



www.loqueleo.com

El juego del laberinto

© Del texto: 2011, Pablo De Santis
c/o Guillermo Schavelzon Graham Agencia Literaria
www.schavelzongraham.com

© De esta edición:
2016, Distribuidora y Editora Richmond S.A.
Carrera 11 A # 98-50, oficina 501
Teléfono (571) 7057777
Bogotá – Colombia
www.loqueleo.com

- Ediciones Santillana S.A.
Av. Leandro N. Alem 720 (1001), Buenos Aires
- Editorial Santillana, S.A. de C.V.
Avenida Río Mixcoac 272, Colonia Acacias,
Delegación Benito Juárez, CP 03240,
Distrito Federal, México.
- Santillana Infantil y Juvenil, S.L.
Avenida de Los Artesanos, 6. CP 28760, Tres Cantos, Madrid

ISBN: 978-958-743-509-2

Impreso en Colombia

Impreso por Colombo Andina de Impresos S.A.S.

Primera edición: Argentina, 2015

Primera edición en Colombia: marzo de 2016

Primera reimpresión en Loqueleo Colombia: abril de 2017

Dirección de Arte:

José Crespo y Rosa Marín

Proyecto gráfico:

Marisol Del Burgo, Rubén Chumillas y Julia Ortega

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo, por escrito, de la editorial.

EL JUEGO del **laberinto**

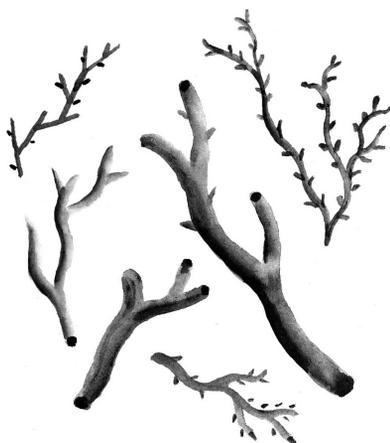
Pablo De SANTIS

loqueleg

*A mis hermanas,
Silvana y María Laura*

Primera parte

Perdidos en el bosque



La invitación del Club Ariadna

Iván Dragó vivía con su abuelo Nicolás en el número 105 de la calle de los Alfiles, en Zyl, una pequeña ciudad famosa por sus juegos. Allí se fabricaban tableros y piezas de ajedrez, juegos de la oca, yoyós de madera, pasatiempos que llevaban por título La caza del oso verde o La torre de Babel, y, por supuesto, rompecabezas. Los que fabricaba Nicolás Dragó eran tan célebres que recibía pedidos desde lejanos lugares del mundo. A Iván le encantaba que los juegos de su abuelo llegaran hasta la selva brasileña, hasta un monasterio de Meteora, en Grecia, o hasta una casa flotante en un río de Tailandia. Los juegos eran de madera, ocupaban una mesa entera y no había en ellos dos piezas de igual forma. Nicolás acostumbraba a decir: “Las piezas de rompecabezas son todas distintas, pero los que juegan son todos iguales”.

11

Iguals quería decir que frente a un juego se olvidaban del mundo; que eran obsesivos y que esperaban ansiosos el envío por correo de las cajas. Para que el barniz que cubría las piezas secase más rápido, Nicolás usaba tres grandes y ruidosos ventiladores. Por eso él y su nieto se resfriaban a menudo.

Cada día llegaban a la casa de Nicolás e Iván Dragó varios sobres de correspondencia. El abuelo recibía cartas donde los clientes le pedían rompecabezas con tal imagen o tal otra, o le exigían mayor dificultad para la próxima vez, o rogaban por una ayuda, o le enviaban piezas dañadas para reparar. A veces las piezas llegaban mordidas.

12 “Le echan la culpa al perro, pero ellos mismos las muerden de ansiosos que son, cuando no pueden encontrar la ubicación de las piezas”, le decía Nicolás Dragó a su nieto.

El fabricante de rompecabezas debía dedicar al menos una hora diaria a responder la correspondencia. Escribía sus cartas a mano, en un papel muy fino, casi transparente, que ya no se fabricaba, pero que todavía se vendía en la única librería que había en Zyl. Como el aire de los ventiladores hacía volar las cartas que escribía y las que recibía, usaba como pisapapeles cosas que levantaba en la calle. En una ciudad cualquiera es habitual encontrar entre los adoquines o en el asfalto alguna bujía de automóvil, o una tuerca de una máquina, o un clavo grande de una obra en construcción. En las calles de Zyl, en cambio, se encontraban tapas de yoyó, fichas de estaño con forma de barco o de caballo, soldados de plomo sin un brazo, cabezas de muñeca, trompos que de tanto girar se habían perdido. A pesar de su dolor de cintura, Nicolás se agachaba a recoger por la calle todas las cosas que encontraba.

Una mañana, mientras estaba en la cocina preparando un café con leche, Iván descubrió que su abuelo

miraba con preocupación uno de los sobres traídos por el cartero. Iba a preguntarle de qué se trataba, pero su abuelo, con el discreto ademán de un mago, deslizó la carta en un cajón del escritorio. Iván llegó a ver que el nombre del destinatario comenzaba con una gran letra I.

—¿Es una carta para mí, abuelo?

—No, es un viejo cliente que me reclama un juego que ya le mandé. Cómo atrasa el correo.

“El correo atrasa, pero si uno esconde las cartas atrasa mucho más”, pensó Iván.

A él solo le escribían de vez en cuando dos personas: su tía Elena y su amiga Anunciación. Elena, hermana de su madre, escribía cartas insulsas, que eran más bien pedidos de informes: qué notas se había sacado en el colegio, cuánto había crecido, cómo estaba el clima. A lo largo de los meses siempre escribía la misma carta, apenas cambiaba alguna palabra o frase de lugar. Las cartas de Anunciación, en cambio, eran mucho más interesantes. Estaban llenas de detalles, contaba las películas que iba a ver, las cosas que comía, las discusiones con su madre por el orden de su pieza. A veces se ponía a recordar tiempos pasados. Iván la había conocido en el colegio Possum, y Anunciación había participado con él en la aventura que había conducido al hundimiento del colegio. Y aunque la había visto solo tres veces desde que el colegio había desaparecido bajo tierra, no pasaba un día sin que pensara en ella. Seguía llamándola “la niña invisible”, aunque ella detestaba ese sobrenombre. Desde luego, ella no era realmente invisible; solo tenía habilidad para pa-

sar desapercibida. Las cartas de Anunciación llegaban en blanco, y él tenía que hacer aparecer las letras acercando el papel a la llama de una vela. Tinta invisible, ¿qué otra cosa se podía esperar de una niña invisible?

14 A las cinco, cuando volvió de la escuela (dos días por semana se quedaba hasta la tarde), su abuelo no estaba. Nicolás había salido para dar su paseo habitual. Iván aprovechó su ausencia para abrir el cajón del escritorio. En el sobre estaba su nombre, escrito con una letra clara y redonda. El sobre era de papel grueso, y estaba forrado de papel violeta. Dentro había una tarjeta de cartón donde decía:

Señor Iván Dragó:

Por medio de la presente queda invitado a participar del juego anual del Club Ariadna. Confiamos en que tenga las habilidades necesarias para salir del laberinto.

19 de marzo, 20 horas,

Hotel del Manzano, Ciudad Capital.

El abuelo apareció de pronto y le sacó la invitación de las manos. Iván no lo había oído entrar.

—¡Esa invitación es mía! —dijo Iván.

—Ya sé. Por eso te la saco.

Se la guardó en el bolsillo.

—¿Qué es el Club Ariadna? —preguntó Iván.

—No sabía que seguía existiendo. Creía que todos sus miembros estaban en la cárcel o en el manicomio. O muertos.

Y Nicolás Dragó no quiso hablar más del tema.

Iván se enojó con su abuelo y durante dos días no se hablaron. Pero la curiosidad pudo más y un sábado por la mañana volvió a preguntarle:

—¿Qué es ese club? ¿Por qué me quitaste el sobre, si era para mí?

El abuelo dejó de pintar un rompecabezas, puso el pincel en un frasco de vidrio con solvente y se limpió las manos en un trapo.

—El Club Ariadna estaba formado por constructores de laberintos. La fundadora del club era Madame Aracné. Su verdadero nombre: Sarima Scott. Era hija del dueño de un circo, pero muy pronto quiso tener su propio espectáculo. Estoy hablando de hace casi cincuenta años. Empezó a recorrer los pueblos con sus laberintos portátiles. Ella misma los armaba con ayuda de Elio Beltrán, un muchacho pálido, alto y delgado, que montaba las paredes, las ilusiones ópticas, los espejos y las trampas. Nunca vi una adoración semejante a la que Elio Beltrán sentía por Sarima Scott. Los chicos pagaban la entrada y se metían en el laberinto. Los padres, bien entrada la noche, pagaban para que Madame Aracné les permitiera a sus hijos salir. Con los años esta horrible mujer dejó los viajes y se estableció en la Capital.

—¿Y dejó los laberintos?

—No podía dejarlos; sin laberintos se sentía perdida. Empezó a construir laberintos vegetales para las casas de los millonarios.

Se puso en puntas de pie para alcanzar un estante de la biblioteca y sacó una vieja revista. Pasó rápido las