leer?

—Cerca de tu mano. Ahí. *El escarabajo verde*. ¿Te interesa el mundo de los insectos?

En la tapa se veía el lomo de un escarabajo verde con lunares negros. Temió que fuera un libro para niños.

El libro era pesado y cuando lo quiso bajar algo se movió en su interior con brusquedad. Iván, asustado, lo soltó. El libro cayó al suelo con un ruido metálico.

—¿Lo rompí? —preguntó Iván.

Pero el libro no parecía roto en absoluto. Entre sus páginas se activó algún mecanismo. La portada del libro tembló y tres patas negras aparecieron de cada lado y luego asomó una cabeza de insecto con dos antenas de metal. El libro, ya convertido en escarabajo, cruzó la sala y escapó por la puerta entreabierta.

El falso Iván señaló el cartel:

—Ahí dice con toda claridad que no hay que sacar los libros de la sala.

—Pero yo no lo saqué... Se escapó.

—Quien toca un libro es responsable de él hasta que el libro vuelve a su lugar en la biblioteca. No importa adonde vaya o en qué se transforme. Si no, como dice el

cartel, conocerás la ira del Profundo.

—¿El Profundo?

—Morodian, el Señor Profundo. Ese es el título que se ha dado a sí mismo.

Iván se acercó a la puerta abierta, pero el escarabajo no se veía en ninguna parte. Quizás hubiese desaparecido en el fondo del pasillo.

—Será mejor que vayas a buscarlo —dijo el falso Iván—. Ahora el nombre del juego es Pesadilla.

LA HABITACIÓN DE LOS SUEÑOS

Iván corrió hasta el fondo del pasillo y llegó a ver al escarabajo que se perdía en un recodo. Más veloz que el libro, lo alcanzó antes de que cayera por la escalera. El mecanismo del libro parecía estar a punto de agotarse, las patas del escarabajo se movían con lentitud y un rumor a engranaje oxidado se dejaba oír a través de la portada. No dejaba de ser un milagro que aquel libro se moviera, pero ahora era un milagro cansado. Cuando Iván estiró la mano para tomarlo, el libro, como si hubiera encontrado una solución a su problema en alguna de sus muchas páginas, rodó escaleras abajo y se perdió de vista. El falso Iván estaba junto a él.

—¿Me estás siguiendo? —preguntó Iván.

—Quiero ver cómo actúa el verdadero Iván Dragó. Me sirve para comparar hasta qué punto soy fiel al modelo. La verdad es que estoy un poco decepcionado.

—¿Qué esperabas?

—Cuando yo hago de Iván Dragó, pongo más fuerza, más expresión. Por ejemplo, recién, en la escena del escarabajo, me hubiera tirado por las escaleras.

—No es mala idea —dijo Iván, y le dio un leve empujón.

El falso Iván, que era bastante torpe, estuvo a punto de caer rodando. Bajó los escalones a zancadas y terminó sentado en el piso. Pero estaba menos preocupado por la caída que por el libro. Miró con alarma el camino que había tomado el escarabajo verde.

—Lo que me temía —dijo—. El libro acaba de entrar en la habitación de los sueños de Morodian.

La escalera los había llevado a un hall de paredes blancas, donde había una única puerta, que estaba entreabierta. El falso Iván le hizo una señal de silencio y se asomó a la habitación.

—¿Ahí duerme Morodian?

—Silencio... —El falso Iván trató de escuchar—. Todavía no empezó a hablar.

Iván se asomó. La habitación era prodigiosamente grande. En el centro, en una cama gigante, con una cabecera que mostraba figuras de bronce, dormía Morodian. Era un hombre alto, pero la cama era tan grande que parecía diminuto. Respiraba pesadamente, y movía los dedos de las manos continuamente. Iván reconoció los largos dedos blancos que había visto en el televisor.

Los párpados eran casi transparentes; a través de ellos se podía ver el movimiento de sus grandes ojos vigilantes.

—¿Sabe que estoy aquí?

—Sabe que estás, pero no distingue qué es real y qué no. Te ha incorporado a sus sueños. Mientras estás aquí, conmigo, estás a la vez en el vientre de una ballena,

o en el sótano de un castillo.

Junto a la cama había un hombre vestido de negro con un cuaderno en las rodillas y un artefacto que era a la vez lapicera y linterna. Esperaba el momento de empezar a tomar nota.

El falso Iván susurró:

—Uno de los trabajos más difíciles de la Compañía de los Juegos Profundos es el de anotar los sueños de Morodian. Hay un departamento especial que se ocupa del asunto, y están mejor pagos que los dibujantes, y aun que los ingenieros de juegos. Los llamamos los escribas del sueño. Son tres: duermen de día, y de noche se van turnando para cumplir con esta tarea. Morodian nunca duerme si no hay alguien que tome nota de sus sueños.

—Pero no dice nada. Duerme profundamente.

—Hacia las dos de la mañana empieza a hablar. A veces forma frases con sentido, otras veces palabras sueltas, o habla en lenguas extrañas. El trabajo de escriba del sueño es muy complicado y exige una gran sensibilidad, porque no basta con tomar nota. Si los sueños tardan en aparecer, o si se repiten sueños ya soñados, el escriba debe estimular a Morodian. Hace sonar una campana de cristal, o pasa la grabación del ruido de un tren, o aplasta una rosa frente a su nariz.

El escriba miró a los recién llegados con reprobación.

—Ya nos vamos —dijo el falso Iván. Y dirigiéndose a Dragó, explicó—: Son muy celosos de su trabajo. No quieren que nadie esté presente. Cada uno tiene su propia técnica y sus secretos para hacer soñar a Morodian, y no quieren que los otros se los copien. El que está ahora se llama Razum, y es muy malhumorado, aunque tiene fama de ser el más riguroso. Quinterión, el más joven, es un poco atropellado, y más de una vez estuvo a punto de despertar a Morodian. ¡Imagínate lo que eso significa, despertar al Profundo en mitad de un sueño! Tardó en aprender que los estímulos deben ser sutiles, y que las trompetas, los desplazamientos de la cama y las jaulas con fieras estaban fuera de lugar.

Morodian se movió bruscamente y dijo alguna palabra incomprensible. El falso Iván bajó la voz.

—El mejor era Arsenio. Conocía el secreto para arrancar de Morodian exactamente lo que quería. Si Morodian deseaba hacer un juego que representara la vida subterránea, sabía cómo sugerir túneles y sótanos. Las pesadillas le obedecían. Tenía tanto poder sobre Morodian que finalmente cayó en desgracia.

—Silencio —dijo el escriba Razum, de mal modo.

Morodian había empezado a hablar. Iván no llegó a entender lo que decía. Hablaba con una voz gutural, profunda, como si alguien o algo hablara desde su interior. Pero era evidente que Razum había entendido todo, porque su lapicera luminosa ya volaba sobre el papel.

—Antes de irnos tenemos que encontrar el libro —dijo el falso Iván. Y se repartieron la tarea de buscar por el cuarto.

La voz de Morodian seguía sonando, lastimera. El sueño aún no era una pesadilla, pero ya encerraba un dolor profundo.

Iván buscó debajo de la cama. Encontró unas viejas pantuflas, dos ejemplares de *Las aventuras de Víctor Jade* y unas hojas escritas a máquina que parecían el reglamento de un juego, pero el libro no estaba allí. Su cabeza chocó con un obstáculo. Lo iluminó con su linterna de bolsillo. Era una caja negra, pesada, que se cerraba con un broche dorado. No había señales del escarabajo.

—Lo tengo —dijo el otro Iván, desde un rincón del cuarto.

Al ser descubierto, el libro hizo un ruido que sonó como un gemido de decepción, y que estuvo a punto de despertar a Morodian. El Profundo se sentó en la cama y registró con los ojos cerrados la habitación. Una gota de sudor cruzó la frente del escriba y cayó sobre la página.

Morodian vestía un pijama de franela gris. De su pecho colgaba una serie de medallas ganadas en concursos de juegos durante su juventud. Las medallas le daban al pijama un aire militar. En el cuello llevaba una cadena, de la que colgaba una esfera de cristal. Iván vio con claridad que en el interior de la esfera estaba la pieza robada del rompecabezas de Zyl. Tuvo el impulso de arrancar el amuleto y escapar. Pero había tanto por ver en la Compañía de los Juegos Profundos...

—Váyanse ya —ordenó Razum, que apenas podía contenerse. La mano que sostenía la lapicera temblaba—. Miren cómo se ha trabado el sueño de Morodian.

Razum abrió una valija de cuero negro que parecía el maletín de un médico y sacó de ella una pequeña caja.

De ahí tomó un puñado de hojas secas que comenzó a frotar muy cerca de la cara de Morodian.

Iván y el falso Iván se marcharon con el libro capturado, mientras Morodian articulaba frases de las que solo se entendían algunas palabras: ... *pobre... jardinero... salida... los... caminos... Zyl...*

EL CUARTO DE IVÁN

Habían regresado a la biblioteca. *El escarabajo verde* guardó sus patas entre sus páginas y aceptó volver a su sueño, en espera de algún nuevo lector imprudente. El falso Iván respiró con tranquilidad al ver al libro en su lugar correcto.

—No hay nada que moleste más a Morodian que los libros fuera de sitio. Había un dibujante, Reynal, que se pasaba las tardes en la biblioteca, sacando un libro de aquí, otro de allá. Siempre se le escapaba alguno. Una vez saltó una enciclopedia por la ventana. Morodian se enojó terriblemente. No volvimos a saber nada del libro.

—¿Y qué le pasó al dibujante?

—De Reynal tampoco volvimos a saber nada.

Iván iba a tomar un nuevo libro, pero prefirió dejar las cosas como estaban.

—Para permanecer en la Compañía es imprescindible que tengas una ocupación. Está prohibido ir de aquí para allá.

Iván bostezó. Todo el cansancio del día se le vino encima.

—Una vez que haya dormido unas horas, puedo ponerme a trabajar. Ya es tarde para volver a la casa de mi tía. ¿Dónde puedo dormir?

—Aquí, sobre los libros, basta con poner algunos sobre el suelo. Los de abajo son los menos peligrosos. —El falso Iván dio un largo bostezo—. Ahora me tengo que ir. Hace tiempo que terminó mi horario de trabajo.

—Tendría que llamar a mi tía. Debe estar preocupada...

—Ya se han hecho todas las llamadas necesarias. Iván se quedó solo, feliz de librarse del otro.

Antes de dormir necesitaba ir al baño. En su largo recorrido en busca del libro no había visto ninguna señal de un baño en los alrededores. Pero ahora era tanto el silencio que una canilla que goteaba lo guió hasta el fondo de un pasillo.

Abrió la canilla y bebió tanta agua como pudo. En el baño había una ventana por la que se veía el parque, con sus juegos mecánicos abandonados, y las oscuras habitaciones que, según el falso Iván, era reconstrucciones de su vida.

—Si lo que dijo es cierto, entonces allí abajo está mi cuarto y mi cama. No importa que no sean los verdaderos.

Bajó por las escaleras hasta una puerta de metal y salió a la intemperie. Hacía mucho frío y se puso a temblar.

Los grandes juegos mecánicos yacían a medio desarmar bajo la luz de la luna. Iván se acercó a la tienda de los patos y vio que había sido reconstruida con tanto cuidado que aún los premios eran los mismos que recordaba: un auto, una lancha de latón, un Batman, un mamut. Tomó la escopeta como para disparar, pero la dejó en su sitio.

Cerca del puesto de tiro, había una tienda con un cartel luminoso donde se leía:

La habitación de Iván Dragó.

La puerta estaba cerrada, pero la ventana cedió. El cuarto tenía ese frío húmedo de las casas que no han sido habitadas en mucho tiempo. Al mirar el cubrecama — barcos y anclas— y el orden de las cosas, se dio cuenta de que habían reconstruido su habitación tal como era cuando él tenía siete años. Reconoció algunos objetos que había creído perdidos. Cada cosa de su vida pasada encontraba allí su réplica exacta.

Era el cuarto que tenía antes de que participara en el concurso de la Compañía de los Juegos Profundos, antes de que sus padres viajaran en globo y se extraviaran. Era su cuarto tal como estaba antes de que todo empezara a suceder. No podía llorar, porque era una tristeza tan extraña que no había lágrimas que le correspondieran.

Se sacó los zapatos y sin desvestirse se metió en la cama. Más tarde consultaría a Morodian, y le preguntaría todo lo que debía preguntarle. Pero, mientras tanto, a dormir. Sin ningún escriba que anotara sus sueños.

LA SALA DE LOS INGENIEROS

Despertó bien entrada la mañana; pero el sol no llegaba a iluminar del todo el Parque Profundo. Sobre los edificios de la Compañía había un techo de nubes negras. Iván las tomó por nubes corrientes; más tarde el ingeniero Gabler le explicaría que eran fabricadas por tres chimeneas de ladrillo, encargadas de mantener una nubosidad permanente sobre los terrenos de la Compañía. Morodian odiaba el sol. Las nubes provocaban una llovizna constante, que oxidaba los juegos del viejo parque.

Iván regresó al edificio principal. Subió las escaleras sin encontrar a nadie, pero al doblar por un pasillo se encontró de frente con un hombre de barba. Vestía un guardapolvo manchado y tenía el puente de los gruesos anteojos pegados con cinta adhesiva.

—¿Iván Dragó? A usted venía a buscarlo. Me han encargado que lo lleve al departamento de Ingeniería en Juegos.

—¿No puedo desayunar antes? Tengo hambre.

—Ahí tenemos una máquina de café.

—¿Solamente café?

—También hay galletitas. Aquí tiene una.

El hombre sacó de su bolsillo una galletita que tenía la forma del emblema de la Compañía: la pieza del rompecabezas de Zyl. El guardapolvo estaba manchado y del interior del bolsillo no se podía esperar una higiene muy estricta. Pero Iván aceptó, agradecido.

El hombre de barba tenía bordado su nombre en el bolsillo del guardapolvo: Gabler.

—¿Ingeniero Gabler? Mi abuelo me habló de usted. Sé que dejó Zyl hace algunos años...

—¡Silencio! —dijo el ingeniero, molesto, mirando a los costados, para saber si alguien los había oído—. No quiero saber nada de Zyl. Esa parte de mi vida está muerta y enterrada. Venga conmigo.

La sala de los ingenieros de juegos era el corazón de la compañía. Estaba dividida en dos secciones: una destinada a los juegos simples y otra a los que exigían alguna clase de mecanismo. Los ingenieros de los juegos mecánicos parecían más agitados, como si fueran prisioneros de las cosas que inventaban. Nunca estaban muy seguros de cómo iban a reaccionar sus inventos, y sus manos temblaban al poner en marcha los mecanismos. Los ingenieros de la otra sección parecían más tranquilos entre tableros, dados, figuras de cartón y reglamentos que no ofrecían peligro.

—¿Por dónde empezamos? ¿Juegos simples o juegos mecánicos?

Iván eligió los juegos mecánicos, y entonces Gabler lo hizo acercar a una mesa.

—Este es el ingeniero Bachus. No se moleste en hablarle, es sordo. Quedó así después de una explosión, cuando probaba el juego Dinamita. No llegó a fabricarse en serie. Morodian estaba muy entusiasmado, pero después del tercer accidente... En la ciudad todavía existen unos reglamentos ridículos que, con la excusa de proteger a los niños, impiden que desarrollemos nuestra libertad como inventores. Si los chicos no leen las instrucciones, ¿es acaso nuestra culpa?

Bachus ajustaba los tornillos de una máquina que parecía un submarino de bronce y cristal.

—Hace meses que está con la máquina del tiempo —explicó Gabler—. Pero sus resultados son todavía muy pobres. Tres minutos en el futuro y seis en el pasado, eso fue lo máximo. ¿Cómo va a triunfar un juguete así?

Iván descubrió, cerca de Bachus, una réplica del Cerebro mágico. Una ingeniera de pelo rojo le había sacado el turbante y trabajaba en los mecanismos internos.

—El Cerebro mágico pertenece a Zyl —dijo Iván, indignado. Gabler se acercó a su oído.

—Morodian está dispuesto a acabar con lo poco que queda de Zyl. Este cerebro, como verá, obra de la ingeniera Lodd, es mucho más sofisticado que los que se puedan fabricar en Zyl; inclusive, es mejor que el Cerebro mágico original.

Iván pensó con tristeza en el padre de Ríos, entregado a un proyecto destinado al fracaso. Pero Gabler tenía razón: los juegos de Zyl jamás podrían competir con estos. A pesar de que hacía apenas un día que había dejado Zyl, la ciudad se borraba de a poco, como las rayuelas de las calles, como los muñecos de madera que rodeaban la estación.

Sobre las mesas se acumulaban inventos momentáneamente fallidos o que necesitaban un ajuste. El ingeniero Gabler le contó a Iván qué era cada cosa: un juego llamado La tempestad, que incluía un aparato para producir olas y un barco que terminaba por hundirse; un tablero que constaba de distintos agujeros, por donde ingresaban al juego serpientes marinas impulsadas por un mecanismo oculto, una máquina de hipnotizar... Gabler recitaba los nombres de los juegos futuros: Sombras, Diecinueve vampiros, Mundo subterráneo, El palacio mecánico, Fantasmagoría...

En la pared había una pequeña puerta de metal donde se leía: *basura*.

—Aquí tiramos todo lo que no nos sirve —explicó el ingeniero Gabler—. Las cosas van a parar al basural de los juegos, una dependencia subterránea. No puedo decirle cómo es porque nunca lo visité. Ahí abajo separan las cosas que nos pueden servir en el futuro. Lo que ayer fue un problema hoy es la solución.

—¿Quiénes trabajan en el basural?

—Cualquiera puede ir a parar ahí. La mayoría son ingenieros o dibujantes que cometieron un error. ¡Yo mismo estuve a punto de ser despachado! Entre los escribas del sueño, solo uno terminó en el basural, un tal Arsenio. Fue hace años.

—¿Y sigue allí?

—No sé. Es difícil saberlo. No tenemos ningún contacto con los basureros. A lo mejor ya no queda nadie allí y solo nos hablan de los basureros para asustarnos, para que nos cuidemos bien de no cometer errores.

El ingeniero Gabler abrió la compuerta de metal y preguntó:

—¿Hay alguien ahí?

Y solo le respondió el zumbido del conducto.

LA MÉTRICA DE LOS SUEÑOS

Después de haberle mostrado la sección de los juegos mecánicos, el ingeniero Gabler condujo a Iván hasta el otro lado de la enorme sala: la sección de los juegos simples. Aquí no había mayores peligros: los ingenieros trabajaban con lápices, gomas de borrar y tijeras. Hacían bocetos que luego —si el juego funcionaba— eran enviados a los dibujantes.

El más viejo de los ingenieros estaba escribiendo a máquina, iluminado por una lámpara de escritorio que proyectaba sobre el papel una luz amarillenta.

—Es el ingeniero Tagle, nuestro máximo especialista en reglamentos —le explicó Gabler—. En un juego siempre hay situaciones insólitas; y Tagle se encarga de que ninguna de ellas deje de ser contemplada. Morodian se ocupa de corregir los reglamentos, porque, según él, Tagle tiene un sentido exagerado de la justicia. La regla de Morodian es que los juegos continúen: si alguien empieza con un juego de cartas, debe desear más cartas, y luego un tablero, y que ese tablero siga en otro...

—Para que los clientes compren más y la Compañía gane más...

—Esa es una crítica simplista que se le ha hecho a menudo a Morodian. Lo que planea el Profundo es la conexión de todos los juegos en un único juego, total y definitivo, que es la obra de su vida. Todos los juegos son partes del Juego.

Iván estaba a punto de preguntar sobre el juego que lo tenía como protagonista, cuando el sonido de una campana lo distrajo. Era un escriba que acababa de entrar y que parecía a punto de dormirse. Llevaba una campana en la mano derecha y una hoja escrita en la izquierda. Era mucho más joven que Razum. Había estado trabajando en la habitación de los sueños de Morodian y pasaba por la sala a mostrar sus resultados.

—Tiene la lapicera encendida, Quinterión —le dijo el ingeniero Gabler. El escriba apagó la pluma luminosa que llevaba atada con una cinta a su cuello. Después cerró los ojos.

Gabler le sacó la hoja que llevaba en la mano y la leyó velozmente. Quinterión no se movió, porque se había quedado dormido. Gabler agitó la mano izquierda del escriba para que sonara la campana, y así logró que el otro abriera los ojos.

—A la cama, Quinterión —ordenó Gabler. El escriba, obediente, abandonó la sala.

El ingeniero Gabler leyó la hoja y se la pasó a Iván.

—Quinterión es un buen escriba, pero no se acostumbra al horario nocturno. Aquí nos ha traído las últimas noticias del sueño de Morodian.

Iván leyó:

*Soy el hijo de un triste jardinero
que ayer murió entre ramas de jacinto
sin encontrar el último sendero,
sin hallarle salida al laberinto.*

*Pero a mí, sin embargo, no me importan
los neblinosos cruces de caminos
ni me asustan las rutas que se cortan.
Para mis adversarios zyledinos*

*habré de hacer un juego tan profundo
que no sabrán si es de noche o de día
y cuyo secreto abarque todo el mundo.
No irán solos, sino en mi Compañía.*

—¿Morodian sueña en verso? —preguntó Iván.

—No, lo que pasa es que Quinterión se la da de rimador. ¿Pero cómo puedo saber si el escriba respeta el pensamiento de Morodian? Arsenio, el expulsado, era igual. Prefiero a Razum, que no agrega nada de su cosecha, salvo lo indispensable para hacer inteligibles los sueños.

Gabler volvió a mirar la página.

—Le ha tocado un tema de verdad difícil...

—¿A mí?

—Este juego será su primera tarea. Morodian tiene mucha confianza en usted: es el último heredero de la familia más prestigiosa de... La ciudad que ya sabemos y además ha ganado aquel concurso, en los tiempos en que la Compañía estaba a bordo del Trasatlántico *Napoleón*. ¡Los mejores tiempos, según dicen! Yo todavía no estaba entre ellos...

—Pero aquí habla de la enemistad de Morodian con Zyl. Y yo todavía pertenezco a Zyl...

—Ya se lo dije: no pronuncie ese nombre mientras esté entre estas paredes. Hay que decir: la Ciudad de los Juegos, o mejor aún, no decir nada. En cuanto al tema, no hace falta ser fiel a todos los detalles, que seguramente fueron inventados por nuestro falso poeta. Lo que importa es conservar la idea del laberinto...

—Entre tantos juegos, ya habrán hecho alguno con laberintos. Con un juego así, Morodian participó en el concurso de... —Iván evitó pronunciar el nombre de la ciudad.

—Hicimos cientos de laberintos. Todo fue a parar al basurero. Nada conforma a Morodian. De todos los temas posibles, a usted le ha tocado el peor. Pero si hace algo bueno, aunque el juego termine en los conductos de la basura, tal vez Morodian acceda a mostrarle su última obra: La vida de Iván Dragó.

—Pero yo tengo derecho a que me lo muestre ahora mismo. Usó mi nombre y mi

vida sin permiso.

—¿Sin permiso? ¿Qué significa la palabra *permiso*? Me temo que no figura en el diccionario de Morodian. Además, el juego todavía no está listo. Los que formamos la plana mayor de la Compañía tenemos hoy una reunión con Morodian, para avanzar hacia una versión definitiva.

—Yo mismo voy a buscar el juego. No debe estar muy lejos —dijo Iván, desafiante.

El ingeniero tomó a Iván del brazo y lo llevó fuera de la sala.

—Este mundo parece inofensivo. Dibujantes, escribas, ingenieros. Pero Morodian cuenta con otro departamento técnico: los ejecutores. Los trabajos sucios se los encarga a ellos.

—Hasta ahora no vi ninguno.

—Están escondidos. Cuando suena la alarma, aparecen.

—¿Cómo puedo reconocerlos?

—Camisa negra, y el emblema de la Compañía aquí, a la altura del corazón. Pero no tienen corazón. Morodian se ocupa de muchos negocios, y él nunca espera la ayuda de la suerte. Se cubre de posibles riesgos. Quien fabrica dados no confía en los dados.

Iván sintió de pronto un gran cansancio.

—Ahora quisiera dejar todo y volver a Zyl.

Esta vez el nombre de la ciudad no molestó a Gabler.

—A veces también yo sueño con volver. Pero ¿cómo me recibirían? Como un traidor. No tengo más remedio que seguir aquí. Soy un soldado de Morodian.

LA CAJA NEGRA

Era la segunda noche de Iván en el edificio de la Compañía. Se sentía extraño en esa réplica de su viejo cuarto: era como estar de vacaciones en el pasado. Desde ahí se veía el edificio principal, con todas sus ventanas encendidas. Nadie se asomaba. Los empleados de la Compañía trabajaban sin distraerse, sin mirar el Parque Profundo, ni la llovizna que caía sin parar. A las nueve, las ventanas comenzaron a apagarse y sectores enteros del edificio quedaron a oscuras.

Iván se levantó de la cama y se puso las zapatillas. Afuera, bajo el eterno techo de nubes negras, hacía un frío que llegaba hasta los huesos.

Había entrado en la Compañía para saber qué había pasado con sus padres, pero no sabía cómo interrogar a Morodian. Aún en el caso de que llegara hasta él, no tendría modo de arrancarle la verdad. Si había alguna pista, tenía que estar en el juego La vida de Iván Dragó.

Estuvo tentado de visitar la réplica del edificio Possum, que estaba en el fondo del parque, pero se propuso no apartarse de su meta. Caminó entre las máquinas abandonadas del Parque Profundo y llegó hasta el edificio principal. Las escaleras estaban oscuras y tuvo que usar su linterna. Los pasillos, en cambio, permanecían iluminados toda la noche por unos tubos fluorescentes que zumbaban.

Una de las tres puertas de la sala de los ingenieros estaba sin llave. Caminó con dificultad hasta los armarios, tratando de no pisar los obstáculos que llenaban el piso. Algo se quebró bajo sus pies, e Iván temió que el ruido despertara a los ingenieros — había oído que muchos dormían en el edificio— o, peor aún, a los ejecutores. Iván iluminó el primer armario y buscó en los cajones, entre planos y juegos a medio hacer. Pero no encontró nada allí, ni en el segundo, ni en unas cajas de cartón que se amontonaban en uno de los rincones. Decepcionado, cerró los armarios. Era mejor volver a su cama, y mejor todavía escapar para siempre de la Compañía. Le tocaría el timbre a su tía Elena, que feliz por su llegada le prepararía algún plato especial. Recordó las comidas de su tía y decidió que era mejor el peligro.

Imaginó los lugares donde podía estar el juego y supo de inmediato cuál era el mejor sitio para buscar: el peor. Tenía que abrir la caja negra que estaba bajo la cama de Morodian.

Subió y bajó escaleras y se creyó perdido, pero encontró la biblioteca, y pudo reconstruir el camino hacia el cuarto de Morodian. En todo ese trayecto no se cruzó con nadie. Ahora estaba frente a la enorme habitación de los sueños. Antes de que tuviera tiempo de espiar el interior del cuarto, oyó una discusión. Las voces se superpusieron hasta que sonó la voz segura de Morodian, que borró a las demás.

—No, señores. Nuestra influencia en la vida de Iván Dragó tiene que llegar solo hasta cierto punto; el resto le toca a él. Si quiere convertirse en mi heredero, así se hará; si prefiere ser fiel a Zyl y encontrar su fin en la Compañía, así será también. No podemos terminar el juego antes de tiempo.

Iván se quedó paralizado al oír la palabra «fin». Estuvo a punto de interrumpir para preguntar qué significaba. Asomó la cabeza dentro de la habitación de los sueños. Morodian estaba sentado en un sillón, conversando con cinco empleados. Iván reconoció a Gabler, a la ingeniera Lodd y a Tagle, el especialista en reglamentos, que tosía y tomaba notas. Había dos más, cuyas caras no alcanzaba a ver. No se veían rastros de ningún escriba.

Las palabras de Morodian hicieron que todos hablaran a la vez. Al parecer, Gabler se inclinaba por un final provisorio:

—No es necesario que el juego alcance su fin. Basta con un continuará, como en las viejas historietas, o como en tantos juegos que construimos.

—No —dijo un desconocido—. Un fin absoluto. Una catástrofe. Este debe ser el juego definitivo de la Compañía.

Iván aprovechó el ruido de la conversación para deslizarse bajo la cama. Pasó por encima de las revistas de historietas y de las hojas mecanografiadas hasta llegar a la caja de madera negra. Levantó la tapa unos centímetros y espió el interior con su linterna.

Era un mundo en miniatura, semejante al tablero que había visto en el televisor, pero no igual. Esta era una versión más avanzada del juego, porque las figuras que había visto pintadas sobre el tablero, aquí eran piezas que podían moverse de lugar.

Además, no había un único tablero sino distintas capas que se desplegaban, y que obligaban a ramificar la aventura original. Parecía un juego largo; un juego que podía comenzar a la tarde y terminar a la madrugada.

En una cavidad se guardaban cinco dados, todos diferentes. Un dado común, uno rojo, con letras en lugar de números, uno azul, con signos extraños, otro dado de ocho caras, y un último dado transparente, lleno de líquido, en cuyo interior flotaba otro dado diminuto. Entre las piezas había un caballo negro de mármol, nueve figuras de luchadores, una réplica del colegio Possum, un globo que flotaba si se lo dejaba suelto...

«Zyl», pensó. «Estás perdida, Ciudad de los juegos... Nadie va a hacer nunca algo como esto».

Tardó en reconocer que cada pieza, cada casilla, formaban parte de su vida. Que cada una de las cosas importantes que le habían pasado estaba allí representada.

Faltaba saber algo. ¿Cómo terminaba el juego? ¿Hasta qué momento habían copiado —o planeado— su vida?

La caja era muy pesada. Cuando trató de levantarla, golpeó contra el piso.

—¿Qué es ese ruido? —preguntó Morodian.

—Debe ser otro libro que quedó fuera de la biblioteca —dijo Gabler, que quizá

sospechara la presencia de Iván y quería salvarlo.

—Entonces lo convertiré en pulpa de papel.

Y tendiendo sus manos blancas avanzó hacia la cama. Iván, asustado, renunció a llevarse la caja. Salió de bajo de la cama y escapó de la habitación.

Mientras corría, oyó que los altoparlantes de los pasillos anunciaban:

—Un intruso ha entrado en el edificio principal. Todos los ejecutores salgan en su búsqueda. Conduzcan al intruso ante el Profundo. Repito: todos los ejecutores...

Desde el fondo de los pasillos y desde lo alto de las escaleras se oía el ruido de las botas que golpeaban contra el suelo con un paso marcial. Iván se maravilló de cómo el edificio, desierto hasta hacía unos minutos, ahora era invadido por perseguidores salidos de la nada. A su alrededor todas las puertas estaban cerradas con llave. Volvió a la sala de los inventos.

—¡Veinticuatro y treinta y dos, busquen en la sala de ingenieros! —rugieron los altoparlantes.

Sabía que no podía esconderse en los armarios, porque era el primer sitio donde buscarían. Entonces corrió hasta el fondo, abrió la puerta de la basura y se asomó al conducto negro que llevaba hacia los sótanos. Deslizó todo su cuerpo por la abertura, sosteniéndose del borde para no caer. Cuando la puerta metálica se cerró sobre sus dedos, dio un grito de dolor y se soltó.

Y así cayó por el conducto de basura hacia las regiones inferiores de la Compañía.

LOS SÓTANOS DE LA COMPAÑÍA

Aterrizó en una montaña de desechos, y se hundió entre cajas de cartón, piezas de madera y tableros rotos. El golpe provocó un derrumbe de parte de la montaña, e Iván se vio arrastrado y luego sepultado por la basura.

Una mano lo tomó de los cabellos y lo levantó. Iván contuvo un grito de dolor. Los lentes redondos agigantaban unos ojos grises en los que solo se veía cansancio. El hombre llevaba la misma levita de los escribas, pero hecha jirones.

—Extraño juguete —dijo el escriba—. Estropeado, eso es seguro.

—No soy un juguete —dijo Iván mientras se sacudía la ropa, llena de polvo y pedazos de papel y virutas de lápiz.

—Entonces, ¿qué es? ¿Dibujante, ingeniero, escriba? ¿O acaso ya abrieron el parque, y es uno de los tantos niños que sueltan las manos de sus padres y se pierden en las aglomeraciones?

—Me estaba escondiendo de los ejecutores.

—Un intruso, entonces... Pero déjeme ver... Lo reconozco... Usted es Iván Dragó. Tiraron cientos de juegos que lo tenían como protagonista. Por una cosa o por otra, esos juegos siempre fallaban. Tengo entendido que ahora llegaron a la versión final de su juego.

El otro le tendió la mano.

—Me llamo Arsenio, soy escriba. Era escriba, en realidad...

—Me contaron su historia... —dijo Iván mientras miraba a su alrededor. En los estantes que cubrían las paredes se veían juegos en cajas de cartón pegadas con cinta adhesiva y mecanismos cuyas piezas estaban atadas con piolines y alambre. Contra una pared había un archivo de madera con diez cajones. Frente a cada cajón había una etiqueta.

—Además de los inventos fallidos, tiran documentos que han servido para hacer los juegos. Me tomé el trabajo de ponerlos en orden. ¡Aquí abajo hay tan poco que hacer! Le he dedicado un mueble entero a La vida de Iván Dragó.

—¿Puedo mirar?

—Por supuesto. Es su vida, después de todo.

Iván se acercó al mueble y abrió el primer cajón. Los papeles estaban clasificados alfabéticamente. Unas tarjetas de cartón amarillento servían para separar una letra de otra.

Descubrió la historia del colegio Possum, el plano de la casa de sus padres, una lista de sus calificaciones escolares, informes sobre sus amigos Lagos y Ríos, en los que reconoció los errores de ortografía de Krebs. En la letra N, encontró una hoja destinada a la niña invisible.

—¿Desde cuándo Morodian está interesado en mí?

—Desde que envió su juego al concurso. Entonces decidió seguir sus movimientos a través de los años para hacer un juego con su vida. Pensaba que acabaría consiguiendo que fuera uno de los nuestros. Esa era para él la victoria absoluta sobre Zyl. Pero llegó un momento en que no se contentó con observar, y decidió él mismo participar del juego.

—¿Y cómo participó?

—Comenzó a influir desde la distancia sobre los hechos de su vida. Supongo que usted ya habrá notado esas interferencias...

Pero Iván ya no lo escuchaba. Había encontrado en el archivo un sobre blanco, y estaba leyendo lo que contenía. Sus manos empezaron a temblar.

—Esa caída fue muy dura —dijo Arsenio—. Es mejor que se siente aquí. Le haré una taza de té.

Arsenio le trajo una silla armada con miles y miles de naipes de distintos mazos que habían sido pegados entre sí, hasta formar una masa compacta. Iván se sentó y empezó a estudiar la hoja de papel que había sacado del archivo.

Era la carta que le había dejado a su madre antes de que partiera en el globo. La carta donde le pedía disculpas por la bailarina rota. Iván se había quedado mudo, con los ojos clavados en el papel. Cerca de él, se enfriaba la taza de té.

—Si Morodian tenía esta carta, entonces sabe lo que le pasó a mis padres —dijo Iván para sí al cabo de un rato, y se levantó con urgencia.

—¿Adónde va? —le preguntó Arsenio.

—Tengo que hablar con Morodian —dijo Iván, mientras echaba a caminar hacia la entrada de un túnel que conectaba con otros sectores del sótano.

—Venga aquí. Por ahí no se va a ningún lado. Además si los ejecutores lo perseguían hace un rato, todavía lo están esperando. No se cansan; siguen cumpliendo una orden hasta el momento en que Morodian les dice que se detengan.

—Tengo que obligar a Morodian a que me diga la verdad —dijo Iván. Quería que su voz sonara convencida, pero el temblor llenaba sus palabras de signos de interrogación.

Arsenio lo invitó a sentarse nuevamente.

—¿Sabe por qué me echaron? Porque de tanto anotar sueños, aprendí a manejar los sueños de Morodian. Ya en la época del Trasatlántico *Napoleón*, antes de que nos afincáramos aquí, había descubierto cómo obligar a Morodian a soñar lo que yo quisiera. Los otros escribas se dieron cuenta y forzaron a Morodian a desterrarme. Pero no he perdido mi arte. Morodian me teme todavía.

Arsenio buscó entre las cajas una libreta azul. Había llenado cada página con su letra minúscula, hasta los márgenes.

—Si se hace sonar una cuchara de plata contra una copa de cristal, Morodian sueña que ha vuelto al trasatlántico. Si se quema una rama de laurel, sueña que está en su cuarto, y tiene quince años, y oye la voz de su madre que lo llama a comer. Si

se acerca un reloj de bolsillo a su oído izquierdo...

—No me importan los sueños de Morodian. Quiero que esté despierto cuando le pregunte lo que tengo que preguntar.

Arsenio borró con un gesto la interrupción de Iván.

—Si se acerca un reloj de bolsillo a su oído, entonces sueña con su padre.

—¿Para qué quiero que sueñe con su padre, que murió hace tanto tiempo?

—Tal vez a él le diga la verdad.

Iván pensó en el plan. Tenía sus dudas, pero no había ninguno mejor.

—¿Dónde puedo sacar un reloj de bolsillo?

Arsenio le dio el suyo. Estaba atado a una larga cadena. Al apretar un botón se abría la tapa. Lo acercó a su oído. El tictac sonaba con absoluta claridad, como si no fuera solo el ruido de la máquina, sino la verdadera voz del tiempo.

—Pero una vez que lo haya usado, tiene que devolverlo. Bastará con echarlo en el conducto de la habitación de Morodian. Todos los toboganes de la basura llegan hasta aquí.

Arsenio también le dio la libreta azul donde estaban anotadas las instrucciones para manejar el sueño de Morodian. Apenas Iván guardó el reloj y la libreta en sus bolsillos, se oyó un gran estruendo en la montaña de desechos. Dos ejecutores habían caído desde lo alto.

Uno se incorporó de inmediato, pero el otro no, porque había recibido el peso de su compañero y tardó unos segundos en recuperar el equilibrio. Entonces los dos a la vez, en un movimiento que parecía largamente ensayado, iluminaron con sus linternas la cara de Iván.

FRENTE A MORODIAN

Iván apenas tuvo tiempo de esconder entre sus ropas la libreta y el reloj. Los ejecutores lo arrastraron a través del sótano. Habían guardado sus linternas, pero de tanto en tanto sacaban de los bolsillos de su uniforme unos dados que arrojaban contra la oscuridad. Al golpear contra el suelo, los dados se encendían: algunos despedían una luz verde; otros, amarilla o azul.

Al final del camino había un ascensor de reja. Iván miró hacia atrás el largo camino que había hecho, iluminado por los dados de colores. Era un buen juego, ¿porqué había fracasado? Nuevos juguetes reemplazaban a los viejos, y en todas partes sucedía así, excepto en Zyl. La ciudad no se resignaba a que los viejos juegos desaparecieran, y por eso ella misma acabaría por desaparecer.

Unos minutos después Iván estaba en la habitación de los sueños de Morodian. El Profundo estaba despierto y daba grandes pasos de un lado a otro del cuarto. Sus pasos eran tan enérgicos que el cuarto parecía agrandarse a medida que lo recorría, como si las paredes, temerosas, retrocedieran.

—Prometió un laberinto. ¿Dónde está su juego, señor Dragó? La voz de Iván sonó menos que un susurro:

—Trataba de encontrar ideas.

—¿Allá abajo? Ahora sí necesitará ideas. Encerrado y sin comida hasta que me traiga un resultado.

Iván pensó detenidamente las palabras adecuadas. Respiró hondo.

—Vengo de Zyl. Usted conoce bien la ciudad. Cuanto más se hunde, más se habla de la Compañía de los Juegos Profundos. Para mí es un honor haber llegado hasta aquí. Pero siento que todavía no entré a la Compañía. Que falta algo...

—Ya está aquí. Tiene su propio juego. Es uno de nosotros y además tengo grandes planes para usted. ¿Qué más puede pedir?

—Lo que más quiero es ser, por una noche, por un rato, un escriba del sueño. Poder oír cómo surgen esas frases que alimentan a la Compañía, y que se convierten en juegos, y que luego infectan la imaginación de miles de niños...

—Imposible. No hay cargo más apreciado... Se necesitan años de estudio. Si dejo que usted, sin experiencia, se convierta en escriba, pronto tendré a todos esos aburridos dibujantes y a esos patéticos ingenieros pidiendo lo mismo.

—Es algo que usted me debe por haber usado mi nombre para su juego.

Los ejecutores que rodeaban a Morodian se apartaron con temor. Sabían reconocer la ira del Profundo.

—¿Algo que yo le debo? —Morodian golpeó con fuerza el piso con su pie—. Su nombre está en un juego de la Compañía: no hay honor más grande para usted.

Además ese es el premio que ganó por haber participado en aquel concurso.

—Nunca me avisaron de ningún premio.

—Ahora lo sabe. A la larga siempre nos enteramos de las cosas que importan.

Iván estuvo a punto de preguntar por sus padres, pero sabía que por ese camino no llegaría a ningún lado. Probó con un tono de humildad.

—No pido ser un verdadero escriba. Será solo un juego. ¿No es este el mejor lugar para jugar?

—Pero no hay nada más serio que los juegos. A través de los juegos nos arruinamos la vida. A través de los juegos conquistamos el mundo.

—Tengo mis razones para insistir. Hace muchos años, cuando todavía vivía en Zyl...

—No pronuncie ese nombre. Solo yo puedo mencionar la ciudad odiada —dijo Morodian, e Iván creyó que lo echaría en ese mismo instante.

—... usted hizo un juego sobre el laberinto. Yo lo vi, pero no llegué a entenderlo. Ahora Morodian parecía más interesado.

—¿Vio mi juego? ¿Acaso entró en la casa...? —Morodian se llevó la mano a la esfera de cristal con la pieza del rompecabezas en su interior.

—Quise saber cómo era la casa de su niñez. Y entré.

—Mis informantes no me dijeron nada de eso.

—El laberinto tiene un significado especial para usted, está mezclado con su pasado. Necesito asomarme a ese mundo.

Morodian pensó en las palabras de Iván. Era tal la fuerza de sus pasos, que cuando se quedaba quieto, el piso seguía retumbando, como si otro invisible Morodian prosiguiera su marcha.

Iván insistió.

—Quiero oír yo mismo las palabras de los sueños, sin ningún escriba que haga de intermediario.

—Solo por esta vez. Diez minutos bastarán. Y más vale que sea el mejor juego que me hayan presentado jamás. Un juego digno de quien ganó el premio de la Compañía de los Juegos Profundos.

Los ejecutores llevaron a Iván a su cuarto y cerraron la puerta con llave.

EL SILENCIO

Durante el resto del día Iván estudió la libreta azul de Arsenio, para aprender a manejar los sueños de Morodian. Memorizó las instrucciones que mejor correspondían a sus planes. Las palabras de Arsenio eran difíciles de entender. Fiel a su consejo de actuar de un modo indirecto, sus explicaciones mismas eran también indirectas. Nunca antes en su vida Iván había estudiado algo con tanta atención.

A la noche dos ejecutores lo fueron a buscar. Iván tenía la esperanza de que lo pusieran frente a un plato de comida, pero lo dejaron a la puerta de la habitación de los sueños de Morodian. Un ejecutor le entregó una lapicera luminosa.

La silla destinada a los escribas estaba vacía e Iván tomó su lugar junto al Profundo. Morodian dormía con sueño pesado y parecía imposible que algo le hiciera decir una sola palabra. Por primera vez los dos inventores de juegos quedaron a solas. Encendió la lapicera, que iluminó con un círculo nítido la libreta de Arsenio. Desde su bolsillo le llegaba el tictac del reloj. Estaba a punto de acercarlo al oído de Morodian, cuando el Profundo giró bruscamente. Iván dio un salto. Cuando vio que no se había despertado, acercó el reloj al oído izquierdo del durmiente.

Al principio, Morodian solo manifestó una ligera molestia. Pero después:

—Ya voy, padre.

La voz de Iván era un susurro:

—¿Dónde están mis...? ¿Dónde están los padres de Iván Dragó?

Pasaron unos segundos hasta que se oyó la voz de Morodian, que no parecía provenir del cuerpo dormido, sino de la habitación misma:

—Preguntas no. Nada de preguntas.

¿Cómo podía saber algo sin preguntar? Buscó en las manoseadas páginas de la libreta los consejos de Arsenio:

Cuando al profundo sueño interrogamos,

de nada sirve pronunciar palabra.

La pregunta a las cosas les dejamos,

que susurre la pluma: Abracadabra.

Sobre la mesa de luz había hojas de papel. Iván comenzó a dibujar círculos con la pluma, para que Morodian oyera el rasgido. Al cabo de un rato, la respiración de Morodian se hizo más suave. Se aclaró la garganta, como quien se prepara a hablar.

Los consejos de Arsenio continuaban:

*Siempre el significado está escondido.
Nunca sé cuál respuesta es la que evoca
cada cosa en la cabeza del dormido.
Pero de pronto el sueño abre la boca.*

*De esta lengua no existen diccionarios,
hace tiempo quedaron extinguidos
al igual que los grandes dinosaurios.
Solo en la acción se muestran los sentidos.*

Iván leyó por encima unas cuantas estrofas, como si buscara, entre tantas palabras, una que brillara: el consejo exacto para conseguir la verdad. Pero las cosas no eran tan fáciles. Pronto llegó a las últimas líneas, y le sorprendió que le estuvieran destinadas, como si Arsenio hubiera escrito aquella libreta solo para él, mucho antes de conocerlo.

*No confíes en el hechizo que desvela
a los que buscan un idioma puro.
Muérdete la lengua hasta que duela
y haz del silencio el único conjuro.*

*Así, querido Iván, yo me despido.
Algo tengo en la garganta: un nudo.
Los consejos acaban. Solo han sido
secretas reglas de un oficio mudo.*

La libreta había llegado a su fin y lo había dejado solo. Ya había usado el reloj y había usado la pluma y no le quedaba nada más. Entonces recordó la carta que tenía en su bolsillo y la hizo crujir entre sus dedos.

Las palabras de Morodian echaron un aliento frío sobre la habitación.

—No quería destruirlos. Solo mantenerlos apartados, para que él regresara a Zyl, para que jugara el juego de su vida según mis planes. Que aceptara la herencia de Zyl y luego se pasara a la Compañía.

Estaba prohibido hablar, pero Iván habló.

—¿Por qué sin padres?

—Tenía muchos libros en mi casa, libros de viejas colecciones. Tapas azules y páginas amarillentas. Y si algo aprendí de esas novelas, es que todos los héroes son huérfanos.

¿Y, ahora, cómo preguntar? No tenía una caja llena de hojas secas, ni algún perfume exótico que provocara evocaciones repentinas, ni la pluma de un pájaro ni

un puñado de arena para derramar sobre las manos de Morodian. Pero el diálogo ya había comenzado, y una corriente de aire llegó desde alguna parte para tomar su lugar en el interrogatorio. Y arrancó al Profundo algunas palabras:

—Saboteamos el globo, para que se perdieran. Pero el globo subió demasiado rápido, y el viento lo arrastró hacia las montañas. Se congelaron en un segundo. Envíe una expedición a ver qué había pasado. Solo trajeron de regreso la carta que ella tenía en la mano.

Iván plegó con cuidado la carta. Le costaba comprender que él mismo la había escrito y no otro, un niño de una antigua civilización perdida.

Odió al hombre dormido y deseó odiarlo aún más, pero le faltaban fuerzas. La carta, abandonada en su mano, pesaba como si fuera un cofre repleto de una mercancía fabulosa.

Morodian estaba por decir algo más cuando el escriba Razum entró en la habitación.

—Ya es tiempo, señor Dragó —dijo en un susurro.

Iván escondió la libreta en el bolsillo. Recordó el encargo de Arsenio, y dejó caer el reloj y las instrucciones en uno de los conductos que llevaba al basurero.

—¿Logró sacarle alguna palabra? —preguntó Razum, con aire de suficiencia—. Imagino que no. Este es un trabajo muy difícil. No es para improvisados.

—A pesar de mi inexperiencia, algo conseguí —dijo Iván.

Se acercó al durmiente. Hubiera querido aplastar la cabeza de Morodian con algún arma extraordinaria, pero se conformó con tomar la cadena de su cuello. Allí estaba la pieza que faltaba al rompecabezas de Zyl, encerrada en una esfera de cristal. El tirón sacudió el cuello de Morodian y ya no hubo sueño en la habitación de los sueños.

El escriba cerró los ojos con horror.

Morodian abrió los ojos con ira.

EL DESPERTAR

Ahora todo había despertado. Había despertado Morodian, pero también cada uno de los ejecutores, y los ingenieros y dibujantes y todos aquellos que vivían en la Compañía de los Juegos Profundos. En los pasillos sonaba la voz del jefe de los ejecutores, que daba órdenes en una dirección y en otra, y las contradictorias instrucciones aumentaban la furia y la energía de la persecución.

Iván, que había salido corriendo de la habitación rumbo a las escaleras centrales, se escondió en la biblioteca. El falso Iván lo miró sin sorpresa.

—Necesito que los distraigas —le pidió, sin dar más explicaciones.

—No puedo. Yo trabajo para Morodian.

—Yo, en tu lugar, me ayudaría.

—Pero yo no soy un verdadero Iván. Soy un Iván profesional. Por eso estoy obligado a dar la alarma. Apenas termine de anotar el nombre de este libro, avisaré que estás aquí.

—¿Hay mucho para anotar?

—No, está casi terminado.

Escribió las últimas palabras y dejó la pluma.

—Hora de avisar —dijo el falso Iván.

—En ese caso te ayudo.

Iván trepó a la escalera de madera que llevaba a los estantes y comenzó a tirar al suelo los libros. El golpe los hacía rebotar y en el aire desperdigaban sus tesoros.

—¡La advertencia, la advertencia! —gritaba el falso Iván, mientras señalaba el cartel en la pared.

Pero ya era tarde. *El escarabajo verde* corría de una pared a otra en busca de la salida. Un libro llamado *Zeppelin* se había inflado de golpe y ahora flotaba hacia la lámpara de la biblioteca. Otro volumen abría la boca y echaba una llamarada entre dientes de dragón. Sobre el piso de madera libros-trompos giraban enloquecidos.

La Gran Enciclopedia de las Aguas del Mundo inundaba la sala. Desde el estante más alto, cayeron ejemplares chinos sobre fuegos artificiales, que llenaron la biblioteca de destellos, olor a pólvora y estruendo. Algunos libros combatían con otros, chocaban en el aire o en el suelo, y se arrancaban sus páginas hasta deshacerse. Cuando los ejecutores irrumpieron en la sala, los libros cayeron sobre ellos. Se vieron rodeados por la niebla de Londres, mordidos por diminutos cocodrilos africanos, fulminados por el rayo de Zeus. Iván aprovechó para escapar de la biblioteca. Un pequeño batallón de libros se empeñó en seguirlo.

Hubiera querido llevarse algunos en su fuga; pero las historias terminaban de

improviso. Una saltaba por una ventana, otra era pisada por un ejecutor, la última quedó consumido por su propio fuego. Solo le quedaba la suya para continuar.

Como en el edificio todos los caminos estaban bloqueados, escapó hacia el parque. Allí estaban los actos de su vida: la tienda del tiro de patos, el colegio Possum, listo para hundirse, la réplica del museo de Zyl. Todas las cosas que había vivido y que ahora se levantaban ante él para encerrarlo.

Solo había una salida: el globo. Agitado levemente por la brisa, parecía querer abandonar los lazos que lo ligaban a la tierra. El ojo miraba hacia lo alto. Nada podía darle más miedo a Iván, pero no había otra salida. Antes de saltar en la canasta quebró el cristal del amuleto, y con el filo comenzó a cortar las cuatro sogas que amarraban el globo.

Solo faltaba cortar una soga, pero no llegó a completar el trabajo: ante él estaba Morodian.

—¿No nos había prometido un juego, señor Dragó? Iván casi no tenía aire para hablar.

—Este es el juego —dijo Iván. Y con un gesto señaló todo: el desorden que había dejado a sus espaldas, los libros fugitivos, los primeros empleados de la Compañía que llegaban agitados y los rodeaban, a la espera de un final.

—El juego debía tener la forma de un laberinto. Un laberinto es un lugar donde uno se pierde. Y todavía no me siento perdido.

Sin dejar de cortar la soga, Iván respondió:

—Todavía está a tiempo de perderse.

Morodian caminó hacia Iván. La llovizna eterna que caía de las nubes artificiales ahora era más fría. Los ojos enloquecidos del Profundo lo asustaron: se dio cuenta de que Morodian había encontrado el final perfecto para el juego. Las manos blancas con sus dedos aguzados como garras ya buscaban desde lejos su cuello. En pocos días más, imaginó, saldría a la venta la caja negra: el juego de la vida —y también de la muerte— de Iván Dragó.

Asustado, Iván se apartó del globo y tomó una de las escopetas para cazar patos. Morodian no pareció intimidado por el arma.

—Aquí todos conocemos su historia, día por día. Somos expertos en sus desdichas. Tenía siete años cuando visitó el parque. Disparó cinco tiros a unos patos que se movían muy lentamente y a los que cualquiera hubiera acertado. Y no ganó nada. Solo un premio consuelo. No es a la puntería de Iván Dragó a lo que temo.

Iván bajó la escopeta. Morodian tenía razón. A nadie asustaría con su mala puntería. Jamás daría en ningún blanco. No servía para eso. Pero ¿qué pasaba si apuntaba a cualquier otro lugar? ¿Qué pasaba si se disponía a errar el tiro?

Todos los soldados de Morodian estaban allí. Ejecutores, dibujantes, ingenieros. Al ver a su señor, habían dejado de actuar: ahora miraban con curiosidad los acontecimientos. Los altoparlantes estaban mudos. Todos estaban a la espera del tiro

al blanco.

—Dispare —ordenó Morodian—. Hace años que los premios esperan en los estantes el tiro ganador.

Iván apuntó. Pero no a Morodian. Apunto para errar. Cuando hizo fuego, la escopeta de latón se sacudió, y saltó de sus manos.

Morodian dio un alarido y se llevó la mano a su ojo derecho. Antes de que recuperara la visión, Iván saltó al interior del globo.

Con el brazo izquierdo tendido hacia adelante, Morodian buscó a Iván. Enceguecido, tropezó con alguna de las piezas de chatarra que se acumulaban en los senderos del parque. Había acostumbrado a sus hombres a extrañas representaciones bajo la llovizna helada: representaciones que tenían como destino el juego. Y al ver la escena, pensaron que era uno más de aquellos espectáculos, cuyo sentido solo Morodian podía comprender. Por eso se quedaron quietos, esperando instrucciones. Pero la única orden de Morodian era el grito de dolor. Nadie sabía cómo interpretar ese aullido interminable.

Iván terminó de cortar la soga que faltaba y el globo se sacudió. Cerró los ojos y dejó que un terror vertical lo invadiera. El globo subió lentamente y atravesó las nubes negras, que antes habían borrado el cielo y que ahora borraban el Parque Profundo. Desde abajo, en un vano intento de alcanzarlo, se levantaba el grito de Morodian.

OTRO TIRO DE DADOS

Quien haya visto algún modelo de El juego de Iván Dragó (así se llamó finalmente) observará que no está fabricado por la Compañía de los Juegos Profundos. Una leyenda en su base dice *Hecho en Zyl*. Después de ese juego se hicieron otros, y algunos talleres abandonados volvieron a funcionar, y las cajas con la nueva versión del Cerebro mágico se amontonaron de nuevo en los vagones de carga. Gracias a El juego de Iván Dragó, la ciudad renació.

El juego cuenta solo una parte de la historia: termina con la partida del globo, pero nada dice de cómo se enganchó en la veleta de una casa, a poco de salir del Parque Profundo. Nada del viaje de Iván hasta la estación de Zyl, ni de su llegada al amanecer, cuando solo las despintadas figuras de madera salieron a recibirlo. Nada de su lento paseo hasta el museo con el talismán en su bolsillo. Entró por una ventana, sin hacer ruido, para no despertar a Zelmar Cannobio. Tuvo que hacer presión para que la pieza encajara en su lugar. Ahora el rompecabezas estaba completo, y el tatuaje en su mano ya no era la marca de lo que faltaba, sino la señal de lo que había logrado.

Pero ¿dónde termina exactamente El juego de Iván Dragó? Las reglas no están del todo claras y muchos jugadores siguen la partida aún más allá de esa última casilla. A veces pierden el globo en medio de discusiones: sube y sube y no lo recuperan; en vano lo persiguen mientras se lo tragan las nubes o la noche.

Otros, los más exquisitos, dicen que el juego que importa no es el del tablero ilustrado sino el primero, el del concurso, la página vacía que cada uno completa con su dibujo, sus planes o sus sueños. Dicen que el verdadero juego es esa página en blanco.

Las conversaciones sobre el juego son más largas que el juego, y solo se terminan a la madrugada.

Tiremos los dados otra vez.



PABLO DE SANTIS (Buenos Aires en 1963). Ha sido guionista y jefe de redacción de la revista argentina Fierro y ha trabajado como guionista y escritor de textos para programas de televisión. Su primera novela *El palacio de la noche* apareció en 1987 a la que le siguieron *Desde el ojo del pez*, *La sombra del dinosaurio*, *Pesadilla para hackers*, *El último espía*, *Lucas Lenz* y *El Museo del Universo*, *Enciclopedia en la hoguera*, *Las plantas carnívoras* y *Páginas mezcladas*, obras en su mayoría destinadas a adolescentes. Su novela *El enigma de París* fue ganadora del Premio Iberoamericano Planeta-Casa de América de Narrativa 2007.