

PRIMER CONCURSO NACIONAL ARTE Y DERECHOS HUMANOS

Categoría Cuento

Primera Mención Honrosa

Título: Judith y el sueño de los Caballos

Pseudónimo: Emar Saudade

Autor: Felipe Germán Sanhueza urzúa

Organizan:



Patrocina:



Media partner:



JUDITH Y EL SUEÑO DE LOS CABALLOS

por Emar Saudade

INTRODUCCIÓN

El siguiente cuento tiene por objeto hablar de derechos, de cierta manera innominados, no por ello menos importantes.

En última instancia, los derechos en cuestión decantan todos de la libertad humana y de la vieja y jamás zanjada discusión sobre su sentido y alcance: ¿Tenemos derecho a disentir? ¿A elegir en qué creemos? ¿A buscar nuestra identidad? Y sobre todo ¿tenemos derecho a ser diferentes?

La respuesta más probable a las interrogantes anteriores es sí, al menos en abstracto. Pero no todo resulta tan fácil cuando se es adolescente y/o se vive en un ambiente muy cerrado. Tampoco cuando se crece en una sociedad menos tolerante y más ignorante de lo que ella misma se reconoce.

JUDITH Y EL SUEÑO DE LOS CABALLOS

por Emar Saudade

“No seáis como el caballo, o como el mulo, sin entendimiento”

Salmo 32:9

Judith dobló el pasillo y caminó hacia el patio trasero del colegio, como siempre hacía cuando quería estar sola, lo que últimamente y desde que cumplió los 16 años era la mayor parte del tiempo.

Un mural con escenas de la Biblia y la pintura descascarada, pupitres en mal estado y montones de cajas de cartón. No era un parque de ensueño, pero al menos nadie la seguiría hasta allí para hablarle de Job. Al llegar vio un grupo de niños menores que ella, amontonados, formando una cúpula impenetrable de brazos y piernas por la que se entreveía a dos de ellos sentados en cuclillas en el suelo. Se acercó pensando que el grupo se desbandaría, sin embargo le hicieron lugar para que pudiese ver, lo que disipó sus sospechas que estaban haciendo algo indebido. Al menos según el reglamento de esta escuela en particular, seguían haciendo algo malo jugando a las cartas en el recreo, pensó Judith, mientras presenciaba su primera partida de *Mathemagiek*, juego inventado por un físico alemán, que simulaba un duelo de hechiceros, usando conjuros y monstruos, pero que en el fondo trataba de minimizar el azar mediante patrones matemáticos, de tal manera que

la habilidad de pensamiento abstracto importaba más que la baraja del jugador. Siendo la mejor de su curso en matemáticas, se dio cuenta de aquello inmediatamente, y lo reafirmó al ganar su primera partida en cinco minutos al dueño del juego. El niño contuvo su humillación, cuando vio por sobre el hombro de Judith acercarse al inspector y a sus compañeros salir huyendo. *Te lo regalo, juegas mejor que yo* le dijo mientras se incorporaba a la carrera y los gritos. Judith no se movió y con un rápido movimiento guardó las cartas en la manga del chaleco, justo cuando el hombre le puso la mano en el hombro.

- ¿Te estaban molestando?

- No, no, para nada - contestó Judith.

- Bueno, acuérdate que tenemos ensayo del coro el sábado.

- Sí, allí estaré.

Al volver a su casa, y aprovechando que su madre no había llegado, buscó en internet más información sobre *Mathemagiek* y aprendió que era muy conocido en todo el mundo, y que acá, en su propia ciudad había personas que se reunían a jugarlo. Redactó un correo para ellos. Pensó unos minutos si enviarlo o no. En eso sintió las llaves de la reja y como sus padres le prohibían usar el único computador de la casa cuando no estaban, se decidió y presionó *enviar*.

Así llegó el sábado y el ensayo del coro. Judith desafinó las primeras notas y se excusó diciendo que estaba un poco disfónica. Y caminando decididamente, salió de la iglesia rumbo a una estación de metro que no conocía a juntarse con un grupo de también desconocidos. Le parecieron un poco raros, pero pensó que era mejor dejar de lado sus prejuicios. El entusiasmo con que jugaban le hizo ver que estaba en lo correcto.

Al otro día en el culto, decidió cantar y como siempre, lo hizo bien. Así no levantaría sospechas.

Pasaron varios meses y mientras mejoraba sus habilidades y aprendía estrategias, se dio cuenta de que había llegado a entablar una amistad verdadera con varios del grupo de juego. Le habían enseñado sobre pop coreano y prestado novelas de capa y espada, que leía a escondidas guardándola en el forro de su Reina Valera. Eran sus primeros amigos autónomos, fuera del cerrado grupo colegio-coro-iglesia, pero al mismo tiempo eran amigos que no podría invitar nunca a su casa, con sus pelos mal cortados, polainas y piercings. También comprendió que se le estaban acabando las excusas para salir antes o llegar tarde a los ensayos del coro, situación que el pastor ya había evidenciado a su madre, acordando que llevaría a su marido la próxima semana para conversar con Judith al terminar el ensayo. Otro hecho ignorado por la niña era que unos días atrás su madre ya había encontrado, visto y revisado el mazo que guardaba en el cajón de los calcetines. Le parecieron un poco satánicas las ilustraciones, pero como no entendió bien de que se trataban, las dejó en su lugar y no dijo nada al respecto.

Justo el sábado siguiente era el campeonato nacional de *Mathemagiek*. Judith no sólo no tenía el dinero para la inscripción, sino que además ir le significaba no presentarse a cantar, lo que la dejaría completamente en evidencia. Luego de despedirse, un poco cabizbaja, abrió su mochila al entrar al metro y se encontró con un improvisado empaque de regalo, con una nota de sus amigos *Para Judith, la mejor Tormenta Blanca* y un correo electrónico confirmando su incorporación al torneo y el pago de la cuota.

Esa semana se le hizo eterna. Estaba nerviosa y más contenta que de costumbre. Su madre lo notaba, aunque prefería guardar silencio. En espera de la conversación que tendrían, se encomendó al Señor para que liberara a su hija del pecado.

La noche anterior al evento, soñó con una manada de caballos. Corrían por una planicie verde de lo que parecía una isla, porque se notaba el mar a lo lejos y la escena subía y bajaba, como si la hubiesen filmado desde un helicóptero. Se despertó con el sonido de la espuma del océano en la rompiente.

Unas horas más tarde, Judith pasaba a la final del campeonato, ganándole a un consternado sujeto que tenía media docena de archivadores con cartas carísimas, que de nada le sirvieron.

A esa misma hora, llegan sus padres a la iglesia, comprobando que, por primera vez, su hija no acude. Pidiéndole disculpas al pastor, vuelven a su casa.

Judith, en el baño del hotel en que se juega, se mira al espejo y trata de mantener la calma antes de la última partida. Su mirada se pierde en los ornamentos del cuarto y para distraerse piensa que nunca había estado a un lugar así. Entran dos chicas vestidas de negro que la felicitan, mientras se maquillan a su lado. La que tiene el delineador le dice *Estás muy blanca... ya sé...te vamos a pintar el ojo de Horus para que te de suerte en la final.* Antes de que pudiera protestar, Judith luce una curva negra bajo su ojo izquierdo y la segunda niña la remata con labial negro. Levanta la vista y asiente cuando le dicen que le queda bien con su piel blanca y su larguísimo cabello negro.

En casa de Judith, para matar el tiempo sus padres prenden la televisión. Es hora del programa de reportajes denuncia *Escandalinoticias*. ¿El reportaje de hoy?: *Diabólico juego de cartas amenaza a nuestra juventud*. Comienza tildando de oculista al creador del *Mathemagiek* (no mencionan que es un respetado profesor de la Universidad de Tecnología de Múnich), luego se centran en el diseño monstruoso de las cartas (omitiendo indicar que están dibujadas por los mejores ilustradores del mundo y sin mostrar otras que

verdaderamente irradian belleza). Más tarde informan que un adolescente en Tailandia trató de suicidarse imitando a la carta del juego llamada *Kamikaze* (sin decir que se trata de un caso aislado y que el joven tenía depresión diagnosticada). Finalmente cierran con imágenes del torneo de hoy, remarcando a los espectadores que este flagelo está llegando hasta nuestras propias casas. La cámara se centra en los que el editor consideró como más peligrosos, es decir, los de aspecto extravagante, y se los entrevista, sacando sus frases de contexto. La madre de Judith rompe el vaso que tenía en la mano, al ver que en un rincón de la toma, pasa su hija, caminando y riendo junto a unas niñas de aspecto siniestro y simplemente no oye la explicación del sociólogo que señala como este tipo de conductas atentan y socavan la moral de nuestra sociedad.

Judith gana la final usando la carta *estampida* en su última jugada. Ésta representa un caballo blanco en primer plano y otros más indefinidos a la saga. En el momento en que la suelta de sus dedos se da cuenta de que la ilustración es exactamente igual a su sueño de los caballos.

Sin tiempo para celebrar, toma sus cosas apuradamente para volver a su casa, se despide con la mano de sus amigos y les da las gracias. Olvida que lleva la cara pintada.

Al abrir la puerta y nada más poner el pie en el umbral su madre, que lleva puesto su grueso anillo de matrimonio, la abofetea, y comienza a gritarle un largo sermón. Con la conmoción del golpe y el zumbido que comienza en sus oídos, sólo recordaría la frase *esas cartas del diablo te alejan del Señor*.

Mientras todos dormían, se sentó en la cama preguntándose si todavía creía en Dios. De lo que sí estaba segura era de que tenía el derecho a averiguarlo por sí misma. Y que haberse asomado un poco afuera y jugado con barajas, no había cambiado lo que ella era en esencia. Mientras iba quemando las cartas de una en una en un basurero de la cocina, sus lentas lágrimas le quitaron el delineador.

Esa noche, los caballos volvieron a visitarla en sueños.