



azulejos

FRANCO VACCARINI

El enigma Brandon

Ilustración de tapa de
JOAQUÍN SILVA



El enigma Brandon

Franco Vaccarini

ILUSTRACIÓN DE TAPA
DE JOAQUÍN SILVA

 | estrada
Seguimos haciendo historia


azulejos

Coordinadora de Literatura: Karina Echevarría
Autora de secciones especiales: Pilar Muñoz Lascano
Corrector: Mariano Sanz
Coordinadora de Arte: Natalia Otranto
Diagramación: Ana G. Sánchez

Vaccarini, Franco

El enigma Brandon / Franco Vaccarini ; ilustrado por Joaquín Silva. - 1a ed. -
Boulogne : Estrada, 2022.

128 p. : il. ; 19 x 14 cm. - (Azulejos / Rojo; 80)

ISBN 978-950-01-3048-6

1. Narrativa Argentina. 2. Literatura Juvenil. I. Silva, Joaquín, ilus. II. Título.
CDD A863.9283



Colección Azulejos - Serie Roja

80

© Editorial Estrada S. A., 2022

Avda. Blanco Encalada 104, San Isidro, provincia de Buenos Aires, Argentina


Internet: www.editorialestrada.com.ar

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723.

Impreso en la Argentina / Printed in Argentina

ISBN 978-950-01-3048-6

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización y otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.



EL AUTOR
Y LA OBRA

BIO- GRAFÍA



FRANCO VACCARINI nació en una zona rural de Lincoln (provincia de Buenos Aires) en 1963.

Se radicó en la ciudad de Buenos Aires a los 19 años, con el deseo inalterable de ser escritor. A través de la poesía tuvo un temprano reconocimiento en la Primera Bienal de Arte Joven (1989). En 1997 su libro de poemas *El culto de los puentes* fue distinguido por el Fondo Nacional de las Artes. En 1998 publicó sus primeros cuentos para niños y en 2001 el libro *Ganas de tener miedo* inició una larga serie de cuentos y novelas orientadas a los jóvenes lectores. En 2006 recibió el premio de la colección El Barco de Vapor, con *La noche del meteorito*. La Fundación Cuatro Gatos, de Miami, recomendó sus libros *Nunca estuve en la guerra*, *Doce pescadores*, *Efecto mutante* y *Leyendas de mar y fuego*.

Publicó una decena de títulos en España, México, Colombia, Brasil, Chile, Perú, Panamá y otros países de América. Entre sus libros de cuentos y novelas para jóvenes se destacan *La mecedora del fantasma*; *Un misterio pasajero*; *Ningún crimen*; *Algo más que un tesoro*; *Un artista sobrenatural*; *El hombre que barría la estación*; *Algo que domina el mundo*; *La isla de las mil vidas*. También publicó para lectores adultos las novelas *Maldito vacío*, *La editora* y *El vendedor de libros*.



La novela de ciencia ficción

Fui lector de ciencia ficción, aunque en los últimos años me concentré en el realismo. Novelas y ensayos que reflexionan sobre el mundo actual, que se parece a los viejos sueños de la ciencia ficción.

Un autor de formación científica, Isaac Asimov, inventó en sus obras (por ejemplo en *Yo, robot*) el “cerebro positrónico”, incrustado en la cabeza de sus androides. Tal cerebro es científicamente inviable. Pero quién sabe lo que puede ocurrir de acá a cincuenta o cien años. O quinientos. Julio Verne imaginó un viaje a la Luna en una bala de cañón. Si bien la nave fue diferente, lo cierto es que el hombre llegó a la Luna.

Los cerebros de los androides no serán positrónicos. Pero serán.

Todo el mundo habla hoy de Inteligencia Artificial. Los diarios, las revistas, las películas, los libros, la tele, la radio. La IA se cuela en los artefactos electrónicos como heladeras, aspiradoras, en los buscadores de Internet, en las redes sociales. Y, para nuestra sobrevida, en la medicina. ¿Y por qué no en el fútbol? Nuestro gran deporte de masas.

Cuando yo era chico leía a *Patoruzú*, un ícono de la historieta argentina. Patoruzú en una de sus más raras aventuras, se convierte en jugador de fútbol. Como parte del equipo argentino, debía enfrentar a un equipo de la antigua Unión Soviética. Los jugadores eran todos iguales: anchos, enormes, inexpresivos. Y, aunque nadie se había dado cuenta, eran, también, androides.

¡Qué maravilla! Asimov, *Blade Runner*, *Patoruzú*, lecturas recientes, mis andanzas como jugador de fútbol en Lincoln, y mis variados viajes a la Patagonia inspiraron esta historia.

Y si algo les parece imposible, recuerden que estamos en manos del tiempo, esa fuerza que rige nuestras vidas y que a la larga convierte cada sueño y, tal vez, cada pesadilla, en realidad. Y una bala de cañón, en el Apolo 11.

Franco Vaccarini

El enigma Brandon

Franco Vaccarini

*Dedico esta historia a Jimena,
que hizo volar mi cerebro
positrónico.*

o | El incidente

El viento soplaba con la inocencia sospechosa de las mañanas en el hogar; una música de otoño creada por el aire en colisión con árboles y muros. A Lung le gustaba escuchar el viento. Era fines de abril y no hacía frío ni calor. Las nubes empezaban a entreverarse arriba: más claras, más oscuras y otras de un naranja amarillento, un color dudoso como el material que guardarían en sus vientres hinchados de, acaso, granizo helado.

“A veces podría escribir un poema o hacer una canción”, pensaba el joven Lung. Estaba en el taller del fondo, obstinado en arreglar un ventilador. Hacía poco se había casado y si bien le costaba darse maña para las cosas prácticas, le gustaba asumir las responsabilidades de la casa y la flamante familia.

Al tomar el destornillador rozó un frasco cargado de arandelas, clavos, tornillos y tuercas, que se estrelló contra el piso. Fastidiado por su torpeza, tomó la escoba y después de meter los vidrios envueltos en papel de diario dentro del tarro de basura, buscó un nuevo frasco para guardar todo.

Con el orden repuesto, se dispuso a seguir con la reparación, pero la mañana ya se había torcido. Nora estaba en la otra punta del jardín:

—¡Lung, por favor, vení!

Nora miraba el termómetro como poseída. Casi cuarenta grados de temperatura. Una carita, la del bebé Joaco, que no auguraba nada bueno. Un angelito en problemas. Había pasado una noche inquieta y ahora, la fiebre confirmaba la necesidad de una visita al pediatra. Mientras Lung buscaba las llaves del auto y lo sacaba del garaje, Nora telefoneaba a la doctora.

Como buenos padres primerizos se angustiaban al menor síntoma de enfermedad de su adorado primogénito. En la calle, el viento arrasaba. El pueblo entero parecía a punto de volar. Los nubarrones ya estaban encima, coloreados por un sinfín de relámpagos.

El bebé estaba envuelto en una manta suave, en su sillita y protegido por el cinturón de seguridad. Eran solo diez cuadras hasta el consultorio: un bebé enfermo no puede esperar.

El granizo empezó a repiquetear en el techo del auto. Lung bajó la velocidad, cuando un remolino feroz cruzó la calle por delante y una chapa, desprendida de algún galpón, impactó en un costado.

El grito de Nora, el susto de Lung, el llanto de Joaco.

Calma, había que mantener la calma. Los pocos autos que todavía circulaban parecían conducidos por el pánico. Faltaban apenas tres cuadras.

Lung no podía saber que una de las ramas gruesas del árbol más alto de la ciudad, el roble centenario, iba a caer en ese instante para derrumbarse encima del auto, sobre el asiento trasero.

Y entonces empezó una historia distinta.

1 | Un gol tonto

La pelota le pasó limpia por abajo del cuerpo. Nada había indicado que el mediocampista fuera a patear al arco desde tan lejos, ni siquiera había llevado la pierna derecha hacia atrás para tomar envi3n. Fue un golpe seco, corto, la pelota tom3 una velocidad inusual y cuando quiso reaccionar, ya estaba tocando la red. Joaco sinti3 esa vergüenza que solo padecen los arqueros cuando les hacen un gol tonto.

Un burlador oportunista le grit3 desde la tribuna “¡Grande, Buffon!”, provocando las risas de varios. Enseguida, para completar, agreg3:

—No serás *Buff3n*, pero s3 pod3s ser un payaso.

Eso ya le pareci3 agresivo. As3 que identific3 al que lo hab3a cargado: era el Rulo Luchetto, un defensor del Deportivo Agrario y compaüero de la escuela: lo hab3an expulsado varias veces por su estilo de juego. El Rulo sab3a, como todos en Lincoln, que 3l, Joaco Moldes, era admirador del imbatible y multicampe3n guardametas de la Juventus y del seleccionado italiano, Buffon. *Buf3n*. Payaso. S3: payaso asesino iba a ser. Estaba furioso, y el Rulo se hab3a ofrecido como v3ctima propiciatoria. Ya lo iba a encontrar al terminar

1 Gianluigi Buffon: famoso arquero del f3tbol italiano.

el partido. Nunca le habían hecho un gol así: el cinco, cuyo nombre desconocía, había acelerado su pie en un espacio tan corto que él no pudo prevenir su movimiento. Se preguntaba cómo había hecho. Y también cómo se había dejado sorprender así.

Era el riesgo de ser el arquero del equipo, pero tendría la oportunidad de reivindicarse, porque él también hacía goles. Es que tenía otro ídolo, además del italiano: Chilavert. El ex arquero de Vélez, San Lorenzo y la selección de Paraguay. Había hecho sesenta y dos goles en partidos oficiales, de penal y tiro libre. Fue el primer y único arquero del mundo en marcar un *hat trick*: tres goles —todos de penal— en un partido. Ahora estaba gordo como un luchador de sumo, pero eso qué importaba: era una inspiración. Veía sus videos, no tan lejanos, la personalidad desbordante en el campo de juego, el respeto que imponía y la ascendencia sobre sus compañeros. Era insoportable, pero uno de los mejores o tal vez el mejor.

Ahora su equipo, Atlético Lincoln, perdía contra esos desconocidos: Club Pirámides. Venían desde un lugar lejano: Puerto Madryn, en la provincia de Chubut. Antes del partido sus compañeros se relamían, seguros de que iban a tener la oportunidad de hacer muchos goles. Pero nada de eso ocurrió: los visitantes corrían como holandeses en el mundial de 1974. Eran ásperos y no le temían al contacto físico. En el entretiempo el director técnico, Paco Planes, les dijo, en su jerga típica:

—Chicos, como se habrán dado cuenta, este es un partido *chivo*. No es de *galera y bastón*, sino de *pico y pala*. A ponerse el *overol* y a correr. Sean solidarios con el que tiene la pelota, muéstrense para el pase, no se queden estáticos. Si veo uno que no se mueve, lo relevo. Y marquen al volante central, al rubio. El cinco. Es peligroso. No lo dejen patear al arco.

—No es normal como corren —dijo Bruno Gómez, el más rústico de los defensores. Con él, o pasaba la pelota o pasaba el jugador, pero nunca los dos juntos.

—Deben practicar con el viento en contra, por eso resisten el cansancio. Chicos, no se olviden de que es un partido de fraternidad, un amistoso. Jueguen con lealtad, firmes, pero sin lastimar. A poner lo que hay que poner, vamos.

Todos se tomaron en serio el comentario de Paco Planes. Sin duda, los patagónicos corrían con el viento en contra. Y por eso podían ser tan molestos, *morder* cada pelota para que los pases no llegaran limpios al compañero.

Los espectadores empujaban al Atlético Lincoln hacia delante. Por más que se tratara de un amistoso, había unas treinta o cuarenta personas en las tribunas. Amigos, parientes, socios fanáticos que se ven hasta los partidos de las inferiores.

Para Joaco ir a buscar la pelota en su propio arco era siempre un fracaso. Solo pedía una oportunidad: un tiro libre cerca del área. Y se le dio.

Le cometieron una falta a Kiko Molfino a unos veinte metros del arco rival. Joaco corrió a patearlo. Faltaban cinco minutos. Mandó a sus compañeros adelante, haciendo

gestos con las dos manos. Había que jugársela. Adelante. ¡Todos en el área!

Se formó la barrera, tomó unos pocos pasos de carrera y pateó... La trayectoria era buena, pero el puñetazo del arquero interceptó la pelota antes que la cabeza de Petrolisco, con tanta suerte que le dio un pase involuntario al temible cinco. A correr. Eso hizo Joaco. Correr hacia su arco con desesperación.

El cinco ya había cruzado la línea de mitad de cancha y había gambeteado a García, el último defensor; porque Bruno Gómez, el rústico, se resbaló y quedó lejos de la jugada. Joaco detuvo su carrera. Intentó la heroica: arremetió contra el cinco, fue a trabar la pelota, pero le rozó el tobillo y lo mandó al suelo, sonó el silbato del árbitro. El cinco movía el pie dando estertores como una gallina degollada... ¡No le había pegado fuerte! El árbitro sacó la tarjeta... roja. Roja, sí. ¿Sería por ese hilillo de sangre que parecía salirle por la boca? No le había pegado, no. Y menos en la boca.

Joaco no lo podía creer.

Un gol tonto y, además, expulsado.

El médico y el preparador físico entraron a la cancha con una camilla y se llevaron al cinco, que seguía retorciéndose y diciendo “Ay, ay, ay”. El partido terminó dos a uno en contra y Joaco lloraba de furia, mirando desde el banco.

—Todo bien, no pasa nada —dijo Paco Planes.

El DT era un hombre de unos treinta y cinco años, bajo, robusto, piernas musculosas de ciclista, pelo corto, oscuro y escaso; con pasaje directo a la calvicie.

—Pero Paco... No lo golpeé fuerte, fui a la pelota. Está actuando o no sé, pero yo no le hice nada, lo juro.

—Tranquilo, Joaco. Te expulsaron porque el árbitro aplicó la ley del último recurso. El chico se iba al gol y lo frenaste, por eso te expulsó, no por la lesión. Te la jugaste, das la cara, vas al frente, nunca te escondés y sabés que eso lo valoro. Esta no salió, pero te saldrán otras.

Joaco no se contuvo y lagrimeó.

—Eh, vamos, tranqui. Hiciste lo mejor —le dijo Petrolisco.

Y enseguida varios se le arremolinaron, le dieron palmadas: Kiko Molfino, Diego Lubiscano, sus compañeros y también amigos.

Perder un partido es triste. Y perderlo por un gol tonto, y que además te expulsen, es lo peor.

Cuando salía del vestuario, lo vio al Rulo tomando agua, en el barcito del club. Se acercó para echarle en cara su burla.

—No tenés códigos.

—Y vos no tenés manos, qué culpa tengo —le dijo el Rulo. Vio todo rojo. Pero sus propios amigos lo atajaron.

—No empeores el día. Por hoy suficiente. Si le pegás acá, además te van a echar del club. Ya sabés que el Rulo es un provocador.

Resoplando, Joaco fue hasta el vestuario visitante. Los chicos del Pirámides lo saludaron con respeto, sin disimular su felicidad por el triunfo.

—¿Dónde está el cinco? —preguntó.

Quería verle la cara. No para pelear. Para mirarlo a los ojos.

—En el hotel —le dijo un hombre de unos cuarenta años, con la piel de la cara curtida, quemada por el sol. Se lo habían presentado antes del partido: era Corcovaro, Cicuta Corcovaro, el director técnico de Pirámides.

—Uh... quería verlo... bueh.

—Se repuso rápido y tenía cosas que hacer, es un chico muy concentrado; esté donde esté. Pero si querés saludarlo, en un ratito vamos a estar todos merendando en la confitería del hotel.

—Qué pena, no creo que pueda. Bueh, pero le dejo un saludo.

Paco Planes entró al vestuario y, como si hubiera escuchado la invitación, dijo:

—¿Qué dice, Corcovaro? ¿Todo bien? Lo felicito. Nos ganaron en buena ley.

—Cicuta, para los amigos. Gracias; tendremos revancha, seguro que sí.

—Los pasamos a saludar por el hotel. Así Brandon y Joaquín se dan la mano.

—¿Brandon? ¿Qué? —Joaco se sorprendió por el nombre y porque Paco Planes estaba decidiendo por él.

—Brandon, el cinco, nene —respondió Paco.

—Ah. Pero no puedo ir al hotel. Es que yo tengo que ir a... La mirada del director técnico le congeló la negativa.

Al salir del vestuario, Joaco continuó la protesta. A él le

gustaba jugar al fútbol, no ir a merendar al Hotel Embajador con chicos que no conocía, por más que hicieran las medias lunas más ricas del pueblo. Paco le aclaró lo que pasaba:

—Acaba de llamarme al celular el señor Holinder. En persona nos pidió que pasemos por el hotel. Quiere que vos y Brandon se saluden como caballeros, nada más.

—¡No! ¡Me muero! ¿Y quién es ese Holinder?

—El dueño del Pirámides.

—¿Dueño?

—Así es. Es un millonario algo excéntrico, pero buena persona. Vas a ver.

—Si yo no le hice nada. Es un mentiroso ese Brandon.

—No importa, no tuviste la intención, pero al chico le dolió. Son nuestros invitados, vienen de la Patagonia. Hacemos un poco de tiempo para que lleguen al hotel y después vamos en mi auto.

El autor y la obra	3
Biografía	5
La novela de ciencia ficción	6
El enigma Brandon	7
0 El incidente	9
1 Un gol tonto	11
2 Hotel Embajador	19
3 En la vereda del Hotel Embajador	27
4 El amor de Aquiles	31
5 La propuesta	35
6 El intruso	39
7 Joaco en la oscuridad	43
8 El diario de Rocío	45
9 Final de campeonato	49
10 Pelea en el cementerio	55
11 El avión	59
12 Aquiles vs. la roborrata	61
13 ¿Puede usted devolverme la pirámide?	67
14 Martes 10 de octubre de 2017, Argentina-Ecuador	71
15 Brandon	77

16 El señor Holinder	81
17 La revancha	91
18 El elixir de la vida	99
19 Algo que recordaba a la sangre	101
20 El día de morir	105
21 El primero en su especie	109
22 Lo que le contaron a Joaco	111
23 Buffon. Messi. Guau	115
Actividades	117
Actividades para comprender la lectura	118
Actividades de producción de escritura	120
Actividades de relación con otras áreas	122

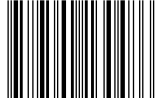
El enigma Brandon

Franco Vaccarini

Brandon, el número cinco del equipo visitante, sorprende a todos con un tiro certero y fulminante. Joaco no logra detener la pelota antes de que se meta en el arco que defiende. ¿Cómo lo hizo? ¿Quién es Brandon?

Cód. EPB5000007

ISBN 978-950-01-3048-6



9 789500 130486 >



macmillan
education



estrada
Seguimos haciendo historia