

Algar  COLECCIÓN CALCETÍN

La máquina de los cuentos

Carles
Cano
Dibujos de
Paco
Giménez



1

El artefacto

Apareció de la noche a la mañana, como una seta. De hecho tenía una forma que recordaba vagamente a un champiñón, sólo que un poco más geométrico y con más color. Era una bofetada visual en tecnicolor en medio de la plaza gris, de árboles pelados, de aquel pueblo triste. La plaza era el centro neurálgico de la población, y prácticamente todo el mundo pasaba en algún momento u otro del día, de manera que, en poco tiempo, todo el mundo la había visto, o había oído hablar de ella.

En un pueblo aburrido como aquel, donde casi nunca pasaba nada, aquello era todo un acontecimiento y en seguida se convirtió en el tema del día. En los puestos del mercado, en los bares y en el pequeño casino de la sociedad de cazadores se hablaba de ello, se elucubraba, o claramente se desbarraba. Unos decían que si era una escultura moderna que habría comprado el alcalde, y que a saber cuánto dinero se habría echado al bolsillo; otros, que si era un quiosco de limonadas, porque estaba en medio de la plaza y, a no sé quién, los colores le recordaban a los de la marca de una nueva clase de refresco; otros, todavía, decían que sería una oficina de turismo puesta por el gobierno provincial para promocionar el impromocionable turismo en el paraíso del aburrimiento.

En el casino de al lado de la plaza o ateneo cultural, guarida de la oposición, la discusión iba subiendo de tono: las informaciones eran imprecisas, nadie había visto nada, ni siquiera los vecinos habían oído ningún ruido sospechoso por la noche. Unos decían que era de plástico, y los

otros, que era de metal. La mayoría eran partidarios de organizar una comisión e ir a pedir explicaciones al señor alcalde y, en caso de que no fuesen satisfactorias, convocar acto seguido una manifestación para exigir la retirada inmediata del artefacto que tan mal combinaba con la fealdad centenaria y consolidada de la plaza. Ya se había decidido quiénes serían los integrantes de la comisión, y a alguien se le ocurrió que quizá se deberían reunir al lado del artefacto y convocar una asamblea, para que los acuerdos que se tomaran fueran lo más amplios y representativos posible. En ese momento la campana de la iglesia empezó a repicar enloquecida, como cuando había un incendio.

En un decir ¡Jesús!, todo el pueblo se concentró en la plaza, amontonado alrededor del artefacto. Estaba claro como el agua que el alcalde tampoco sabía el misterio de aquello, ya que ponía cara de pocos amigos y miraba suspicaz aquí y allá por si descubría algún gesto que delatara a quien hu-

biera sido el autor de aquella fechoría. Nadie se atrevía a abrir la boca, no fuera a interpretarse en relación con el trasto de colores. Allí estaban, mirando el aparato como hipnotizados, cuando, sin que nadie tocara nada, se abrió una portezuela en sentido vertical, haciendo un leve «zum-zum» que dejó al descubierto el interior de la máquina, porque ahora quedaba claro que se trataba de una máquina. Todo el mundo había exclamado un «¡Oooohhh!» acompasado y se les había quedado la boca abierta como un buzón.

Todos necesitamos referentes y era evidente que el referente más próximo a aquello era un cajero automático: tenía una pantalla grande y un teclado como de ordenador. Rápidamente se extendió la sospecha de que aquello era un cajero automático, incluso alguien exclamó: «¡Lo que nos faltaba, un banco extranjero!». Estaba claro que debía de ser extranjero, porque con aquel diseño y aquellos colores tan atrevidos... El director de la caja rural, la única oficina bancaria de la localidad, respiró aliviado cuando vio que nadie se tomaba el más mínimo interés en la competencia. Ya iban



a marcharse cada cual por su lado cuando, en la parte superior de la pantalla, con letras fosforescentes y centelleantes, apareció escrito: «MÁQUINA DE LOS CUENTOS».

Quedaba claro que la máquina administraba perfectamente la capacidad de sorpresa de la gente y que tenía sus golpes de efecto muy estudiados, porque todo el mundo avanzó un paso y repitieron el «¡Oh!» y la caída de mandíbula. Pasada la sorpresa inicial, se lanzaron otra vez de lleno a la piscina de las especulaciones: que si era una nueva estrategia comercial de una editorial francesa que quería apoderarse de todo el mercado; que no, que aquella era una máquina que te personalizaba los cuentos: le ponías tu nombre, una foto tuya y las correspondientes monedas y hacía que «El gato con botas» o «La Cenicienta» tuvieran tu cara y tu nombre, por poner un ejemplo. Cada cual estaba a ver quién la decía más gorda, cuando el alcalde tuvo una idea: «¿Y si le decimos a Paquito, que es el que entiende de cuentos, que la pruebe?». Paquito era ilustrador y era tan lento, tenía tanto trabajo y estaba tan desbordado que

ni siquiera se había permitido ir a ver qué pasaba en la plaza.

Cuando consiguieron arrastrarlo hasta allí, se quedó muy sorprendido, porque había soñado una máquina como aquélla justo hacía una semana. Le dio la vuelta intrigado y la acarició levemente. Al instante, la pantalla cambió el mensaje, y donde antes ponía «MÁQUINA DE LOS CUENTOS» ahora estaba escrito: «¿NOMBRE?».

El dibujante se sintió interpelado y dijo sin vacilaciones: «Paquito».

La máquina empezó a emitir musiquillas, chirridos y sonidos extraños acompañados de mucha parafernalia visual: lucecitas de colores, dibujos que se transformaban a toda velocidad en cosas sorprendentes, intermitencias y efectos de toda clase. La verdad es que parecía una máquina tragaperras y, por supuesto, alguien no se pudo aguantar y lo dijo. Los ludópatas del pueblo ya hacían cola para probarla y preparaban sus monedas, cuando se abrió una ranura bajo la pantalla y escupió unos folios de papel reciclado encuadernados. Otra vez sorpresa general, acompañada de bocas

abiertas y muchos «¡ooooohhh!». El dibujante recogió los folios y leyó en voz alta el título: «El dibujante feliz». «Seguro que éste no soy yo –dijo–. Bueno, veamos.» Pasó la primera página y empezó a leer en voz alta:



EL DIBUJANTE FELIZ

Hay historias y hechos extraordinarios que suceden de verdad y la gente los cuenta, y de tanto pasar de boca en boca y de mano en mano, cambian y se transforman, tanto, que a veces no se parecen en nada a aquello que en realidad ocurrió. Otras historias, por el contrario, nunca sucedieron, pero están tan bien contadas, tan nítidamente dibujados los hechos y los personajes, que es como si los conociésemos de siempre.

Esta historia no sé si será de las primeras o de las segundas, pero eso ya no tiene importancia. Tú serás quien habrá de decidir si vale la pena volver a contarla.

Dicen y cuentan que hace mucho tiempo, cuando aún las cosas se hacían con las manos y con paciencia, que había en un lejano reino un dibujante feliz y con barba. Era magnífico. Sus dibujos tenían tal claridad de línea, estaban tan bien compuestos y brillaban con unos colores tan bellos que despertaban la sorpresa y las admiraciones más asombradas en quien los contemplaba.

Pero, claro, tenía un defecto. Era lentísimo. Tanto que, a veces, los ropajes de los personajes que dibujaba, o el estilo que utilizaba, ya habían pasado de moda para cuan-

do había conseguido acabar los dibujos. En otras ocasiones, los que le habían encomendado el trabajo podían haberse arruinado o enriquecido varias veces y, dependiendo del estado de ruina o riqueza de sus clientes, cobraba o no.

De todas formas era feliz porque no era en absoluto ambicioso y se conformaba con tener para comer, para mantener decente su vieja y entrañable casa y para comprar, muy de tarde en tarde, hermosos libros iluminados.

Pero un día, ¡ah!, ¡maldito día!, el Gran Impresor, tan poderoso que hasta el sultán de Bagdad lo llamaba rey de los impresores, enojado porque alguien tan famoso no trabajara para él, fue a visitarlo y le hizo una proposición absolutamente desconcertante.

—Soy conocedor de tu fama —le dijo—. Todos dicen que tus trazos y líneas son los más

bellos, y por eso quiero que trabajes para mí. Quiero que ilustres un libro y por él te pagaré un saco de monedas de oro.

–¡Un saco de monedas de oro! – repitió abrumado el dibujante.

–Sí, con él podrás contratar a un jardinero que cuide de tu huerto y limpie la alberca, podrás revestir de mármol y de maderas preciosas tu casa, llenarla de tapices, de alfombras y de libros, y todavía te sobrará para vivir sin preocupaciones.

El rey de los impresores conocía perfectamente sus preferencias y necesidades.

–Un saco de monedas de oro... es... es maravilloso –repetía arrobado, sin dar crédito, el dibujante.

–Ciertamente, pero hay una condición –puntualizó el impresor–. El libro, con cincuenta láminas ilustradas, ha de estar aca-

bado en un mes. Si no es así, me llevaré tu posesión más valiosa.

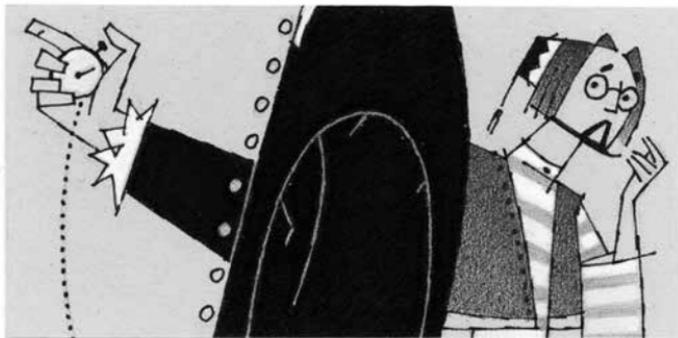
El dibujante miró a su alrededor y repasó mentalmente sus posesiones. No necesitó más que un momento, después preguntó con voz trémula:

—¿Cu cuál?

—¡Las manos! ¡Tus manos de trazo perfecto! ¡Ja!, ¡ja!, ¡ja!

—¡Pero...! —intentó objetar el dibujante.

—¡Nada! ¡No hay peros! Tienes que decidirlo ahora, antes de que cuente siete, y bajo nin-



gún concepto ni circunstancia podrás echar-te atrás. Uno, dos —empezó a contar acom-pasadamente el malvado personaje, avaro de toda belleza ajena.

—¡Esperad!

—¡Imposible! Mi tiempo es oro. Tres..., cuatro...

Por un momento le pasaron por la mente los preciosos libros que Zacarías, el librero, le dejaba hojear en la trastienda, aunque no pudiese comprarlos porque eran demasiado caros.

—Cinco...

Pensó también que él y su mujer tenían derecho a tener una casa donde poder invitar a sus amigos sin avergonzarse, y que el suelo fuese plano como la mano y no ondulado como las dunas del desierto.

—Seis...

Y se imaginó no preocupándose más por el dinero y pudiendo hacer lo que le viniese en gana el resto de su vida.

—Sie...

«¡Ris! ¡Ras!» estampó su firma en el pergamino.

—¡Hum! ¡Hum! Sonrió el implacable rey de los impresores mostrando su diente de oro. Enrolló el pliego del contrato y se fue, pero antes de desaparecer se dio la vuelta desde el umbral de la puerta y le dijo:

—Recuérdalo, dentro de un mes, al caer la tarde, volveré. Aquí tienes el texto —dijo mientras lo dejaba en una mesita al lado de la puerta.

—¡Estás... estás loco! ¡Es una idea descabellada, jamás lo conseguirás! —lo reprendió su mujer al conocer las condiciones del contrato—. Ve y cancelalo.

–No puedo. No puedo volverme atrás.

–Pero... ¿cómo has podido? ¿Has perdido la cabeza?

–No sé, me ofusqué, creo... creo que me deslumbró su diente de oro. He de empezar a trabajar inmediatamente –dijo con la mirada extraviada, y sintiendo un extraño peso que le oprimía el pecho.

Recogió el texto y vio que tenía cincuenta páginas, una por dibujo, de manera que leyó la primera y se puso de lleno manos a la obra.

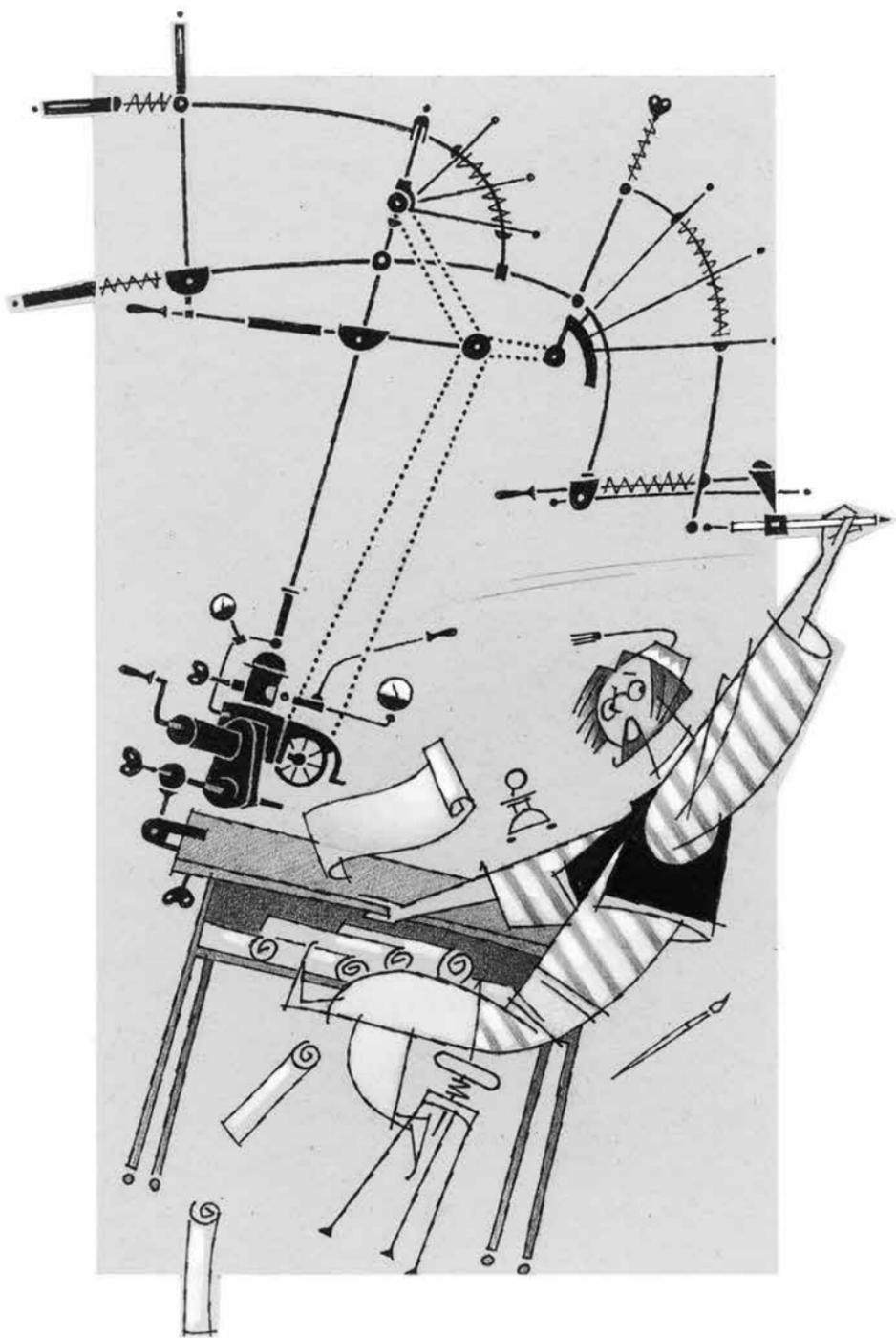
Después de toda la noche trabajando como un poseso, ni siquiera había decidido la composición. A la semana se dio cuenta de que así no lo conseguiría: aún le faltaba pasar a tinta media ilustración y darle color. Imposible, había que pensar en otra solución.

–Quizá los lápices que utilizo son demasiado pesados –se dijo, y consiguió de un

mago del país de Siam unas plumas de un ave misteriosa que desafiaban la ley de la gravedad de tan ligeras; pero había que sujetarlas e ir poniéndoles contrapesos para que no saliesen volando por la ventana de su taller. No, no servían.

—A lo mejor es que son lápices lentos —pensó, y le encargó al inventor del barrio que le construyera algún ingenio que hiciera más rápidos los lápices y los pinceles.

El inventor, al cabo de unos días, construyó un artefacto hidráulico complicadísimo, lleno de engranajes, fuelles y poleas, que hacía que al dar cuerda a una manija, el lápiz, la pluma o el pincel se movieran a una velocidad endiablada. Era rapidísimo, pero absolutamente incontrolable. Podía pintar cualquier cosa, pero en la ventana, en el suelo o en la cara del dibujante. Además, de vez



en cuando, se atascaba y se ponía a picotear como un pollo, o de alguno de los engranajes caían manchas de aceite que invariablemente iban a parar a la hoja del dibujante. No, tampoco había sido una buena idea.

—Ya lo sé, es mi mano, que es demasiado perezosa. La entrenaré —pensó.

Acudió a un gimnasio de manos dirigido por un profesor veneciano de madre gitana y padre prestidigitador. Estuvo un día entero haciendo ejercicios de estiramiento, balanceo, repiqueteo, giros y contragiros en todas direcciones. Lo único que consiguió fue un dolor agudo que le impidió coger el lápiz en seis días. Cuando se le pasó el dolor, comprobó que no había servido de nada.

Entre unas cosas y otras, ya habían pasado cuatro semanas. Únicamente le quedaban tres días. Era imposible. ¿Cómo podía

haber sido tan estúpido? Se daba por vencido. Estaba desesperado. Había jugado y había perdido.

¿Había perdido? Aún no. Quedaba una última esperanza, aunque él no lo supiera. Su mujer y sus dos mejores amigos, hacía días que maquinaban una estrategia. Como los tres eran muy imaginativos, habían inventado un juego de dibujo rápido. Consistía en un tablero cuyas casillas había que recorrer según la puntuación de unos dados. A estas casillas les correspondían unas cartas, con una serie de situaciones que había que dibujar en un tiempo máximo de siete minutos. En el juego se enfrentaban dos equipos de dos personas, y mientras una dibujaba, la otra debía adivinar lo que estaba dibujando.

Les costó dos días convencerlo para que jugara, pero al final consiguieron que acce-

diese diciéndole que disfrutase mientras pudiera de aquello que había sido su mayor placer y habilidad. Así empezó la partida.

Hicieron que comenzase él. Por supuesto, habían trucado los dados y lo habían calculado todo de manera que la partida no acabase antes de cincuenta tiradas. En el juego, mientras se fuese adivinando el dibujo, seguía tirando el mismo equipo, y por eso siempre dibujaba él. Todos los dibujos coincidían con los del libro que debía ilustrar, pero él no lo sabía, ya que sólo había leído la primera página. Varias veces en aquella larguísima partida, estuvo todo a punto de irse al garete, porque con aquella rapidez uno podía confundir una rana con un sapo o un rey con un príncipe, pero, afortunadamente, la partida seguía su curso.

Estaba tan ensimismado dibujando, tan metido en el juego, disfrutando de sus manos

por última vez, que únicamente se dio cuenta de lo que estaba haciendo cuando se percató de que el dibujo que hacía cincuenta coincidía con el que debía dibujar en la primera página del libro. Iba a decir algo, estaba confuso, irritado, pero no tuvo tiempo de decir nada, ya que justo en aquel momento unos fuertes golpes hicieron retumbar la puerta.

¡POM! ¡POM!... ¡POM!

Los golpes sonaron espaciadamente, como un eco repetido. En el silencio que provocaron en la casa resonaron profundamente, y lo llenaron todo de malos presagios.

Era el malvado, el ambicioso impresor. Delante de él caminaba un esclavo que transportaba en un carrito un saco de tintineantes monedas de oro. Detrás, un inquietante personaje de dimensiones colosales, desnudo de cintura para arriba, con una ca-

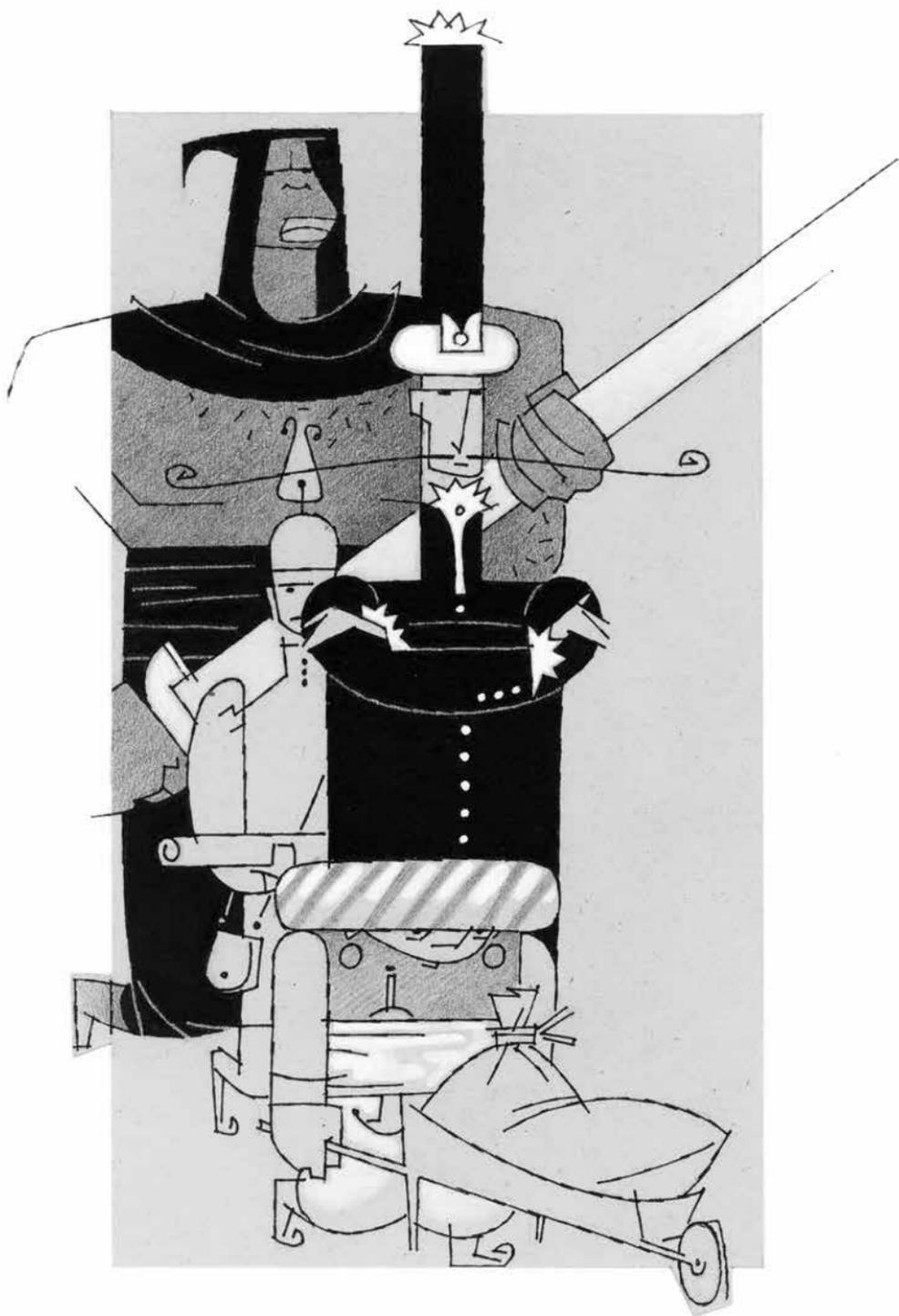
pucha negra y una gran espada, permanecía en segundo plano.

—Aquí está mi parte del trato —dijo el impresor, mientras el esclavo volcaba el saco de oro en la habitación. Cuando acabó el estrépito formado por las monedas, extendió la mano y exigió:

—¡Los dibujos!

La mujer del dibujante le arrebató a éste el último dibujo, y lo colocó en primer lugar del montón que le entregó a aquel personaje que había ocupado hasta el último de sus pensamientos durante todo un mes.

Al Gran Impresor se le congeló en el rostro la sonrisa impertinente que exhibía, y empezó a examinar el trabajo del artista. Todos estaban expectantes, temblorosos, medio acurrucados los unos contra los otros. El impresor miraba los dibujos con extrañeza,



un gesto adusto había desplazado su sonrisa cruel, y por fin habló:

—No era esto lo que yo esperaba —hizo una pausa, quizá un poco más larga de lo estrictamente necesario—. Pero son los dibujos más sueltos y frescos que he visto en toda mi vida. Creo que me encantan. Sí, estoy seguro, me encantan. ¿Qué pensáis vos, secretario?

—¡Oh! Son encantadores, majestad —babeó el secretario saliendo de detrás del verdugo.

El Gran Impresor dio media vuelta y se fue con su séquito comentando con unos y otros la frescura y el encanto de aquellos dibujos.

El dibujante, su mujer y sus amigos lanzaron todos a una un sonoro «¡Fuiuuu!», un resoplido que expulsó toda la tensión acumulada y después... Bueno, ya os lo podéis imaginar: el dibujante siguió con su proverbial lentitud y meticulosidad, y fue inmensamente

feliz. Jamás volvieron a jugar a aquel juego que le había salvado las manos, y durante largos años, siglos quizá, permaneció olvidado, perdido, enterrado bajo una montaña de objetos inservibles y trastos viejos. Fue pasando de mano en mano sin que nadie lo tuviera en cuenta hasta que, según parece, algún espabilado lo encontró, no hace mucho, en el fondo de un arcón, lo comercializó y hasta el momento lleva un buen saco de monedas de oro ganadas.

Y como me lo contaron, os lo he contado. Bueno, quizá he añadido algún detalle, pero ¡vaya usted a saber!