

NOUS:
William, Tudo
y los niños *Infinitos*

Por Zaid Carreño

A José María

Arnau y William

Arnau tenía 8 años cuando su papá le regaló un libro con ilustraciones sobre animales mitológicos. Le encantó el *Architeuthis Dux*; nombre científico del calamar gigante. A pesar de que en el texto se hablaba de él como un monstruo feroz, a Arnau no le generó temor; sus características le parecieron fascinantes: su tamaño colosal, sus brazos y tentáculos, su capacidad para cambiar de color y camuflarse.

Lo que también le sorprendió a Arnau fue que el *Architeuthis* contaba con el ojo más grande de entre todos los animales del mundo en la historia reciente. Recuerda que en una ocasión, luego de hojear el libro por enésima vez, se dirigió al espejo del baño para mirar sus ojos; uno de ellos. Se acercó lo más que pudo al reflejo, y con una mano levantó el párpado derecho para dejarlo totalmente al descubierto. Arnau también tenía los ojos grandes, y sabía que bellos, gracias a las innumerables veces que su mamá se lo repetía:

- ¡Tienes unos ojos preciosos, hijo!

Muchas cosas sobre el calamar, Arnau las fue aprendiendo con el tiempo; buscó en enciclopedias y ya más grande en internet. Se enteró que el *Architeuthis* tenía un acérrimo enemigo; el cachalote. No sabía cómo era este animal, así que buscó imágenes y descubrió que se trataba de una especie de ballena, pero más cabezona.

Había calamares de todos tamaños, y contrario a su creencia eran carnívoros. Él siempre pensó que comían frutas y verduras. –Pobres- se decía –¡A quién le gustan el brócoli o la coliflor o la zanahoria cocida!-.

Lo que más le entusiasmó a Arnau fue hallar en sus investigaciones que el calamar, aun el gigante, era real; existía. Cuando su papá le regaló el libro, le comentó que los animales que en éste aparecían, solo formaban parte de la imaginación de los seres humanos, que estos encuentros jamás se habían dado, que ningún hombre había podido comprobar la existencia de tan magníficas y atemorizantes criaturas, por ello eran un mito:

- ¿Mito? ¡Nada qué! ¡Los hay vivitos y coleando!

En la mitología escandinava y finlandesa llamaban a los calamares gigantes *Kraken*. Un *Kraken* adulto podía medir hasta 2 kilómetros y su dorso asemejaba una isla flotante. Cuando los barcos se acercaban confiados porque creían que se trataba de un pedazo de tierra, eran atacados y llevados a las profundidades del mar.

Dibujos, pinturas, grabados, muestran a un *Kraken* envolviendo con sus enormes brazos y tentáculos a una embarcación. Los rostros de los tripulantes son de terror.

- ¡Pero qué esperaban! – se decía Arnau – ¡Todos los animales defienden su territorio! ¡No debieron acercarse!-.

Hoy se sabe que los calamares gigantes no miden kilómetros, pero sí los 18 metros.

Arnau fue a la oficina de su papá que se encontraba en el patio trasero y tomó una regla. Ésta media un metro; necesitaría 18 reglas o 18 veces la misma. Se dirigió a la estancia y comenzó sus cálculos: -¡Oh, por Dios! ¡Es más grande que la sala y el comedor juntos! Siguió midiendo fuera de la casa. Casi se desmaya del asombro; el *Architeuthis Dux* media lo antes dicho más el patio delantero y la mitad de la calle: - ¡Enorme!-.

Una tarde que sus padres fueron al hospital a ver a su abuelo materno que se hallaba muy enfermo, vale de paso señalar por fumar tanto, Arnau entró a la oficina y comenzó a dibujar un calamar en el pizarrón blanco. Lo puso parado y caminando; sus brazos los convirtió en piernas; tenía ocho pues. Lo iluminó de rojo con algunos detalles en amarillo. El dibujo medía aproximadamente 170 centímetros.

Su papá no le regañaba por entrar a su espacio y utilizar el pizarrón y los plumones, sin embargo, muchas veces le había señalado que borrara siempre lo que hiciera. ¡¿Pero cómo lo iba a hacer esta ocasión?! Su dibujo le pareció increíble; digno de un artista. Se le quedó mirando un tiempo anonadado por su belleza. No sabe si fue su excesiva concentración u otra cosa lo que le hizo ver que el dibujo se movía. No, no podía ser, pero la posibilidad le pareció maravillosa:

-¡Tener un amigo calamar y llevarlo a la escuela sería genial!

No, no lo borraría, y seguramente sus papás reconocerían su talento y tampoco lo harían. Serrucharían ese fragmento del pizarrón y luego lo enmarcarían para presumirle a la familia el brillante dibujo que había hecho su hijo.

Después de unos minutos más de contemplación, sintió el cansancio en sus ojos. Él quería seguir viendo su obra, pero los párpados se le cerraban sin su consentimiento. La faena había sido agotadora; el artista estaba cansado; debía recostarse. –Esto de crear es más desgastante que el fútbol o cualquier otro deporte- pensó camino a su cuarto y a la cama que le esperaba limpia, fresca, suave, comfortable.

Arnau despertó muy temprano al día siguiente. Inmediatamente recordó su obra de arte y fue corriendo a ver que aún estuviera. Cuando entró a la oficina, le decepcionó mucho percatarse que sus padres la habían borrado. Se enojó mucho con ellos, y llorando les fue a reclamar su injusta acción:

- Pero es que nosotros no hemos hecho nada, hijo. Llegamos, fuimos a ver si estabas bien, te encontramos dormido, luego acompañamos a la puerta a Laura, cenamos lo que nos preparó y nos fuimos a la cama. Bueno, antes te visitamos de nuevo, te dimos un beso y ya. ¿Dibujaste un calamar? ¿No lo puedes volver a hacer?
- ¡Si no son enchiladas papá! ¡Ustedes no comprenden al artista! ¡Era una obra de arte! ¿Qué voy a hacer mamá?

Lo llevaron a la oficina y le pidieron frente al pizarrón que les platicara de su dibujo. Arnau fue tranquilizándose mientras les describía lo que había realizado. Al final de la explicación el entusiasmo volvió a su rostro y les dijo que lo intentaría de nuevo, que si lo había podido hacer una vez, no veía por qué no una segunda y mejor.

Elisa y Roberto dejaron solo a Arnau para que pusiera manos a la obra. Cerró los ojos para recordar su dibujo y comenzó a trazar en su mente la figura. De repente, se escuchó un fuerte golpeteo. Esto lo sacó de concentración y enojado buscó de dónde provenía el ruido. Le pareció oírlo cerca del escritorio; se asomó debajo de éste y...

Lo normal hubiese sido que soltara un grito de sorpresa cuando vio al calamar, pero no respondió así, lo que le vino fue una alegría inmensa y un deseo enorme de llamar a sus padres, pero se contuvo, quería primero cerciorarse de que fuera todo real y no producto de su imaginación. El calamar lo veía con cierta reserva, agazapado debajo del escritorio. Arnau extendió su brazo para tocarlo y así confirmar que no estaba soñando, pero en ese momento el animal se echó hacia atrás y le escupió algo negro gelatinoso. Arnau esquivó la tinta que iba directo a su rostro y se apresuró a tranquilizar al visitante:

- Sé que es uno de tus mecanismos de defensa, la tinta, pero no te voy a hacer daño, quiero ser tu amigo; soy tu amigo. Te he esperado mucho tiempo; he soñado contigo; hasta tienes un nombre en las situaciones de ti que he fabricado en mi cabeza

El calamar comenzó a expandirse en señal de confianza; se veía más relajado. Se atrevió a salir del escritorio y a acercar uno de sus brazos a la cara de Arnau:

- Hola... ¿Dime? ¿Quieres saber tu nombre?

Con otro brazo tomó una mano de su nuevo amigo:

- ¡William! Así te llamas en mis sueños, en mi imaginación. ¡William, William! ¡Eres real!

Y los dos comenzaron a brincar tomados de las manos, bueno, y brazos, por toda la oficina.

Arnau mantuvo oculto unos días a William, temía que sus papás reaccionaran negativamente; que le prohibieran quedárselo y llevarlo a algún acuario. Curioso, pero William no necesitaba del agua, no se arrastraba, andaba erecto como en el dibujo, y comía lo que Laura, la sirvienta, preparaba para todos. Otra cosa muy chistosa era que debajo de una de sus pequeñas aletas tenía escrita la siguiente información: *Orden: Teuthida / Género: Cefalópodo*. Arnau sabía por sus averiguaciones lo que eso significaba: - Es tu familia; es tu pedigree; como el que le ponen a los perros- Le causó gracia lo que dijo y se echó a reír, pero a su calamar amigo no le pareció nada chistoso. William se fue enojado, refunfuñando, hacia un rincón de la cocina. Si algo no le parecía siempre

escogía ese lugar de la casa para bajarse el coraje. Puro pretexto, era un tragón. El enojo se le olvidaba en cuanto empezaba a devorar lo que había en el refrigerador.

Cuando Arnau por fin se atrevió a comunicarles a sus padres la existencia de William, éstos le comentaron que era normal tener un amigo imaginario, pero que en algún momento tenía que dejarlo ir, por supuesto, cuando él lo creyera conveniente. Y es que aunque el calamar estaba al lado de él, Elisa y Roberto no pudieron verlo. Su comentario no molestó a Arnau, al contrario, se sintió más tranquilo, salvado, porque temía, como anteriormente se dijo, que no aceptarían a William en la casa. -¡Adultos, adultos! – pensaba Arnau, –¡Gracias por estar tan ciegos!-.

Pero no solo no lo veían sus padres; sus amigos en la escuela tampoco. Sin embargo, ello no quería decir que el Teuthido Cefalópodo William no fuera real. Y si no me creen, lean lo siguiente:

Alfredo era un niño al que le gustaba golpear a los demás; en la escuela ninguno de sus compañeros se había salvado de sus puños. A las niñas las molestaba; les ponía apodos, les robaba la comida, se burlaba de ellas cuando la maestra les regañaba... En fin, era un niño difícil; un niño mal educado. Al que más se traía de encargo era a Arnau, pero llegó el día en que le puso un hasta aquí, y fue gracias a William.

Dos meses Arnau se escapó de las garras de Alfredo gracias a que adquirió los poderes de su amigo el calamar. Primero desarrollo la cualidad de camuflarse en el

ambiente; cada vez que Alfredo andaba cerca adquiría en su cuerpo el color y un poco la textura de lo que había a su alrededor, y así éste no lo veía y se seguía de filo. Si se encontraba a Alfredo en los pasillos imitaba el color y decorado del piso, si andaba en el laboratorio se volvía gris y brillante como las mesas de metal. Si se lo encontraba a la salida adquiría el amarillo y el escudo de la escuela en el transporte escolar.

Cuando era demasiado evidente camuflarse porque había mucha gente que lo podía descubrir, recurría a la velocidad; en el agua los calamares son velocísimos. Cuando Arnau corría, Alfredo no le veía ni el polvo. Esta característica también le sirvió en el fútbol; Arnau se convirtió en la estrella del equipo al sumar 30 goles en tan solo 12 partidos.

La tercera de sus virtudes era un poco desagradable, y por ello casi no la utilizaba. Solo lo hacía cuando Alfredo lo tomaba por sorpresa y ya no le quedaba otra opción. Primero se sentía mareado y luego con unas inmensas ganas de vomitar; sabía que se trataba de la preparación del escupitajo negro gelatinoso. Si el vómito entraba en contacto con la piel, ésta se ponía roja y se llenaba de granos. Alfredo siempre creyó que Arnau no se lavaba los dientes y que por ello su saliva era venenosa.

Así pasaron dos meses o quizá más, pero un lunes ocurrió algo muy extraño: Arnau se encontraba en la cocina de la escuela desayunando cuando apareció de repente Alfredo. Optó por el escupitajo pero no salió negro ni venenoso, luego corrió,

pero su velocidad era la de cualquier niño normal, el camuflaje tampoco le funcionó; había perdido sus poderes.

William lo veía todo muy de cerca. Era momento de que su amigo resolviera el problema solo, con sus propios recursos. Los gigantes ojos del calamar y el niño se encontraron; Arnau captó el mensaje. Estaba harto de ser sometido por Alfredo; tenía que ponerle un hasta aquí al asunto. Cerró sus manos, se echó para atrás, y con toda su fuerza dirigió su puño derecho a la nariz de su acosador. Alfredo cayó al piso y se quedó tendido un tiempo con las manos cubriéndose el rostro. Arnau brincaba de emoción y gritaba una y otra vez que lo había vencido. Sus compañeros se acercaron para felicitarlo, sin embargo, el gusto le duró poco, porque Alfredo apareció frente a él hecho una furia y comenzó a golpearlo. Bastaron tres puñetazos para que Arnau quedara en el suelo, y unos pocos gritos de las niñas para que llegaran los maestros a detener la pelea.

De regreso a casa Arnau se sentía muy orgulloso de sí mismo, a pesar del moretón en el ojo y la sangre en la nariz; a pesar de haber perdido. Pero sí ganó el respeto de sus compañeros, y sobre todo el de Alfredo, que no lo volvió a molestar nunca más.

Cuando Arnau y William desarrollaron un código que les permitió comunicarse con más claridad, trataron el asunto: llegaron a la conclusión de que si bien ese día el utilizar los puños pareció ser la única salida, se debía evitar siempre recurrir a la violencia. Hicieron un pacto: prometieron que nunca más utilizarían los puños, brazos y tentáculos

para resolver sus problemas. Y cumplieron, porque las aventuras continuaron, y las complicadas las sacaron adelante con el solo uso de la *razón*.



Tudo

Los Rastreros no lo dejaban en paz. Corrió varias calles hasta que una malla de casi dos metros le obstruyó el paso. Del otro lado, un perro semejante a un lobo gruñía enseñando sus grandes y afilados colmillos. Arnau debía tomar la decisión cuanto antes de trepar la malla o enfrentar a los tres muchachos que le perseguían. Al doblar la esquina uno de ellos, resolvió brincar del otro lado, a pesar del perro-lobo.

Los Rastreros son una banda de niños que se dedican a rastrear a personas que a primera vista parecen débiles; por ser de baja estatura, o bien gordos o muy flacos y algo tímidos. No saben que la debilidad no tiene nada que ver con eso, que no viene a cuento con los rasgos físicos de alguien o con su forma de ser. Esta idea que tienen de la debilidad proviene de algunos adultos, digamos, torpes.

Arnau es muy inteligente, creativo, valiente, pero es muy flaco, de cabello rebelde y aún no ha dado el estirón.

Después de que Los Rastreros ubican a su presa, la acorralan y normalmente sólo la humillan con insultos, aunque no falta un avanzadito que también suele hacerlo con trancazos.

El perro por su semejanza con el lobo seguramente pertenece a la raza de los *Malamute* o a la del *Husky Siberiano*, tal vez sea una mezcla de ambas. Es color blanco con gris y quizá tiene 2 años sin bañarse. Parece más *Alaska Malamute* que *Siberiano* porque tiene el pelo algo largo. Por supuesto, ya se le han hecho nudos por todo el cuerpo, lo que lo asemeja a uno de esos hombres que traen el cabello trenzado de modo natural formando lo que se llaman rastas. Estos personajes son originarios de Jamaica y gustan de la música *Reggae*. *Rastafaris* les dicen.

Este perro lobo aún sin nombre, se ha dado cuenta de la situación de Arnau, y cuando lo ve caer de la malla no lo ataca a él, sino a Los Rastreros que también quieren entrar a su territorio.

-¡Nos volveremos a ver Arnau!- le grita uno de los bandidos. Comienzan a andar hacia atrás amenazados por las embestidas furiosas del perro lobo frente a la malla.

Inmediatamente después el can dirigió su mirada penetrante a Arnau. Éste creyó que estaba perdido, que lo mordería tal vez en una pierna o un brazo, pero el perro lobo bajó su cola y le lanzó un suave ladrido, luego se le acercó, lo olfateó unos segundos, gimió, dio la vuelta, y se echó sobre su pecho con una cara de sufrido que no vieran.

Arnau extremó precauciones, y mientras el perro lobo lo auscultaba no se movió ni un ápice y contuvo la respiración. Con el can echado, caminó sigilosamente hacia la malla, la escaló, y ya del otro lado, le agradeció en voz alta: “¡Gracias!”

Arnau pensó, mientras caminaba hacia su casa, que el perro lobo se parecía a uno de esos hombres de Jamaica por rastudo.

–¡Tudo!- así lo llamaré si lo vuelvo a ver.

Tudo tiene 5 años. En años perro, según una fórmula tradicional, los primeros dos años se cuentan normal, y los siguientes valen por siete, así es que Tudo tiene realmente 23 años; es un jovenzuelo.

Perdió a toda su familia cuando apenas era un cachorro. Tenía dos hermanas y a su madre; al que nunca conoció fue a su papá.

La madre, una *Alaska* preciosa, un día se escapó de la casa de sus dueños y luego ya no supo cómo regresar. Vivió en la calle durante un tiempo hasta que un anciano se apiadó de ella y la llevó a su negocio. El señor vendía tacos al pastor que era el alimento diario de la *Alaska*; comía las sobras que dejaba la gente. Con esa dieta poco a poco fue perdiendo su figura, y más cuando tuvo a Tudo y a las hermanas de éste. Sin embargo, si bien ya no era bella por fuera (según el canon social), lo seguía siendo por

dentro; ahora más; las experiencias de la vida la habían convertido en una perra divina del alma.

Tudo ya superó la muerte de su familia, de hecho, no recuerda cómo es que murieron, primero por el transcurrir de los años y luego porque era casi un bebé cuando todo ocurrió; cuando es uno chiquito-chiquito las cosas no se graban bien en la mente. Tudo tiene recuerdos muy vagos, y en ellos, su madre y hermanas están felices.

Arnau se había hecho de muy buenos amigos en la escuela después de que se defendiera de Alfredo y de que se sintiera más a gusto consigo mismo. En algún momento de su niñez perdió su seguridad. Los niños confían en sí mismos hasta que comentarios de los adultos sobre diferentes cosas provocan en ellos dudas sobre su grandeza; sobre todas aquellas características que los hacen únicos; si éstas son bonitas o feas; si son buenas o malas. Sin duda, gracias a la influencia de William, Arnau volvió a creer en quien era cuando tenía 5 años; un chico flaquito, bajito y de cabello hirsuto; un chico inteligente, simpático; único; admirable. Esta seguridad en sí mismo le trajo una vida llena de alegrías, y le ayudó a resolver de mejor manera los problemas que le llegaron a tocar.

De entre los excelentes amigos que hizo estaba Pablo, un chico gordito, alto, pecoso y muy inteligente. Tras ir al cine a ver una película de súper héroes, los amigos

decidieron pasar a comprar un helado al mercado de la colonia, al llegar, Arnau reconoció a Tudo y corriendo se acercó a él, gritándole a Pablo que conocía a ese perro.

Tudo cojeaba de una pata; tenía un poco de sangre en ella. Los Rastreros habían regresado al callejón, lo acorralaron y apedrearon. Tudo alcanzó a morder a uno de ellos. A Arnau le quedó claro que habían sido Los Rastreros quienes le habían hecho daño, porque días antes vio a Oliverio con la mano izquierda vendada.

A Arnau le irritó sobremanera lo que le hicieron a Tudo. Ya estaba harto de que esos muchachos malcriados fastidiaran tanto a todo mundo. Se prometió pensar en algo para acabar con los abusos de Los Rastreros, pero antes consideró oportuno llevar a Tudo a su casa para curarlo con la ayuda de sus papás.

Los cuatro, Pablo, Arnau, Elisa y Roberto, intervinieron en los cuidados a Tudo: le limpiaron las heridas, le hicieron un caldito de pollo en el que vaciaron, ya hecho polvo, un analgésico para quitarle el dolor de los golpes que recibió, y por último, pero al día siguiente, le dieron un buen baño porque estaba, como ya se insinuó, bastante mugroso. Tudo se puso un poco rejego, ya se había acostumbrado a andar así; ya había olvidado todo el proceso; que lo enjabonaran y tallaran fuertemente, y que le echaran agua a cada rato. No mordió a nadie, pero sí se movía constantemente, primero buscando escapar de su suplicio, luego ya nada más para hacer enojar a Arnau.

Sí, Tudo terminó por divertirse con el baño, y cuando se acabó éste y sintió que ya no lo sujetaban, se echó a correr loco de contento.

El perro es considerado el mejor amigo del hombre, por su nobleza, por su solidaridad cuando hay algún problema, también porque ha ayudado en muchas actividades que el ser humano ha realizado a lo largo de la historia, como la caza o el rescate. Hoy, sobre todo, los perros son mascotas. Tudo lo fue, hasta que un día la familia que lo cuidaba dejó su casa olvidándose de él*. Al más joven de sus dueños le desagradaba algo de su aspecto; Tudo es ligeramente bizco. Esta característica en uno de sus ojos provocaba que la gente lo mirara morbosamente y se burlara de él. A Tudo no le importaba en lo más mínimo, pero al joven de la familia tal diferencia en su perro le avergonzaba y lo cegaba. Concentrado en el detalle del ojo de su perro, jamás pudo ver las magníficas cualidades con las que contaba.

Como todos los perros, Tudo tiene un olfato poderosísimo; puede reconocer un olor a 2 kilómetros de distancia. También es muy fuerte y resistente a las bajas temperaturas. Estas razas, *Malamute* y *Husky Siberiano*, ayudan al hombre en zonas gélidas a jalar trineos largas distancias.

Por supuesto, Tudo también es muy inteligente, pero lo sui géneris en él, la característica de la cual goza a diferencia de otros perros y que lo hace único, es su

fuerte ladrido. Con él aturde a sus agresores, provocándoles un fuerte dolor de cabeza. Por ello es que no utilizó su ladrido cuando protegió a Arnau de Los Rastreros, para no generarle también a él una jaqueca.

¿Has escuchado a algunos tenistas, sobre todo mujeres, que gritan cuando le pegan a la pelota? Bueno, pues lo hacen para darle con más fuerza, y también, aunque no lo reconozcan, para aturdir a su contrincante.

Nuestro querido Tudo es entonces un perro extraordinario, que ya bañado, viéndolo bien, y a pesar de las rastas que le cuelgan, parece más un *Alaska* que un *Husky* (sabemos que su mamá era *Alaska*). Arnau revisó en sus ingles y otras partes de su cuerpo para ver si le encontraba pedigree como a William, pero no halló nada. El desconocimiento absoluto de la raza de su padre no nos permite saber si Tudo es de una sola raza o una combinación de dos, es decir, mestizo, lo cual, realmente, no es importante.

En los días de recuperación de Tudo, viéndolo progresar, Arnau recordaba constantemente la razón del estado de su nuevo amigo. Se le ocurrió una idea que le pareció magnífica para acabar con las fechorías de Los Rastreros: crear un equipo de defensores de las causas justas. Tendrían un nombre y su cuartel sería el callejón de

Tudo. Conformarían al equipo por orden alfabético: Alicia, Alfredo, Mar, Pablo, Tudo, William y él.

Sí, Arnau lo dibujaría para traerlo de vuelta.

¡William resucitará!

* El anciano taquero al quedarse solo con Tudo, decidió que el perro estaría mejor con una familia completa, así es que se lo regaló a una que eran clientes asiduos de su taquería.



FERGIE