

De cando Sindo enfermou de ludoágoramnesia

por **Xabier P. Docampo**

A Xosé Victorio Nogueira

Cantos anos terá agora Sindo? Teño que botar a conta; imos ver, isto que vos vou contar sucedeu haberá tres anos e daquela o rapaz tiña seis; ou sexa, que agora vai para dez. ¡Non pensei que xa fose tan grande!

O conto comezou porque o Sindo tivo un día a mala sorte de que un virus, ou bacteria, ou que sei eu, pegou con el e caeu enfermo. Trouxéronlle o médico que dixo que tiña que botar moito tempo repousando na cama e non se erguer para nada sen que el o dixese. Aquilo ó Sindo fíxoselle moi estraño, non tiña dor, nin febre, nin nada do que hai que ter para que te deixen quedar na cama sen ir á escola, e agora, que tiña moitas ganas de xogar cos amigos, tiña que estar na cama só porque o médico o dixerá.

Ó primeiro todos os da casa botaban moito tempo ó pé da súa cama contándolle contos e falando con el; unha veces xogaban á baralla, outras ós tres en raia, outras ás adiviñas... Pero segundo ían transcorrendo os días, cada vez tiñan menos vagar para acompañar ó

Sindo. Puxéranlle un televisor na súa habitación, pero xa a tiña aborrecida a televisión; non lle respondía ás preguntas, nin xogaba á baralla, nin escoitaba cando el falaba... El berraba desde o seu cuarto para que viñeran a lle facer compañía e sempre lle respondían que tiñan moito que facer.

—Non tedes, non —diciá Sindo—, que ben vos sinto na cociña a falar.

Entón ficaban un pouquiño canda a el ou xogaban unha partida de dominó sobre dunha mesiña que lle preparara o papá para comer na cama.

O tempo foi pasando e chegou o día, o gran día no que o médico dixo que o Sindo estaba curado e que podía erguerse cando quixese e andar por onde lle petase. ¡Que ledos se puxo o neno o escoitar aquilo! ¡Que ganas tiña de andar por fóra!

Ó outro día pola mañá ergueuse moi ledos. Aseouse e vestiuse axiña e baixou á cociña. Almorzou e botouse fóra a todo correr. Andou por alí de arredor un pouco a ver os trafegos dos que estaban a traballar. Pero cada un marcha para o seu lugar de traballo. O Sindo logo quedou só. Estivo aínda un pouco diante da casa, sentado nun tallo que había ó pé da porta, pero deseguida se meteu para adentro e foi sentar nunha cadeira diante da fiestra do seu cuarto.

Pola tarde, despois de xantar, xa non quixo saír da casa e ó outro día o Sindo non saíu a penas do seu cuarto. Os pais comezaron a se preocupar e mandaron vir o médico outra vez.

Púxose o doutor a auscultar ó Sindo. Colocoulle no peito aquel aparello que sempre estaba frío coma a neve, despois púxollo nas costas. Mandouno deitar na cama e apalpoulle a barriga. Reparoulle o pulso. Por fin, ficou ollando para o neno e, mentres ía gardando as súas cousas no maletín, dixo:

—Este rapaz está totalmente curado. Agora mesmo está máis san ca min. Así que se acabou o de estar pechado no cuarto. Que saia para fóra, que xogue e que tome o aire.

Pola mañá ergueuse o Sindo de mala gana. Almorzou sen gana. E saíu para fóra sen gana. Sentou na soleira da porta e alí estivo moito tempo cos cóbados apoiados nas coxas e a cara entre as mans. Estando así, chegou o can da casa e ficou ollando para el sen lle dar ó rabo sequera.

Un pouco despois presentouse un coello, que tamén se plantou diante do neno ollando en fite para el.

Foi o galo o que chegou a continuación ver a Sindo.

Coma se fose unha cita, non tardou en aparecer o parrulo.



PEP MONTSERRAT.

O gato tamén se puxo fronte ó rapaz cos seus ollos moi regalados e espetados nel, aínda que a unha distancia prudente do can, con quen non conseguira ter unha boa amizade desde o mesmo día en que o gato chegara á casa.

O Sindo continuou na mesma actitude. Os animais, visto que non lles facía caso, deron volta todos xuntos e fóronse. Cando se arredaron algo do neno puxéronse en corro a falar entre eles.

—O Sindo aínda non está ben —dixo o can—, porque eu observeino ben e noteino raro.

O parrulo asegundou:

—Eu penso que aínda debe ter febre.

—Diso nada nada —falou o gato—, que eu andaba por alí cando veu o médico e dixo que estaba curado de todo.

—¿Entón que lle pasará? —pregunta-

ron o galo e o coello falando a un tempo.

—Ou moito me engaño, ou o que lle ocorre ó Sindo é, que, de tanto tempo como botou na cama, agora ten ludoágoramnesia.

—¿Que ten que?

—Ludoágoramnesia.

—¿E iso que é? —preguntou o coello.

—Pois é un enfermidade —comezou o gato a falar— que, como o seu nome indica...

—Íache dicir que non lle preguntases iso —falou o can dirixíndose ó coello con manifesto enfado—, pero xa cheguei tarde. Non se lle pode preguntar nada a este individuo, porque é un sabichón. O outro día preguntoulle unha galiña que hora sería e púxose a falar da relatividade do tempo ou non sei que

andrómenas, que a galiña xa non quere saber que hora é nunca máis. Todo porque cando chegou a esta casa viña de estar de gato dun bedel da biblioteca da universidade. ¿Non hai ratos de biblioteca? Pois a nós tocounos un gato de biblioteca.

O gato continuou co seu discurso coma se non escoitase o que o can acababa de dicir:

—... a palabra ten tres compoñentes. O primeiro, ludo, que vén do latín ludus e significa xogo. O segundo elemento deriva do grego ágora, que era a praza pública nas cidades da antinga Grecia. Por extensión hoxe aplícase o seu significado ó espacio exterior...

—Eu voume —dixo o can—, que me estou a poñer moi nervioso e teño medo a lle saltar no pescozo en calquera intre.



PEP MONTSERRAT.

Se queredes seguir a escoitalo, alá vós, quedades avisados.

O gato non se deu por enteirado das ironías do can e proseguíu:

—... amnesia tamén é unha palabra de raíz grega que significa perda da memoria. Todo xunto, ludoágoramnesia, é unha enfermidade que se caracteriza porque o que a padece esquece como se xoga fóra, no exterior.

—¿Entón é que o Sindo xa non lembra como se xoga fóra da casa?

—Xustamente —falou o gato satisfeito do ben que entenderan a súa explicación—. É un mal moi frecuente nos nenos ou nas nenas que viven nas cidades. Pasan a vida metidos no quinto andar dun edificio e nunca saen xogar fóra. Antes era porque non podían, agora, ademais, é que xa non saben.

—Pero o Sindo pode xogar por onde lle pete, ten espacio canto queira e ningún lle priva.

—Pero botou tanto tempo na cama que pillou unha ludoágoramnesia— aclarou o gato.

—Supoñamos que tes razón —falou o can achegándose outra vez— e ten iso que ti dis..

—Ludoágo... —comezou a dicir o gato.

—Se volves a pronunciar ese palabra brón déixoche os dentes marcados na caluga para o que lle quede de vida —coutou o can—. E continúo, se Sindo ten iso ¿que podemos facer para que lle pase? El, non hai moito tempo, era un neno ledo e amigo de xogar coma ningún. Sempre a correr, a saltar, a gabear polas árbores e polos valados...

—Imos probar cunha idea que se me acaba de vir á cabeza —dixo o galo—. Vou chamar ás galiñas para que me axuden a facer unha cousa.

Mandou o galo un bo qui-qui-ri-quí, que eu non sei escribir na súa xusta entoación, pero que quería dicir: «Vide acó todas e escoitade con atención». Cando todas as galiñas estiveron de arredor del, comezou a lles falar baixiño. As galiñas ían dicindo que si coa cabeza.

Procurou o galo polo chan do curral ata que atopou unha fita vermella que lle puxo por diante dos ollos a unha pita branca, atándolla por tras da cabeza. Foron todas as aves a se poñer diante de onde estaba Sindo. Colocáronse en corro coa pita dos ollos tapados no

medio. O galo deulle unhas voltas á pita branca e comezou o xogo. A pita cega quería pillar ás outras galiñas que fuxían rindo e cacarexando.

Ó primeiro Sindo non lles fixo caso, nin para os animais ollou, pero pouco a pouco fóronlle chamando a atención e deseguida comezou a rir ó ver á pita cega, desorientada e mareada, a dar pinchacarneiros. Sindo tiroulle a fita dos ollos á galiña, colleu o seu pano e tapou os seus ollos con el. Púxose a correr detrás do galo e das galiñas por ver se as pillaba, mentres estas escapaban del con ledos cacarexos. ¡Xa lembraba como se xogaba á pita cega!

Despois disto o gato presentouse diante do rapaz xogando cun novelo de la que acaba de roubar dun cesto que estaba enriba dunha mesa. Dáballe couces coas patas de diante. Sindo, que viu aquilo, meteuse na casa e regresou coa súa pelota. Púxose ó lado do gato e o animal deixou o novelo e comezou a intentar collerlle a pelota. ¡Xa lembraba como se xoga á pelota!

O can botou a correr detrás do gato e; ó pouco, o Sindo perseguía ós dous animais. ¡Xa lembraba como se xoga á pillar!

Ó gato, mentres tivese ó can a correr detrás del, isto non lle parecía un xogo divertido, así que decidiu subir a unha pereira que había na aira. Sindo, que o viu, tamén gabeou pola árbore. ¡Xa lembraba como subir ás árbores!

O coello aprendeulle a dar saltos. E o parrulo non fixo máis que se pasear por diante do rapaz andando como o fan os parrulos: dicindo que si coa cabeza e non co rabo. Estaba pavero o Sindo detrás do bicho imitándolle a maneira de andar.

Agora, pouco a pouco, o Sindo segue a lembrar todos os xogos de xogar fóra. Fáltanlle algunhas cousas aínda que os animais non son quen de facer a non ser nos circos: andar en bicicleta, tirar o peón, pegarlle con forza á billarda, pero de llas lembrar hase encargar o Brais, un veciño do seu tempo que sempre foi moi habelencioso nos xogos. O can quixo ensinarlle a andar en monopatín e hai uns días que está baldado dos cadrís por mor dunha mala caída.

De cuando Sindo enfermó de ludoágoramnesia

por **Xabier P. Docampo**

A Xosé Victorio Nogueira

¿Cuántos años tendrá ahora Sindo? Tengo que echar la cuenta; vamos a ver, esto que os voy a contar sucedió hace unos tres años y entonces el niño tenía seis; o sea, que ahora va para los diez. ¡No creí que fuese ya tan mayor!

El asunto comenzó porque Sindo tuvo un día la mala suerte de que un virus, o bacteria, o qué sé yo, le atacó y cayó enfermo. Le trajeron el médico que dijo que tendría pasar mucho tiempo reposando en cama y no podría levantarse sin que él lo permitiese. Aquello a Sindo se le hizo muy extraño, no tenía dolor alguno, ni fiebre, ni nada de lo que hay que tener para que te dejen quedarte en cama sin ir a la escuela, y ahora, que tenía muchas ganas de jugar con los amigos, debería estar en cama sólo porque el médico lo había dicho.

Al principio todos los de casa pasaban mucho tiempo al pie de su cama contándole cuentos y hablando con él; unas veces jugaban a la baraja, otras a tres en raya, otras a las adivinanzas... Pero según iban transcurriendo los días, cada vez tenían menos tiempo para dedicarle a Sindo. Le habían puesto un televisor en su habitación, pero ya le aburría tanta televisión; no le respondía a las preguntas, ni jugaba a las cartas, ni le escuchaba cuando él hablaba... Gritaba desde su cuarto para que viniesen a hacerle compañía y

siempre le respondían que tenían mucho trabajo.

—No es cierto —decía Sindo—, que os oigo hablando en la cocina.

Entonces se quedaban un ratito con él o jugaban una partida al dominó sobre una mesita que le había preparado papá para poder comer en cama.

El tiempo fue pasando y llegó el día, el gran día en el que el médico dijo que Sindo estaba curado y podía levantarse cuando quisiese y andar por donde le apeteciese. ¡Qué contento se puso el niño al escuchar aquello! ¡Qué ganas tenía de andar por afuera!

Al otro día por la mañana se levantó muy contento. Se aseó y se vistió muy rápido y bajó a la cocina. Desayunó y se fue afuera a todo correr. Estuvo un rato viendo las tareas de los que estaban trabajando. Pero cada uno iba a lo suyo. Sindo pronto se quedó solo. Aún estuvo un tiempo delante de la casa, sentado en un taburete que había junto a la puerta, pero enseguida regresó adentro y fue a sentarse en una silla enfrente de la ventana de su habitación.

Por la tarde, después de almorzar, ya no quiso salir de casa, y al otro día Sindo no salió a penas de su cuarto. Sus padres comenzaron a preocuparse y mandaron venir al médico nuevamente.

Se puso el doctor a auscultar a Sindo. Le colocó en el pecho aquel aparatito que siempre estaba frío, después se lo puso

en la espalda. Le mandó que se echase y le palpó la barriga. Le miró el pulso. Por fin, se le quedó mirando y, mientras iba guardando sus cosas en el malecón, dijo:

—Este muchacho está totalmente curado. Ahora mismo está más sano que yo. Así que se acabó el estar encerrado en la habitación. Que salga, que juegue y que tome el aire.

A la mañana siguiente Sindo se levantó de mala gana. Desayunó sin ganas. Salió afuera sin ganas. Se sentó delante de la puerta y allí estuvo mucho tiempo con los codos apoyados en los muslos y la cara entre las manos. Estando así, se le acercó el perro que se quedó mirando para el chico sin siquiera mover el rabo.

Un poco después se presentó un conejo, que también se plantó delante del niño mirándolo fijamente.

Fue el gallo el que llegó a continuación a ver a Sindo.

Como si se tratase de una cita, no tardó en aparecer un pato.

El gato también se colocó enfrente del chico, con sus ojos muy abiertos y clavados en él. Eso sí, a una prudencial distancia del perro, con el cual no conseguía tener una buena amistad desde el mismo momento en que el gato había llegado a la casa.

Sindo continuó en la misma actitud. Los animales, en vista de que no les hacía ningún caso, dieron vuelta y se marcharon.

Cuando estuvieron algo alejados del niño, formaron un corro para hablar entre ellos.

—Sindo todavía no está bien —dijo el perro—, porque yo lo observé bien y lo noté raro.

El pato insistió en lo mismo: —Yo pienso que todavía tiene fiebre.

—De eso nada —habló el gato—, que yo estaba allí cuando vino el médico y dijo que estaba completamente curado.

—¿Entonces qué le pasará? —preguntaron el gallo y el conejo hablando al mismo tiempo.

—O estoy equivocado, o lo que le ocurre a Sindo es, que, de tanto tiempo como pasó en cama, ahora tiene ludoágoramnesia.

—¿Qué tiene qué?
—Ludoágoramnesia.
—¿Y qué es eso?
—Pues una enfermedad —comenzó a hablar el gato— que, como su nombre indica...

—Te iba a decir que no le preguntases eso —habló el perro con manifiesto enfado—, pero llegué tarde. No se le puede preguntar nada a este individuo, porque es un sabihondo. Hace unos pocos días una gallina le preguntó qué hora sería y se puso a hablar de la relatividad del tiempo o no sé qué tonterías, que la gallina ya no quiere saber qué hora es nunca más. Todo porque cuando llegó a esta casa venía de estar de gato de un bedel de la biblioteca de la universidad. ¿No existen ratones de biblioteca? Pues a



PEP MONTSERRAT

nosotros nos ha tocado un gato de biblioteca.

El gato continuó con su discurso como si no hubiese oído lo que el perro acababa de decir:

—... la palabra tiene tres componentes. El primero, ludo, que viene del latín *ludus* y significa juego. El segundo elemento deriva del griego *ágora*, que era la plaza pública en las ciudades de la antigua Grecia.

Por extensión hoy se aplica su significado al espacio exterior...

—Yo me voy —dijo el perro—, que me esoy poniendo muy nervioso y temo que le voy a saltar sobre el cuello en cualquier momento. Si queréis seguir escuchando, allá vosotros, quedáis avisados.

El gato no se dio por enterado de las ironías del perro y continuó:

—... amnesia también es una palabra de raíz griega que significa pérdida de memoria. Todo junto, ludoágoramnesia, es una enfermedad que se caracteriza porque aquél que la padece olvida cómo se juega en el exterior.

—Entonces, ¿es que Sindo ya no se acuerda de cómo se juega fuera de casa?

—Exactamente —habló el gato satisfecho de lo bien que le habían entendido sus explicaciones—. Es un mal muy frecuente en los niños o en las niñas que viven en las ciudades. Pasan su vida metidos en el quinto piso de un edificio y nunca salen a jugar afuera. Antes era porque no podían, ahora, además, es porque no saben.

—Pero Sindo pude jugar por donde le apetezca, tiene todo el espacio que quiera y nadie se lo prohíbe.

—Pero pasó tanto tiempo en cama que pilló una ludoágoramnesia —aclaró el gato.

—Supongamos que tienes razón —habló el perro acercándose otra vez— y tiene eso que tú dices...

—Ludoágo... —comenzó a decir el gato.

—Si vuelves a pronunciar esa palabrota te dejo los dientes marcados en la nuca para lo que te quede de vida —cortó el perro—. Y continuó, si Sindo tiene eso, ¿qué podemos hacer para que se le pase? Él, no hace mucho, era un niño alegre, al que le gustaba jugar como a ninguno. Siempre corriendo, saltando, subiéndose

se a los árboles o a las cercas...

—Vamos a probar con una idea que me acaba de venir a la cabeza —dijo el gallo—. Voy a convocar a las gallinas para me ayuden a hacer una cosa.

Lanzó el gallo un buen ki-ki-ri-kí —que yo no sé escribir en su justa entonación—, pero que quería decir: «Venid acá todas y escuchad con atención». Cuando todas las gallinas estuvieron alrededor de él, comenzó a hablarles en voz baja. Las gallinas asentían con la cabeza.

Buscó el gallo por el suelo del corral hasta que encontró una cinta roja que puso delante de los ojos de una gallina blanca, atándosela por detrás de la cabeza. Fueron todas las aves a colocarse delante de Sindo. Se pusieron en corro con la gallina de los ojos tapados en el centro. El gallo la hizo girar sobre sí misma y comenzó el juego. La gallina ciega quería coger a las otras que huían riendo y cacareando.

Al principio Sindo no les hizo caso, ni siquiera miró hacia los animales, pero poco a poco fueron llamando su atención y enseguida comenzó a reír al ver a la gallina ciega,

desorientada y mareada, haciendo piruetas en el aire. Sindo le quitó la cinta de los ojos a la gallina, tomó su pañuelo y se tapó los ojos con él. Comenzó a correr detrás del gallo y de las gallinas a ver si las pillaba, mientras éstas escapaban de él soltando alegres cacareos. ¡Ya recordaba cómo se jugaba a la gallina ciega!

Después de esto, el gato se presentó delante del muchacho jugando con un ovillo de lana que acababa de robar de un cesto que había encima de una mesa. Le daba patadas con las patas delanteras. Sindo, que vio aquello, entró en casa y regresó con su pelota. Se situó al lado del gato y el animal dejó el ovillo y comenzó a intentar quitarle la pelota. ¡Ya recordaba cómo se juega a la pelota!

El perro se echó a correr detrás del gato y al poco rato, Sindo perseguía a los dos animales. ¡Ya recordaba cómo se juega a pillar!

Al gato, mientras tuvo al perro corriendo detrás de él, el juego no le pareció divertido, así que decidió subir a un peral que había en la era. Sindo, que lo vio, también gateó por el árbol. ¡Ya recordaba cómo subir a los árboles!

El conejo le enseñó a dar saltos. El pato no hizo nada más que pasear por delante del chico como lo hacen los patos: diciendo que sí con la cabeza y diciendo que no con el rabo. ¡Estaba muy gracioso Sindo detrás del bicho, imitando su manera de andar!

Ahora, poco a poco. Sindo sigue recordando todos los juegos de jugar al aire libre. Le faltan aún algunas cosas que los animales no son capaces de hacer, a no ser en los circos: andar en bicicleta, tirar la peonza, pegarle con fuerza a la *billarda*, pero de recordárselas habrá de encargarse Brais, un vecino de su edad que siempre fue muy habilidoso en los juegos. El perro quiso enseñarle a andar en monopatín y hace unos días que está baldado de la espalda por causa de una mala caída.