

En 2012 a uno de los dos hijos de Keith Stuart le dieron un diagnóstico abrumador: le anunciaron que estaba dentro del espectro autista. Las repercusiones que suponía algo así parecían insalvables entonces. Pero, en esa época, Keith empezó a jugar a los videojuegos, sobre todo a *Minecraft*, con sus dos hijos. Keith llevaba toda la vida jugando y desde 1995 se dedicaba a escribir sobre ellos, primero para revistas especializadas como *Edge* y *Official Playstation Magazine* y, durante los últimos diez años, para la sección de videojuegos de *The Guardian*, en donde asumió las labores de redactor jefe. El fructífero intercambio creativo y el inesperado florecimiento de la comunicación que se produjeron en su familia a raíz de los ratos de juego que compartían son el germen de la historia que se cuenta en *El niño que quería construir su mundo*.

Capítulo 13

LOS DÍAS HAN ido pasando, todos iguales, borrosos, y, de repente, **L**ha llegado el fin de semana de la boda; el momento decisivo. Voy a tener a Sam durante cuarenta y ocho horas.

Dejo a Dan a las ocho de la mañana, tiro mi bolsa de viaje en el asiento de atrás del coche y me dirijo a casa. En el camino lo repaso todo en mi cabeza: necesito ser paciente, detectar pronto las señales de que se avecina una rabieta, dejar de insistir cuando empiece a ponerse irritable y hacerle la comida y la cena exactamente de la forma correcta. He memorizado tres planes de acción posibles basados en su estado de ánimo: el de buen humor, el de humor indiferente y el de que Dios nos ayude porque ha llegado el apocalipsis. El último consiste únicamente en dejarle ver la televisión hasta que se le pase. Cuando aparco y voy hacia la casa, descubro que la puerta principal ya está abierta. Tras la discusión sobre el señor Strachan, me espero un recibimiento gélido por parte de Jody y, por supuesto, eso es lo que me encuentro. Cuando meto la cabeza tímidamente por la puerta, la veo en el sofá; su expresión cambia rápidamente de sorpresa porque he aparecido a una especie de desdén de baja intensidad.

—Oh, eres tú —son sus palabras de saludo—. Estoy haciendo una lista de cosas que no se te pueden olvidar. Por suerte no tiene que ir al colegio estos días, así que no hace falta que apunte: «No amenazar a los profesores».

—Siento *mucho* lo que pasó.

Tiene en la mano varios folios de tamaño A4, todos con instrucciones numeradas escritas con una letra muy clara. Evidentemente está asumiendo que no me las voy a poder arreglar solo, aunque me contengo para no decirlo en voz alta porque no quiero empezar otra emocionante batalla ahora que está a punto de irse. Cuando entro, veo que hay una maleta grande cerca de la puerta y que ha ordenado el salón. De hecho ahora parece un espacio habitable y no una tienda de segunda mano tras los efectos de la caída de un misil y el paso de un tornado. Sam está de rodillas junto a la mesita del café, escribiendo a regañadientes la tabla del dos en un trozo de papel para dibujar. Apenas se fija en mí.

—Está enfadado porque tiene que hacer los deberes —aclara Jody, en parte para mí, pero sobre todo para que la oiga Sam, mientras escribe las últimas palabras de su «Manual para cuidar de tu propio hijo»—. Cuando acabes, podrás ir a jugar con papá.

Está siendo brusca y diligente, algo que tiene que ver en parte con la discusión anterior, pero también es obvio que está nerviosa; no sé si está preocupada porque va a estar lejos de Sam o porque lo va a dejar conmigo. Sea lo que sea, yo solo quiero que se vaya cuanto antes para que empiece la cuenta atrás.

—Vale —dice por fin—. Esto es todo lo que necesitas: horarios de comidas, normas, nueva rutina para la hora de irse a dormir... todo. Llámame si necesitas algo.

—Seguro que no hay problema, pero gracias.

—¿Estás seguro de que quieres hacerlo?

—Sí, seguro. Vamos, vete. Y pásatelo bien.

No sé cómo, pero ese intercambio altera un poco el ambiente; es uno de esos cambios mínimos que las parejas que llevan mucho tiempo juntas siguen siendo capaces de detectar, incluso cuando todo lo demás se deteriora entre ellos.

—Hace un montón de años que no veo a toda esta gente, va a ser todo muy raro —confiesa con una risita nerviosa.

—No, seguro que no. Os vais a divertir mucho todos con el reencontro.

Los dos nos quedamos ahí plantados y en silencio unos segundos. La incomodidad cruje como si fuera estática (demasiadas tensiones sin resolver).

—Ven aquí, cariño —le dice a Sam, y se agacha para abrazarlo. Él acepta el abrazo con pasividad—. ¡Te voy a echar mucho de menos! Sé bueno. Y cuida a papi.

Se queda esperando una respuesta, pero él no dice nada. Tiene un bolígrafo en la boca y debe de estar perdido en sus pensamientos o simplemente procesando lo que está pasando.

—Dile adiós a mami —le animo.

—Adiós, mami —dice sin levantar la vista.

Yo me encojo de hombros sin saber qué hacer y ella nos mira primero a uno y después al otro: los dos hombres de su vida, ambos igualmente desconcertantes para ella, comprendo de repente en ese momento.

—No te preocupes —digo intentando demostrar preocupación por ella en vez de la impaciencia creciente que siento—. Todo va a salir bien.

Le cojo la maleta, la saco fuera y ella me sigue despacio. No decimos nada más. No nos abrazamos, y la ausencia de contacto físico, la total imposibilidad de que lo haya, es terrible. Entra en el

coche, me lanza una mirada rápida y entonces arranca y se va. Se aleja por la carretera y yo me quedo solo con Sam. Cuarenta y ocho horas.

Cuando vuelvo a la casa solo, su reacción es inevitable:

—¿Dónde está mami?

—Se ha ido —respondo sin más—. Solo estará fuera el fin de semana.

Quería que sonara como algo divertido, como un premio, pero al salir de mi boca ha sonado más bien como si le estuviera enviando diez años a la prisión de Wormwood Scrubs.

—Quiero a mami —lloriquea.

Ya noto esa punzada de pánico, la sensación de que el más mínimo fallo podría hacer que la situación acabara fuera de control. Sé que tengo que transmitirle que el día tiene cierto orden.

—Bueno, vamos a acabar esos deberes y después podremos hacer algo divertido —sugiero.

—Quiero a mami —repite, se levanta y se tira en el sofá.

—Bueno, como te acabo de decir... —Planeo ir desgranando la explicación lentamente, hacerle entender que su madre está muy lejos y que no va a volver inmediatamente.

Pero rápidamente queda claro que eso no va a funcionar.

—¡NO, CÁLLATE! ¿DÓNDE ESTÁ MAMI?

Tira el lápiz, que rebota por la habitación. Yo lo recojo y lo estrello contra la mesita del café.

—Sam, cálmate. Se ha ido a pasar el fin de semana fuera.

—¡Quiero a mami ahora! —grita, y se pone a llorar.

Y yo me veo mentalmente pasando el resto del día así, todos los planes que he hecho olvidados porque han perdido su sentido.

—No hay nada que podamos hacer, los dos tenemos que arreglárnoslas con esta situación —digo.

Es una forma de decirlo intencionadamente cruel: lo he hecho sonar como si para mí todo esto fuera una carga. Pero así es como funciona: caes en este círculo vicioso por cansancio o por miedo y, sin darte cuenta lo que estás haciendo no es evitar una rabieta, sino darle la bienvenida con una alfombra roja y una guardia de honor.

—Vete —dice Sam—. ¡Tú ni siquiera vives aquí!

Salta del sofá y se lanza contra mí agitando los puños. Yo extendiendo los brazos para detenerlo e intento sujetarle las manos mientras pienso desesperadamente en una forma de hacerme con el control de la batalla que he empezado. Terminarla ni siquiera está en la lista de posibles resultados; me conformo con la limitación de daños.

—Vamos —digo con toda la calma que logro reunir—. Vamos, no pasa nada. ¿Qué te parece si jugamos a *Minecraft*...?

—¡*Minecraft!* —grita.

Y antes de que me dé tiempo a procesarlo, ya está subiendo las escaleras a la carrera, directo a su habitación, donde oigo que enciende la consola. Bueno, iba a decir que podíamos jugar luego, después de terminar los deberes y de salir un rato al parque, pienso, pero... Miro las hojas de papel que me ha dejado Jody: no hay ninguna instrucción que diga específicamente «No empezar a jugar a *Minecraft* dos minutos después de que yo salga de la casa». Considero un momento la posibilidad de subir a decirle que tenemos que salir primero, pero sé que eso sería apocalíptico. Al menos en casa es poco probable que lo ataque un perro asilvestrado. Tal vez esto es justo lo que necesito para superar el fin de semana. Entonces oigo pasos en el piso de arriba y su cabeza aparece en la parte alta de las escaleras.

—¡Ven, papi! —grita.

Y todas mis inseguridades quedan momentáneamente dinamitadas por su entusiasmo, no solo por el juego, sino por compartirlo conmigo.

Así que subo las escaleras y entro con cautela en la habitación de Sam. Tiene unos cuantos pósteres nuevos de *Minecraft* colgados en la pared: una ilustración del personaje principal, Steve, con su pico al hombro y otro que incluye todos los tipos de bloques que hay en el juego. Hay revistas de *Minecraft*, muy manoseadas y con los bordes doblados, por toda la cama en la que Sam se está sentando ahora, muy erguido y mirando la pantalla.

—¿Qué vamos a construir? —pregunto.

—¡Un castillo! ¡Este castillo! —dice cogiendo el libro sobre Londres y señalando el dibujo de la Torre de Londres.

Aparece la pantalla que ya empieza a resultarme familiar y, aunque le digo que ya he jugado un poco, él quiere explicármelo todo. Quiere tener el control.

—Se puede jugar en el modo de Supervivencia o en el modo Creativo. El modo de Supervivencia tiene monstruos y tienes que estar dentro por las noches o te atrapan. Hacen ruidos que dan miedo y eso no me gusta. Pero sé una cosa. Si cambias la dificultad a Tranquilidad, los monstruos no vienen. Puedes cavar y encontrar oro, diamantes y hierro. Así puedes hacer cosas y todo sale bien.

Creo que es el discurso más largo que le he oído pronunciar. Y lo ha soltado del tirón, sin pensar. Nada de tartamudeos, ni interrupciones. Intento no mostrar ningún tipo de reacción, pero me parece revelador. Y esa es otra de las cosas raras que tiene el autismo: es siempre una montaña rusa de altibajos que te pone el estómago en la garganta. Un minuto se lanza contra mí de forma agresiva en el salón y al siguiente me habla con la mayor elocuencia que le he visto en la vida. Casi nunca hay término medio: es la paternidad con el volumen a tope. La paternidad a la enésima potencia.

—¿Por qué has decidido construir la Torre de Londres? —pregunto mientras se abre el juego, decidido a alargar la conversación.

—Mami dice que ahí viven los reyes y las reinas. Y ellos cogen a la gente mala y le cortan la cabeza. ¿Es verdad?

—Sí, pero eso fue hace mucho tiempo. Ahora ya no se le puede cortar la cabeza a la gente. Aunque hayan sido malos, como los ladrones o los agentes inmobiliarios.

—¿Puedo ir a verlo?

—¿La Torre de Londres? Tal vez algún día.

—¿Está cerca?

—A unas dos horas en tren.

—¿Puedo ir en tren?

—Los trenes hacen mucho ruido, Sam, y Londres es una ciudad muy grande y muy escandalosa.

—Ahora tengo auriculares para protegerme los oídos.

Rebusca por el suelo, apartando modelos de Lego rotos y cómics, hasta que por fin encuentra un par de auriculares voluminosos, como los que llevaría un obrero de la construcción mientras utiliza un martillo neumático, pero estos son azul claro y están cubiertos de pegatinas de robots. Jody debe de habérselos comprado hace poco, tal vez en respuesta a otra de sus crisis por culpa del ruido. Se los pone.

—Mami dice que parezco un astronauta —comenta.

—Bueno, protegido así tal vez *puedas* ir a Londres en tren. Ya veremos.

—¿Me llevarás?

—Ya veremos, Sam. ¿Y cómo vamos a llamar a nuestro nuevo mundo?

—¡El mundo de Sam y papi! Así siempre tendrás que jugar en él conmigo.

Esas palabras hacen que el corazón se me encoja por la culpa. Papi. El padre que te estaba gritando hace un momento y diciéndote la carga que eras para él.

—Es perfecto —contesto.

Escribimos juntos las palabras y seleccionamos «Tranquilidad» en el grado de dificultad. Tras unos segundos aparece un nuevo paisaje en la pantalla. Lo primero que vemos es una extensión de hierba verde formando una curva, que desemboca en una playa larga y ancha. A la derecha hay una cordillera de montañas irregulares en las que se ven varias cuevas grandes. Es muy bonito (aunque los gráficos son increíblemente básicos comparados con los del *Grand Theft Auto* de Dan); un panorama majestuoso, creado únicamente para nuestra diversión. El único sonido que se oye es la hipnótica música del piano y el suave mugido de varias vacas rectangulares que pasean por allí cerca.

Sam me pasa otro mando y cuando entro en el juego la pantalla se divide en dos para que cada uno tenga su propia visión del mundo. Nos giramos para mirarnos. El personaje de Sam es la versión estándar de Steve, con su camiseta azul, los vaqueros y la enorme cabeza cuadrada, pero, no sé por qué, el mío es un Steve con un atuendo de tenis blanco y ajustado, rematado con una cinta en la cabeza. Una imagen bastante chocante.

Pasamos un rato haciendo que nuestros personajes se saluden con la cabeza y después que corran y salten, disfrutando de la sensación de cohabitación en ese extraño espacio. Pero todavía no controlo del todo los botones, así que de repente doy un salto y sin querer acabo cayendo por un pequeño precipicio. Mi barra de salud pierde un buen trozo.

—Lo he hecho a propósito —digo, ascendiendo lentamente por el terraplén—. Quería ver qué había ahí abajo.

—¡Vamos a empezar el castillo! —exclama Sam, sin hacer caso a mi caída.

—Tenemos que encontrar un trozo de tierra llana —anuncio con la sensación de que yo debo tomar las riendas.

Pronto encontramos una zona nivelada rodeada de árboles y con vistas al mar. Un territorio perfecto para un castillo. Empezamos a talar árboles para reunir bloques de madera. Construimos una mesa de trabajo y convertimos la madera en picos. Sam va narrando lo que está pasando:

—Necesitamos madera. Ahora necesitamos piedra. Sam y papi cogen los picos y van a las montañas. Papi se ha caído en otro agujero. Sam está sacando piedra...

Voy con Sam hasta la cara del acantilado, donde nos ponemos a trabajar con los picos y sacamos docenas de bloques de roca para construir. De repente veo una extraña criatura que se mueve furtivamente detrás de mí. Parece formada por un montón de cajas verdes a cuadros, apiladas una encima de otra.

—Oye, Sam, ¿y a este qué le pasa? —pregunto cuando se acerca con lo que se supone que es una clara actitud amenazante.

—¡Papi, es un creeper! Si se acerca demasiado...

Se oye un ruido como de una mecha al consumirse y un fuerte estallido. Y de repente me encuentro en medio de un enorme cráter.

—Explota —termina su frase Sam—. Los creepers son muy malos.

Recogemos todos los bloques que se han soltado por la onda expansiva de nuestro amigo explosivo y volvemos a la tarea. Él trabaja ordenadamente en la superficie de la montaña, sacando bloques en hileras que sigue sistemáticamente, mientras que mi técnica de extracción es más caprichosa, aleatoria y violenta: me dedico a golpear todo lo que queda al alcance de mi pico.

Cuando tenemos bastantes, empezamos el proyecto de construcción.

—Vamos a empezar con un gran vestíbulo —sugiero, y Sam asiente.

Está claro que él tiene un sistema: cada pared tiene veinte bloques de ancho y ocho de alto (los va contando por lo bajo). Construye rápido y de forma elegante, lanzando bloques al paisaje uno tras otro para levantar metódicamente paredes idénticas. Yo cada vez que quiero colocar un bloque me vuelvo loco y me confundo con las herramientas. Los bloques sobresalen de la pared o no se colocan en ella donde tenían que ir, sino que rebotan y acaban en el suelo. Cuando voy a golpear algo con el pico, cada dos por tres la herramienta se me escapa y sale volando. Sam es un profesional, pero yo soy como uno de esos albañiles kamikazes que aparecen en la puerta de tu casa y se ofrecen a renovarte el pavimento del camino de entrada por doscientas libras.

—Papi, eres muy lento —me regaña Sam.

Cuando terminamos una sección, veo que lo revisa todo, cuenta los bloques y hace ajustes.

Y cuando todas las paredes de nuestra (más o menos) grandiosa entrada están listas, entramos.

—Yo voy a hacer la puerta —me ofrezco—. Tú puedes...

Pero veo que Sam ya está ocupado con el tejado y después se dedica a romper dos bloques de cada pared para hacer ventanas. Estoy a punto de poner la puerta cuando un cerdo se cuela trotando y me paso persiguiéndolo por la habitación los siguientes cinco minutos hasta que por fin intenta saltar por una de las ventanas de Sam y se queda atascado. Sam y yo nos reímos por lo ridículo que se ve ahí atrancado.

—He *cazado* un cerdo —digo—. Esta noche vamos a cenar como reyes.

—Papi, haz la puerta —dice Sam mientras vuelve a subir al tejado.

Para cuando el sol empieza a esconderse tras el horizonte, hemos completado la primera fase del castillo. Es verdad que no se puede

decir que haya sido una gran labor de colaboración; Sam ha hecho la mayor parte del trabajo, mientras que yo era el protagonista involuntario de mi propia comedia de golpes y accidentes absurdos. Pero es un comienzo. Fuera, unas pequeñas estrellas cuadradas salpican los cielos oscurecidos y las siluetas de los árboles proyectan sombras siniestras en la oscuridad. Todavía no hemos hecho camas y por eso no podemos irnos a dormir y avanzar a velocidad acelerada hasta el día siguiente, así que nos subimos al tejado y contemplamos las enormes nubes negras que recorren el cielo.

CUANDO EL SOL con forma de cubo vuelve a salir, iluminando con sus píxeles de luz el panorama cuadrículado, le digo a Sam que deberíamos explorar la zona e intentar encontrar una cueva o una de esas aldeas donde, según parece, los extraños y diminutos habitantes comerciarán con nosotros.

—Ya sé —contesta—. ¡Necesitamos encontrar las joyas de la Corona para traerlas a las Torre!

—¿Y cómo hacemos eso?

—Podemos encontrar oro, diamantes y esmeraldas. Y después las guardaremos en un cofre de cristal, como aquí.

Coge el libro de Londres y me enseña la foto de las joyas de la Corona en sus expositores de cristal. Parece una aspiración posible. Cavamos un poco por ahí a ver si tenemos suerte o buscamos las aldeas y los templos que hay por el paisaje, donde he leído que a veces hay piedras preciosas. Eso es *Minecraft* básico, hasta yo puedo hacerlo.

—Vale, pues vamos. Encontremos las joyas de la Corona y devolvámoslas a la Torre —exclamo.

Así que nos vamos a explorar por el bosque y hacia las montañas, encantados de recorrer un poco el paisaje. Siempre que encontramos una manzana en el suelo del bosque, Sam grita:

—¡Cógela! Si te la comes, te da salud.

Y me pregunto si él se plantearía comerse una en la vida real si yo la dejara así, colocada por alguna parte de la casa, como en el juego.

Pronto encontramos un pequeño rebaño de ovejas y Sam grita:

—¡Vamos a cogerlas!

Pero una vez más somos un poco patosos y las ovejas desaparecen entre los árboles. Sam sale corriendo detrás de ellas blandiendo una espada de madera. Pero segundos después yo tengo un golpe de suerte cuando una oveja aterrorizada sale del bosque y aparece justo delante de mí. Sin pensarlo, de repente arrastrado por un arrebato de furia y un subidón de adrenalina inexplicables, me lanzo a por ella y me pongo a darle un montón de golpes con el pico. Es como la escena de la ducha de *Psicosis*, solo que Janet Leigh en este caso es una oveja hecha de seis bloques blancos. El pobre animal cae patas arriba y desaparece, dejando en el lugar donde estaba un segundo antes solo un bloque de lana.

—¿He masacrado a una oveja por *esto*? —digo.

Sam sale corriendo de entre los árboles y lo coge.

—¡Muy bien, papá! —exclama—. ¡Podemos usar la lana para hacer camas!

Me siento modestamente orgulloso de mí mismo.

Y mientras jugamos, nos vamos metiendo cada vez más en el juego hasta que parece que nos envuelve completamente. No sé cómo, pero perdemos la noción de que todo se desarrolla en una pantalla. Ya no estamos moviendo unos personajes digitales por un entorno informático: somos *nosotros* los que miramos en cuevas oscuras y recorremos las llanuras cubiertas de hierba bajo el gran sol cuadrado. Es como si nos hubiéramos liberado de nosotros mismos.

TRAS DOS HORAS, sé que tenemos que dejarlo ya y hacer alguna otra cosa. Aviso a Sam con diez minutos de antelación y vuelvo a hacerlo a los cinco minutos, una táctica de preparación que he leído en uno de mis libros. Los cambios repentinos no son aconsejables; él necesita que se le avise de todo con mucha antelación. Cuando por fin guardo el juego y lo cierro, su humor empeora y veo que empiezan a aparecer los primeros signos de una rabieta, pero esta vez logro evitarla sugiriéndole que vayamos a la cafetería y que allí podemos hacer planes de lo que vamos a construir después. Para mi total asombro, Sam asiente y se levanta para ponerse los zapatos y el abrigo. Sacudo la cabeza y murmuro entre dientes:

—Gracias, *Minecraft*.

La cafetería está muy llena cuando llegamos. Por todas partes hay parejas que leen periódicos con unos verdaderos cubos de *caffè latte* delante, mientras la máquina de discos no deja de reproducir clásicos del *soul* que se oyen de fondo. Me siento momentáneamente celoso de su libertad perezosa. Nuestro sitio habitual está ocupado por una madre con su hijo, así que nos acomodamos en una mesa cercana con un gastado sillón de cuero y un taburete. Yo acabo sentado en el taburete.

—¿En qué vamos a trabajar ahora? —pregunto cuando nos sentamos.

—¡Tenemos que hacer una mina grande! —exclama Sam—. Necesitamos oro, diamantes, esmeraldas y redstone.

Viene el camarero con las bebidas; deja el café delante de Sam y la leche con espuma me la pone a mí.

—Era así, ¿no? —le pregunta a Sam, que suelta una risita.

Saco el manual de *Minecraft* y los dos nos ponemos a estudiar las descripciones detalladas de todos los materiales que hay disponibles en el juego: lingotes de hierro, redstone, lapislázuli (sea lo que sea

eso). De vez en cuando finjo que leo mal alguno de los nombres para que Sam me corrija, dejándole que se luzca gracias a su creciente conocimiento del juego. Pero de repente me doy cuenta de que está pasando algo a nuestro lado. Uno de los camareros ha traído el pedido de la mesa en que solemos sentarnos, pero el niño parece disgustado. Tiene seis o siete años, el pelo rubio desaliñado, la cara alargada y pálida y lleva una camiseta con una Tortuga Ninja mutante adolescente cubierta de pintura y otras manchas.

—No pasa nada —dice la madre—. Es el mismo tipo de galleta, exactamente el mismo tipo.

Pero el niño niega con la cabeza, hace pucheros y un segundo después se pone a dar golpes en la mesa y derrama el café sobre la pila de revistas. Las parejas que hay alrededor levantan la vista de sus periódicos y murmuran.

Miro a la madre. Tendrá veintimuchos y es muy pequeña (tiene el tipo de figura que en las revistas masculinas calificarían de «delicada», «menuda» o algo igualmente horrible). En el pelo de color caoba, que lleva recogido en una coleta descuidada, se ven mechones rubios; su estudiada forma de vestir, con un vestido verde oscuro de encaje complementado con unas gafas de gruesa montura negra, tiene un aire muy de los cincuenta. El agotamiento y la determinación se combinan en su expresión, una expresión que me suena. Probablemente le resultará familiar a todos los padres, pero en este caso también he reconocido la reacción de su hijo. Es autista; sin duda se trata de un grado superior al de Sam, pero obviamente tiene la misma propensión a cerrarse en banda y después explotar cuando algo no está bien. Yo he pasado por eso. De hecho estaba justo en ese mismo sofá cuando pasó.

Me vuelvo hacia Sam un segundo, pero en ese momento una figura de acción del Increíble Hulk pasa volando sobre nuestra mesa,

golpea mi taza a medio vuelo y provoca que el café me salpique la camisa. Sam me mira a mí y después a la figura del suelo. Me agacho, la cojo y me levanto. Vale, estoy improvisando, no estoy muy seguro de lo que estoy haciendo, pero... ya estoy caminando hacia ellos. Con Sam a veces una intervención inesperada pero amistosa ayuda. Ignoro a la madre en un primer momento y me acerco al niño despacio.

—Hola, ¿este Hulk es tuyo? Porque estoy seguro de que hoy no he pedido un superhéroe para merendar. Tal vez es que iba tras algún malo...

El niño deja de dar golpes y se me queda mirando.

—He pensado que debería traerlo de vuelta —continúo—, porque lo mejor es que se quede de guardia en vuestra mesa. Lo voy a dejar aquí, ¿vale? Hulk, tienes que vigilar esta zona, no te vayas por ahí otra vez. Es que mira que es difícil a veces... ¿Y dónde está el resto de su ropa? Seguro que se está muriendo de frío.

El niño sigue mirándome con una expresión de total incompreensión, pero al menos parece que le he distraído. Me vuelvo hacia su madre.

—¿La galleta incorrecta?

—Bueno, es el *tipo* correcto de galleta —dice con un claro acento de Bristol—. Pero no es la galleta exacta que él ha señalado. Gracias por traer al Hulk. Y siento lo de su camisa.

—Oh, ¿la camisa? Tengo otras cuatro iguales. Ni siquiera me gusta. ¿Quién lleva estos cuadros en estos tiempos? Parezco la hama-ca de playa de Cath Kidston.

La madre sonr e. Es una sonrisa natural, amable, amplia y sin reservas. He iniciado accidentalmente una interacci n social con una extra na muy guapa.

—Soy Isobel —se presenta—. Y  l es Jamie.

—Yo soy Alex y él mi hijo Sam. Tiene ocho años y también le gustan los superhéroes.

Los niños nos miran a los dos con recelo.

—¿Vive por aquí? —pregunto.

—Al final de la calle. Acabamos de mudarnos a uno de los pisos que hay encima del supermercado. Es bastante pequeño, aunque suficiente para nosotros dos. Pero me parece que no somos superpopulares entre los vecinos.

—Ah, sí, eso me resulta familiar. ¿Jamie está...?

—¿Dentro del espectro? Ajá. Lo he sabido desde que tenía dieciocho meses, pero hicieron falta cuatro años para conseguir el diagnóstico definitivo. Suficiente para que su padre se hartara y se largara. Pues ahí la tiene: la historia de mi vida en cinco segundos. ¿Quiere traer lo que ha quedado de su café y sentarse con nosotros? No se sienta obligado. Entendería que le preocupara Hulk.

Pero sí que cojo mi café y voy a su mesa. Acerco el sillón al lado del sofá y traigo el taburete para Sam, que lo acepta algo suspicaz. Después intenta coger la figura de Hulk de la mesa, pero Jamie se abalanza a por ella desde el sofá y la atrapa antes. Creo que ese no es el principio de una bonita amistad. No sé por qué, pero le cuento a Isobel la situación en que me encuentro: lo de Jody y nuestra «separación de prueba», que seguramente pronto va a perder la parte de «de prueba». Le hablo de las dificultades que tuvimos nosotros para conseguir el diagnóstico del autismo y cómo acabamos distanciados en el proceso. Me resulta liberador desahogarme con alguien que no conozco; además, hay algo en su comportamiento que hace que sea fácil. Es una persona abierta, sincera y alegre. Me entero de que toda su familia vive en Eastville, un lugar que una vez fue famoso por ser el hogar de los Bristol Rovers, hasta que desmontaron el estadio y construyeron un Ikea («Al menos han mantenido el mismo ambien-

te de aburrimiento y desesperación», bromea). Aparentemente ha estado trabajando en la misma tienda de ropa *vintage* en Park Street desde los dieciocho años y ahora se ha convertido en la copropietaria. Yo le revelo que acabo de perder un trabajo desalentador e insatisfactorio y que estoy buscando otro. Todo ese tiempo Sam se dedica intermitentemente a leer nuestro libro de *Minecraft* y a lanzarle miradas celosas al Hulk cada cierto tiempo. Como nota su interés, Jamie hace caminar a la figura de un lado a otro de la mesa, repitiendo en voz baja: «Jamie y Hulk, Jamie y Hulk». Los niños apenas se miran entre sí.

Al rato Isobel tiene que irse: cena en casa de su madre. Nos levantamos y nos despedimos algo incómodos.

—Tal vez nos encontremos otra vez por aquí —dice Isobel.

—Sí, eso espero. Diles adiós, Sam.

Mi hijo murmura un «adiós» sin levantar la vista del libro. Jamie ya está en la puerta: primero se ha abierto paso entre los clientes que esperan en la cola del mostrador con un empujón y luego ha echado a correr y ha volcado una mesita cubierta de periódicos, provocando que las hojas salieran volando por todas partes.

—También va a ser *superpopular* en este sitio —dice Isobel encogiéndose de hombros, y sale detrás de su hijo, aparentemente ignorando las miradas críticas que la siguen hasta la puerta.

SAM Y YO vamos andando hasta el parque y por el camino hablamos de nuestros planes para el *Minecraft*. Siempre que intento cambiar de tema, la conversación se acaba, así que sigo hablando del juego, haciéndole preguntas y dejando que divague, disfrutando de su incoherente flujo de palabras sobre recuerdos, planes y observaciones que ha hecho sobre el *Minecraft*. Me habla del Inframundo, la especie de infierno que hay en el juego, y que está debajo del paisaje normal. Cuan-

do llegamos al parque, imaginamos que el laberinto es una casa de *Minecrafi* y que el tobogán es el pasadizo de entrada a una cueva. Después intentamos cazar ovejas entre los árboles mientras la débil luz de la tarde va desapareciendo. Él entra y sale de los arbustos, perdido entre los productos de su imaginación. Sus habituales dudas, el miedo a otros niños o a los perros parecen haberse desvanecido temporalmente.

Después de la cena consigo que Sam se meta en la cama a las 7:30 sin lloros y sin crisis (ni por su parte ni por la mía). Le leo un cuento y le doy un beso de buenas noches. ¿Así es como se sentirán los padres normales? Es bastante extraño. Cuando ya estoy saliendo de la habitación, se incorpora y se sienta en la cama.

—¿Cuándo va a volver mami? —pregunta.

—Mañana por la noche.

—Echo de menos a mami cuando no la veo.

—Yo también.

Y después de eso me espero lo peor, pero simplemente vuelve a acostarse.

TRAS UN MAL comienzo, al final el día ha ido bastante bien. Bueno, la verdad es que mejor que eso: ha sido divertido. Divertido de verdad. Lo único que me queda por hacer es asegurarme de que mañana sea exactamente igual. Me acomodo delante de la televisión y abro una de las cervezas que me ha dejado Jody. Los folios con las instrucciones están encima de la mesa de la cocina; no los he leído.

Ese humor tan positivo que acabo de desarrollar se estropea un poco cuando subo al piso de arriba a dormir y descubro que Jody me ha preparado la cama en la habitación de invitados. Debería haberme esperado, pero aun así me duele. Ahora soy un invitado en mi propia casa.

Pero bueno, al menos es mejor que un colchón hinchable.