

las ventanas invisibles

Federico Ivanier



La puerta tenía una campanita y sonó al abrirse, justo antes de que Marcos entrara. Afuera llovía a cántaros y él no llevaba paraguas. Tampoco le habría servido para mucho, porque los paraguas no sirven cuando hay que correr. Ni siquiera se había prendido la campera, así que su uniforme escolar, sus zapatos, su pelo y, por supuesto, su campera, todo chorreaba agua.

Apenas entró, se quedó junto a la puerta, mirando por una de las vidrieras, expectante, sin saludar ni volverse hacia dentro. Desde la calle entraba la luz gris del invierno, pero el interior del lugar estaba tan oscuro que parecía blanca.

Marcos no le prestó atención a nada de todo esto. Solo miraba, escondiéndose, hacia afuera. Por un instante, no aconteció nada. Luego, aparecieron las sombras de los otros niños sobre las vidrieras, mientras corrían por la vereda.

Pasaron de derecha a izquierda, recortándose como fantasmas difusos, hasta desaparecer. Marcos aguardó inmóvil unos instantes, limpió la pátina que empañaba uno de los cristales y vichó entre dos estantes, para asegurarse. Afuera, la lluvia repicaba en la calle, a solas. Finalmente, su cuerpo se relajó.

—Entonces —dijo una voz a su espalda—, ¿los dejaste atrás?

Marcos respingó y se dio media vuelta, como si recordara, por primera vez desde que había cruzado la puerta, que se había metido en la juguetería rara que quedaba cerca

de su casa. Sobre el fondo del local, vio un hombre sentado frente a un mostrador. Armaba un castillo de naipes, como si fuera algo increíblemente importante.

—¿A quiénes? —preguntó Marcos.

—A los que pasaron de largo —respondió el hombre—. ¿Los perdiste?

—No tenía que perder a nadie —Marcos alzó el mentón.

El hombre, que tenía cabello largo, lleno de canas y unos lentes de armazón metálico, siguió concentrado en su castillo de naipes.

—Bueno, tuvieras que hacerlo o no, lo quisieras o no, los perdiste. Bienvenido a El Corsario Negro. Sos mi primer cliente hoy.

Marcos miró de reojo hacia un lado y hacia el otro. Prefería no salir aún. Se estaba bien allí dentro.

—¿Cómo te llamás? —preguntó el vendedor.

—Marcos.

—Ajá. No te tengo muy visto en el barrio. ¿Sos nuevo?

—Nos mudamos hace una semana.

—Ah, sí, sí. El vecino de la casa amarilla, ¿no? Dando vuelta la esquina, ¿verdad?

—Sí.

—Bueno, Marcos de la casa dando vuelta la esquina, podés quedarte un rato acá, no hay problema. Digo, mientras esos que no tenías que perder, dejan de dar vueltas por acá. ¿Querés una toalla?

Marcos miró intrigado al vendedor de juguetes.

—Sí —dijo, adentrándose en la juguetería.

En realidad, el lugar le había llamado la atención desde que se habían mudado. Parecía más una antigua biblioteca, o una casa de antigüedades, que una juguetería. La única luz prendida provenía del mostrador: una

portátil de vidrio con arabescos, que soltaba una nube amarillenta.

Marcos aprovechó para mirar los juguetes que estaban a la venta. Eran viejos y estaban puestos en estantes y cajones de madera sin mucho orden. Había patos con ruedas en vez de patas, antiguos autos de carrera hechos de lata con forma de tubo, trenes, vías, barcos, submarinos, un baúl que mostraba la cabeza de un tigre, juegos de caja.

El vendedor de juguetes le alcanzó una toalla y recién entonces Marcos percibió el olor a incienso: un perfume penetrante y exótico. La toalla no era demasiado nueva, pero estaba limpia. Seguro su madre le diría que nunca usara toallas ajenas sin saber a quién le pertenecían, pero Marcos jamás se había preocupado por esas cosas.

—¿Tienen revistas con acertijos? —preguntó.

En realidad, ignoraba si la juguetería empleaba a alguien más fuera del vendedor, pero por las dudas usó el plural.

—¿Acertijos? —el hombre pareció interesado—. ¿Te gustan los acertijos?

—Puede ser. Un poco.

—No tengo revistas. Pero todo buen juego incluye algún acertijo. Tengo algunos. ¿Querés que te los busque?

—No, no. Preguntaba, nomás.

Marcos suspiró mientras miraba alrededor. No tenía apuro. Pero, además, el lugar le generaba curiosidad.

—A mí también me encantan los acertijos, te lo tengo que reconocer —dijo el vendedor de juguetes—. De hecho, recuerdo el primero que escuché: Una madre tiene dos hijos el mismo día, del mismo año, a la misma hora, pero no son gemelos ni mellizos. ¿Cómo puede ser? ¿Lo habías escuchado alguna vez?

—No.

—Ah. Es bastante bueno.

Marcos suspiró y miró los juguetes en la semipenumbra, como si alguien hubiera hecho un dibujo y encima hubiera puesto muchas rayas negras.

—Pero no muy difícil —respondió Marcos—. Los hermanos no son gemelos ni mellizos... porque la madre tuvo trillizos.

El vendedor sonrió. Era una sonrisa amplia, divertida.

—Tenés un hermano, ¿no? —preguntó el vendedor, mientras sorbía un poco de té caliente y colocaba un naipe más en su castillo—. Menor que vos...

—Sí. Tino. Me mudé con él y mi papá.

—¿Cuántos años tenés?

—Diez. Mi hermano, siete.

—¿Y tu padre? —sonrió el vendedor.

—Pila.

El vendedor (cuya edad era difícil de definir: no era ni joven ni anciano) seguía concentrado en su castillo de naipes. Sin embargo, nada de eso hacía sentir incómodo a Marcos, al contrario. Odiaba a los vendedores que siempre te están encima. Este le transmitía una extraña sensación de familiaridad. Como si no fuera la primera vez que él entraba a la juguetería.

Marcos lo contempló unos instantes.

—Nunca pude entender ese juego —dijo.

—¿Por qué?

—Construir todo eso para que después se caiga.

—Justamente. La gracia es que se caiga.

—¿Entonces para qué lo construís?

El vendedor sonrió.

—Para que se caiga. Es un juego.

Marcos suspiró y miró los juguetes apilados, colocados unos encima de otros sin mucho (o ningún) criterio.

Un relámpago mandó un fognazo desde los ventanales, mostrando pequeñas roturas causadas por el tiempo y el uso, pequeñas abolladuras y partes oxidadas o despintadas. Luego llegó el retumbar del trueno.

Seguramente era hora de irse ya, pero Marcos se puso a recorrer, mirando los juguetes. Se dijo a sí mismo que debía traer a Tino. Desde la llegada al barrio, venía diciendo que debían visitar la juguetería y Marcos siempre lo posponía.

—¿Qué es un corsario? —preguntó.

—Una especie de pirata.

—Ah.

Miró un viejo camión de bomberos, de lata. Era un juguete viejo, pero todavía muy *cool*. Había trompos, muñecos, puzzles, soldados, baleros de madera, arcos y flechas: había de todo.

—¿Entonces? —le preguntó el vendedor de juguetes, mientras él seguía absorto mirando las reliquias.

—¿*Entonces* qué?

—¿Por qué te perseguían?

—Ah, eran algunos de mi clase...

—¿Amigos?

—No.

—¿Por qué estaban tan enojados con vos?

Marcos miró hacia arriba, hacia un estante donde había trenes, y se encogió de hombros.

—No sé.

—Ah.

—Puede ser que Facundo haya dicho algo desagradable sobre mi madre.

Sin darse mucha cuenta de cómo ocurría, Marcos vio una extraña moneda, grande, de plata, en un cajón. Tenía

un elefante de un lado... y del otro, un número. ¿*Veintitrés?*, se dijo Marcos.

—No sobre mi madre, exactamente, sino sobre el hecho de que no se haya mudado con nosotros.

—Entonces seguramente se merecía lo que sea que le hayas hecho.

—¿Cómo sabés que le hice algo?

—Yo también soy bueno con los acertijos.

Marcos lo estudió, pensativo. Y de pronto le contó:

—Me dijo que mi madre no se había mudado con nosotros porque no quería vernos más.

—¿Y vos qué hiciste?

—Junté todos los papeles que pude del baño, los mojé, los puse en una papelerera y le puse la papelerera en la cabeza.

—Muy bien.

—Me quiso agarrar. Con sus amigos y primos.

—Pero fracasó.

—Por ahora.

—Podés llevártela, si querés —le dijo el vendedor de juguetes—. La moneda.

Marcos la estudió.

—Los elefantes son animales muy nobles. Capaces de recorrer largas distancias, sobre todo llevando personas. Por eso son tan venerados.

—Sí... —Marcos se frotó la nariz.

—Tanto que, al principio, en el ajedrez, el alfil, la pieza que puede viajar en diagonal todo a lo largo del tablero, se llamaba *elefante*...

—...

—Veo que no te interesan las bobadas de un vendedor de juguetes como yo. Nada, si querés la moneda, quedátela.

—No tengo plata.

—No dije que te la fuera a vender. El dinero es aburrido. Mirá, te hago un acertijo. Si lo adivinás, te la llevás.

—¿En serio?

—Sí. ¿No te gusta jugar un poco?

El vendedor se concentró en su castillo, estaba poniendo la última carta. Recién cuando lo completó, levantó la vista hacia Marcos e hizo un gesto hacia la moneda.

—Vi que te gusta. Es una moneda especial.

—¿Por qué?

Fue el turno del vendedor de juguetes para encogerse de hombros.

—No sé. Las monedas a veces definen el destino de las personas, con un simple cara o cruz. ¿Te gusta o no?

—Sí. Bueno..., gracias.

—No te apures. Falta el acertijo. A ver... Hay seis huevos en una canasta. Todos los días viene una persona y saca un huevo. ¿Cómo hace la última persona para llevarse el último huevo pero que quede uno en la canasta?

Marcos meditó.

—La última persona se lleva la canasta. Con el huevo, claro. El vendedor de juguetes sonrió y miró su castillo de naipes.

—¿Te gustaría derrumbarlo?

—No.

El vendedor sonrió, denegó suavemente con la cabeza y sacó una carta de las de abajo. El castillo se tambaleó y finalmente se desmoronó.

—Podés quedarte con la moneda.

Marcos la miró, en la palma de su mano. *Una moneda con la que no puedo comprar nada*, pensó. *Debería haber elegido otro juguete*. Pero ya era tarde.

Así fue como Marcos se encontró con la moneda.

Y así fue que la llevó a su casa.

Las ventanas invisibles

Federico Ivanier

¿Qué? ¿Nunca oíste hablar de las ventanas invisibles? Marcos y su hermano Tino tampoco habían oído nada. Pero de pronto se mudaron a una nueva casa con su padre, y, más rápido de lo que pueden acordarse aparecieron en un mundo subterráneo, con paisajes desérticos atravesados por trenes ultramodernos. La clave parece estar en una moneda con un número y un elefante... Pero lo importante, en realidad, es transformar la bronca y el desconcierto en ingenio y valentía. El de las ventanas invisibles es un juego al que no eligieron entrar, pero del que solo se sale siendo los mejores jugadores.



ISBN: 978-9974-8686-2-5



9 789974 868625

ciatura EDITORA