

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 gigantescos 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 kermesse. En una tienda había que dispararle 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 sólo 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 de 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 sólo 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 7.777, 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 de 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 sólo 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 sólo 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 sólo 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 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 sólo 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 sólo al hallarla estaría completo.