



EL BARCO
DE VAPOR

El amigo que surgió de un viejo ordenador

Belén Gopegui

Ilustraciones
de Puño



sm

www.

literaturasm
.com



Primera edición: agosto de 2012

Edición ejecutiva: Gabriel Brandariz

Coordinación editorial: Berta Márquez

Coordinación gráfica: Lara Peces

© del texto: Belén Gopegui, 2012

© de las ilustraciones: David Peña (Puño), 2012

© Ediciones SM, 2015

Impresores, 2

Parque Empresarial Prado del Espino

28660 Boadilla del Monte (Madrid)

www.grupo-sm.com

ATENCIÓN AL CLIENTE

Tel.: 902 121 323 / 912 080 403

e-mail: clientes@grupo-sm.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

*Para el abuelo Luis y la abuela Margarita,
abuelos aún mejores que padres,
lo que casi es imposible,
y para el abuelo Constante y la abuela Pilar,
que, desde lejos,
siguen enseñándonos cosas.*

MARIÚ LLAMA AL TELEFONILLO, le abren; sube andando las escaleras, han dejado la puerta abierta para ella, la empuja; oye a lo lejos tres «¡hola!» desde tres cuartos distintos. Contesta con un «¡holaaaa!» de cuatro aes, deja el abrigo en la entrada y se tumba en el sofá del salón. Al poco entran su madre y su hermano.

–¿Qué tal? –pregunta su madre–. ¿Cansada?

–Un poco –dice Mariú. Tiene muchísimas ganas de añadir: «¡No es justo!», pero ha hecho una apuesta con sus padres. Si consigue resistir toda la semana sin decir esas tres palabras seguidas, le dejarán jugar a la Wii dos horas el domingo por la tarde. Y si no lo consigue, tendrá que bajar ella la bolsa de basura durante una semana entera. Cuando hicieron el trato no le pareció justo, pero ni se le ocurrió decirlo, no fuese a ser una trampa. Si lo piensa despacio, no está mal: solo le dejan jugar a la Wii un día a la semana y como máximo 30 minutos. Por otro lado, sacar la basura no le importa: baja en ascensor, deja las dos

bolsas cada una en su cubo y luego sube por las escaleras con la luz apagada, como si hubiera un misterio que resolver.

–Mañana vamos a la Charca de la Rana –está diciendo su madre–. Cuando acabéis los deberes, meted en una bolsa las cosas que queráis llevaros.

–¡Bien! –dice Mariú, y casi se le olvida el enfado del colegio. La Charca de la Rana es un mercadillo de trueque: no se compra nada, sino que la gente lleva cosas, y si ves algo que te gusta, lo señalas y acompañas a esa persona a tu puesto (bueno, más que un puesto es una manta vieja colocada sobre el suelo con las cosas encima), por si ella encuentra algo que le guste; entonces se lo cambias.

Su madre sonrío al verla más animada y sale de la habitación.

–¿Qué tal con Kyra? –le pregunta entonces su hermano Daniel.

Mariú le mira a los ojos; le gusta que Daniel se acuerde y le pregunte, aunque también le gustaría olvidarse, pero la verdad es que no se ha olvidado, ni siquiera pensando en el mercadillo de mañana.

–Fatal –le dice–. Nos hemos vuelto a enfadar pero es que ¡...!, bueno, esas tres palabras.

–¿Qué ha pasado?

–Estábamos haciendo un esqueleto en clase. Yo tenía ocho clips encuadernadores y Elena no tenía ninguno. Le di cuatro a Elena, que eran los que le

hacían falta, y me quedé con los otros cuatro. Entonces Kyra vino a pedirme uno, le dije que ya solo tenía cuatro y que si le daba uno, yo no podría hacer el mío, que los pidiera del material de clase.

–¿Y se molestó?

–Sí, pero no tiene razón: cuando Elena me los pidió, yo no sabía que a ella le faltaban.

–Ya se le pasará –dice Daniel.

–¡Pero es que...

–... no es justo! –termina Daniel riendo.

Mariú también se ríe, pero a la vez sigue triste. Primero le había dado rabia haberle dado los clips a Elena, luego le había dado rabia que eso le diera rabia. Seguramente, el lunes, tanto a Kyra como a ella se les habrá olvidado el enfado; sin embargo, ¿y mientras tanto? Si los enfados se colorearan, todo ahora estaría de negro a su alrededor. Si los enfados abultaran, no podría llegar desde el salón hasta su cuarto o tendría que pasar de perfil. Y si los enfados olieran... Pone una mueca de asco, aunque al mismo tiempo le parece divertido.

En ese momento, su hermano, que está mirándola, dice:

–Tengo que pedirte un favor.

–Vaaale.

–Mañana quiero ir a ver un partido de baloncesto. Todavía no se lo he dicho a mamá, pero seguro que la convenzo. ¿Le puedo decir que lo hemos hablado

y que tú llevas mis cosas? Te las regalo para que las cambies por algo que te guste a ti.

–Yo las miro primero, porque a veces metes cosas que no sirven para nada.

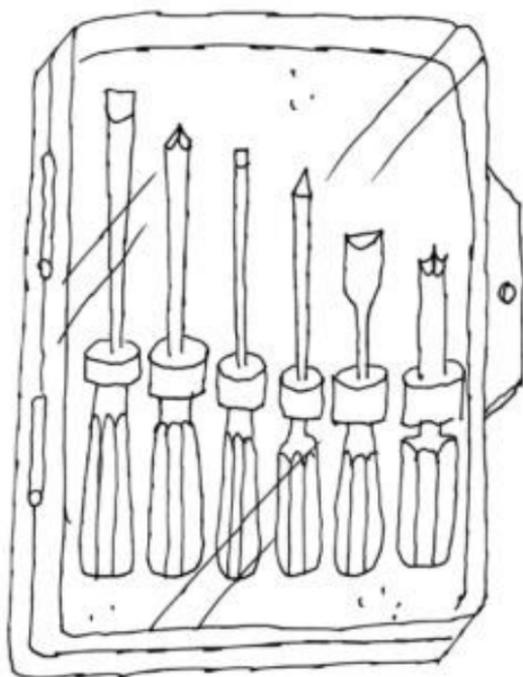
–Sí, sí.

Se van cada uno a su cuarto, a guardar en una bolsa objetos que ya no usan.

Al día siguiente, Mariú y sus padres llegan a la Charca de la Rana a las doce y media. Han tenido suerte: aunque es invierno, el cielo está completamente azul y no hace viento. La Charca es un descampado, una pequeña montaña de tierra entre edificios. No hay ningún charco y ninguna rana: solo tierra, montones de hierba seca desparramados, algunos árboles... Cuando llegan hay como veinte puestos montados. Sus padres han quedado con unos amigos, se ponen a charlar con ellos mientras Mariú prepara el puesto: libros, juegos, un helicóptero negro, tres peluches, dos pulseras, un collar, una mochila, dos camisetas de fútbol, una pizarra, un dominó... Pide a sus padres que se queden cerca del puesto y ella se va a mirar.

Reconoce más o menos los mismos puestos de otras veces, pero hay uno nuevo al final. Tiene móviles viejos, trozos de ordenadores, teclados y... ahora sí que se le pasa el enfado completamente: hay una caja

de destornilladores increíble. Es transparente y dentro tiene destornilladores morados, azules, verdes, de todos los tamaños. Están nuevos; algunos son muy pequeños pero con un buen mango, no como esos que venden muy baratos y que no hay forma de sujetar. Levanta los ojos buscando al dueño o la dueña del puesto. Es un hombre de unos cincuenta años y ojos grises. Tiene el pelo blanco, no es muy alto. Todavía no la ha visto, está mirando hacia el final del descampado, aunque más que mirar debe de estar viendo algo que no está delante, un recuerdo o un deseo.



–¡Hola! Me llamo Mariú.

El hombre la mira.

–Serguei –dice.

Mariú señala los destornilladores, Serguei asiente. Mariú señala su puesto, Serguei avisa a los del puesto de al lado y se va con Mariú a ver sus cosas. Mariú se pregunta si Serguei tiene hijos. Si no los tiene, no habrá nada que le guste y ella se quedará sin los destornilladores.

Serguei descarta enseguida los libros y los juegos; toma la mochila, pero la sopesa y vuelve a dejarla. Los padres de Mariú siguen hablando con sus amigos. Por fin, Serguei señala algo, pero Mariú mira y no ve nada donde él señala. Serguei sonrío, se acuclilla y toca la manta roja con finas rayas naranjas. ¡Vaya! La manta.

–Un momento –dice Mariú, y como no está muy segura de que Serguei hable castellano, levanta la palma de la mano y golpea una pared invisible dos veces. Luego va hasta donde están sus padres.

–¿Podemos cambiar la manta?

–¿Qué dices, Mariú? –dice su padre.

–Que he visto algo precioso y necesito cambiarlo por la manta donde hemos puesto las cosas.

–Pero la manta no es para cambiar.

–Por favor... –dice Mariú.

–¿Qué es lo que has visto?

–Un juego de destornilladores, precioso, perfecto, casi nuevo. Por favor...

Cuando Mariú vuelve, Serguei está abriendo y cerrando la portezuela del helicóptero negro.

–Vale –dice Mariú–. Puedes llevarte la manta, pero mis padres me han pedido que la dejemos aquí hasta que nos vayamos.

–De acuerdo –dijo Serguei, casi no tiene acento extranjero–. Te guardo los destornilladores.

Mariú pasa el resto del tiempo distraída, acepta trueques sin pensarlo mucho. Se deshace de todo, a excepción de un peluche y el helicóptero negro. A cambio se lleva cómics para su hermano, una calculadora para ella y un pequeño catalejo. A las dos, dobla con cuidado la manta roja y vuelve al puesto de Serguei.

Él le entrega la caja de destornilladores. Mariú le da la manta y también el helicóptero.

–De regalo –dice.

Serguei entonces coge un disco duro de ordenador y se lo ofrece.

–De regalo.

Mariú va a darle las gracias y a despedirse, pero Serguei se ha dado la vuelta. Está hablando con otras personas, seguramente en ruso. De todas formas, Mariú dice:

–¡Adiós, Serguei !

Él la mira un momento, saluda con la mano y vuelve con su grupo. Mariú está contenta aunque, jo, precisamente por estar contenta se ha acordado de Kyra, le gustaría enseñarle sus destornilladores nuevos, y ya no está tan contenta. No le pone triste que se hayan enfadado, sino que el motivo no sea justo. Porque si no se pueden distinguir las razones buenas para enfadarse de las equivocadas, es como estar en una ciudad a la que no has ido nunca, sin ningún mapa y sin nadie a quien preguntar.

Por la tarde, Mariú decide abrir el disco duro con sus destornilladores nuevos. Ha leído en internet que los discos duros tienen dentro un imán muy potente y quiere ver cómo es. Sin embargo, cuando ya ha desatornillado tres tornillos diminutos, se queda pensativa. A lo mejor el disco duro funciona. En realidad, piensa, es como si le hubieran regalado un cuaderno viejo de otra persona. Está bien usar las hojas vacías para pintar, pero en las hojas llenas puede haber algo interesante.

Pide a sus padres permiso para encender el portátil y navegar un rato. Quiere ver cómo se monta un disco duro. En clase de informática ha visto un ordenador viejo por dentro. El suyo es pequeño y más moderno, pero en el cuarto de su madre hay dos ordenadores de torre y uno parece lo bastante antiguo como para tener un disco duro igual que el suyo. Su madre nunca lo usa, lo tiene en un rincón con libros

encima, así que no cree que le importe que experimente con él. Enseguida encuentra imágenes de un disco como el que le ha dado Serguei; es PATA, no SATA, y si se tiene el conector adecuado, parece muy fácil de instalar.

–Mamá, ¿puedo abrir el ordenador viejo que no usas?

–¿Abrirlo?

–Sí, quitarle la tapa y ver si puedo cambiarle el disco duro.

–Ahora tengo que trabajar. ¿No lo puedes hacer mañana?

–Es que... quería hacerlo ahora.

–Entonces lo llevamos a tu cuarto. Cuando lo hayas abierto, me avisas y yo saco su disco; creo que copié todos los documentos, pero por si acaso.

Quitar la tapa fue muy fácil, y también desenchufar el disco duro. Sacarlo fue un poco más complicado: había muchos tornillos pequeños y muy poco sitio para poner el destornillador. Pero Mariú es una experta de desatornillar y atornillar cosas. Cuando tenía ocho años pidió un destornillador de regalo, y logró desatornillar los brazos de una silla de ordenador. Su padre y su madre lo habían intentado antes sin conseguirlo. Desde entonces lleva dos años encargándose de todos los tornillos de la casa; cuando



hay que cambiar las pilas quitando un tornillo diminuto, o asegurar un estante, o intentar arreglar un juguete, siempre lo hace ella.

Por fin lo consiguieron.

–Puedes coger uno de mis teclados viejos y un ratón. Pide a tu hermano el monitor de su ordenador. Luego los conectas y puedes hacer pruebas simplemente enchufando el disco duro. No lo atornilles hasta que no sepas seguro que funciona.

Su madre le indicó cuál era el conector del monitor, pues había dos muy parecidos. Daniel le prestó el monitor sin muchas ganas.

–No te lo cargues, ¿eh?

–Ya veremos –dice Mariú, un poco ofendida. Pero cuando Daniel está saliendo de su cuarto, añade–: Tendré cuidado.

El ordenador abierto está sobre su mesa. La luz de la ventana entra por la izquierda y lo ilumina como si fuera una pequeña nave espacial. Mariú cierra la puerta y empieza a enchufar todos los elementos: el monitor, el teclado, el ordenador y, por fin, los dos enchufes del disco duro de Serguei. Enciende el ordenador, bastante intrigada. Y cero patatero. Pantalla negra. El disco debe de estar muerto.

Ah, pero el monitor no se ha encendido. Claro, se le ha olvidado apretar el botón. Ahora están pasando

por la pantalla un montón de letras a toda velocidad. Son mensajes cortos en inglés, se refieren a dispositivos que primero son comprobados, *checking*, montados, *mounting*, iniciados, *starting*, y luego ya están listos. Es como si el disco duro estuviera reconociendo su nuevo lugar y poniéndolo a punto.

Ahora la pantalla se ha quedado completamente negra; luego aparece un fondo naranja donde dice: WELCOME TO EQUIX. Debajo de las letras hay un cuadrado con dos franjas blancas; en la primera está escrito SUPERPODERES, y en la segunda, MATTI. Superpoderes debe de ser ese usuario al que su madre llama administrador, y que es el que tiene capacidad para tocarlo todo en un ordenador. Y también suele tener la contraseña más difícil. En Windows, su ma-



dre siempre les pone a ellos un usuario distinto, con menos poderes, para que estén más protegidos y, si les entra un *software* malvado, no pueda estropearles nada ni instalar nada oculto, porque no tendrá permiso. Mariú decide empezar por Matti, que no será un usuario como su padre o su madre, sino como ella misma. Se pone con el cursor encima de donde Matti y pulsa. Aparece un espacio para la contraseña. ¿Matti con dos tes? ¿Qué nombre será? ¿De chico o de chica? Si fuera la abreviatura de Matilde tendría una sola te. Y mientras se dice eso, lo que en realidad está pensando Mariú es: «¿Cuál será tu contraseña, Matti? ¿Cuántos intentos tengo para adivinarla antes de que se bloquee?».

Mariú se va al sofá cama de su cuarto, se descalza, se sienta con la espalda apoyada en el respaldo, dobla las rodillas, las abraza y pone la cara entre las dos; es su postura favorita para pensar. Su madre siempre les dice que no escriban su nombre como nombre de usuario, porque es el nombre con el que se conoce la máquina cuando se conecta a internet y no hay por qué dar una información que no es necesaria a personas a las que no conoces. Así que puede que Matti no se llame Matti. Por otro lado, una vez tiraron un ordenador y antes su madre puso un programa para borrar por completo el disco. Tardó como cuatro horas. Su madre es un poco peliculera, pero el caso es que si Matti sabe algo de infor-

mática, sabrá que cualquiera puede encontrar su disco duro y ver lo que hay dentro. Y si no lo ha borrado, o es que no le preocupa mucho que alguien lea su disco duro, o es que no le preocupa la seguridad. Si es así, puede que haya puesto una contraseña muy fácil.

Ojalá hubiera mercadillo en la Charca de la Rana todos los días; entonces intentaría volver mañana para preguntar a Serguei de dónde sacó el disco. Mariú ha visto varias listas con las peores contraseñas: *password*, *123456*, *12345678*, *qwerty*, *abc12*, *football*, *monkey*, *654321* y, en español, *contraseña*. Podría probar una de esas, pero la pantalla de bienvenida donde hay que poner la contraseña no es de Windows ni de Mac. Aunque nunca ha oído hablar de Equix, tiene pinta de ser uno de esos sistemas que su madre llama GNU/Linux. Parecido a Edubuntu, que es el que tienen ella y su hermano en el ordenador, o a Max, la distribución del colegio. Las personas que usan *software* libre suelen saber de informática, aunque sea un poco. Así que a Matti no le pega haber usado como contraseña *123456*. Mariú se levanta y mira hacia la puerta. Tiene ganas de salir a contárselo a Daniel o a sus padres y que le den ideas para la contraseña. Pero, por otro lado, le gustaría guardar el secreto, averiguarlo sola y contárselo después, cuando ya supiera qué hay en el disco duro, si es que hay algo interesante. Lo malo, además, es que

esa noche tiene que devolverle el monitor a su hermano. Debe darse prisa.

Mariú se arma de valor, coloca el cursor en el cuadrado blanco de la contraseña y pulsa *enter*; pero a los pocos segundos aparece un mensaje, «fallo de autenticación», y se vuelve a dibujar la pantalla con el nombre de usuario y el espacio para la contraseña. Calcula que por lo menos tiene otros dos intentos. Ha probado la opción más fácil, que no hubiera contraseña, y ahora prueba la segunda más fácil, que sea la misma que el usuario. Al fin y al cabo, si Matti no ha borrado su disco, será porque no le importa que alguien lo mire. Mariú escribe «matti», da a *enter* y, ¡zas!, se abre la puerta. Tras una pantalla completamente naranja aparece un fondo de escritorio con una gran montaña junto a un lago. En un rincón están los iconos de tres carpetas plateadas, y en la esquina inferior derecha de la tercera carpeta se ve un candado pequeño azul oscuro. Mueve el cursor hacia una de ellas para abrirla, pero no llega a hacerlo porque en ese momento oye la voz de su madre.

—¡Nos vamos a casa de los abuelos!

No es justo, precisamente ahora. Mariú no dice nada, aunque de pronto se le enciende una bombilla: en casa de sus abuelos hay un viejo monitor sin usar, lo tienen en un rincón, en el suelo. Lo tienen ahí por si acaso, porque funciona y les da pena tirarlo, pero no lo usan. Mariú decide pedírselo y así no tendrá

que depender del monitor de su hermano o del de su madre. Mira por última vez el escritorio de Matti con nostalgia, como si se despidiera de un amigo. Luego se pone sus zapatillas de deporte negras y amarillas y sale del cuarto.

La abuela ha hecho rosquillas, el abuelo ha comprado tejas, y en la mesa redonda está todo dispuesto para merendar. Mariú come despacio y habla menos que otras veces. No para de pensar en Matti.



-¿Qué tal va la apuesta? -pregunta su abuelo.

-Bien -dice Mariú.

-Va muy bien -dice Daniel-. Solo le quedan cuatro horas y cincuenta y tres minutos. Yo creo que lo va a conseguir.

-Sí -dice su padre-. Me temo que mañana tendremos sesión de Wii con bailes a todo meter.



Y de repente, Mariú se oye decir:

–¡No es justo!

Todos ríen, parece que es una broma. Mariú no puede evitar reírse también. Lo que le pasa es que prefiere quedarse el domingo en su cuarto mirando las carpetas de Matti; le tiene un poco intrigada el candado. ¿Y si las carpetas también tienen contraseña y esta vez no es *matti* y al final no puede abrirlas? O también puede ocurrir que las abra y estén vacías. O que tengan solo cosas técnicas.

Cuando se pasan las risas, su abuela pregunta:

–¿Qué es lo que no es justo?

Mariú por fin puede desahogarse. Como ya ha perdido la apuesta...

–A veces –contesta– la gente se enfada contigo sin tener razón.

–Eso me suena –dice Daniel–. El otro día me echaste la bronca por haberte quitado el cargador del mp5, y al final resultó que lo tenías en tu cajón.

–Ya, pero nosotros somos hermanos, es distinto. Y, a ver, no me refiero a tener razón así: en cuanto apareció el cargador, estaba clarísimo que yo me había equivocado. Me refiero a tener razón o no cuando alguien piensa que las cosas deben ser de una manera, y otros piensan que deben ser de otra.

–¿Por ejemplo? –pregunta su abuelo.

–¿Es mejor ser leal a tu mejor amiga, o hacer lo que está bien? –pregunta Mariú.

–Hacer lo que está bien –dice su madre.

–Ya, pero entonces, ¿de qué sirven los mejores amigos? Si solo te ayudan cuando está bien, son igual que todo el mundo, no son tus mejores amigos.

–Si tus mejores amigos te piden que hagas algo que está mal, ya no está tan claro que sean buenos amigos –dice su abuelo.

–Bueno, no es que te pidan que hagas algo que está mal; te piden que los prefieras. Yo tenía ocho clips y necesitaba cuatro. Elena me pidió los otros cuatro y se los di. Eso está bien. Entonces Kyra me pidió uno y yo ya no tenía para darle.

–¡Pero eso no tiene ninguna importancia! –exclama su abuela–. ¡El lunes se os habrá olvidado!

–Ya sé que no tiene importancia. Solo que a veces pienso que, aunque no sea justo, si yo le hubiera pedido los clips a Kyra y ella se los hubiera dado a Elena, también me habría dado rabia.

–Que al principio te dé rabia es normal –dice su padre–. Después, lo piensas despacio y te das cuenta de que no tiene importancia.

–¿Y si estás en la guerra y han herido a dos personas y solo puedes salvar a una, y una es tu mejor amigo y la otra no? Lo lógico es salvar primero a tu mejor amigo, ¿no? –pregunta Daniel.

–Eso –dice Mariú–. O si estuviéramos en la guerra y solo se pudiera salvar a dos niños, nos salvaríais a nosotros primero, ¿no?

–Sí –dice su madre–. Pero eso no significa que sea lo mejor. Lo mejor sería que todas las personas nos ayudáramos por igual. Solo que no es fácil. No siempre se puede hacer lo mejor.

–Pues no es justo que no se pueda.

–Ah, amiga –dice su abuelo–. Es que la vida no es justa.

Mariú se encoge de hombros. Aunque no es del todo una respuesta, de momento es lo mejor que tiene.

–¿Me podéis prestar vuestro monitor viejo? –pregunta entonces.

–Claro que sí –dice su abuela–. No lo usamos nunca.

–Mmmm –dice su madre–. Me parece que ya sé por qué no te ha importado perder la apuesta...

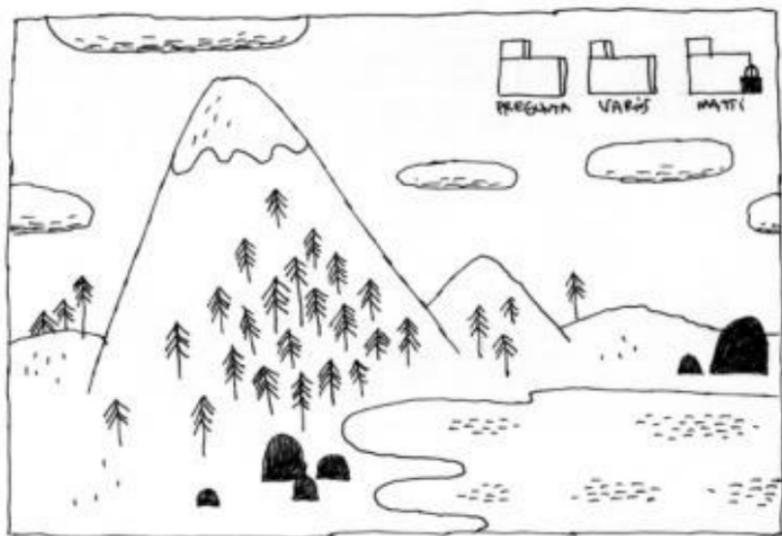
Cuando llegan a casa, Mariú instala enseguida el monitor de sus abuelos y devuelve a su hermano el suyo. Han quedado en ver una película los cuatro y cenar pizza, de manera que Mariú tendría que esperar, pero no le importa. Prefiere mirar las carpetas con tiempo y, si no hay nada, no llevarse tan pronto la desilusión.

La película le gusta bastante. Últimamente, su madre elige siempre películas de catástrofes que ella veía de pequeña. Esta se llama *Twister*, trata de un grupo de personas que quieren descubrir cómo se mueven los

tornados para poder avisar con tiempo a la gente cada vez que se acerque uno. La jefa del grupo es una chica que, de niña, vio cómo su padre salía arrastrado hacia el cielo y desaparecía por culpa de un ciclón. Según lo fuertes que fueran los tornados se llamaban F3, F4 o, el más fuerte de todos, el que vio la chica, F6. Le gusta mucho esa clasificación, piensa que puede valer para más cosas. Por ejemplo, su enfado con Kyra seguramente es de Fuerza 2. O a lo mejor, menos; a lo mejor es solo un F1.

El domingo, Mariú se despierta a las nueve. Se va a la cocina y desayuna sin hacer ruido. Luego vuelve a su cuarto, se viste y enciende el ordenador. Bienvenido a Equix ▶ Matti ▶ matti ▶ montaña sobre lago ▶ carpetas plateadas. Cada carpeta tiene un nombre: *Pregunta*, *Varios*, y luego está la del candado, que se llama *Matti*.

Varios se abre sin problemas: dentro solo hay un documento. Es un vídeo descargado de YouTube; se llama *Tempestades de Sal*. Mariú hace doble clic y aparecen un chico y una chica tocando la guitarra y cantando en gallego. Le gusta, sobre todo el estribillo. Mariú tiene una amiga gallega, así que se empeña en entenderlo. Dice más o menos: «Mais aínda seguimos aquí a aturar tempestades de sal». Se pregunta si Matti será gallego, o gallega. Cuando termina la can-



ción, Mariú se mueve un poco por el escritorio de Matti, buscando el navegador. Aunque ahora no tenga el ordenador conectado a internet, le gustaría ver las páginas que visita Matti, los favoritos, el historial. Pero no hay nada. El escritorio está completamente vacío a excepción de esas tres carpetas. Qué raro.

Vaya, parece que su hermano ya se ha levantado, se oyen ruidos. Mariú apaga el monitor porque quiere saber más antes de contárselo a nadie. Daniel va por el pasillo como un fantasma.

–Hooola, ¿ya estás vestida?

–¿Tú qué crees?

–Seguro que también has desayunado.

Mariú asiente con la cabeza. Daniel se aleja por el pasillo con sus andares zombis, como si fuera el único

habitante del planeta Tierra en busca de un vaso de leche y galletas de chocolate. Mariú vuelve a su cuarto, pone la silla detrás de la puerta para que no puedan pasar sin avisarla y decide abrir la carpeta *Pregunta*.

Dentro solo hay un documento con, en efecto, una pregunta: «Si en un sobre de azúcar hay diez mil granos de azúcar, y en un paquete de un kilo hay mil sobres, que son diez millones de granos de azúcar, ¿cuántos paquetes se necesitan para tener tantos granos como estrellas tiene nuestra galaxia?». El problema no le parece difícil, piensa Mariú. Solo se trata de averiguar cuántas estrellas tiene nuestra galaxia y dividir ese número por los diez millones de cada paquete de azúcar. Nunca se le había ocurrido que en un paquete de un kilo, de esos que hay en casa, pudiera haber tantísimos granos de azúcar. Ni tampoco le cabe en la cabeza que en la galaxia haya más de diez millones de estrellas; a lo mejor la respuesta es solo un paquete. Pero ahora no tiene ganas de averiguarlo. Decide llamar a Kyra, porque lo que quiere es contarle a alguien lo que ha encontrado y el enfado ya le parece solo un F0,5.

En su cuarto tiene un pequeño teléfono de colores, verde, naranja y amarillo. Se sabe el número de Kyra de memoria. Contesta la madre de Kyra.

–Hola, soy Mariú. ¿Está Kyra?

–Hola, Mariú. Kyra no está, ha ido a casa de su prima. Volverá después de comer. ¿Le digo que te llame cuando venga?

-Sí.

Mariú vuelve al ordenador y se decide a abrir la última carpeta, la que se llama *Matti*, pero justo cuando va a hacerlo, entra su padre.



-¡Buenos días! ¿Te vienes conmigo a dar el paseo?

Su padre tuvo un ataque al corazón y ahora todos los días debe dar un paseo. Ella le acompaña a veces, aunque hay que andar bastante rápido.

-Vale -dice.

Mientras pasean no hablan, para mantener el ritmo. Los días que llueve no pasean, pero hace mucho que no llueve. Mariú se acuerda de lo que dice Daniel sobre el agua: que igual cuando sean mayores no tendrán casi agua ni petróleo ni carbón. Habrá millones de vertederos, el agua que quede estará sucia o contaminada. Claro que a lo mejor no pasa tan pronto. Ahora tiene diez años, dentro de veinte será ya muy mayor y seguirá habiendo agua. En el colegio les han dicho que en el 2050 habrá siete mil millones de personas con escasez de agua. Pero ahora también

hay muchas personas que tienen que ir cargando con cubos de agua todos los días y a nadie le importa. Se acuerda de lo que dijo su abuelo mientras merendaban: «La vida no es justa». ¿La vida o las personas?

Mariú sigue andando callada y, cuando les falta poco para llevar treinta minutos andando, pregunta a su padre si luego van a ir a la cafetería.

–Sí.

¡Bien! Es lo que más le gusta de los paseos. Ella toma batido de chocolate, y su padre, un café con leche desnatada.

Una vez en la cafetería, Mariú pregunta:

–¿Tú crees que el abuelo tiene razón, que la vida no es justa?

–Sí, sí que lo creo.

–Entonces, si todas las personas fueran justas, la vida seguiría siendo injusta.

–Me parece que sí; bastante menos injusta, pero seguiría siéndolo.

–Pues vaya –dice Mariú.

–Que algo sea injusto no quiere decir que no sea divertido. La mayoría de los juegos son injustos: a unas personas les tocan mejores cartas o más seises. Pero a veces incluso con peores cartas se gana. Y otras veces te lo pasas bien aunque pierdas.

–Mais aínda seguimos aquí a aturar tempestades de sal –canturrea Mariú.

–¿Y eso?

–Una canción gallega que he encontrado. ¿Qué es una tempestad de sal?

–Ni idea. No creo que sea un fenómeno atmosférico, sino una imagen. La sal es lo contrario de la lluvia. Una tempestad de sal es un mar muy furioso. Aturar es como resistir: a pesar de todo, aquí seguimos, resistiendo los ataques, o algo parecido.

–¿Es verdad todo eso de que el planeta está cada vez peor y seguramente cuando seamos mayores estará mucho peor todavía?

–Estará bastante mal, sí.

–¡Y os quedáis tan frescos!

Su padre tarda un poco en contestar.

–Creo que es como cuando tienes tu cuarto totalmente desordenado; entonces tardas mucho más en ponerte a ordenarlo que cuando solo lo tienes un poco desordenado. Porque cuando está fatal, no sabes por dónde empezar, y sabes que, aunque empieces, durante mucho rato no se notará nada.

–¡Ah! Pero a mí me decís que ordene el cuarto, ¿y vosotros nada?

–No he dicho que no hagamos nada. Algunas personas hacemos cosas, cosas que a veces parece que desordenan todo más, y sin embargo no es así, son primeros pasos. Pero en parte tienes razón: muchas veces da la impresión de que nos hubiéramos resignado a este desastre.

–¿Qué es resignarse?