

# MARCA DE AGUA

BIBLIOTECA DE CUENTO CONTEMPORÁNEO

Nº 72

# MARCA DE AGUA

*por*

Ana Paulina Calvillo



EDICIONES LA RANA



**CULTURA**

SECRETARÍA DE CULTURA

**FONCA**

(Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales)

*F*ICTICIA

M É X I C O

2 0 2 3

Esta obra literaria fue realizada con el apoyo del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (SACPC), a través del Programa de Estímulos para la Creación y el Desarrollo Artístico, Guanajuato, 2020.

MARCA DE AGUA

D.R. © Ana Paulina Calvillo

D.R. © Instituto Estatal de la Cultura de Guanajuato

D.R. © Ficticia Editorial

D.R. © Paula Vaqueiro por la foto de la autora

Instituto Estatal de la Cultura de Guanajuato  
Callejón de la Condesa núm. 8  
Guanajuato Centro, C.P. 36000, Guanajuato, Gto.

Primera edición: junio, 2023

FICTICIA EDITORIAL

Editor: Marcial Fernández

Diseño de la obra: Rodrigo Toledo Crow

Cuidado de la edición: Mónica Villa

Magnolia 11, Colonia San Ángel Inn, c. p. 01060, Ciudad de México.  
[www.ficticia.com](http://www.ficticia.com)    [ficticiaeditorial@ficticia.com](mailto:ficticiaeditorial@ficticia.com)

Ficticia Editorial es miembro fundador de la AEMI  
(Alianza de Editoriales Mexicanas Independientes)

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio o procedimiento, sin la previa autorización por escrito de los titulares de los derechos de autor.

ISBN DEL INSTITUTO ESTATAL DE LA CULTURA DE GUANAJUATO: 978-607-8770-91-5  
ISBN DE FICTICIA EDITORIAL: 978-607-521-142-8

Impreso y hecho en México /*Made in Mexico*

A mi padre

# CONTENIDO

PRÓLOGO	
ANA GARCÍA BERGUA .....	11
PINKAMENA .....	13
LA PÓCIMA Y LA HIGUERA .....	17
CARABLANCA .....	21
COYOME.....	27
LA MÁS PEQUEÑA.....	33
LA CHOPPER DE MILWAUKEE.....	37
LOS COLECCIONISTAS .....	43
LA LLAMADA .....	51
EL PRINCIPIO DE ALGO .....	55
UN CUENTO PARA ALONSO .....	59

EL LOBO.....	63
JACARANDAS.....	65
LARISA.....	69
LILIS Y JAZMINES .....	73
MARIPOSA.....	77
COCODRILO.....	79
HACER PASITOS.....	85
LEALTAD .....	89
CASA DE HABSURGO.....	93
ESTA CIUDAD SE HA VUELTO PELIGROSA.....	97
<i>MALEFICIUM</i> .....	105
EL GESTO .....	107
UN FINAL .....	111
EL FONDO .....	113

# PRÓLOGO

Aunque estas narraciones parecieran contar la vida de una familia en distintos momentos de su historia, quien busque en ellas una novela encontrará un caleidoscopio de posibilidades entre el sueño y la pesadilla. A través de los años, las hermanas Isabela, Galia y Alina protagonizan, junto con sus padres, su tío Héctor, sus primos, una secuencia partida de trayectos de vida en ámbitos que a veces parecen un sueño: jardines hermosos con árboles frutales, carritos de helados y albercas, el calor estancado de las vacaciones que prefigura la tragedia, escenarios de infancia similares a una película de David Lynch, en donde el lobo acecha. En estos cuentos hay automóviles, motocicletas, máquinas, por cuya posesión se expresan relaciones de poder, traiciones y afectos rotos. En muchos, la infelicidad y la angustia dan lugar a pulsiones asesinas, erotismos subterráneos o gestos de amor conmovedores y sorprendentes.

La prosa límpida de Ana Paulina Calvillo, fina heredera del relato europeo y norteamericano contemporáneo en México, constituye una voz original y muy distinta que elige la profundidad de la sugerencia en contraposición con la caída en el melodrama y la denuncia por la denuncia, tan comunes en nuestros días. La autora logra contagiarnos la nostalgia y el amor por estas tres hermanas unidas

por una serie de sueños y deseos, episodios trágicos y ambientes entrañables en una partida de ajedrez en donde la muerte juega sus piezas.

Ana García Bergua



# PINKAMENA

*Pero incluso los pensamientos, por muy etéreos  
que parezcan, requieren un punto de apoyo,  
pues de lo contrario giran y giran  
en torno a sí mismos, en un torbellino sin sentido;  
tampoco ellos soportan la nada.*

Stefan Zweig

Sales temprano de la oficina como se te ha hecho costumbre. No topas con nadie en la parada del autobús ni en el semáforo. Caminas la calzada evadiendo cualquier rostro capaz de devolverte a casa. Nadie en el café para hablar de las noticias; celebras tu libertad con las manos en los bolsillos. El parque está vacío, te deleitas contemplando sus posibilidades. Eliges la mesa en perpendicular al subibaja y tomas asiento de frente a los columpios.

Quién habrá diseñado este lugar, te preguntas al sacar las piezas de la cartera. Círculos de concreto en los caminos de tierra, juegos asentados en desniveles y circunferencias que se superponen en sus pisos más amplios. Un espacio inmerso en su tiempo —el arte modernista inundaba la ciudad con su redondez olímpica—. Pones a la dama en su sitio e imaginas al arquitecto colocando en su maqueta —entre pinos de esponja y animales de arcilla— las mesas-tablero, a un costado del tiovivo.

Mientras la imagen del arquitecto flota por tu cabeza, un enjambre de preguntas te agujonea: ¿qué se imaginaba?, ¿una mañana familiar?, ¿hermanos compitiendo por la atención de su madre cuando ella intercambia recetas y puntadas de tejido? ¿Y los hombres? Jugando al ajedrez. Acaso el arquitecto presentía la tarde de visita: “no los dejes frente al televisor todo el día”, el grito de la mujer recién divorciada antes de depositar a los hijos con su padre.

Si alguien te hubiera imaginado —a ti con tus pensamientos—, habrían quitado, desde la maqueta, las figuritas de arcilla y los juegos infantiles. El parque entero se habría esfumado.

Aquel lugar ejerce una adicción, la excitante expectativa del momento que se aproxima, el perfume de las clavelinas. En la copa de la palmera más alta viven dos halcones; no se sabe cómo llegaron hasta ahí, pero la gente los respeta porque mantienen el parque sin roedores.

En una mesa-tablero, a un lado de la tuya, la defensa Alekhine plantada por las negras, una partida aplazada desde la tarde anterior. Las piezas son taparrosas de Coca-Cola que lucen su identidad pintada en su cúspide con plumón indeleble. Tú llevas a tu ejército en la cartera de gamuza; treinta y dos piezas de marfil talladas con detalle, más propias para combatir sobre el tablero de caoba que te regaló el abuelo —que amaba jugar contigo— y que aún conservas en la sala para no olvidarlo. Puestas en la mesa de piedra, tus piezas contrastan, atraen las miradas y a los jugadores.

Estás listo para iniciar la contienda. El parque comienza a poblarse como cada tarde a la misma hora. Dos jóvenes se instalan en el tablero contiguo, lleva cada uno un vaso de *frappé* que suda círculos de agua sobre la mesa. Palpas

con la mano y compruebas la presencia del pañuelo en el bolsillo, pero te contienes; no es necesario limpiar, piensas al fin.

—Te lo dije broder: el juego intacto —celebra el más alto después de un chiflido.

—Quiubo, don —te saludan—. ¿Todavía sin oponente?

En los columpios juegan dos chicos. Aferrada a las cadenas, la niña extiende y contrae las piernas con buen ritmo, reta a su compañero: ¡a que no te das la vuelta! Pero el niño, torpe, apenas se balancea. Aún son pequeños. En el tiovivo otro chico sujeta a su perro contra el pecho y un adolescente los hace girar con demasiada fuerza. Ves en su cara el gozo, la crueldad que se complace en el padecimiento ajeno, tan inhumano de tan humano. Sonríes ante la construcción de tu paradoja.

Ves a Alina detrás de la resbaladilla. Viene entre sus hermanas saltando sobre un pie, sobre el otro, los dos juntos. Lleva una chamarra afelpada y la capucha con orejas de conejo que la hace ver aún más pequeña. Buscas alrededor, la madre toma asiento en una banca y abre un libro sobre el regazo. La niña se escabulle de sus hermanas y llega por el pasamanos hasta tu mesa.

—¿Qué tal, Capablanca? —te dice sentándose de frente.

—Hola, Pinkamena.

Ella ríe como siempre lo hace ante este apodo y tu necesidad: echa la cabeza hacia atrás en un movimiento que te deja ver su cuello suave y blanco. Se quita la capucha perdiendo sus orejas alargadas.

—Te toca abrir —te acomodas en el banquillo de piedra y estiras un poco la pierna para animarla con un empujoncito en la pantorrilla.

Alina comienza con su caballo sin dudar y cruza las piernas en flor de loto. Después mueve el peón de dama.

—¡Ataque indio de rey! —no eres de los que juega en silencio. Le enseñas a Alina como te enseñó tu abuelo.

Ella juega aperturas intuitivamente, no sabe los términos y mueve las piezas por impulso, siempre intentando controlar el centro del tablero. Tú prefieres complicarle las cosas porque, cuando ella se detiene a pensar, puedes mirarla con comodidad. El flequillo castaño que cae sobre su frente, los ojos tratando de decidir cuál pieza mover, su aliento tibio en tu cara si acercas la cabeza. No quieres ganar, buscas en cada movimiento hacer tablas. Sólo ha sucedido dos veces; dos ocasiones para ofrecer la mano —no un intercambio rápido, como en la apertura, ni un roce accidental—, un apretón en el que puedes engullir por largo rato la pequeña mano de Pinkamena con una carcajada duradera.

Se va reuniendo un pequeño auditorio en torno a ustedes; las hermanas de Alina también se acercan a la mesa. Es una contienda interesante y, aunque pocos entienden, se sienten atraídos. Los jóvenes del tablero vecino están agazapados sobre sus asientos de piedra y observan los movimientos. Cuando pierde de vista a sus hijas, rodeadas por otros chicos, la madre cierra el libro y se apresura a sumarse al público.

Te contienes y te dedicas a jugar —Pinkamena se luce—. Sientes la temperatura que asciende en tu cuerpo, el color en tu rostro; por un momento te gana la tentación y ofreces las tablas. Alina se niega a empatar durante tres jugadas más, pero finalmente se rinde y acepta tu mano extendida. A los ojos de aquella gente, incluso de la madre, saboreas a la niña. Es en esa complacencia que tu vida cobra sentido.

# LA PÓCIMA Y LA HIGUERA

*...supe que había empezado el final.  
No el mío, sino el final de algo con lo que  
yo me había identificado tan estrechamente  
que acabaría también conmigo.*

Valeria Luiselli

Una gota fue creciendo en la ventana hasta que su peso la hizo resbalar por el cristal y Galia la detuvo con el índice antes de que llegara a la cama. Durante la noche los sonidos se colaron en nuestro cuarto: el rechinado de la puerta y las voces de los adultos. Cuando al fin amaneció y pudimos levantarnos, salimos al patio y nos trepamos a hurtadillas a las ramas de la higuera. Nos llegó de golpe el aire en las piernas desnudas bajo el camisón.

Héctor llegaba para Navidad y nosotras no podíamos pensar en otra cosa desde que comenzaba el frío e iniciaban los rituales: mamá se subía a la escalera para alcanzar la vajilla de porcelana de la repisa superior; nos medía —siempre sorprendida de cuánto habíamos crecido—, compraba tela a cuadros y listones: ocre, azul y marrón; cosía unos *jumpers* para nosotras y una falda escocesa para ella. Pasaba

a la tintorería por los abrigos con sus manguitos que quedaban aguardando en el armario de la entrada. Mamá esperaba a tía Rosa con la misma ansiedad que nosotras a Héctor.

Él era nuestro primo-hermano, ¡nuestro primo-hermano!, nos dijo un día con el orgullo de quien ha aprendido una palabra nueva, pero nosotras nos miramos con desconfianza porque no nos gustaba pensar que fuera nuestro hermano. Héctor era el único niño que conocíamos, el único varón de nuestra edad —más chico que Galia, más grande que yo—. Vivía en Estados Unidos con tía Rosa y cada año nos sorprendía con juguetes que nosotras nunca habíamos visto: autopistas de carreras, plastilina botadora, una colección de cazas y bombarderos de la Segunda Guerra. Nos hablaba de los pilotos, de sus batallas, sus hazañas y misiones. Era tan inteligente y tan hermoso que las dos queríamos estar a su lado todo el tiempo.

Unas vacaciones trajo un robot que seguía sus órdenes. Le indicaba: estamos de fiesta, y el robot hacía burbujas que flotaban suspendidas en el aire. Héctor me guiñaba el ojo y me decía en secreto que eso era para mí. Ni mamá ni tía Rosa andaban nunca por ahí.

Al año siguiente Héctor llegó con un paraguas mágico. A mi hermana le dio un ataque de risa porque se lo imaginó volando como Mary Poppins. Cuando oscureció, nos acostamos de espaldas sobre el pasto sin importar los bichos. A él le correspondía estar entre las dos bajo el paraguas transparente que tenía dibujadas las constelaciones. Giró el artefacto y trató de hacer coincidir a un grupo de estrellas del paraguas con las del cielo. Entonces nos enseñó a la familia de Perseo: Andromeda, Cassiopeia, Cepheus, Cetus, Pegasus y Perseus. Ahí, acostadas en medio de la oscuridad, Galia y yo conocimos el mito de Andrómeda. Héctor fue Perseo cada día del resto de la semana y noso-

tras echábamos un volado que decidía nuestro destino de princesa amarrada a la higuera o de caballo alado.

Pero el último invierno, desde que Héctor llegó a casa para quedarse con nosotras, lo notamos distinto. En lugar de pantalones camuflados vestía unos jeans azules; el pelo que antes le formaba un flequillo encima de los ojos ahora sobresalía puntiagudo en la cabeza; no llevaba ningún juguete y, sobre todo, no jugaba conmigo. Se pasaba las tardes con dolor de cabeza y de mal humor.

—Eres mi primo favorito —le grité un día que estaba trepado con Galia en la higuera.

Se asomó, pero me echó una mirada burlona y creí que no me había entendido.

—Tú eres el mejor primo de los primos del mundo —me parecía que con aquel añadido las cosas volverían a su orden natural.

Entonces Galia se echó a reír y Héctor le hizo eco con gran fuerza.

—Qué tonta eres —dijo.

—No tenemos otro primo —agregó mi hermana.

Preparé una pócima con bulbos de narciso y rododendros, un ramo de hiedra inglesa y el centro de dos crisantemos. Agregué las semillas de unos higos verdes y machaqué todo con un poco de agua.

—A que no se atreven —dije, mientras fingía darle un trago.

Los dos bajaron de la higuera, pero a Galia no le importaba probarlo porque decía que esas cosas de niños no le divertían.

—Pues yo creo que eres una cobarde —se rio mi primo, guiñándome el ojo y dando un trago que no pude detener.

Esa noche Héctor vomitó hasta la última gota y, cuando no tuvo más que sacar, entró en un coma profundo. Fue una

noche larga, tan larga que no amanecía y cuando por fin amaneció, la culpa se había instalado como una madeja de lana atorada en mi garganta. El diagnóstico del médico viajaba por el piso y se colgó en las paredes y en los techos de la casa. Galia me arrastró por el jardín y subimos a la higuera. Meningitis, dijeron, pero nosotras sabíamos que eso no era cierto. Pasamos el resto del invierno ensayando brebajes para contrarrestar la pócima hasta que supimos que Héctor había muerto.

A veces parece que se olvida, pero llega entonces el frío y lo trae de vuelta.



«MARCA DE AGUA»  
DE ANA PAULINA CALVILLO  
SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EL 24 DE JUNIO DE 2023  
EN LOS TALLERES DE CUSTOM PRINTING  
AZAFRAÍN NÚM. 564,  
COL. GRANJAS MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO, C.P. 8400.  
SE TIRARON 1000 EJEMPLARES.