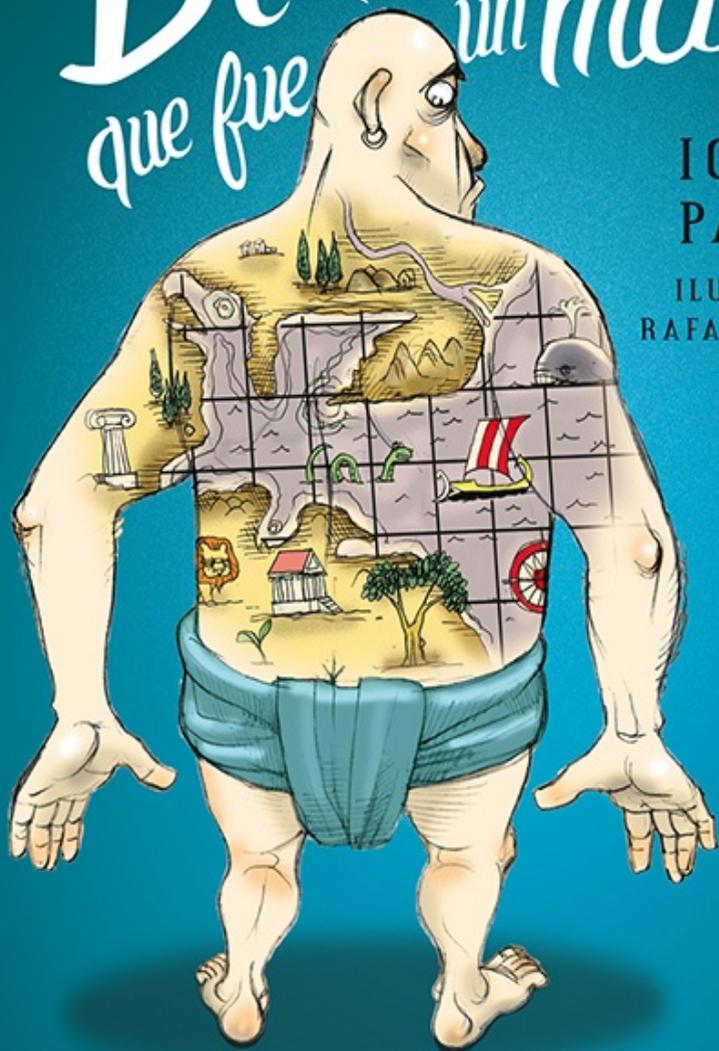


El hombre que fue un mapa

IGNACIO
PADILLA

ILUSTRADO POR
RAFAEL BARAJAS,
EL FISGÓN



El hombre que fue un mapa

A LA
ORILLA
DEL VIENTO



El hombre que fue un mapa

IGNACIO PADILLA



ilustrado por
RAFAEL BARAJAS, *EL FISGÓN*

 FONDO
DE CULTURA
ECONÓMICA

Primera edición, 2014

Primera edición electrónica, 2015

© 2014, Ignacio Padilla, texto

© 2014, Rafael Barajas, *El Fisgón*, ilustraciones

Colección dirigida por Socorro Venegas

Edición: Marisol Ruiz Monter

Diseño: Miguel Venegas Geffroy

D. R. © 2014, Fondo de Cultura Económica

Carretera Picacho-Ajusco, 227; 14738 México, D. F.

Empresa certificada ISO 9001:2008



www.fondodeculturaeconomica.com

Comentarios y sugerencias:

librosparaninos@fondodeculturaeconomica.com

Tel. (55)5449-1871

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, sea cual fuere el medio. Todos los contenidos que se incluyen tales como características tipográficas y de diagramación, textos, gráficos, logotipos, iconos, imágenes, etc., son propiedad exclusiva del Fondo de Cultura Económica y están protegidos por las leyes mexicanas e internacionales del copyright o derecho de autor.

ISBN 978-607-16-3154-1 (ePub)

Hecho en México - *Made in Mexico*

Índice

El único ojo de Hipotálamo de Quimera

El famoso laberinto de Quimera

El hombre que fue un mapa

Mapas gemelos

La balada del profesor y la maestra

El único ojo de Hipotálamo de Quimera

En tiempos del Gran Microbio Peritoneo, Emperador de Todos los Guapos del Mundo, vivió un guerrero llamado Hipotálamo. El pobre hombre había perdido un ojo en la histórica batalla de Siracusa, de modo que lo apodaron Hipotálamo *el Tuerto*. Luego perdió una pierna en una escaramuza contra unos bandidos tracios, y comenzaron a llamarlo Hipotálamo *el Cojituerto*. Finalmente perdió una mano mientras pelaba zanahorias en casa de sus primos griegos. Entonces sus camaradas ya no supieron qué apodo ponerle, pues en aquellos tiempos las palabras eran pocas y muy nuevas, así que prefirieron llamarlo nuevamente Hipotálamo a secas. También decidieron sacarlo de la guerra porque no les pareció que en un ejército de guapos luchase alguien tan feo y con tan mala suerte.



Un día, los jefes de Hipotálamo le informaron que ya no había espacio en la guerra para alguien como él. Le agradecieron sus servicios y lo despidieron con tres monedas de plata y una medalla de bronce que tenía grabada el rostro del guapísimo emperador Microbio. Con esa medalla, Hipotálamo se compró un pan que devoró esa misma noche. En cambio, las tres monedas le alcanzaron para comprarse un perro amarillo, una barca mediana y una casa pequeña en un pueblo de pescadores llamado Quimera.

La verdad es que la vida en aquel humilde pueblo no estaba nada mal. Aunque no era muy amplia, la casa de Hipotálamo era cómoda y el paisaje era bastante agradable. Por un lado estaba el mar y, por el otro, una montaña altísima donde anidaban águilas reales. En primavera, la cumbre se poblaba de aguiluchos, el mar rebosaba de peces brillantes y en las macetas revoloteaban mariposas diminutas de mil colores.

Durante un tiempo, Hipotálamo usó su barca para explorar las islas y las costas que bañaba aquel inmenso mar. En compañía de su perro amarillo visitó algunos lugares interesantes y otros aburridos. Nunca llegó muy lejos: le cansaba mucho remar con una sola mano y su perro se mareaba fácilmente en altamar.

Cierta mañana, mientras bordeaba las costas de la isla de Sicilia, Hipotálamo vio que un barco de la flota imperial se había quedado varado en la playa. Por más que lo intentaban, los marineros no conseguían desencallararlo. Hipotálamo los vio romper cuerdas, palos y poleas sin que el barco se moviera un milímetro de su prisión de arena. De pronto alguien recordó que por allí cerca vivía Arquímedes, quien al parecer era muy ducho en solucionar los problemas más complicados. El capitán del navío ordenó que lo trajeran de inmediato.

Arquímedes llegó una hora más tarde. Venía en una litera

cubierta de telas preciosas y cargada por siete esclavos. La multitud lo recibió con aplausos, como si ha hubiese desatorado ya todos los barcos de la flota imperial con la sola fuerza de su fama.

El gran Arquímedes asomó apenas su gran nariz y sus pequeños ojos entre las cortinas de oro, olfateó el barco como si se tratara de un bicho apestoso y volvió al interior de su litera. Después de unos segundos, que a Hipotálamo le parecieron larguísimos, el sabio bajó de su litera y se inclinó para trazar en la arena operaciones matemáticas que a Hipotálamo le parecieron complicadísimas. Por fin, Arquímedes se alzó la túnica, entró en el agua armado con un bastón, lo encajó bajo la quilla del barco y dio un ligero empujón. El barco entonces se deslizó suavemente y comenzó a flotar como un pez dichoso que acababa de salvarse el pellejo.

En cuanto vieron que el barco estaba libre, los marineros y los curiosos gritaron un millón de vivas para Arquímedes. Hipotálamo no pudo gritar porque se había quedado mudo de asombro. Si hubiese tenido ambas manos, de seguro habría aplaudido hasta ampollarse los dedos. Pero lo único que consiguió fue abrir su único ojo tan grande como pudo: quería verlo todo, deseaba registrar en su cabeza cada gesto del gran Arquímedes y cada segundo de aquel día histórico.

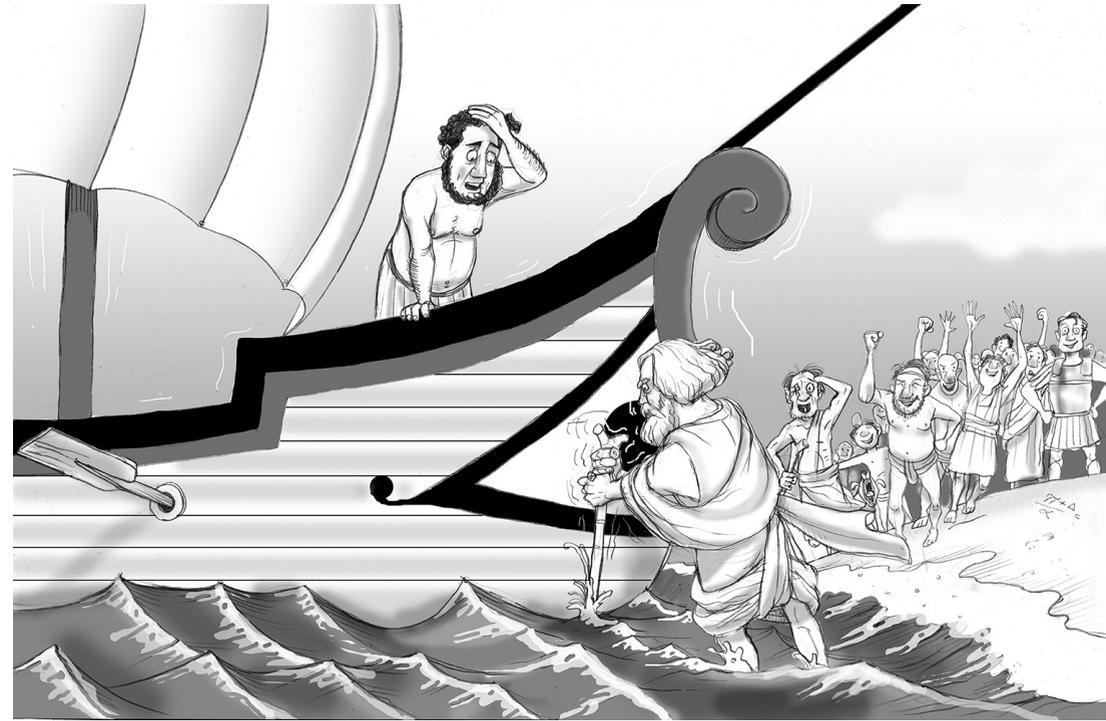
Por fortuna, ese día los oídos de Hipotálamo funcionaban todavía muy bien, así que alcanzó a escuchar claramente al sabio cuando le preguntaron cómo había movido ese enorme barco con un esfuerzo tan pequeño. Arquímedes respondió con la soberbia de quien se consideraba el ser más inteligente del universo:

—Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo.

Esto dicho, entró en su litera, asomó su blanca mano y dio con ella una señal a sus esclavos para que lo devolviesen a casa, donde sin duda tenía cosas más importantes por hacer.

En los oídos de Hipotálamo retumbaban como un terremoto las

palabras de Arquímedes. En su único ojo había quedado impresa como en piedra la imagen de aquel gran hombre. Y en su cabeza, inundada de viajes y sueños, comenzó a rondar una sola idea: algún día él también sería sabio. Quizás no llegaría a ser tan sabio como Arquímedes, que parecía el Emperador de los Sabios, pero al menos, pensó Hipotálamo, con paciencia y mucho trabajo aprendería a resolver problemas, a sumar números enormes en la arena, a decir frases extrañas y a inventar cosas que hicieran más sencilla la existencia de los hombres.



De repente a Hipotálamo dejó de interesarle la exploración de otras islas y otros mares. Ahora exploraría el interior de la naturaleza y los mares de su cabeza. Si trabajaba lo suficiente, tarde o temprano llegaría a entender las mareas y las estrellas, dominaría las ciencias y las artes, en fin, iluminaría al mundo con la luz de la

razón. Entonces buscaría a Arquímedes y le pediría que lo aceptara en su escuela de sabihondos.

Hipotálamo se dispuso en seguida a cumplir con su propósito. Vendió su barca para comprar cuantos pergaminos pudo encontrar, leyó sin cansarse, aprendió siete idiomas, comprendió cómo funcionaban su cuerpo y el cuerpo de su perro amarillo, y descubrió por sí solo que la tierra es redonda como un limón. Uno a uno, recorrió los misterios del universo natural igual que antes había recorrido las islas del Mediterráneo y combatió un millón de problemas matemáticos como antes había luchado en mil batallas. Así, al cabo de algunos años y de mucho esfuerzo, comenzó a sentir que al fin se estaba convirtiendo en un sabio de verdad.

Sentirse sabio mejoró muchísimo el ánimo de Hipotálamo, pero no le mejoró la suerte. Una tarde, mientras estudiaba unos papiros egipcios, notó que una pequeña mancha le ensombrecía la visión de su único ojo sano. Aquello lo enloqueció. Hasta entonces, Hipotálamo había aceptado su mala estrella con resignación y hasta con buen humor. Cuando le sucedía una desgracia, se decía que todo pasaba por algo y agradecía a los dioses porque aún le quedaban la vida, un ojo sano, un perro amarillo y su cerebro intacto. Pero ahora que se estaba quedando ciego, acabó por perder la paciencia.

Furioso, Hipotálamo salió de su casa, subió cojeando hasta la cima de la montaña y desde allí dirigió a los dioses todos los insultos que se le ocurrieron en cuantos idiomas había aprendido en su lucha por volverse sabio. Les gritó en troyano y en jonio, los insultó en griego y en persa. Incluso los maldijo en un idioma secreto que se había inventado para comunicarse con su perro amarillo. Invocó una tras otra a las divinidades de la tierra, del mar y del aire, y les reclamó que ahora le quitasen su único ojo sano, que era su última esperanza para encontrar consuelo en el estudio y dar sentido a su vida.

Los dioses dejaron que el pobre mortal se desahogara. Lo escucharon con paciencia hasta que a Hipotálamo se le acabaron las

fuerzas. Entonces comenzó a llover. El agua helada bañó el rostro tuerto de Hipotálamo de Quimera. Gordas gotas refrescaron su cuerpo contrahecho; algunas rociaron sus párpados. Por un momento Hipotálamo creyó que los dioses se compadecían de él y hasta le pareció que la mancha en su ojo comenzaba a desaparecer.

Se equivocaba; de repente una luz intensa acuchilló las nubes, se oyó un estruendo horrible en el firmamento, cayó un rayo y el desdichado Hipotálamo de Quimera rodó montaña abajo descalabrado por un meteorito redondo como un planeta diminuto.



Cuando se enteraron de lo ocurrido, los pescadores de Quimera comentaron que Hipotálamo se lo había buscado por maldecir a los dioses. Por otra parte, era lógico que alguien con tan mala suerte terminara así sus días: en el fondo, Hipotálamo debía estar agradecido con los dioses de que le hubieran dado un final tan espectacular y hasta un poco poético. No cualquiera es fulminado por un rayo y un meteorito en la cima de una espléndida montaña con vista al mar.

Aquella historia tremebunda dio mucho de que hablar a la gente en las islas del Mediterráneo, pero más dio de que hablar la noticia de que Hipotálamo de Quimera había sobrevivido a la ira de los dioses. Es cierto que quedó chamuscado de cabo a rabo, pero al menos estaba vivo. En cuanto abrió su único ojo, Hipotálamo miró a los hombres que ya se preparaban para enterrarlo y les dijo:

—¡Esperen! ¡No me entierren todavía! ¡Tengo algo muy importante que hacer!

Los enterradores le preguntaron qué era eso tan importante que les impedía hacer su trabajo. Hipotálamo sólo les respondió con una sonrisa también carbonizada; se levantó del suelo y se dirigió dando tumbos a su casa junto al mar.



Hipotálamo estuvo un mes encerrado en su casa. A veces sacaba a pasear a su perro amarillo y los pescadores podían ver a aquel ser carbonizado que cojeaba de aquí para allá hablando solo, escribiendo cosas en el aire y sonriendo al cielo como si esperara una nueva comunicación con los dioses. Luego volvía a encerrarse y no salía hasta pasados varios días. La gente escuchaba ruidos y martillazos que salían del interior de la casa. Otras veces el silencio era tan absoluto que los pescadores temían que Hipotálamo hubiese muerto.

Cada mañana, un pájaro rojo se posaba en el alero de la casa de Hipotálamo y se quedaba ahí hasta que la mano torcida del sabio se asomaba para darle unas semillas de ajonjolí. Si los niños se asomaban para ver qué ocurría en la casa, Hipotálamo salía hecho una furia y les arrojaba agua hirviendo. Fue en esos tiempos cuando la gente comenzó a llamarlo Hipotálamo *el Loco*.

Por fin, un día Hipotálamo abrió sus puertas de par en par y salió de casa muy animado. Se había arreglado la barba y hasta se había bañado. Cargaba en su única mano una primorosa cajita de madera sellada con un vistoso lacre plateado.

—¿Adónde vas, Hipotálamo? —le preguntaron los pescadores cuando lo vieron dirigirse muy resuelto a su barca.

El Loco ni siquiera se detuvo para responder. Subió a su barca en compañía de su perro amarillo y comenzó a remar.

—Voy a darle al gran Arquímedes lo que ha estado buscando —gritó cuando su barca comenzaba a perderse en el horizonte.

En efecto, esa misma noche Hipotálamo desembarcó en la isla de Sicilia. Encontró a Arquímedes en casa de Herón, tirano de Siracusa, rodeado de nobles y admiradores a quienes estaba mostrando sus inventos más recientes. ¡Eureka!, exclamaba el sabio mientras sacaba una corona dorada de una tina con agua en medio del salón. Los

presentes miraban gotear la corona y repetían “¡Eureka!” sin entender nada de lo que estaba ocurriendo, aunque, eso sí, llenos de admiración.

Tampoco Hipotálamo entendió mucho aquel invento, pero igual gritó “¡Eureka!” y esperó a que Arquímedes terminase su demostración. Cuando se anunció que había llegado la hora de cenar, Hipotálamo aprovechó para abrirse paso hasta Arquímedes y respetuosamente le ofreció la cajita con lacre plateado.

—Aquí tienes lo que pediste, oh, gran maestro —dijo Hipotálamo con la voz rota por la emoción.

Pero Arquímedes apenas le hizo caso al visitante. Visiblemente molesto por la presencia de aquel desagradable personaje, lo miró de arriba abajo, frunció la nariz y dijo:

—Y éste, ¿quién es?

Nadie supo responder.

—Soy Hipotálamo de Quimera, maestro —se apresuró a explicar Hipotálamo, esperando que su nombre bastara para que Arquímedes lo reconociese—. Los dioses me han dado esto para ti —añadió mientras señalaba con la barbilla la caja que cargaba en su mano chamuscada.

Todavía molesto y ahora bastante asqueado, Arquímedes volvió a arrugar la nariz y se negó a tocar la caja.

—¿Y qué es lo que me han enviado los dioses? —preguntó burlón.

—Es el punto, maestro —replicó Hipotálamo—. Le he traído el Punto de apoyo que moverá el mundo.

Aunque era sabio, Arquímedes tardó un momento en entender lo que le estaba diciendo aquel extraño visitante. Luego comenzó a reír y el tirano Herón rió con él, y los que estaban en el salón también rieron hasta cansarse. El único que no rió esa noche fue Hipotálamo de Quimera. Iba a explicar algo cuando Arquímedes volvió a ponerse serio y dijo:

—No existe tal cosa como el Punto de apoyo que moverá el

mundo.

Y al decir esto hizo una señal a los guardias de Herón para que echaran a la calle a aquel molesto personaje.



Triste y derrotado, Hipotálamo se sacudió con su única mano el polvo de esa ciudad malagradecida y navegó de vuelta a Quimera. Al llegar, los pescadores le preguntaron si había podido darle su caja a Arquímedes. Hipotálamo les aclaró que no era una simple caja sino el mayor tesoro del universo y que el tal Arquímedes había demostrado ser menos sabio de lo que parecía.

—Ese hombre —concluyó— es indigno de lo que le han enviado los dioses.

Luego se encerró en su casa, escondió la caja, llamó a los enterradores, se acostó en su cama y cerró su único ojo para siempre. El perro amarillo estuvo ladrando noches enteras junto a la casa de su amo hasta que un día desapareció corriendo montaña arriba.

El famoso laberinto de Quimera

Muy pronto, los pescadores del pueblo de Quimera empezaron a echar de menos a Hipotálamo. Ahora que no estaba, el Loco les parecía menos loco y más sabio de lo que pensaban. El paisaje sin él estaba como incompleto, las cosas en Quimera tenían menos gracia y hasta los perros amarillos parecían menos amarillos.

Las canciones en el pueblo se habían vuelto tristes y las conversaciones aburridas sin la presencia de Hipotálamo. Los pescadores extrañaban sus gestos, su media sonrisa carbonizada, la rara sabiduría que brillaba en su único ojo. Aquí y allá, la gente se acostumbró a repetirse breves frases que el Loco había dejado caer al aire, así como gruñidos y adivinanzas llenas de un raro sentido que alegraba sus pobres vidas de trabajo y hambre. Los viejos se aficionaron a contar historias fabulosas sobre los descubrimientos y las hazañas que nunca hizo Hipotálamo. Lo describían como un gigante amable que recorría el pueblo acompañado de un perro cada día más noble, más grande y más amarillo. Contaban también cómo un día los dioses le habían dado a Hipotálamo un gran tesoro que el tonto de Arquímedes había rechazado.

Poco a poco, los cuentos exagerados de los viejos y el respeto por la memoria de Hipotálamo se extendieron más allá del mar y más allá de la montaña. Hombres y mujeres de otros pueblos comenzaron a visitar el pueblo porque habían oído decir que allá se encerraba un mensaje divino. Magos y médicos de ciudades apartadas llegaron en largas caravanas con el solo propósito de

asomarse siquiera a la tumba del Loco de Quimera. Algunos venían cargados de ofrendas como si el famoso Hipotálamo hubiera sido un santo o un ángel. Llegaban desde la soleada Etiopía y desde la helada Hibernia, miraban la humilde casa de Hipotálamo y rezaban en sus extrañas lenguas esperando que el espíritu del Loco los protegiera en sus vidas, sus estudios y su camino de regreso a casa.

Después de los magos y los médicos vinieron los príncipes y los reyes. Atraídos por lo que les habían oído decir a sus hechiceros, iban a Quimera y depositaban junto a la casa de Hipotálamo monedas de oro y joyas preciosas. De repente, todo aquel que quisiera ser sabio, poderoso o feliz sintió que era su obligación visitar aquel pueblo. Y aunque algunos pasaban grandes trabajos y enfrentaban grandes peligros para llegar, al regresar a sus casas y palacios se sentían un poco más listos, un poco más valientes y un poco más bienaventurados que antes de visitar Quimera.

Un día de tantos Arquímedes también llegó a Quimera. Había envejecido mucho y le quedaban muy pocas ideas. Se le había acabado la inspiración, pero sobre todo se le había acabado el asombro. Ya no le quedaba ingenio para entender a la naturaleza. Sus máquinas de guerra habían sido mejoradas por sus enemigos, sus discípulos lo habían superado en el arte de resolver enigmas, y los grandes señores ya no buscaban sus consejos ni su compañía. Parecía que hasta los dioses habían comenzado a abandonarlo.

Viejo, solo y enfermo, Arquímedes decidió ir a Quimera cuando oyó que ahí podría encontrarse la clave para volver a ser sabio y poderoso. En cuanto llegó al pueblo ofreció a los pescadores un montón de dinero para que le compartiesen su secreto, pero los pescadores lo habían reconocido, de modo que se negaron a darle siquiera los buenos días. Cuando Arquímedes les preguntó por qué lo rechazaban, un anciano le recordó que cierta vez, hacía ya muchos años, él había despreciado a Hipotálamo cuando éste le ofreció

entregarle la bendición de los dioses.

Sólo entonces Arquímedes recordó la tarde remota en que un hombrecito carbonizado le había ofrecido el Punto de apoyo que moverá el mundo. Estuvo a punto de disculparse, pero le ganó la soberbia. Con voz enferma y áspera, frunció la nariz como quien olfatea pescado podrido y exclamó:

—¡Ese punto me pertenece!



Pero era demasiado tarde para que Arquímedes reclamara lo que nunca fue suyo. Los pescadores ni siquiera lo dejaron terminar la frase: sacaron palos y piedras, y expulsaron al sabio tal como éste había expulsado antes a Hipotálamo. El apaleado Arquímedes se alejó jurando que volvería con un ejército para recuperar el tesoro que el Loco de Quimera le había robado.

Los pescadores no se sentaron a esperar a que Arquímedes cumpliera su amenaza. La memoria de Hipotálamo los había hecho fuertes: si alguien deseaba arrebatárles su tesoro o destruir su pueblo, ellos lo defenderían con la vida si fuese necesario.

Para entonces, Quimera había dejado de ser un simple pueblo. Sin que nadie lo notase, los peregrinos y la fama comenzaban a transformarlo en una ciudad. Había sido necesario rodearla con murallas a fin de controlar el paso de las multitudes que llegaban cada vez con más frecuencia; más gente y más regalos iban acumulándose en las casas y en los sótanos de la ciudad.

Cuando Arquímedes amenazó con regresar para arrebatárles el secreto de Hipotálamo, los quimeritas entendieron que además sería necesario proteger sus tesoros de quien quisiera arrebatárselos. Ciertamente, las murallas no iban a bastarles, además de que les faltaban soldados y máquinas de guerra. Pero tenían la razón de su parte: la sabiduría que les había heredado el espíritu de Hipotálamo sería su mejor arma contra cualquier ejército. Reunidos junto a la casa del Loco, los quimeritas pensaron, volvieron a pensar, votaron y finalmente decidieron construir un laberinto en el interior de su ciudad amurallada.

Así, en menos de tres meses Quimera se transformó en una adivinanza de piedra, madera y hierro. Alzaron muros, construyeron escaleras que bajaban hasta sótanos profundos y otras escaleras que subían dando vueltas hasta las torres más altas. Colocaron escudos

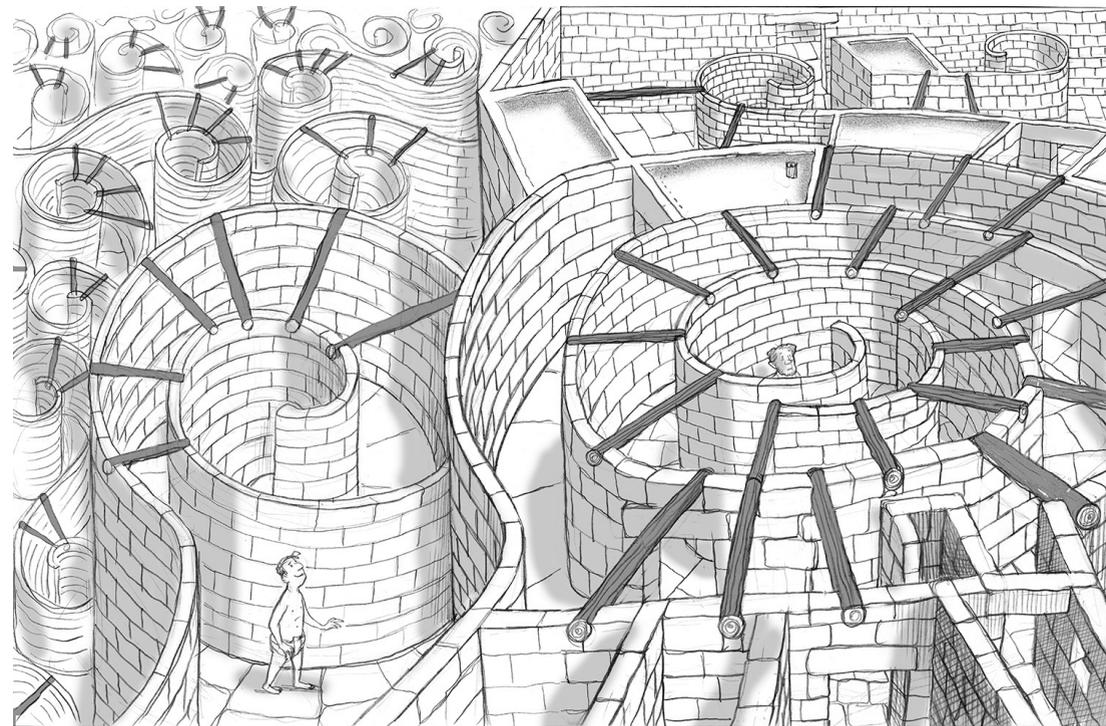
lisos que se reflejaban en otros escudos y trampas que llevaban a otras trampas. Encajaron puertas falsas sobre puertas verdaderas que conducían a otras puertas falsas, abrieron pasadizos y lanzaron puentes sobre ellos. Excavaron hondos túneles mientras elevaban más de cien metros las murallas que rodeaban la ciudad. Cualquier calle podía conducir a muchas otras calles idénticas. Cada plaza se parecía a la otra como un huevo se parece a otro, así que era imposible orientarse si se desconocían las señales mínimas que las distinguían. En fin, Quimera se había convertido en una telaraña de acertijos y engaños para atrapar a quien osase adentrarse en ella sin la guía ni el permiso de sus habitantes.

Sólo los quimeritas conocían los secretos del laberinto. Hasta los niños tuvieron que aprenderse cada rincón y cada trampa de ese lío de subidas y bajadas, entradas y salidas. Sólo ellos podían distinguir dónde estaba la casita de Hipotálamo, y sólo ellos eran capaces de entrar y salir de la ciudad.

Cuando algún peregrino tocaba a las puertas de Quimera, sus habitantes lo recibían sonrientes y les cobraban dos monedas de plata para dejarlos pasar. La mayoría pagaban gustosos y entraban ansiosos mientras los quimeritas esperaban pacientemente la victoria de su laberinto. Se divertían de lo lindo viendo cómo se perdían los forasteros y cómo, después de un rato de dar vueltas sin sentido, comprendían que el laberinto los había devorado.

Algunos hasta olvidaban por qué habían entrado ahí y cómo se llamaban, sentían hambre y miedo, y acababan siempre por pedir auxilio. Entonces, como salido de la nada, aparecía junto a ellos un quimerita muy amable que les pedía tres monedas de oro para sacarlos de ahí. Si algún visitante se negaba a pagar, lo abandonaban a su suerte hasta que el hambre volvía a paralizarlo y acababa por pagar lo que fuera con tal de que lo sacaran de ahí. Si el desgraciado no tenía dinero ni amigos que se ofrecieran a pagar su rescate, los quimeritas simplemente dejaban que desapareciese para siempre como si las entrañas de la ciudad se lo hubiesen tragado.

Con el oro que así fueron juntando, los quimeritas hicieron más alto, más fuerte y más complejo su laberinto. Tanto creció aquel monstruo de piedra que Quimera acabó por ser más famosa que el propio Hipotálamo. En muchos rincones del mar Mediterráneo se hablaba ya de los míticos secretos y las descomunales riquezas que seguramente se guardaban en el corazón de la ciudad. El tesoro que ocultaba una construcción tan complicada como aquella debía ser inmenso, tan grande que ni siquiera los quimeritas sabían qué era o cuánto valía.



Tal llegó a ser la fama del laberinto que casi nadie recordaba cuál era su origen o su razón de ser. Entrar ahí y vivir para contarlo era un reto suficiente para que las mentes más audaces y los guerreros más valientes enfrentasen el laberinto. Los soldados más diestros y los magos más sabios se amontonaban en sus puertas,

dispuestos a vencer a ese prodigioso monstruo. Gigantes y enanos, ricos y pobres, jóvenes y viejos hacían largas filas ante las puertas de Quimera armados con piedras magnéticas, fórmulas matemáticas, hierbas fosforescentes y la esperanza de ganar fama y fortuna por haber sido los primeros en descifrar los secretos de Quimera. Pero el laberinto los venció a todos y sus habitantes siguieron haciéndose ricos aunque también más soberbios. En cierta forma, así como la ciudad entera se había convertido en un laberinto, ahora el laberinto mismo había acabado por convertirse en el mayor tesoro de los quimeritas.

Un día la fama de Quimera llegó a oídos del Emperador Microbio Segundo, que era hijo del Gran Microbio Peritoneo, el cual se había ahogado cuando admiraba su hermosura en un lago. Para entonces, el imperio estaba seriamente amenazado. Numerosas tribus romanas y persas atacaban sus fronteras destruyendo a su paso templos, bibliotecas, estatuas, animales y personas. Aquellos bárbaros odiaban lo que fuese hermoso, pero sobre todo odiaban lo que no comprendían. Y estaba claro que el imperio de los Microbios era para ellos completamente incomprensible.

Desesperado por la amenaza de los romanos, Microbio Segundo decidió ir a Quimera cuando sus ministros le dijeron que allá, entre el mar y una montaña poblada de águilas reales, había una maravillosa construcción que encerraba grandes tesoros y quizá también el secreto de los dioses para controlar el mundo e impedir el paso de sus enemigos. La historia era ciertamente difícil de creer, pero a Microbio no le quedaban muchas opciones. Dispuesto a creer cualquier cosa para salvar su pellejo, acudió a la ciudad con el último de sus ejércitos. Los quimeritas, como era su costumbre, salieron a recibirlo todos sonrisas. El más viejo de ellos preguntó a Microbio Segundo lo que preguntaba a cualquiera que tocase a las puertas de Quimera:

—¿Quién eres y qué buscas en nuestro humilde pueblo de pescadores?

Los soldados, los generales y hasta el propio emperador palidecieron de indignación. Un tembloroso ministro respondió que aquel era el emperador y agregó que había venido a llevarse el secreto que hacía falta para darle una lección de buenos modales a Crasus Pericus, un romano muy grosero que estaba a punto de caer de visita en el imperio con sus amigotes sedientos de sangre y destrucción.

El viejo escuchó la historia con la misma tranquilidad con que escuchaba las historias de los demás peregrinos que llegaban a Quimera.



—Pues bien, señor —dijo—. Si quiere entrar aquí tendrá que pagar dos monedas de plata por cada uno de estos señores que lo acompañan. Como usted dice que es el emperador y no queremos que piense que no le damos su lugar: tendrá que pagar doscientas monedas de oro.

Microbio Segundo no podía creer lo que estaba oyendo. ¿Cómo osaba aquella gentuza ponerle condiciones? ¿Cómo se atrevía a pedirle dinero para entrar en el laberinto y entregarle lo que por derecho le pertenecía? Entomatado de rabia, el emperador alzó su espada y gritó:

—¡Por última vez, bellacos!: ¡entréguenme sus secretos o morirán!

Los soldados de Microbio enarbolaron sus lanzas y arriaron sus caballos, pero los quimeritas ni siquiera temblaron. El anciano, señalándose la cabeza, dijo:

—Nosotros somos el secreto del laberinto.

Y le bastó un gesto de la mano para que los quimeritas regresaran muy tranquilos aunque de prisa al interior de la ciudad.

Microbio Segundo dudó unos instantes. Nunca nadie lo había retado de ese modo. Aquellos pescadores miserables le habían dado la espalda dejando abiertas las puertas de sus murallas. Iba a dar la señal de ataque cuando su ministro tembloroso le dijo en voz muy baja:

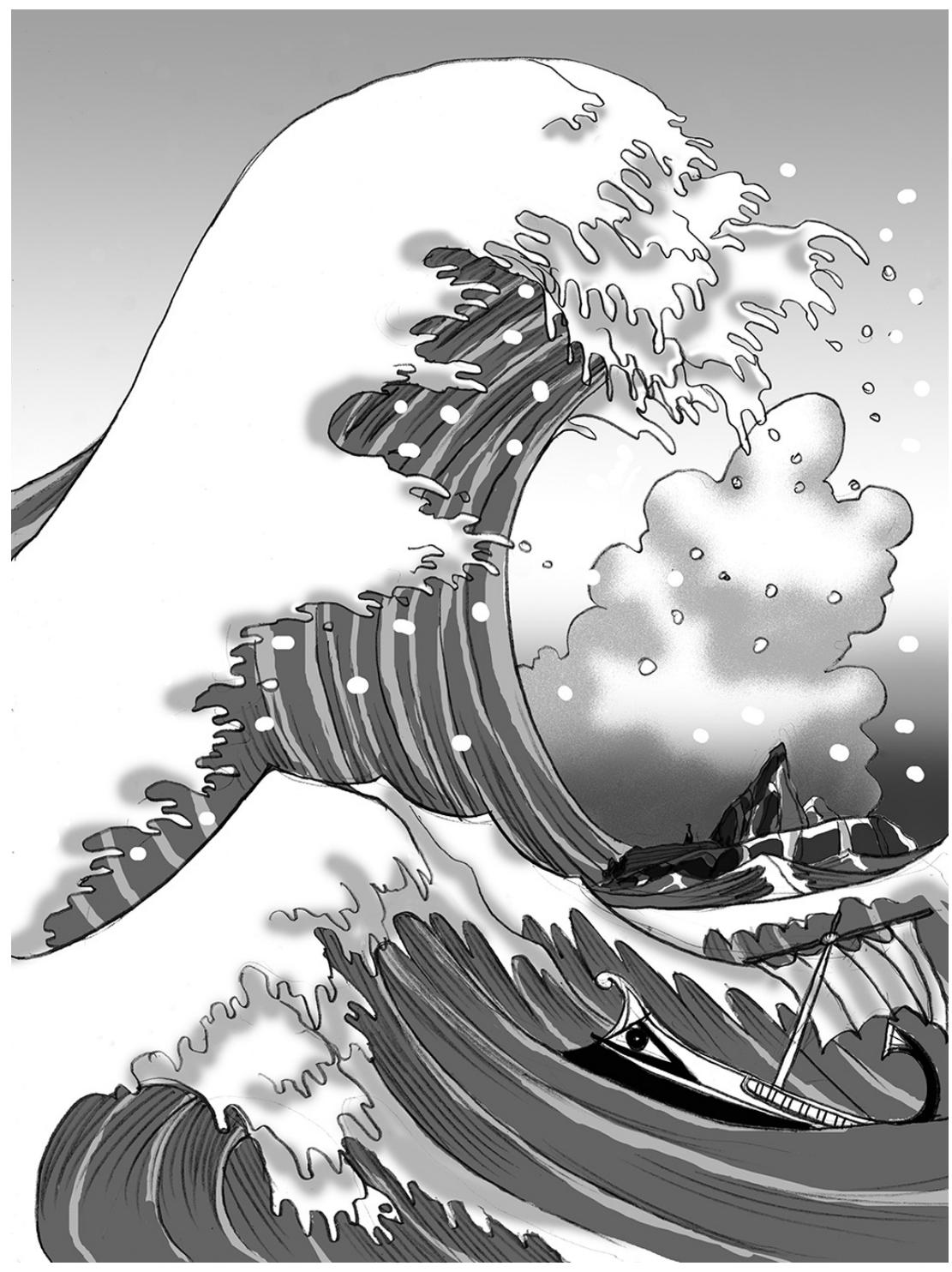
—Espere, su majestad. Esto me huele mal. Podría ser una trampa.

Pero el emperador no estaba para escuchar consejos: empujó a su ministro y dio a su ejército la orden de entrar a la ciudad.

Afuera quedó el ministro derribado en el suelo. Tres días con sus noches esperó la vuelta de Microbio y sus ejércitos. Nada: el laberinto se los había tragado. Nunca nadie volvió a salir de allí. Al tercer día el ministro se dispuso a partir. Entonces, a lo lejos, detrás de las montañas, vio una nube de polvo y pensó que los romanos se

acercaban a Quimera. Luego la nube de polvo subió hasta el cielo y allí se espesó hasta convertirse en un denso nubarrón que amenazaba con volverse una tormenta. La tierra tembló y el ministro sintió encrespase el mar a sus espaldas. De repente, una luz intensa acuchilló el nubarrón, se oyó un terrible estruendo en el firmamento y una ola gigantesca se elevó para arrasar con el ministro y el voraz laberinto que se había tragado al emperador y sus ejércitos.

Fue así como el secreto de Hipotálamo y los tesoros del laberinto de Quimera fueron borrados de la faz de la tierra.



El hombre que fue un mapa

La enorme ola inundó Quimera y la borró del paisaje, pero no consiguió borrarla de la memoria de los hombres. Poco después los romanos destruyeron el imperio. Los sobrevivientes se dispersaron por los cuatro puntos cardinales y con ellos se dispersó la historia de la ciudad, su laberinto y sus secretos para mover el universo.

Digamos que Quimera entró literalmente nadando en la leyenda, y a medida que esa leyenda se esparcía por el orbe, la ciudad creció, se embelleció, se multiplicó y hasta cambió de ubicación en la fantasía de la humanidad. Llegó el tiempo en que nadie podía decir exactamente dónde había estado esa ciudad que al parecer había sido más grande y más hermosa que Roma o Babilonia. Se hablaba de palacios con fuentes cristalinas y jardines suntuosos donde la gente había vivido feliz y en paz.

Se decía que en las entrañas de esa ciudad ahora desaparecida había existido un colosal laberinto en cuyo centro había otro laberinto, dentro del cual había un mapa para encontrar reunidos la fuente de la eterna juventud, la panacea, la piedra filosofal y los mayores tesoros de los faraones egipcios, los magos griegos y los mercaderes persas. Treinta ciudades del Mediterráneo se disputaron el honor de haber sido alguna vez Quimera, trescientos príncipes juraron haber entrado en aquel laberinto que dizque respiraba como un ser vivo aunque estuviera hecho de oro macizo, tres mil exploradores afirmaban haberse salvado de morir en tempestuosos ríos quimeritas donde las sirenas chapoteaban muy a gusto entre

topacios y esmeraldas. Alguno, incluso, juró haber visto en la mitad de una espléndida montaña de cristal puro, un pedazo así de grande del inmenso secreto de Quimera. En fin, la ciudad se había convertido en un tesoro soñado por muchos e inalcanzable para todos, un paraíso al que sólo era posible llegar con el vuelo de la imaginación o con las escaleras de la mentira.

Pasados muchos siglos, cuando los historiadores quisieron explicarse la caída del imperio microbiano, negaron que Quimera hubiese existido más allá de la superstición de la gente antigua. Mientras tanto, los poetas siguieron componiendo bellas canciones sobre ese laberinto fabuloso. En muchos casos tuvieron que inventar palabras nuevas para nombrar a los dioses y héroes que habían construido la ciudad perdida. Luego aquellos poemas fueron cantados por rapsodas de voz clarísima y juglares de nariz grande que llevaron la leyenda de Quimera hasta el último confín del mar y aún más allá.

Cuando un navegante audaz se embarcaba hacia tierras desconocidas entonaba en voz baja esas canciones, se repetía que Quimera debía ser verdad y se proponía encontrarla, aunque en ello se le fuese la vida. Si sus marineros temían entrar en aguas desconocidas, el capitán entonces los convencía de seguir adelante prometiéndoles gloria y fortuna si algún día llegaban a la legendaria ciudad del laberinto, que siempre estaba allá, más allá, un poquito más allá de las orillas del mundo.

De esta manera cada barco fue ensanchando y enriqueciendo el mundo conocido mientras iba en busca de la fugitiva Quimera. Fue así también como cada hombre y cada mujer engordaron la leyenda con un verso, una canción o un cuento lleno de dragones, exploradores y hechiceros de poderes inauditos. En las tierras heladas del norte, los vikingos al morir cerraban los ojos con una sonrisa soñadora, convencidos de que al fin estaban por abrirse para ellos las puertas de Quimera, una ciudad celestial que sólo alcanzarían los valientes y donde todos comerían pan con

mermelada por toda la eternidad.

Tanto brillaron los tesoros legendarios de Quimera que incluso iluminaron los tiempos más oscuros de la historia. En la Edad Media, los relatos sobre Quimera estaban por todas partes, aunque con frecuencia eran exagerados, contradictorios o de plano increíbles.

Cierto día unos monjes, que seguramente estaban muy aburridos en su monasterio, se propusieron reunir todas las historias de Quimera que corrían por el mundo. Aunque sabían que aquella no sería una labor sencilla, se armaron de valor y se organizaron para buscar los cuentos de Quimera y registrarlos en un libro grandísimo que guardarían en su monasterio para que lo leyera las personas del futuro.

Una noche de invierno, doscientos frailes flacos y encapuchados abandonaron su monasterio y tomaron diversas direcciones. Recorrieron tierras y mares, y volvieron al cabo de tres años con lo que habían podido reunir en sus viajes. Algunos llevaban consigo cientos de canciones, otros traían una sola historia. Dos o tres frailes nunca volvieron porque habían muerto en sus viajes por tierras extrañas y tenebrosas.

El abad del monasterio hizo escribir las historias reunidas por los frailes en un libro enorme que todavía puede leerse en el Museo Británico. Quienes saben leer libros antiguos aseguran que en ese libro de libros está escrita la historia de la humanidad. En el libro sobre Quimera podemos encontrar narraciones sencillas o complicadas, fantásticas o realistas, románticas o aterradoras; dentro de esas historias hay monstruos de siete cabezas, barcos fantasmas, princesas cautivas y guerreros perdidos sin remedio en laberintos de piedra y agua; también hay ciudades vivas con aspecto de ballena y hasta plantas carnívoras con forma de laberinto.



En fin, en el enorme libro de los valientes monjes conviven tantas versiones de Quimera como cabezas hay en el mundo, tantos cuentos que haría falta vivir mil años para leerlos todos. Está, por ejemplo, la historia de Gunta Cum, un buscador de ostras que juraba haber hallado bajo las aguas del Mar Negro una ciudad de murallas tejidas de algas en cuyo centro brillaba un gordo pez sonámbulo; está también el relato de cómo Julio César le había regalado a Cleopatra una llave que, según él, le había servido a su bisabuelo Eneas para abrir las puertas de la desaparecida Quimera; y está la historia de cómo una tribu de Laponia había esculpido en un iceberg una copia exacta del laberinto quimerita.

Todas estas cosas y muchas más reunieron los buenos monjes en su gigantesco libraco. Entre ellas hay una que ha llamado la atención de quienes creen todavía que Quimera fue algo más que una leyenda. Es una historia sencilla, sin bestias demasiado fabulosas y sin tantas exageraciones. Tanto le gustó al abad del monasterio esa historia que la colocó en la mitad de su gran libro y se ofreció él mismo a ilustrarla. Dicen que cada día, al terminar su larga jornada de trabajo, el abad se reunía con sus agotados monjes y les leía este cuento hasta que la luna se asomaba por las ventanas de la abadía como si también ella quisiera escuchar lo que el abad iba contando con su bien modulada voz.

La historia que tanto gustaba a los monjes y a la luna trata de un hombre que al parecer escapó del laberinto antes de que lo borrara la gigantesca ola. El hombre se llamaba Bremagán Vorax y había nacido en Quimera cuando ésta era apenas un pueblo de pescadores. De niño había conocido a Hipotálamo *el Loco* y recordaba bien los días en que el sabio chamuscado se encerró a construir la caja donde guardó el Punto de apoyo que movería el mundo.

Bremagán creció con su pueblo y con su laberinto. Se convirtió

en un joven robusto mientras Quimera se convertía en una ciudad resistente y a su vez en laberinto. Pronto Bremagán demostró su valor y buena cabeza. Por eso los ancianos decidieron prepararlo para que fuese el guardián de la memoria de Quimera. Lo entrenaron y educaron para que conservase los secretos del laberinto lejos de la ambición de los hombres.

Cuando supieron que el laberinto estaba amenazado, primero por el emperador y luego por los romanos de un tal Crasus Pericus, los viejos de Quimera entregaron a Bremagán un pergamino donde habían trazado un mapa perfecto de la ciudad con las instrucciones necesarias para orientarse en el laberinto. Si fuese necesario, Bremagán tendría que huir de Quimera y llevar el mapa consigo.

El joven aceptó gustoso su importante misión: tomó el pergamino con sus fuertes manos y juró que nunca se separaría de él. No sabía el pobre cuán pronto tendría que probar su valor y su lealtad; cuando Crasus Pericus se acercaba ya a Quimera, la tierra tembló y el mar comenzó a alzarse; entonces Bremagán metió en una bolsa el pergamino, comida y agua, y luego abordó sin dudarlo la barca que había sido de Hipotálamo. Tan pronto como empezó a alejarse de la playa, Bremagán vio cómo el mar crecía y se abalanzaba sobre Quimera. Remó entonces con todas sus fuerzas y con toda su tristeza hasta que no pudo más. Estaba ya a salvo cuando la ola se desplomó sobre Quimera.

No sabemos cuánto tiempo estuvo Bremagán en altamar. Seguramente fueron muchos días, puede que semanas o hasta meses. Al joven debieron parecerle una eternidad. Su barca era una cáscara de nuez en la grandeza del océano. El agua salada, el sol, el viento y las tormentas lo llevaban de aquí para allá sin que él consiguiera orientarse. Sus maestros le habían enseñado a guiarse con las estrellas, pero el cielo se mantuvo oscuro todo el tiempo que estuvo en altamar. Parecía que los dioses y la naturaleza se habían puesto de

acuerdo para acabar de una vez con la última llave para encontrar y poseer los secretos de Quimera.

Naturalmente, Bremagán comenzó a temer por su vida. Pronto se quedó sin alimento y sus raciones de agua amenazaron con terminarse. A punto del desmayo, el joven no pudo más y tomó la decisión de comerse el pergamino. Esperando aún que lo salvase un milagro, comenzó por las orillas y las partes que no tenían dibujos. Arrancaba un pedazo, lo estudiaba y lo masticaba repitiendo en su memoria lo que había estudiado. Finalmente se lo tragaba diciéndose que de esa manera seguía cumpliendo su palabra de nunca apartarse del mapa de Quimera.

Se alargaron los días, las noches y el hambre de Bremagán en el mar. No aparecían a la vista barcos ni tierra firme. Bremagán acabó de aprender y devorar el pergamino; ahora, él mismo se había convertido en el mapa que lo había ayudado a sobrevivir. La noche en que se tragó el último pedazo —ahí donde se indicaba el lugar de la tumba de Hipotálamo— el naufrago creyó que había llegado su fin y, con él, el fin de Quimera. Recordó a sus amigos, se despidió de las gaviotas y se acostó boca arriba en el fondo de su barca. Entonces notó que el cielo al fin se había despejado; pudo ver las estrellas, reconoció la constelación del Gran Perro Amarillo y supo exactamente dónde estaba. Le pareció que en el último momento de su vida los dioses le señalaban el camino para llegar al paraíso. En voz muy baja les dio las gracias y pidió perdón a sus ancestros por no haber sido capaz de salvar la memoria de Quimera. En eso estaba cuando vio a la distancia una luz resplandeciente que no podía ser una estrella, pues flotaba y se movía sobre el agua. Quizá, pensó Bremagán Vorax, aquél era un cometa que había venido para llevarlo al cielo. Ya había cerrado los ojos cuando escuchó que una voz ronca y potente le gritaba desde el interior del cometa. Entonces comprendió que la luz provenía de la linterna de un barco. Bremagán y Quimera estaban a salvo.

El navío que rescató a Bremagán no era un barco ordinario. Era una galera de piratas. Su capitán era un fenicio bravucón al que llamaban La Sombra. Su crueldad era tan bien conocida en mar y tierra que hasta las flotas más poderosas le temían como al mismísimo diablo.



No sabemos por qué La Sombra se tomó el trabajo de rescatar a Bremagán. En otras circunstancias ni siquiera se habría molestado en acercarse a esa barca donde claramente no había nada de valor. Tal vez ese día La Sombra estaba de buenas. O quizá, como era un hombre muy supersticioso, le pareció que era una señal de buena suerte. Como quiera que haya sido, el caso es que el náufrago le cayó bien. El pirata de inmediato le tomó cariño a aquel muchacho tan flaco y sin pensarlo lo incorporó a su tripulación, primero como limpiador de cubiertas y más tarde como su contramaestre y amigo.

Bremagán no sólo era un buen compañero, también resultó ser

un estupendo navegante. Conocía como la palma de su mano cada rincón del mar y cada puerto. Parecía que en su cabeza o en su estómago estuviera impreso un mapa detallado del océano y de todas sus orillas. Por si eso no bastase, también conocía de memoria la posición de los astros y la dirección y fuerza de cada corriente de aire y agua.

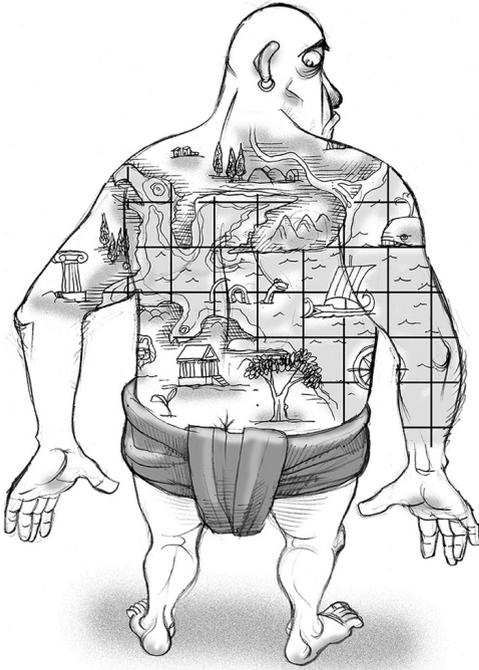
Los barcos que solían perseguir a La Sombra estaban intrigados y los que trataban de huir de él estaban perdidos. Aquella galera pirata debía tener un pacto con el demonio, pues no era posible que anduviese tan deprisa y que siempre desapareciese entre los archipiélagos más complicados y las costas más peligrosas. Ni las tormentas parecían capaces de alcanzarlo o hundirlo. La Sombra iba siempre un paso más allá de sus perseguidores, siempre aprisa, de plano invencible. Su navío entraba y salía como si nada, montado en poderosas corrientes que lo elevaban por encima del mar. Flotas enteras se perdieron persiguiendo aquel barco que empezó a ser temido como si se tratara de un barco fantasma.

Además de sabio y amable, Bremagán era un hombre agradecido, así que pagó a La Sombra con su lealtad y compañía. El viejo pirata convirtió al muchacho en su arma secreta y su mapa para apoderarse de las riquezas del Mediterráneo. Después de muchos años de navegar juntos, La Sombra cayó enfermo y no dudó en nombrar a Bremagán su heredero. A partir de ese día se le conoció como El Hijo de La Sombra, y superó las hazañas de su antecesor. Finalmente un día también él enfermó. Entonces llamó a dos piratas gemelos que formaban parte de su tripulación. Se llamaban Heracles e Ificles, y eran muy fieros y muy grandes. Su moribundo capitán les hizo tatuarse en la espalda dos mapas de los muchos que conservaba en su memoria prodigiosa: en la espalda de Heracles, camuflado con dibujos de animales y plantas, quedó tatuado el mapa para llegar a la ciudad de Quimera; en la espalda de Ificles, oculto en un bello retrato de estrellas y planetas, quedó dibujado el mapa del laberinto.

—Ahora —musitó El Hijo de La Sombra con su último aliento

—, ustedes son el camino para llegar al mejor lugar del universo. Hagan buen uso de él.

Y se murió. Justo en ese momento, una luz intensa acuchilló las nubes y el barco entero se sacudió al ser partido por la feroz quilla de la galera capitana de la flota turca.



Mapas gemelos

Noche tras noche los monjes escuchaban a su abad leer la historia de Bremagán Vorax, y siempre, al llegar a la captura de su barco, se entristecían como si lo oyeran por primera vez, como si Bremagán Vorax hubiera sido su mejor amigo. Con lágrimas en los ojos, los buenos monjes preguntaban al abad:

—Entonces ¿los mapas de Quimera y su laberinto se perdieron?

El abad, que empezaba ya a cansarse de contar siempre la misma historia y de responder siempre las mismas preguntas, miraba al techo, pedía paciencia a los arcángeles y replicaba:

—Puede que sí y puede que no.

Los monjes entonces preguntaban:

—¿Los turcos hicieron pedacitos a los gemelos tatuados?

—¡Claro que no! —exclamaba el abad—. Aquí no acaba la historia de Quimera, hermanos míos.

Los monjes suspiraban aliviados, se acomodaban muy contentos en sus asientos y pedían al abad que siguiera leyendo su historia.

—Los gemelos no murieron en manos de los turcos —continuó el paciente abad al pasar la página del gran libro que tenía frente a él—. Heracles e Ificles vivieron todavía muchos años. Sin embargo, sus vidas, sus aventuras y sus muertes fueron tan horribles que mejor hubiese sido que ese mismo día los mataran los turcos o que se hubieran ido al fondo del mar para que sólo las ballenas, los tiburones y los caracoles pudieran leer los secretos que llevaban tatuados en sus espaldas.

—Hay que decir aquí— leía el abad—, que ni Ificles ni Heracles eran hombres muy listos. Ninguno de los dos tenía muy claro qué era lo que Bremagán Vorax les había tatuado en la espalda. Apenas entendían que se trataba de dibujos bellos y raros, y que esos dibujos podían ser peligrosos si llegaban a caer en las manos equivocadas, pues contenían enormes secretos.

Pero ¿cuáles eran las manos equivocadas y cuáles eran las manos correctas para recibir esos tesoros? Eso era algo que los gemelos tatuados no estaban preparados para comprender. Apenas entendían que tener en sus cuerpos esos dibujos era para ellos un extraño honor, pero también podía convertirse en una maldición.

La verdad es que ni Heracles ni Ificles hicieron muy bien su trabajo en lo de hacer buen uso de los mapas tatuados. Pero no era su culpa, pues nunca nadie les explicó de qué trataban los mapas ni cuál era exactamente su valor. Lo único que los desdichados hermanos hicieron fue sobrevivir lo mejor que pudieron, y hay que reconocer que lo hicieron con éxito por un tiempo bastante considerable.

Cuando abordaron la galera, los turcos encontraron a Heracles e Ificles desarmados y muy quietos en la proa de la galera. Pensaron primero en lanzarlos al mar, pero al verlos tan grandes y tan pacíficos, prefirieron hacerlos prisioneros. Iban a darles algunos latigazos cuando notaron los dibujos en sus espaldas. Maravillado, el jefe de los turcos les preguntó:

—Esos dibujos, ¿qué son?

Los gemelos no supieron responder. Heracles se encogió de hombros y su hermano respondió:

—No sabemos qué son estos dibujos, señor. Sólo sabemos que ha sido doloroso tener dibujada tanta belleza en nuestros cuerpos.

El jefe de los turcos pensó un rato qué podía hacer. Definitivamente, aquellos dibujos eran hermosos y los gemelos eran grandes, por lo que no valía la pena deshacerse de ellos. Mejor sería llevarlos encadenados a Estambul, donde podrían venderlos como esclavos. Quizá alguien pagaría bien por tener sirvientes que,

además de grandes, sirvieran de decoración gracias a los dibujos que llevaban tatuados en la espalda.

Aquí, advirtió el abad a sus monjes, la historia de Quimera se divide en dos mitades que siguieron rutas distintas, muy apartadas la una de la otra. Como si fuera también un laberinto en el tiempo y el espacio, la historia de los mapas de Quimera y su laberinto no sólo se complicaba con la separación de los gemelos, sino que se iba llenando de agujeros y, a veces, se oscurecía tanto que era muy difícil continuar el hilo del relato. Al separarse los gemelos en el mercado de Estambul, los caminos para encontrar la verdad sobre Quimera se torcían y se multiplicaban, se dividían en otras historias y conducían a callejones de historias de mundos oscuros y lejanos habitados por pedazos de relatos que se unían y desunían como un gigantesco rompecabezas que nunca nadie sería capaz de armar.

Dijo el abad a sus frailes:

—No es sencillo seguir el hilo de esta historia. Sé que algunos han enloquecido intentándolo, como si el laberinto de la leyenda se los hubiese tragado —el abad emitió un suspiro hondo—. Por fortuna, de vez en cuando también es posible encontrar un poco de luz en esa madeja de historias. Algunas cosas tenemos claras, cosas que podrán servir para iluminar el camino de los hombres hacia la verdad que encierra la leyenda de Quimera y su laberinto.

Luego de decir esto, el abad tomó un poco de agua, pasó una página y dijo que ahora, al menos, era posible decir con certeza que la vida del gemelo Ificles fue más breve que la de su hermano Heracles. Además se podía decir también que la historia de Heracles era más larga porque se conocían más detalles sobre ella. Sabemos, por ejemplo, que a Ificles lo vendieron en el mercado de Estambul a cambio de cien monedas de oro, pues el gemelo era grande como un caballo y podía alzar una carreta con una sola mano. Además, quienes lo vendieron habían anunciado a los cuatro vientos:

—Vengan, vengan. Miren y compren a estos hermosos ejemplares que tienen tatuadas en la espalda obras maestras de Fidias, famoso pintor antiguo. Vengan, vengan, conozcan estas escenas que representan los rincones más bellos del paraíso terrenal.



Con estos pregones, mitad ciertos y mitad falsos, los turcos convencieron a un visir para que comprase al pobre Ificles. Aquel hombre se llevó al gemelo hasta la selva africana. Allí, entre boas, fieras y caníbales, Ificles sirvió con paciencia y lealtad a su señor. Al cabo de unos años, el gemelo demostró ser muy hábil con las lanzas y los cuchillos, y se convirtió en un gran guerrero. Muchas tribus africanas lucharon por él, con él y contra él. El visir y sus

descendientes le tomaron mucho aprecio, y el dibujo en su espalda se sumó a su leyenda de admiración y temor. No hubo en toda África una sola persona que no conociese y temiese aquella escena del paraíso que distinguía al guerrero como si fuese un enviado de los dioses.

Sin embargo, un día el gemelo fue alcanzado por una lanza cuando luchaba contra una peligrosa tribu de pigmeos. Herido de muerte, el gemelo tatuado le dijo a los pigmeos:

—Mi sufrimiento ha llegado a su fin. Lo único que puedo dejarles es la memoria de mis hazañas y el dibujo en mi espalda.

Los pigmeos interpretaron sus palabras como una orden, así que lo metieron en una olla enorme, lo cocinaron y se lo comieron convencidos de que la fuerza sobrehumana de Ificles entraría en sus pequeños cuerpos. Desde entonces, en muchas aldeas de África la gente realiza junto al fuego una danza complicada que al parecer reproduce paso a paso, figura tras figura, el gran dibujo que alguna vez estuvo tatuado en la espalda del Guerrero que llegó del Cielo.

Cuando el abad terminaba de contar el final caníbal de Ificles, los monjes tragaban con dificultad los últimos restos de su cena. El buen abad guardaba silencio y casi disfrutaba la incomodidad de sus monjes. Entonces esperaba a que recogieran sus platos y dejaba que se reunieran con él cerca de la chimenea. De pronto uno de los monjes más jóvenes le pedía que les contase qué había ocurrido con Heracles, el otro gemelo. El abad no se hacía del rogar; sonreía, se aclaraba la voz y comenzaba a contar de memoria las aventuras y desventuras del gemelo restante y del mapa que también él tenía tatuado en la espalda.

—La suerte de Heracles, —seguía diciendo el abad—, fue más discreta que la de su hermano. Aunque también tenía un bello dibujo en la espalda, los turcos no encontraron otro visir que quisiera pagar por él lo que se había pagado por su hermano, de modo que

Heracles fue enviado a remar en las galeras de la flota turca.

Sabemos que Heracles remó en las galeras durante veinte años, tres meses y cinco días. Encadenado a su remo, el gemelo gigantesco volvió a recorrer las esquinas del mar que había recorrido en sus tiempos de pirata. Al parecer era un gigante apacible y buen amigo de sus hermanos en desgracia, entre los que había remeros romanos, griegos y hasta uno que decía haber nacido en Troya. Todos remaban sin descanso mientras Heracles, que nunca se quejaba, cantaba canciones alegres. Quienes remaban en los bancos detrás del suyo se distraían de su trabajo al escuchar sus canturreos y al contemplar el dibujo tatuado en su anchísima espalda.

—Ese dibujo, amigo mío, ¿qué lugar representa? —le preguntó un día un remero espartano.

—Dicen que es un dibujo del paraíso —respondía Heracles—, pero yo nunca lo he visto porque no puedo mirarme la espalda.

—Es un dibujo hermoso —le respondió otro de sus compañeros.

—Cuéntenme ¿cómo es? —les pedía Heracles sin dejar de remar.

Y entonces, cada uno de sus compañeros le describía los pájaros, los caminos, las flores, las plantas, las nubes y los astros que estaban dibujados en su espalda. El troyano estaba convencido de que aquél era el dibujo de la desaparecida Troya, de la que le habían hablado sus padres cuando era niño. Un remero asirio juraba que aquel dibujo representaba su amada ciudad de Babilonia antes de que fuese destruida por un terremoto. Otro remero, que venía de algún lugar tan lejano que él ni siquiera recordaba, afirmaba que el tatuaje era una escena de un mundo que estaba esperando a los hombres más allá del mar, un lugar maravilloso con montañas de oro donde la gente vivía feliz.

Así, cada uno de los remeros de la flota turca fue reinventando con el tatuaje de Heracles su historia personal, se crearon cuentos y más cuentos en los que se reflejaban los recuerdos y los sueños que hacían más soportable su desgracia. Y Heracles escuchó todas aquellas historias que lo llenaban de orgullo y le hacían pensar que

él mismo se había convertido en un lugar maravilloso.

—Aquellas historias sobre su tatuaje —dijo el abad— le dieron a Heracles la ilusión para vivir y soportar mucho tiempo su duro trabajo de remero. Sin embargo, luego de remar veinte años en las galeras turcas, sus canciones se fueron haciendo más tristes y sus amigos troyanos, romanos y espartanos fueron desapareciendo en batallas y a causa de enfermedades. Los brazos de Heracles, antes fortísimos, perdieron vigor, y el dibujo en su espalda comenzó a arrugarse. Por fin, un día los amos del gemelo tatuado decidieron que aquel hombre ya no servía para remar e intentaron venderlo en los mercados de Egipto. Como ahora Heracles estaba acabado, los turcos fueron rebajando su precio hasta que casi tuvieron que ofrecer dinero para que alguien aceptara quedarse con él. Un día, en un pequeño mercado de esclavos de Abisinia, Heracles fue casi regalado a un mendigo, un hombre que había decidido abandonar las cosas materiales e ir a buscar a Dios en una cueva del desierto. Allá fue a dar el bueno de Heracles, casi tan viejo y aún más pobre que su amo, a quien sirvió en silencio durante los últimos años de su vida.

Los años que Heracles pasó con el ermitaño fueron pocos, aunque menos duros que los años pasados en las galeras turcas. El nuevo amo era un hombre tranquilo, no lo hacía trabajar mucho ni lo maltrataba. Ciertamente el mendigo hablaba poco y comía menos, y lo peor es que obligaba a Heracles a hacer ayuno y penitencia con él. No es necesario decir que ese tipo de régimen no era nada bueno para un hombre de tan gran tamaño y apetito como el del gemelo.

Como haya sido, en la cueva permaneció el pobre Heracles, quien quiso mucho a su amo aunque siempre le pareció un poco raro. Desde que lo compró, el viejo le dijo:

—Dios te ha enviado a mí, o más bien, me ha enviado el dibujo que tienes tatuado en la espalda.

—Pero ¿de qué le sirve a alguien el dibujo? —preguntó Heracles

mientras buscaba el rincón en la cueva donde dormiría de ahí en adelante.

El ermitaño sonrió, miró al cielo y respondió:

—Sirve para que la humanidad alcance un día la perfección.

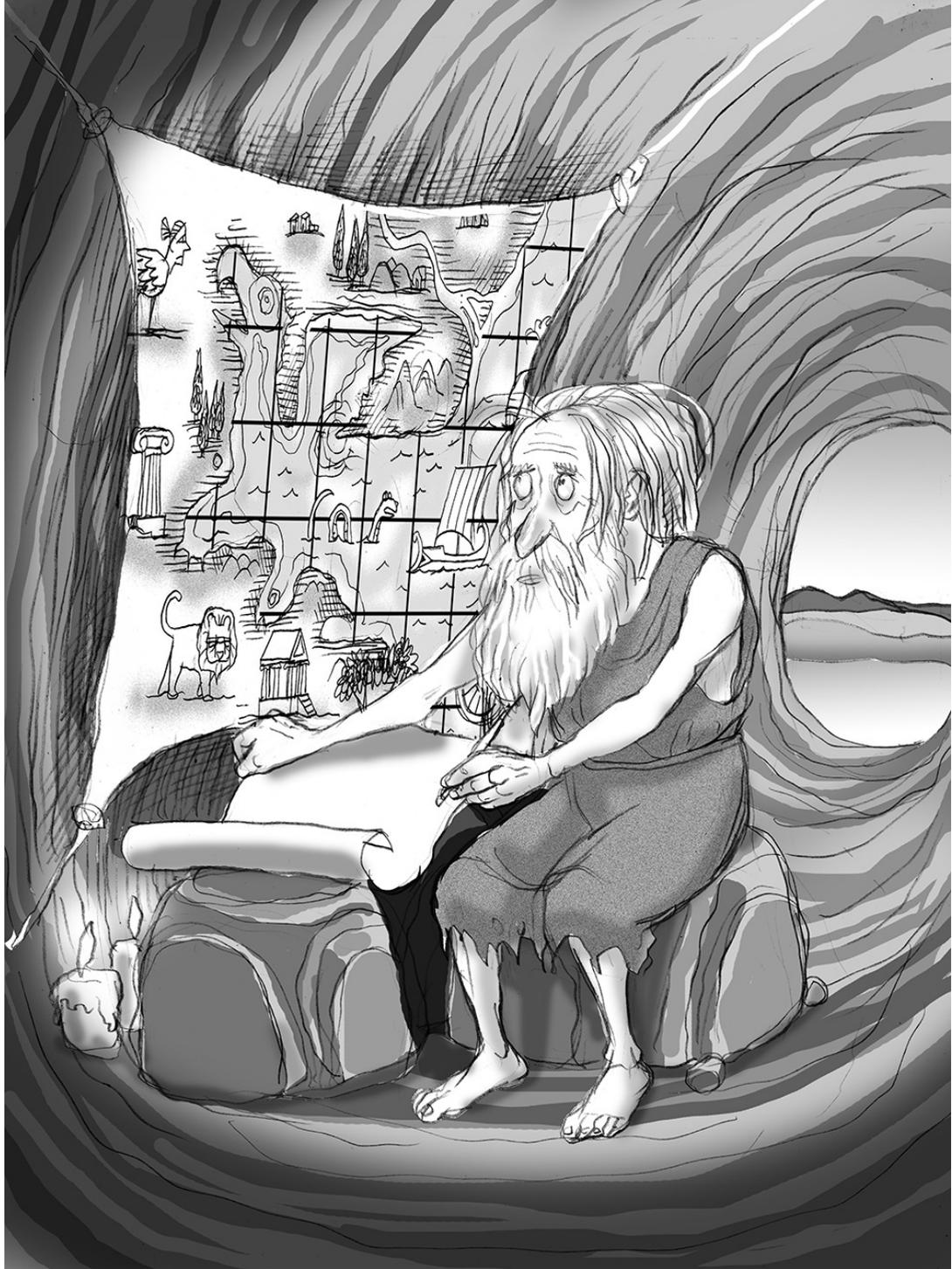
Desde luego, Heracles no entendió las palabras de su amo, pero no dijo nada, simplemente se dedicó a servirlo y obedecerlo como pudo. Cada mañana el ermitaño despertaba a Heracles y le ordenaba que saliese de la gruta y se acostase boca abajo en el suelo. Así lo hacía el gemelo mientras el ermitaño estudiaba su tatuaje, emitía exclamaciones en lenguas extrañas y escribía durante horas un tratado sobre lo que él creía que Dios quería decirle por medio del dibujo en la piel del gigante.

Siete años fueron necesarios para que el ermitaño, estudiando y copiando el tatuaje de Heracles, terminase de escribir un gran tratado al que llamó *Los caminos del alma*. En ese tiempo, de tanto acostarse al sol y de tanto comer tan poco, al igual que su amo, Heracles adelgazó tanto, que acabó por morir.

El ermitaño lamentó mucho la muerte del gemelo; lloró un poco y le pidió disculpas por haberlo alimentado tan mal. Luego, antes de enterrarlo, le quitó con mucho cuidado la piel de la espalda, la extendió al sol y la curtió para poder seguir estudiándola algunos meses más con mayor cuidado. Con esto, el viejo acabó de escribir su libro, el cual trataba de siete pasos y siete caminos que debía seguir la humanidad en el interior de su alma para purificarse, dominar las emociones y alcanzar la paz en Dios.

Cuando terminó de escribir su tratado, el ermitaño pensó que aquel libro era lo mejor que había sido creado para la humanidad. Sin embargo, lo invadieron algunas dudas, pues consideraba que el mundo no estaba aún preparado para conocer las verdades que le habían sido reveladas por medio del tatuaje de Heracles. Por eso, el ermitaño decidió que el libro no debía estar en poder de una sola persona ni en un solo lugar, y lo dividió en siete libros más pequeños, de modo que cada uno de ellos señalase una parte del

camino del alma, pero sólo cobrase sentido si se reuniese con las otras seis partes. También recortó la piel tatuada de Heracles en siete partes y puso cada parte del tatuaje en la cubierta de cada uno de los siete libros.



Aquella tarea le llevó toda la noche. Al día siguiente, muy temprano, el ermitaño desenterró el dinero que había guardado antes de irse a vivir al desierto, abandonó su cueva y viajó hasta el puerto de Agar Ramé, de donde salían las grandes caravanas que llevaban mercancías a Oriente y los barcos que surcaban el Nilo para repartirse luego por todo el Mediterráneo. Allí el ermitaño fue repartiendo sus siete libros entre camelleros y navegantes de diversas naciones a los que pagó para que entregasen los libros a los hombres más poderosos de los siete imperios más grandes del mundo. Al ermitaño le costó mucho trabajo y todo su dinero convencer a estos viajeros de la importancia de su misión, pero al final lo consiguió con la esperanza de que un día esos siete libros reunirían a los reinos más importantes de la tierra, los cuales se verían obligados a ponerse de acuerdo y juntar sus correspondientes libros si en verdad querían alcanzar la paz universal. La idea era ciertamente bastante buena y noble, salvo que los libros al parecer nunca llegaron a manos de los poderosos del mundo y el ermitaño nunca volvió a tener noticias de los mensajeros a quienes había elegido para tan importante misión.

Un día el ermitaño ya no pudo esperar más la respuesta de los poderosos y, desilusionado por la maldad humana, decidió regresar a su gruta. Algunos dicen que se perdió en el desierto y otros más afirman que lo vieron subir al cielo montado en siete nubes parecidas a siete caballos de fuego.

En esta última parte del cuento de los gemelos, el abad callaba y observaba a sus frailes, que habían seguido atentos su lectura y se habían entristecido al escuchar que los libros del ermitaño con el mapa tatuado y recortado de Quimera se habían perdido.

—No estén tristes —les decía—. Tal vez esos libros no se han perdido, no por completo. Quizá alguno de ellos está aún por allí, en

alguna biblioteca, en algún sótano, en otro lugar secreto que se necesite un mapa para llegar hasta él, o en siete laberintos diferentes con siete mapas diferentes, o siete mil. O tal vez los siete libros están en ninguna parte y en todas partes a la vez.

A todo esto el abad agregó que en muchas de las otras historias que sus frailes habían reunido en sus viajes se mencionaban libros, religiones y hasta mapas para encontrar a Dios en el laberinto del espíritu. De Oriente a Occidente y de Sur a Norte, los teólogos más nobles habían escrito sobre siete caminos del alma, o sobre siete mil arcángeles guías, o sobre setecientas puertas para entrar al paraíso, o de siete leyes de la física, o de setenta escalones para llegar a la felicidad, o de siete notas musicales para escuchar la música de los astros. Algunos incluso hablaban de un poderoso papa que había creado la Orden de los Setenta, una orden de caballeros que se repartieron por el mundo para buscar siete pequeños libros cubiertos de piel humana en los que estaba la clave para alcanzar la inmortalidad. —Aquel papa —terminó diciendo el abad—, murió sin que sus caballeros hubieran encontrado los libros, pero al menos, en sus viajes en pos de los siete caminos del alma, ellos acabaron por iluminar los mil caminos del mundo.

La balada del profesor y la maestra

Es probable que los mapas, las historias y los libros sobre Quimera y su laberinto se hubiesen perdido para siempre de no ser porque los dioses no estaban dispuestos a que se perdiese el regalo que alguna vez hicieron a los hombres. No todas las cosas en la vida suceden por casualidad ni todas las historias avanzan en el tiempo sin tocarse. A veces, los dioses hacen que algunas vidas se junten para formar un mapa que lleve a un gran tesoro. Eso fue precisamente lo que ocurrió en la última parte de la historia del tesoro de Hipotálamo de Quimera.

Aquello sucedió hace pocos años, cuando todos creíamos que Quimera y su laberinto quedarían olvidados bajo las aguas de la fantasía o la leyenda. Fue entonces cuando las vidas de dos personas se juntaron y sacaron tantas chispas que con ellas iluminaron el camino hasta el tesoro de Hipotálamo de Quimera. Y fue de esta forma:

En la lejana isla de Nueva Zelanda vivía un hombre llamado Ocram Duck. Era un muchacho normal, más o menos alto, más o menos flaco y, eso sí, bastante listo. Desde niño había descubierto que amaba la música y el baile, por lo que quiso ser bailarín. Por desgracia, tenía mal oído y su sentido del ritmo era tan pobre como el de un oso panda. Por eso decidió que, en vez de ser bailarín, se dedicaría a estudiar los bailes de otras personas. Como sus padres eran diplomáticos, pronto Ocram pudo viajar a los cinco continentes y conoció la música y los bailes de muchísimas culturas. Luego

entró a la universidad, siguió recorriendo el mundo y estudiando todas las combinaciones posibles de la música y el cuerpo.



Al cabo de muchos años y muchas vueltas por el mundo, Ocrum publicó un libro donde anunciaba un descubrimiento que consideraba espectacular. En sus viajes, escribió, había notado que la gente bailaba siempre una misma danza. En las selvas del Amazonas había visto que los aborígenes repetían cada noche un baile ritual que era exactamente igual a un baile que hacían en carnaval los negros de Nueva Orleans. El mismo baile podía verse entre los bosquimanos que vivían en el desierto del Kalahari, los aborígenes de Australia y los gitanos de Hungría. Según Ocrum, al parecer el baile había nacido hacía siglos en el corazón de África y se había extendido en la voz y en el cuerpo de las tribus que fueron esclavizadas y repartidas por el mundo. Aquel era una especie de baile universal donde siete bailarines hacían siempre los mismos movimientos. Al compás de diferentes melodías, los siete danzantes daban el mismo número de pasos, se alzaban, se inclinaban y repetían los mismos gestos sin importar en qué parte del mundo se encontraran o el tipo de son que les tocaran. Al final de cada danza,

los bailarines extendían los brazos, miraban al cielo y gritaban alguna variante de la palabra *Jimerá* o *Kimará*. Eso tenía que significar algo, escribió Ocrum Duck en su libro. Quizá esa danza tenía un sentido perdido, un sentido que él encontraría algún día para devolvérselo a los hombres.



THE KHMER'S DANCE IN NORTHERN LOUISIANA

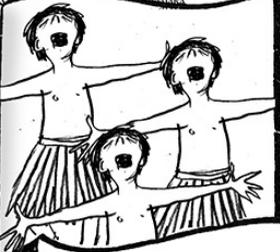
THE CHMIERS'S DANCE IN KARAKALPAKIA

KLIGHT ABOVE THE CLOCKTOWER IN NORTHERN IRELAND, WE FIND A SMALL VILLAGE THAT SPEAKS A CERTAIN PECULIAR LOCAL LINGO. ONE STRANGE THING ABOUT THE VILLAGERS IS THAT, EVERY TWENTY FIRST OF NOVEMBER, AT MIDNIGHT, THEY PERFORM THE MOST CURIOUS DANCE. THEY GATHER AROUND A FIREPLACE AND THEY START WHISTLING A STRANGE TUNE THAT IS REMINISCENT OF ANCIENT TIMES. THE OLDER MEN OF THE TRIBE SMOKE A PIPE, AND STARTS BLOWING EVERY SINGLE OF THE BYSTANDERS, WHILE THE YOUNGER START WITH A RHYTHMIC FRENZY THAT NEVER SEEMS TO END. THEY CHOOSE SEVEN OF THE MOST FIT MEN FOR THE TASK, AND THEY BEGINTO TWIST AROUND EACH OTHER, WHILE THE LADIES CLAP THEIR HANDS. AT THE SAME EXACT HOUR, VERY SIMILAR EVENTS OCCUR ALL AROUND THE GLOBE, AND ALL OF THEM HAVE VERY SIMILAR NAMES.



QU' MAARAA'S DANCE IN SAMOA

SLIGHT ABOVE THE CLOCKTOWER IN NORTHERN IRELAND, WE FIND A SMALL VILLAGE THAT SPEAKS A CERTAIN PECULIAR LOCAL LINGO. ONE STRANGE THING ABOUT THE VILLAGERS IS THAT, EVERY TWENTY FIRST OF NOVEMBER, AT MIDNIGHT, THEY PERFORM THE MOST CURIOUS DANCE. THEY GATHER AROUND A FIREPLACE AND THEY START WHISTLING A STRANGE TUNE THAT IS REMINISCENT OF ANCIENT TIMES. THE OLDER MEN OF THE TRIBE SMOKE A PIPE, AND STARTS BLOWING EVERY SINGLE OF THE BYSTANDERS, WHILE THE YOUNGER START WITH A RHYTHMIC FRENZY THAT NEVER SEEMS TO END. THEY CHOOSE SEVEN OF THE MOST FIT MEN FOR THE TASK, AND THEY BEGINTO TWIST AROUND EACH OTHER, WHILE THE LADIES CLAP THEIR HANDS. AT THE SAME EXACT HOUR, VERY SIMILAR EVENTS OCCUR ALL AROUND THE GLOBE, AND ALL OF THEM HAVE VERY SIMILAR NAMES: JIMARA, QUMARA, KAMERA, JAMARA, JUMBERA, KHAMARA, CAMARA, GOMARRA, GIMARRA, CUMARRA, ETCETERA.



THE JIMERS' DANCE IN EIRE

RLIGHT ABOVE THE CLOCKTOWER IN NORTHERN IRELAND, WE FIND A SMALL VILLAGE THAT SPEAKS A CERTAIN PECULIAR LOCAL LINGO. ONE STRANGE THING ABOUT THE VILLAGERS IS THAT, EVERY TWENTY FIRST OF NOVEMBER, AT MIDNIGHT, THEY PERFORM THE MOST CURIOUS DANCE. THEY GATHER AROUND A FIREPLACE AND THEY START WHISTLING A STRANGE TUNE THAT IS REMINISCENT OF ANCIENT TIMES. THE OLDER MEN OF THE TRIBE SMOKE A PIPE, AND STARTS BLOWING EVERY SINGLE OF THE BYSTANDERS, WHILE THE YOUNGER START WITH A RHYTHMIC FRENZY THAT NEVER SEEMS TO END. THEY CHOOSE SEVEN OF THE MOST FIT MEN FOR THE TASK, AND THEY BEGINTO TWIST AROUND EACH OTHER, WHILE THE LADIES CLAP THEIR HANDS. AT THE SAME EXACT HOUR, VERY SIMILAR EVENTS OCCUR ALL AROUND THE GLOBE, AND ALL OF THEM HAVE VERY SIMILAR NAMES: JIMARA, QUMARA, KAMERA, JAMARA, JUMBERA, KHAMARA, CAMARA, GOMARRA, GIMARRA, CUMARRA, ETCETERA.



THE KHMARA DANCE IN MALI

QLIGHT ABOVE THE CLOCKTOWER IN NORTHERN IRELAND, WE FIND A SMALL VILLAGE THAT SPEAKS A CERTAIN PECULIAR LOCAL LINGO. ONE STRANGE THING ABOUT THE VILLAGERS IS THAT, EVERY TWENTY FIRST OF NOVEMBER, AT MIDNIGHT, THEY PERFORM THE MOST CURIOUS DANCE. THEY GATHER AROUND A FIREPLACE AND THEY START WHISTLING A STRANGE TUNE THAT IS REMINISCENT OF ANCIENT TIMES. THE OLDER MEN OF THE TRIBE SMOKE A PIPE, AND STARTS BLOWING EVERY SINGLE OF THE BYSTANDERS, WHILE THE YOUNGER START WITH A RHYTHMIC FRENZY THAT NEVER SEEMS TO END. THEY CHOOSE SEVEN OF THE MOST FIT MEN FOR THE TASK, AND THEY BEGINTO TWIST AROUND EACH OTHER, WHILE THE LADIES CLAP THEIR HANDS. AT THE SAME EXACT HOUR, VERY SIMILAR EVENTS OCCUR ALL AROUND THE GLOBE, AND ALL OF THEM HAVE VERY SIMILAR NAMES: JIMARA, QUMARA, KAMERA, JAMARA, JUMBERA, KHAMARA, CAMARA, GOMARRA, GIMARRA, CUMARRA, ETCETERA.

El libro de Ocram Duck se llamó *La danza universal de Kimará*, y la verdad es que no tuvo mucho éxito. Había sido publicado por una universidad pequeña y su autor apenas dio un par de entrevistas y algunas conferencias en salones vacíos de otras universidades cercanas. Los expertos de las grandes universidades nunca se mostraron muy interesados en la obra; más bien la miraron con desprecio, como si el tal Ocram Duck o Duck fuese un loco y como si su idea de una danza universal fuese una fantasía sin fundamento científico.

Desde luego, el profesor Ocram Duck se deprimió mucho con el fracaso de su libro. Estaba a punto de abandonar definitivamente sus estudios y dedicarse a la contemplación de su meñique cuando recibió la misiva que lo salvaría. Era una extensa carta firmada por una tal Anarchy O'Neill, maestra de geografía en una pequeña población de Islandia. Con una caligrafía muy elegante, la maestra saludaba respetuosamente al profesor Duck y le decía que había leído su libro con mucho interés y que tenía muchos deseos de hablar con él. Incluso estaba dispuesta a viajar hasta Nueva Zelanda si fuese necesario. Naturalmente, ella reconocía en su carta que el profesor era un hombre muy ocupado, pero le pedía que al menos leyese la historia que a continuación iba a contarle.

Mi padre —escribía la maestra— fue desde muy joven inspector de aguas negras en la ciudad de Londres. Aquel no era un trabajo sencillo, aunque él lo hacía con mucho gusto. Nadie conocía mejor la red de subterráneos de la ciudad; la policía y los bomberos acudían a él cuando había que buscar en las cañerías a algún criminal fugitivo o cuando era necesario encontrar un objeto de valor perdido en las entrañas de la ciudad. El señor O'Neill tenía incluso una medalla por haber ayudado a encontrar un anillo de diamantes que la reina había perdido mientras se lavaba las manos en el Palacio de Buckingham.



En fin, continuaba la señorita O'Neill, su padre había sido un guía y un héroe desconocido, como muchos en la historia secreta de los hombres sencillos. Por desgracia, de tanto moverse en la oscuridad subterránea de Londres, el padre de Anarchy se había quedado ciego y pasó sus últimos años en un asilo, añorando el tiempo en que podría descifrar la ciudad y a su gente con sólo recorrer sus tripas, sus rincones, sus mil secretos pasadizos. Poco antes de morir, el hombre le entregó a su hija Anarchy una caja de cartón diciéndole que aquélla era su herencia, la única que podía darle. Adentro de la caja había unos libros muy antiguos. El señor O'Neill los había encontrado en una cámara subterránea debajo de la catedral de San Pablo mientras guiaba a los londinenses que huían de las bombas alemanas en la segunda Guerra Mundial. Ahí estaban aquellos libros pequeños y antiguos, escritos en latín y forrados en piel. Una banda de metal los unía con el sello de una cruz de siete picos. En la banda estaba escrita, también en latín, esta frase: *Quedan aquí, para los siglos de los siglos, los siete libros de Quimera.*

Anarchy O'Neill había dedicado años a entender qué eran aquellos libros y qué quería decir el sello de una cruz de siete picos.

Recorrió archivos y bibliotecas hasta que supo que la cruz era el emblema de una legendaria orden de caballeros que habían sido enviados por el papa Rústico II a buscar aquellos siete libros. También supo que esos libros contenían una serie de enseñanzas espirituales muy populares en los tiempos antiguos. Pero lo más importante de todo, decía la maestra O'Neill en su carta, era que las cubiertas de los siete libros, cuando al fin fuesen reunidas, debían conducir a Quimera, un lugar que hasta entonces se pensaba que era sólo imaginario.

La carta de la señorita O'Neill terminaba diciéndole al profesor Duck que estaba convencida de que la Quimera de sus libros era la misma Jimerá de la danza de la que el profesor hablaba en su libro sobre el baile universal. *Tengo fe, —concluía la maestra—, que Quimera existe en verdad. Quimera tiene que estar en algún rincón de este planeta y creo que usted puede ayudarme a encontrarlo. Se lo debo a mi padre.*

La carta terminaba con una firma elaborada que al profesor Duck le pareció trazada por los mismísimos ángeles.

El profesor Ocrum Duck leyó varias veces aquella carta. La primera vez lo hizo con pereza, luego con curiosidad y finalmente con asombro. Por supuesto que la historia del señor O'Neill le interesó muchísimo, pero más le interesó la propia autora de la carta. La caligrafía era tan esmerada y el idioma tan elegante, que sintió que conocía a su autora desde hacía años. El profesor estaba hipnotizado, se dejaba arrastrar por los trazos y las letras de Anarchy O'Neill como si bailase en ellas. Las palabras lo atraparon como si la carta misma fuese un barco que lo conducía a lugares medio conocidos y medio desconocidos para él. Ocrum sintió que también él paseaba por las cañerías de Londres llevado de la mano por la señorita O'Neill y su padre en busca de un descomunal tesoro.

De pronto Ocrum Duck trató de sacudirse aquel ensueño y leyó

con más cuidado hasta que también la historia de los libros de Quimera acabó por atraparlo. Se preguntó entonces cómo podía ayudar a la maestra y qué edad tendría y si sería soltera. También se preguntó de qué color serían sus ojos y si en verdad la Quimera de los libros que había hallado su padre tendría algo que ver con la Jimerá de las danzas africanas, americanas y europeas que él había estudiado. Definitivamente, se dijo, las respuestas a todas esas preguntas sólo podría encontrarlas si se encontraba con la señorita Anarchy O'Neill. Tal vez Quimera no fuese Jimerá, pero era tanta la fe de la maestra que valía la pena acompañarla en su aventura. Quizá el laberinto de Jimerá no existía, pero al menos Anarchy podría ser el centro del laberinto de su vida.

Apenas un mes después de recibir la carta, el ilustre profesor Ocrum Duck llegaba a Islandia listo para conocer a la señorita Anarchy O'Neill. Se había comprado unos lentes nuevos y se había hecho un corte de cabello que le hacía parecer más joven y guapo. La maestra lo recibió encantada y él pudo confirmar que su viaje había valido la pena, pues la muchacha le pareció aún más hermosa que su carta. Juntos tomaron té, estudiaron e intercambiaron sus historias. Ocrum le contó todo lo que sabía sobre las danzas de Jimerá y Anarchy le mostró los libros de la Orden de los Setenta Caballeros. Él le explicó cómo los movimientos de las danzas se convertían en trazos y sugerían un laberinto que a Anarchy le hizo pensar en los planos que usaba su padre para guiarse por los subterráneos de Londres. Ella luego le contó todo lo que sabía sobre la leyenda de Quimera y le mostró el mapa del Mediterráneo que había trazado con paciencia reuniendo los siete pedazos de piel que cubrían los siete libros de *Los caminos del alma*. Un punto rojo en el mapa señalaba la ubicación exacta de Quimera en las costas de la isla de Sicilia.

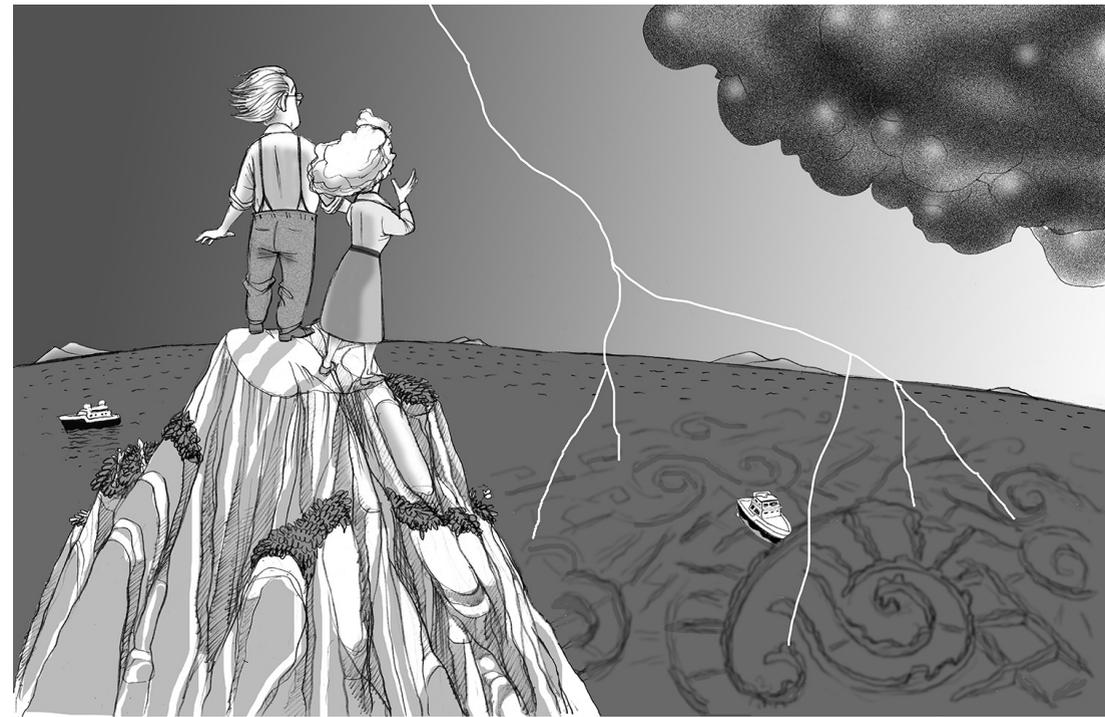
Ocrum paseó fascinado la mirada entre el mapa y los bellos ojos de Anarchy O'Neill. *Azules —pensó—, creo que tiene los ojos*

azules. O verdes —se corrigió. La verdad es que el profesor no estaba muy seguro de qué color eran los ojos de la maestra ni que el mapa que ella había dibujado indicase la auténtica ubicación de Quimera. Es más, ni siquiera estaba convencido de que aquellos siete pedazos de piel vieja y momificada fuesen en verdad un mapa. Pero ¿qué importaba si los ojos de la maestra eran azules o verdes? Eran tan grandes y brillaban con tanta fe en la verdad de Quimera que el profesor estaba dispuesto a seguirla y a buscar un conejo rosado de cinco cabezas si ella así se lo pidiera.

La señorita Anarchy O'Neill y el profesor Ocrum Duck tuvieron una boda sencilla en el registro civil de la ciudad de Reikiavik. Asistieron algunos buenos amigos, sirvieron champán y al salir del registro se toparon con un dulce perro amarillo que a Ocrum le pareció conocido y que a Anarchy le pareció abandonado. Lo adoptaron enseguida y lo llamaron Quimerón.



Su luna de miel la pasaron en Sicilia, pues Anarchy le había pedido al profesor que visitasen el lugar donde el mapa de los siete libros decía que alguna vez había estado la ciudad de Quimera. Llegaron allí en la mañana de un día radiante y vieron que no se estaba mal en aquella isla. El hotel en el que se quedaron no era muy amplio, pero era cómodo y el paisaje, agradable. Por un lado dormía el mar y, por el otro, una montaña altísima donde anidaban águilas reales. En esa época del año, la montaña estaba poblada de aguiluchos, el mar rebosaba de peces brillantes y en las macetas revoloteaban mariposas diminutas de mil colores. La maestra y el profesor dejaron enseguida sus maletas y salieron a caminar.



Llenos de entusiasmo subieron la montaña. Al llegar a la cima, se tomaron de la mano y respiraron hondo el aire por el que volaban

las águilas con sus aguiluchos. Miraron hacia abajo, recorrieron con la mirada los pueblos y los campos; reconocieron sus rincones, contemplaron las calles y los bosques del mundo como si fueran una maqueta que ellos mismos habían construido. Vieron a los pequeños seres que lo recorrían todo como una nación de hormigas y se sintieron como la primera pareja de la creación, convertidos en un puente entre los hombres y el cielo. Luego dirigieron la mirada al mar, que ese día era transparente como una cobija de cristal. De repente, Anarchy O'Neill dejó salir un grito. Allá, bajo el mar, había reconocido una especie de muralla, luego otra, y otra más. El profesor Duck también las vio y reconoció de golpe los restos una ciudad sumergida o, más que una ciudad, un laberinto. Sus ojos recorrieron las murallas alineadas y divididas entre bancos de coral, los senderos multiplicados al infinito entre peces de mil colores parecidos a mariposas marinas. Vio todo esto y supo que aquél era el laberinto cuya ruta trazaban en su baile cada noche todas las tribus del mundo.

El cielo se oscureció de golpe y aquel laberinto maravilloso se disolvió en el mar revuelto. Por un instante Anarchy O'Neill y Ocrum Duck creyeron que la ciudad sumergida había sido sólo una ilusión. Entonces una luz intensa acuchilló las nubes, se oyó un terrible estruendo en el firmamento y Quimera se iluminó gloriosa por instantes en el fondo del mar.

Durante varias semanas Anarchy y Ocrum buscaron Quimera bajo las aguas del mar siciliano. Contrataron lanchas equipadas, pescadores expertos y buzos. Incluso lograron que la armada italiana les prestara un pequeño submarino de exploración. Sin embargo, Quimera no apareció: se había desvanecido. Por momentos, en el fondo del mar aparecían murallas que luego resultaban ser bosques de coral abrazados a las rocas. A veces los exploradores se perdían en laberínticas cuevas submarinas en que anidaban almejas y

caracoles que por momentos parecían escudos, cascos y lanzas, pero no hallaron nada que pudiera confirmar sin lugar a dudas que allí abajo había existido alguna vez una ciudad magnífica o siquiera un humilde pueblo de pescadores. Lo único que hallaron después de muchas fatigas fue una pequeña caja petrificada y mordisqueada por los peces. Al abrirla, Anarchy y Ocrum encontraron una canica diminuta parecida a una hermosa perla negra.

El profesor y la maestra volvieron a casa un poco tristes aunque, en el fondo, satisfechos. Después de todo, la aventura había valido la pena. Al menos habían podido ver juntos, por un instante, la ciudad soñada y el laberinto que había permitido que sus caminos se cruzaran para nunca más separarse. Para su primer aniversario de bodas, Ocrum hizo engastar la pequeña canica negra en un anillo y se lo regaló a su esposa como recuerdo de aquella aventura en las costas de Sicilia.



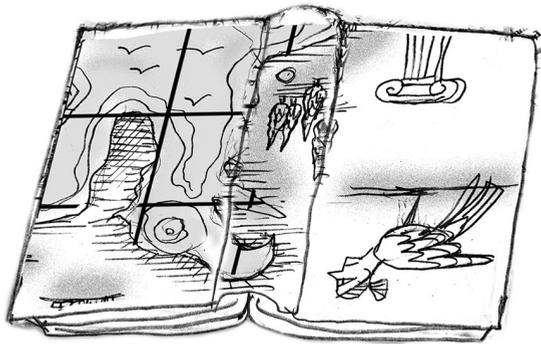
Ahora sí puede ser que termine aquí la historia del laberinto de Quimera. O tal vez no. Es bien sabido que la maestra Anarchy O'Neill y el profesor Ocrum Duck son los padres del ilustre Al Duck O'Neill, astronauta valeroso y pionero de la ciencia de los satélites artificiales. Basta buscar en los libros de historia, los periódicos y en las revistas para conocer sus múltiples hazañas, sus descubrimientos y grandes aportaciones a la ciencia aeroespacial. Sus colegas y sus discípulos lo consideran un auténtico sabio. A él le debemos, entre muchas otras cosas, la invención de un sistema de satélites que actualmente orbitan el planeta retratando y registrando hasta el más pequeño detalle de la superficie terrestre. Actualmente, en su laboratorio de la NASA, el infatigable Al Duck O'Neill trabaja en un nuevo proyecto: una pequeña sonda que surcará la galaxia retratando la superficie de los demás planetas del sistema solar, así como de sus satélites y quizá de muchas estrellas y cuerpos celestes de los que hasta ahora ni siquiera sabemos que existen.

Adentro de esa nave hay también una cápsula con mapas, canciones, libros, fotografías, programas de computadora, objetos cotidianos, en fin, una selección cuidadosa de lo mejor que han hecho y conocido los hombres desde que aparecieron en la creación y miraron por primera vez las estrellas. Quienes llenaron esa cápsula lo hicieron esperando que su contenido sirva como una llave o una puerta para que civilizaciones inteligentes de otras galaxias puedan un día conocernos hasta el último detalle.

Esto no lo sabe mucha gente, pero Al Duck O'Neill ha metido en la cápsula el anillo engastado que hace años su padre le regaló a su madre. Al Duck está seguro de que la pequeña piedra negra es un meteorito y espera que algún día regrese a su origen en el confín del cielo.

La semana pasada la NASA anunció que la pequeña sonda espacial se llamará Hipotálamo I y que será lanzada al espacio a finales de

este año.



El hombre que fue un mapa

Hipotálamo, un guerrero destituido de las filas del ejército, se convierte en un sabio famoso por descubrir el Punto de apoyo que moverá el mundo. Entonces Quimera, el pueblo en que nació, adquiere fama y renombre debido a la construcción de un monstruoso laberinto que servirá para resguardar la aportación del sabio a la humanidad. *El hombre que fue un mapa* es un viaje de aventuras y amor que nos llevará a descubrir qué ocurrió con el laberinto y el secreto que Hipotálamo dejó antes de morir.

Ignacio Padilla nació en México. Estudió comunicación y literatura en México, Sudáfrica y Escocia. Es doctor en letras españolas por la Universidad de Salamanca y su obra ha sido traducida a más de veinte idiomas. Obtuvo el Premio Internacional de Cuento Juan Rulfo y el Premio Nacional de Obras de Teatro para Niños. Algunas de sus obras son *Todos los osos son zurdos* y *Por un tornillo*, publicadas por FCE.

Rafael Barajas (*El Fisgón*) nació en la Ciudad de México en 1954. Es curador, muralista, pintor, investigador, escritor y entrevistador, además de uno de los caricaturistas políticos más conocidos en México. Ha ilustrado varios libros de la colección *A la Orilla del Viento* y es autor e ilustrador de *Travesuritis aguda*.



A LA
ORILLA
DEL
VIENTO

221

Para los grandes lectores