

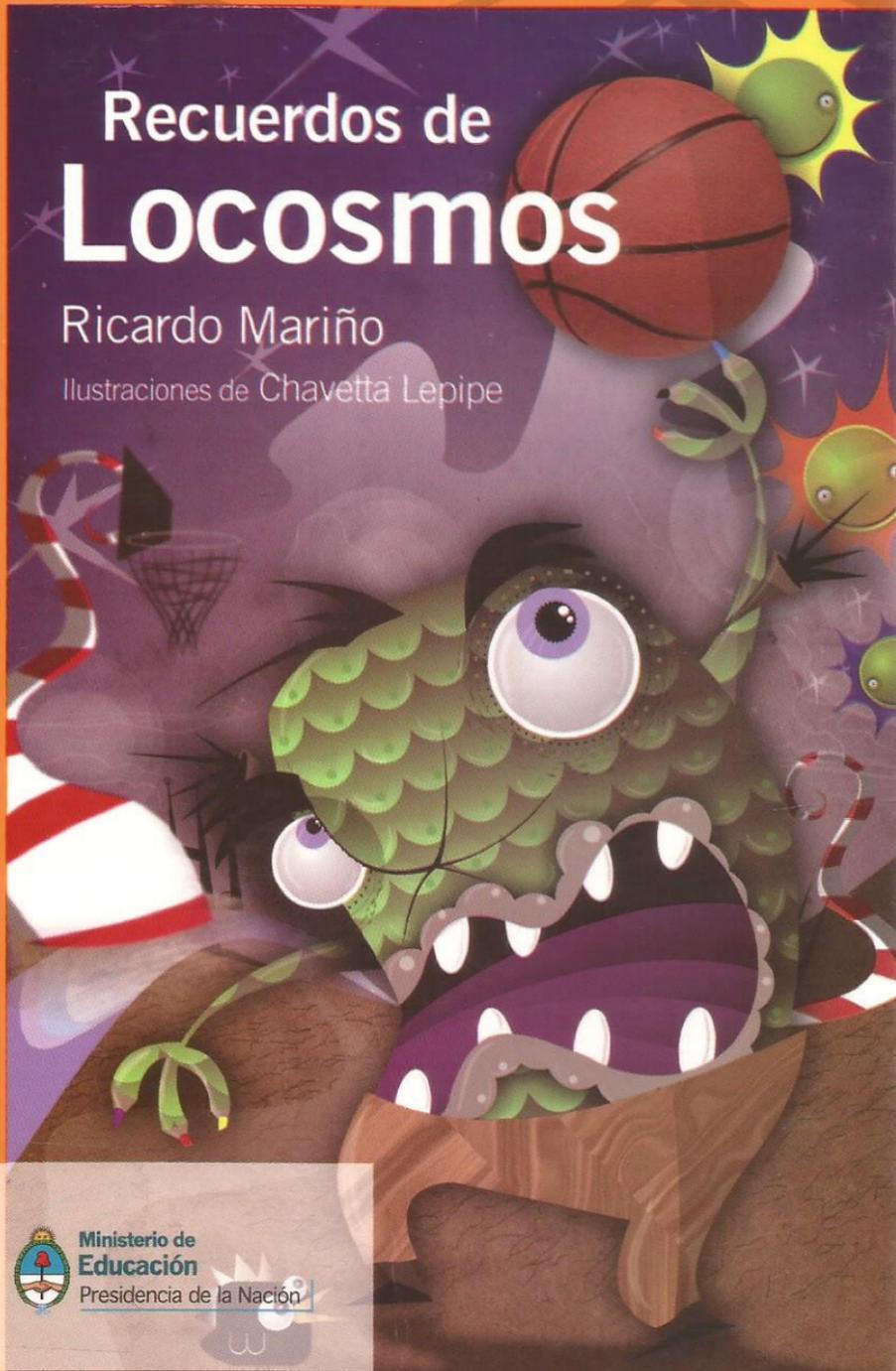
5 V 02

ALFAGUARA INFANTIL

Recuerdos de Locosmos

Ricardo Mariño

Ilustraciones de Chavetta Lepipe



PROHIBIDA SU VENTA / EN CASO DE VENTA, DENUNCIAR AL TEL. 0800.999.3672

282
R
70



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

MATERIAL

ALFAGUARA



- © 1990, RICARDO MARIÑO
© De la edición:
2009, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara S. A.
© De esta edición:
2014, Ediciones Santillana S. A.
Av. Leandro N. Alem 720 (C1001AAP)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISBN: 978-950-46-3939-8
Hecho el depósito que marca la Ley 11.723
Impreso en Argentina. *Printed in Argentina.*
Primera edición: octubre de 2014

Coordinación de Literatura Infantil y Juvenil:
MARÍA FERNANDA MAQUIEIRA

Edición:
VIOLETA NOETINGER

Diseño de la colección:
MANUEL ESTRADA

Mariño, Ricardo
Recuerdos de Locosmos : Colecciones de aula : edición especial para el Ministerio de Educación de la Nación / Ricardo Mariño ; ilustrado por Chavetta Lepipe. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Santillana, 2014. - 64 p. : il. ; 12x20 cm.

ISBN 978-950-46-3939-8

I. Literatura Infantil Argentina. I. Lepipe, Chavetta , illus.
II. Título
CDD A863.928 2

Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

 **SANTILLANA**



Recuerdos de Locosmos

Ricardo Mariño

Ilustraciones de Chavetta Lepipe



ALFAGUARA




LLEGADA AL PLANETA

Pude escribir este manual luego de pasar una prolongada temporada en Locosmos, el planeta de los locos del Cosmos. Quien pretenda realizar una travesía similar no espere encontrar en este volumen información sobre qué tipo de nave espacial utilizar o qué ruta cósmica seguir. Mi experiencia indica que no se puede ir a Locosmos. Solamente se puede esperar que el planeta venga al encuentro de uno.

En cuanto a mí, de alguna manera llegué a Locosmos gracias al señor Jorge Luis Borges.

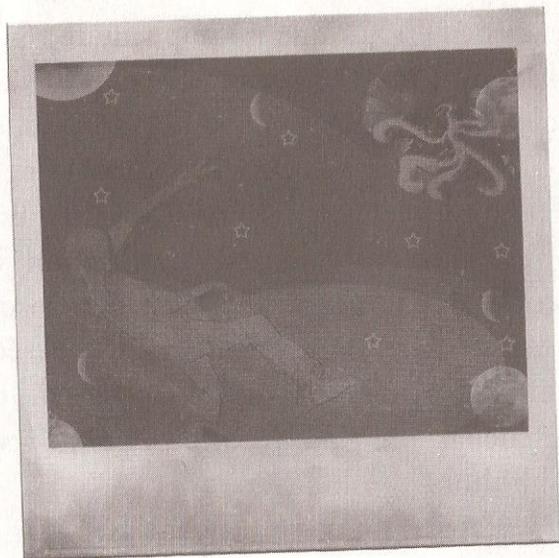
Cierta vez estaba leyendo un libro de cuentos de Borges durante un descanso en mis tareas: soy sereno en una planta de gas. Recuerdo que estaba muy entretenido cuando comencé a escuchar un fino ruidito, algo así como un “shhhhhh...” prolongado.

Aparentemente algo pasaba en el más grande de los tanques de gas. Hacia allá fui,

llevando una vela encendida en la mano (había corte de luz).

Cuando estaba acercándome al tanque y el ruido se escuchaba más fuerte, sorprendentemente se iluminó todo. Escuché un ruido ensordecedor, y cuando abrí los ojos estaba flotando en un silencioso e infinito mar azul. Tardé en comprender que me hallaba en el Cosmos.

Poco después vi que venía hacia mí una especie de tuerca gigantesca, un mundo de forma hexagonal. Me cubrí la cabeza y me encomendé a Dios.

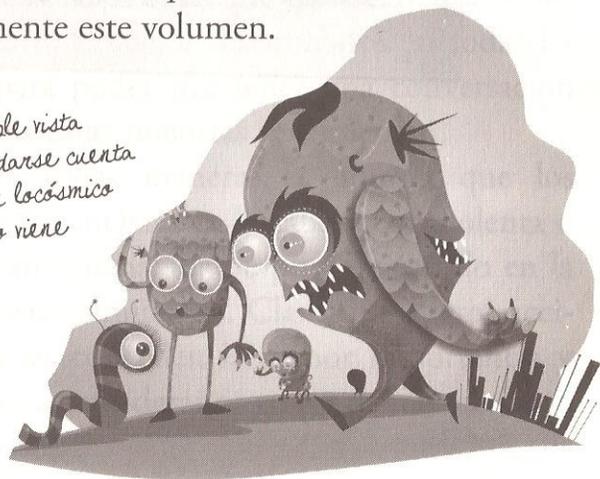


No podría explicar cómo fue que luego aparecí en una ciudad, en medio de una calle en la que iban y venían seres tan extraños como jamás hayas imaginado, querido lector terrestre. Pasé unos minutos casi inmovilizado por el asombro, hasta que reparé en que a fin de cuentas continuaba vivo y ninguno de esos seres se extrañaba por mi presencia. Incluso detuve a uno que marchaba apurado y le pregunté si yo no le resultaba raro.

—¿Raro? ¡Me pregunta si me resulta raro! ¿Por qué habría de resultarme raro justamente usted, si por Locosmos andan los bicharracos más increíbles? —me respondió.

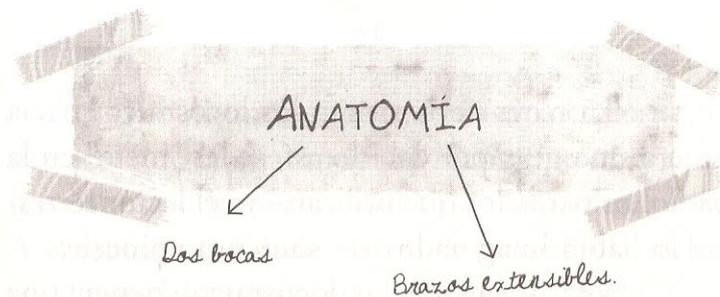
En fin, una vez que comprobé que mi presencia allí pasaba inadvertida, pude dedicarme tranquilamente a pasear y a estudiar el planeta y a sus habitantes, a quienes dedico cariñosamente este volumen.

*A simple vista
es difícil darse cuenta
de si un locósmico
va o viene*





Locósmico disfrutando de un helado



En lugar de una boca, como los terrestres, los locósmicos tienen dos: una, la del frente, les sirve para hablar; la otra, ubicada en la nuca, la utilizan para comer.

El hecho de que la boca para comer la tengan en la nuca los obliga a almorzar sentados de espaldas a la mesa, sin poder ver lo que comen. En general, en los comedores de las casas que tuve oportunidad de visitar he visto que colocan numerosos espejos diseminados en todas las paredes, para poder mantener una conversación viéndose las caras mientras se alimentan.

De todas maneras es común que los locósmicos se enchastren la cabeza con polenta o se metan una cucharada de puré de zapallo en la oreja mientras almuerzan. Claro que a estos accidentes no les conceden la menor importancia y hasta llegan a considerarlos gestos de refinamiento y buen gusto.

La nariz no la tienen los locósmicos hacia afuera sino que, por decirlo así, se les “mete” en la cara. Los pañuelos que utilizan –ya el lector terrestre lo habrá imaginado así– son como pinceles.

Los brazos de los locósmicos tienen una medida normal, pero si uno de ellos desea intensamente alcanzar algo, se le pueden estirar hasta diez o doce metros. El básquet que se practica en Locosmos tiene los aros a dieciséis metros de altura y en general gana el partido el equipo que más desea el triunfo.

*Soy uno de los
mejores dibujantes
que conozco.*



Por último, otra característica curiosa que destacaré de la anatomía del locósmico es que en las manos no le crecen uñas sino minas de lápices. A excepción del dedo índice de la mano derecha, en el que tiene una punta de bolígrafo, y el pulgar de la izquierda, donde le crece una goma de tinta y lápiz, los demás dedos tienen minas de diversos colores.



*De cerca no son tan bonitos como
podiera pensarse*

UBICACIÓN EN EL COSMOS

Cinco soles

Ríos que melar

Locosmos es un planeta sumamente pequeño, de forma hexagonal, cuya órbita en el espacio es bastante caprichosa: tan pronto está quieto como describiendo rápidos ochos y tirabuzones. Distintos astrónomos lo han comparado con un globo al que se inflara con aire y luego se lo soltara.

De los planetas, Locosmos es el único con cinco soles propios, alrededor de los cuales va dando sus increíbles vueltas. Una de las particularidades de esos cinco soles es que funcionan un día cada uno y los restantes cuatro días (la semana de Locosmos tiene cinco días) permanecen apagados. Como cada sol tiene un color, los días se llaman Azul, Rojo, Violeta, Amarillo y Verde.

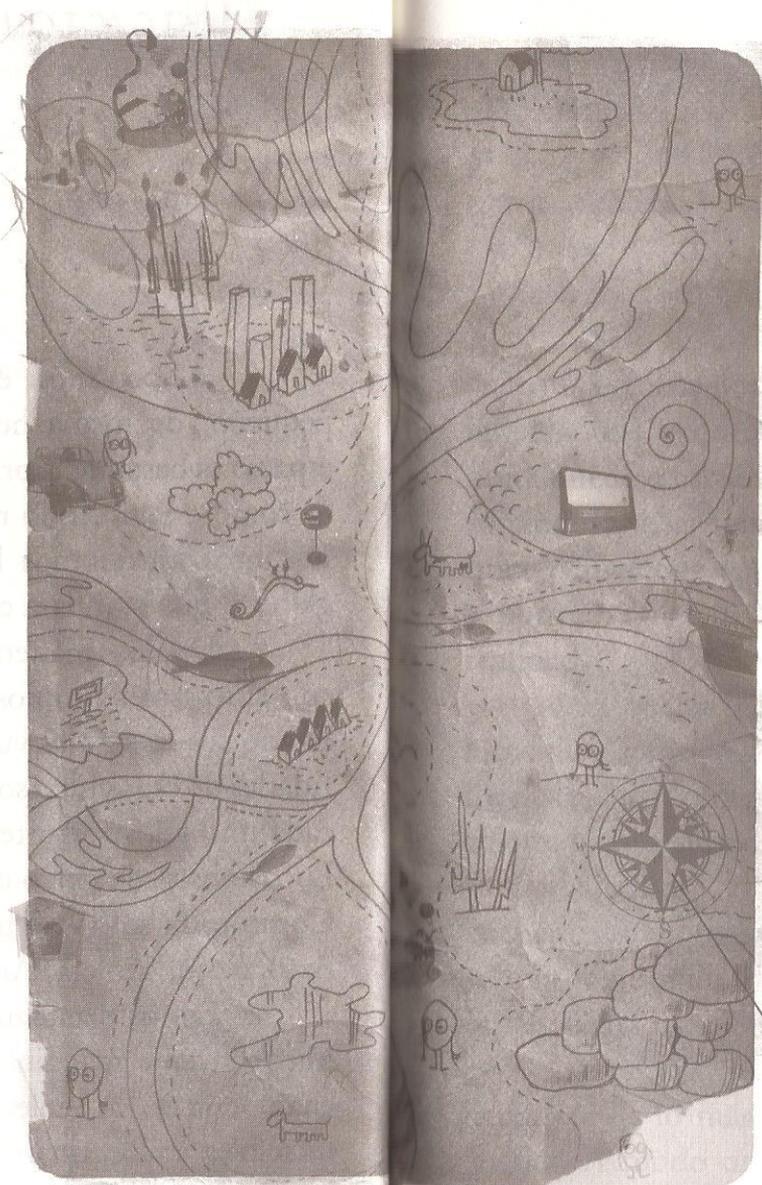
En los días Azules la mayoría de los locós-micos inventa máquinas fabulosas; en los Rojos se enamoran; en los Violetas llevan a cabo expediciones increíbles; en los Amarillos se entristecen y recuerdan los días Rojos, y en los Verdes, por último, fabrican

incansablemente enanos de cemento para jardín, que luego venden a los planetas vecinos.

Los ríos de Locosmos son iguales a los de la Tierra, excepto que, en lugar de estar “apoyados” sobre el piso, flotan a cierta altura, generalmente a tres o cuatro metros.

Parecen los ríos enormes cintas de agua que recorrieran los campos por encima de los animales. Los barcos pueden navegar sobre esos ríos, aunque poniendo sumo cuidado en no acercarse demasiado a la orilla para no caer al suelo. Los puertos son como edificios cuyas terrazas dan al agua.

Los locósmicos pasan por debajo de los ríos sin temor alguno,



ya que ni siquiera los salpica una gota de agua. Algunos incluso han construido sus casas de manera que un pequeño riacho entra por una ventana y sale por otra.

Los ríos con fuertes corrientes resultan el sistema de locomoción preferido: sentados sobre pequeños asientos flotantes, los locósmicos recorren cómodamente grandes distancias, gracias a los innumerables arroyos voladores del planeta.

Para que los “pasajeros” bajen al suelo han construido toboganes —uno cada dos cuadras— a los que llaman “parada del río”.

¡Error! ¿Norte, Sur, Este y Oeste en otro planeta? Espero que la comunidad científica no se burle de mí, je je.

FAUNA

Sapo con dientes

Dragoncito

Locosmos está superpoblado de animales. Por una extraña magia del lugar, cada habitante puede crear un animal distinto simplemente soñándolo. Una sola vez en la vida de cada locós-mico ocurre este fenómeno: sueña con un animal y, por raro que este sea, antes del amanecer se hace realidad.

El animal no aparece junto a la cama del locós-mico dormido sino en cualquier lado: en el centro de la ciudad, adentro de una fuente con aguas de colores o en la cúspide nevada de una montaña.

Cuando el locós-mico por casualidad encuentra al animal que soñó, por ejemplo durante una temporada de vacaciones en la montaña, experimenta un increíble estado de felicidad.

Esta particularidad del planeta hace que su fauna sea de lo más variada: no hay dos animales iguales. A modo de muestra describiré sintéticamente algunos de esos ejemplares: un perro, pero

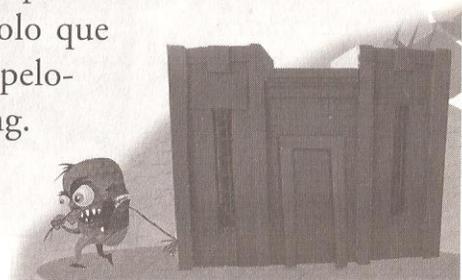
de cien patas y cola luminosa; una lombriz gigante, pero con plumas, mirada de lechuza y casetera; un sapo, pero con dientes y una espléndida sonrisa; un chancho rosado, pero sensible a la música clásica; cien golondrinas, pero dibujadas, como una bandada de láminas; un color, un color que es un animal y que al llamarlo viene y toma agua de un platito que le alcanzamos; un caballo, pero a caballo de otro caballo; un pequeñísimo dragón al que su dueño usa como encendedor, ya que, en lugar de un gran fuego, expulsa por su boca apenas una llamita.



Uno de los deportes preferidos de Locosmos es la “carrera de casas”. Participan dos o más equipos de veinte mil jugadores cada uno. La competencia consiste en arrastrar una casa a lo largo de un camino montañoso de treinta kilómetros de extensión. Naturalmente, gana el equipo que primero consigue arrastrar la casa hasta la meta.

Las competiciones pueden hacerse con casas de uno, dos o tres pisos, y habitualmente duran varios meses, aunque se recuerdan carreras que no terminaron antes del año.

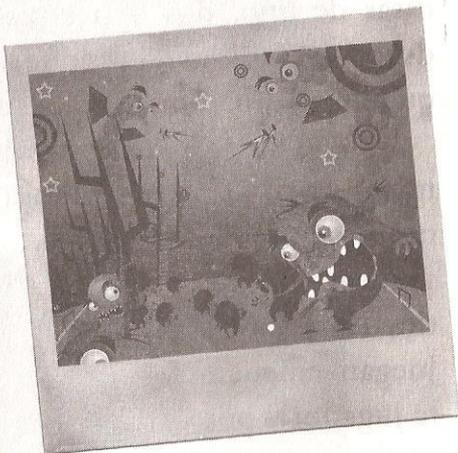
Otro de los deportes jugados por los locós-micos es bastante parecido a nuestro fútbol, solo que se juega con una pelotita de ping-pong. Juegan cincuenta jugadores por equipo en una



cancha de diez metros por cinco. En cada extremo de la cancha, en el piso, hay un arquito del tamaño de una caja de fósforos, donde deben convertirse los goles. Mejor dicho el gol, ya que el partido termina cuando uno de los equipos consigue marcar un tanto.

Los jugadores de este deporte tienen puestos fijos en la cancha debido a que la cantidad de participantes hace imposible cualquier movimiento, excepto los de los dedos de los pies. Precisamente, movida por los dedos de los pies, la pelotita va saltando de un lugar a otro, mientras el griterío ensordecedor de los espectadores alienta a los jugadores.

Este deporte fue inventado el 3 de marzo de 1938. Ese día comenzó el partido inaugural, que todavía continúa, ya que ninguno de los equipos ha logrado marcar un gol hasta la fecha. Ambos equipos han hecho centenares de cambios y varios de los jugadores son hijos o nietos de los que iniciaron el *match*.



POESÍA LOCÓSMICA

Cuatro autores

Los locósmicos tienen gran afición por la poesía. Seguidamente se reproducen poemas de cuatro de los más importantes poetas de Locosmos, acompañados de una breve biografía de cada autor.



LOS TRES

El embrutecido bestial
arrebatado intolerable
capullito.

La irreflexiva alocada
botarate impulsiva
mariposita.

El arrogante taimado
soberbio fanfarrón
zoquetito.

Los tres
pequeñísimos suaves
increíbles.

J. Ortiga y Cassette

J. Ortiga y Cassette: Las emociones fuertes constituyen el tema predilecto de este gran poeta locósmico. Ha publicado *¡Asquerosa nata!*, *Ravioles del mal* y *Maldito sonajero*.

LA SUFRIDA

Qué poderosa dentadura
que a mordiscones alimenta
y a la sufrida
lengua
si se equivoca, ay,
revienta.

Truman Cogote

Truman Cogote es uno de los poetas locósmicos más populares en la actualidad. Toda su obra trata sobre aquellas partes del cuerpo que más sufren, como los pies, orejas, etc. Ha publicado, entre otros libros, *El dolor de las uñas* y *Setenta chichones y ningún dolor*.

RECUERDO

Y al cabello cortado hace tiempo
¿quién lo recuerda?

Evoquémoslo como era

en el último otoño:

castaño, sedoso,

ciertamente desperejo.

No lo olvidaré.

Jamás me olvidaré de ti, pelo.

Supiste de lavados, cepillados,
peinados, etcétera.

Mas un día llegó

la cruel

inapelable

Tijera.

Dolores Desconsuelo Lagrimal

D. D. Lagrimal, la más romántica de las poetas de Locosmos. Un tono de evocación y nostalgia está presente en toda su obra. Publicó *Ya ha pasado el día de ayer* y *Recuerdos de lo comido al mediodía*.

DOSCIENTOS

Cien se sientan bien.

Cien se sienten mal.

Bien.

Siéntanse cien, siéntense cien.

Lo siento.

Segundo Numérico

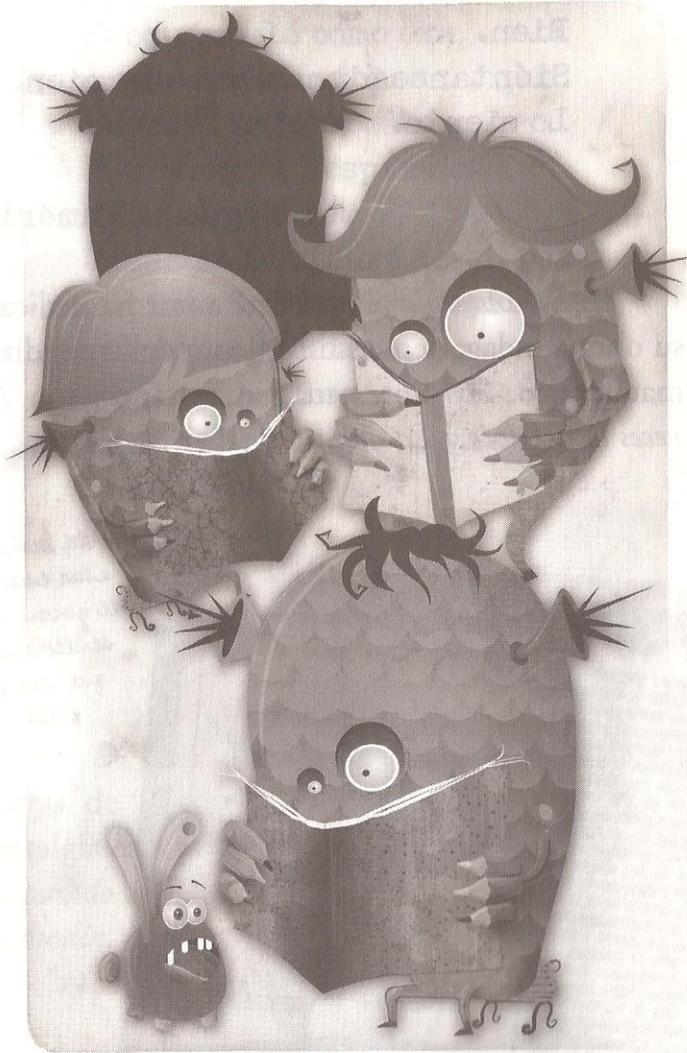
Segundo Numérico. Este autor ha dedicado su obra a indagar en el sufrimiento del aprendizaje matemático. Sus libros más importantes son *Mil veces la del doce* y *La no tan simple regla de tres*.

POESÍA LOCÓSMICA



Está prohibido
usar este tipo
de gorras si no
se demuestra
que uno es
poeta.

Preocupado por la desmedida
afición de los niños por la lectura,
el gobierno locósmico lleva
adelante programas para
fomentar el uso de la TV.



POESÍA INFANTIL

CanCIÓN de cura

También la poesía dedicada a los niños locósmicos cuenta con autores muy importantes, como lo prueban los trabajos que siguen a continuación:

LA COMIDA DEL CHANCHITO

Chapaleando un chanchito
ravioles de barro almorzaba
y de un apestoso tarrito
podridas uvas picaba.

No vaciló en retarlo
su madre en ese momento.
"¡Desperdicias alimento,
con lo que cuesta comprarlo!"



"Toma un chupetín de papa
para un rato entretener te
e higienízate las patas,
que así no puedo verte.

"Mejor prepara los deberes
que te dieron en la escuela
y no distraigas a la abuela
mientras cocina pasteles.

"Pasteles elabora de trapo
para servir con merluza,
plumitas de lechuza
y sucias patitas de sapo".

Lourdes Piara de Verraco Superbién

L. P. de V. Superbién es una de las más
afamadas escritoras para niños. Entre su obra se
destaca *Aniceta, la croqueta coqueta, El vaporoso oso
meloso* y *Nabo, el niño que coleccionaba picaportes.*

CANCIÓN DE CUNA PARA POCHO

Duérmete, querido,
no seas pesado,
que estoy esperando
desde el mes pasado.

Duérmete, criatura,
no relinches ya,
porque los vecinos
no te aguantan más.

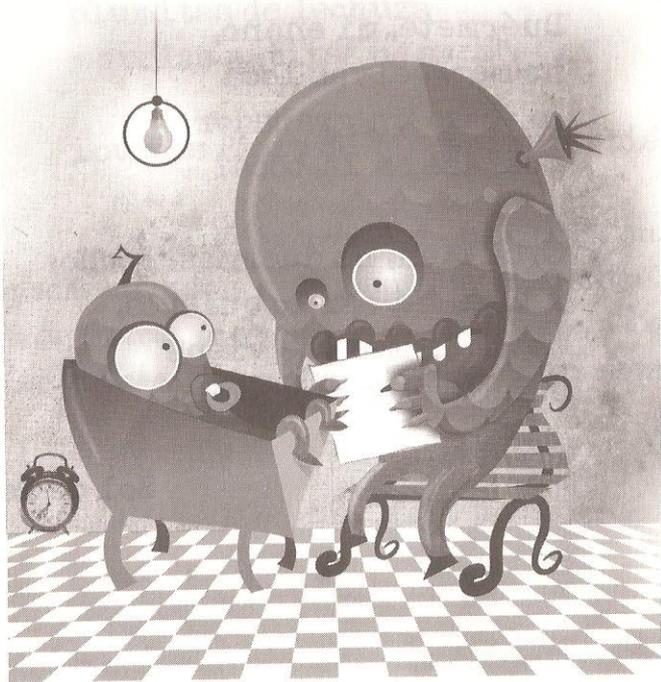
Duérmete, mi enano,
no me vuelvas loca
¿o acaso un grabador
guardas en la boca?

Está bien, no duermas, Pocho,
y llora si así lo quieres,
total el mes que viene
cumple los dieciocho.

Sol de Berp

S. de Berp: Exitosa escritora que ha creado una notable obra dentro del género infantil: *Ocho cuentos para Pocho*. Otros libros de su autoría son: *Otros ocho cuentos para Pocho* y *Cuentos para Pocho: ocho más*.

*Los bebés son
muy exigentes:
pueden pedir que les
lean hasta 270
cuentos antes
de dormirse.*



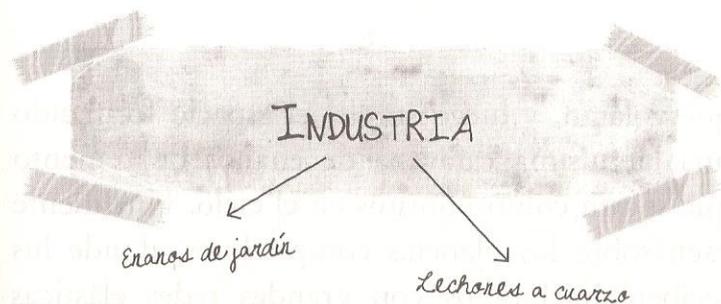
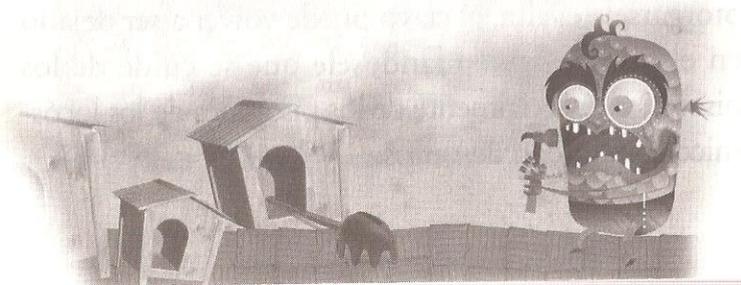
Cuando un locósmico tiene la desgracia de clavarse un clavo en el pie, los médicos de este planeta siguen el siguiente tratamiento: se lava el clavo, frotando insistentemente la parte que se introdujo en el pie; a continuación se lo sumerge en un frasquito con antióxido, repitiendo esta operación varias veces en intervalos de diez minutos.

Tomadas estas primeras precauciones, el médico locósmico toma una radiografía al clavo, a fin de detectar si hubo torcedura o quebradura, en cuyo caso se lo somete a una operación de enderezamiento mediante el uso de un martillo o una maza. En las siguientes veinticuatro o cuarenta y ocho horas se hace reposar al paciente en una caja de clavos o de herramientas. Finalmente, luego de otorgársele el alta, el clavo puede volver a ser dejado en el piso, recomendándosele que se cuide de los pisotones, especialmente de los pisotones de los locósmicos que andan descalzos.

Si un locósmico desea tener tos, en cualquier farmacia puede comprar un “inflador de toses”, que le puede ser aplicado por el mismo farmacéutico si sus ganas de toser son desesperantes.

En las farmacias, asimismo, puede conseguirse todo lo necesario para estar enfermo: martillos para el dolor de cabeza; piedritas masticables para el dolor de muelas; barras de hielo, ráfagas de viento helado y nieve para el resfrío; mosquitos para la picazón; vueltas para el mareo; monstruos para pesadillas; silencio para sordos, etcétera.

Hay un solo sanatorio en Locosmos, dividido en ocho salas: en la primera están los que creen tener otra enfermedad; en la segunda, los que se hinchan, se hinchan, se hinchan; en la tercera, los que detestan la compota; en la cuarta, los que confunden la antivariólica con la Sabín oral; en la quinta, los que vuelven locas a las enfermeras; en la sexta, los que deberían estar en la séptima; en la séptima los que se ponen insoportablemente mimosos y tuvieron la misma enfermedad el año anterior; en la octava, los que adoran enyesarse para poder dibujar en la pierna.



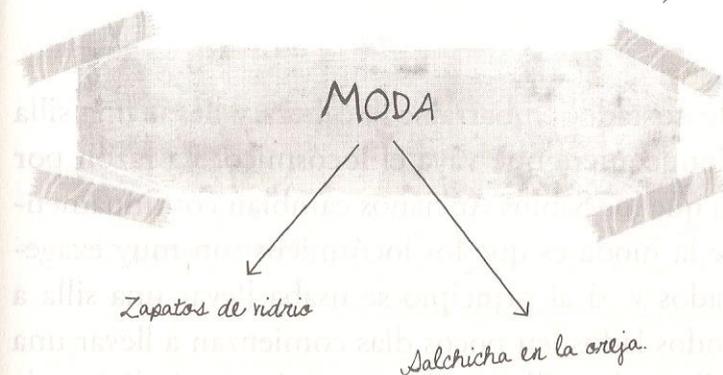
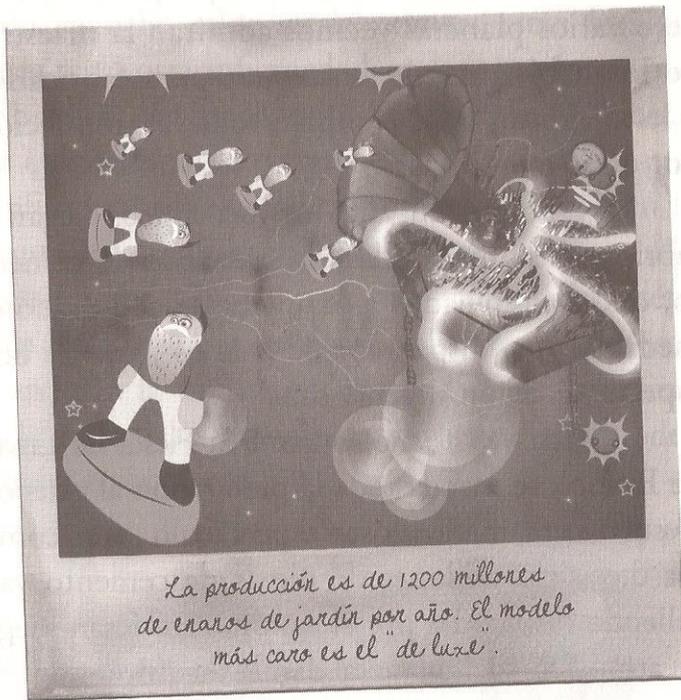
La industria más importante de Locosmos es la fabricación de enanos de cemento para embellecer los jardines. Para los locósmicos los enanos de jardín son lo más feo que puede haber, pero varios planetas vecinos admiran la maestría de los habitantes de Locosmos para fabricarlos y les compran o les cambian toda la producción por otras mercancías.

Durante un año los locósmicos llegan a fabricar diecisiete millones de enanos de cemento, que son enviados a los planetas compradores mediante un “disparador de enanos”, que es una especie de cañón tiraenanos.

Una vez al año, durante la Fiesta de Envío de Enanos, se manda toda la producción al exterior. Resulta un maravilloso espectáculo ver cómo los diecisiete millones de piezas de cemento van saliendo disparadas por el cañón, atraviesan luego la atmósfera del planeta dando la impresión de

que volaran, y luego surcan el espacio formando una larguísima caravana de enanos de cemento que se ven como puntitos en el cielo. Finalmente caen sobre los planetas compradores, donde los reciben atajándolos con grandes redes elásticas para que no se dañen.

A cambio de los enanos de jardín, los locósmicos reciben aviones interestelares, capuchones de lapiceras, radares de gran alcance, jaboneras, computadoras, rabanitos y lechones a cuarzo.



Los locósmicos dan mucha importancia a la vestimenta. Desde hace varios años funciona en el planeta un Consejo de Sabios Ancianos que se encarga de dictar la moda para cada temporada, que dura más o menos un mes.

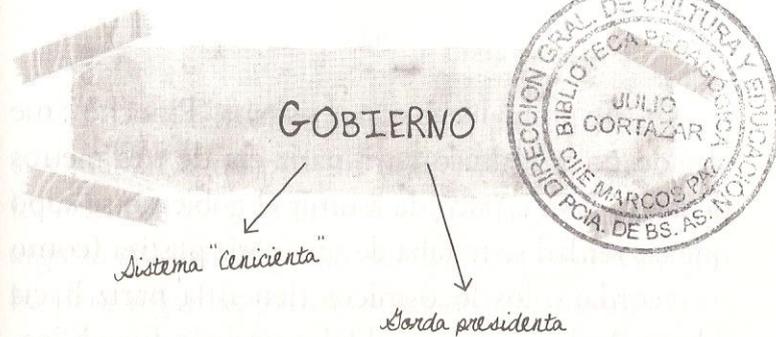
Luego de pacientes estudios, los Sabios Ancianos deciden cuál será la moda y se lo cuentan a la población por la cadena de radio y televisión. Los locósmicos esperan con muchísimo interés ese día y, ni bien termina el comunicado, corren a conseguir las cosas que se usarán todo ese mes.

Así, por ejemplo, un mes se usan zapatos de vidrio, colgarse banderines de las orejas e hincharse los cachetes con algodón. Otro mes la moda consiste en señalar continuamente hacia el Oeste, vestir pantalones de madera con bisagras doradas y llevar una salchicha enchufada en la oreja izquierda.

La moda cambia rápidamente y entonces es probable que enseguida se use caminar

de costado, embarrarse la cabeza y llevar una silla dondequiera que vaya el locósmico. La razón por la que los Sabios Ancianos cambian continuamente la moda es que los locósmicos son muy exagerados y, si al principio se usaba llevar una silla a todos lados, en pocos días comienzan a llevar una silla y dos sillones, luego un juego de living de peteribí, más tarde veinte sillas, tres mesas y cuatro bibliotecas, y por último una verdadera mudanza. Entonces, antes de que la moda vuelva más loco al planeta, los ancianos, tan sabios, decretan una nueva moda: ser distraído, confundir a todas las gordas del planeta con una tía del campo, escribirse la cara con carbón.

¡Las revistas de moda son un verdadero PLOMO!



Hasta hace algunos años el presidente de Locosmos era elegido mediante el sistema “Cenicienta”: se fabricaba un zapato y era nombrado para encabezar el gobierno el dueño del pie a quien el calzado le ajustara perfectamente.

Una variante de este mismo sistema se empleó al ser reemplazado el zapato por un sombrero. Como quienes fabricaron el sombrero no tuvieron demasiado en cuenta las medidas normales y resultó ser adecuado para una cabeza fantásticamente grande, durante dos meses desfilaron candidatos por el Palacio de Gobierno sin que apareciera uno cuyo cráneo fuera el indicado. Algunos postulantes se hicieron enormes chichones, pero ni aun así consiguieron llenar el sombrero.

Se inventó entonces el sistema “Pulgarcito”: se llevó a todos los postulantes a un bosque para elegir presidente a quien regresara primero. Se quedaron todos a vivir en el bosque.

Se probó luego con el sistema “Pinocho”: fue elegido un locósmico cuya nariz era de tres metros de largo. Pero a poco de asumir el gobierno se supo que en verdad se trataba de una nariz postiza (como se recordará, los locósmicos tienen la nariz hacia adentro), de modo que el falso narigón fue obligado a renunciar.

Después de varios años sin gobierno por las fallas del sistema eleccionario se decidió cambiar por otro absolutamente distinto: sería elegido para el más alto cargo quien más hiciera reír al pueblo locósmico, congregado en una plaza.

Cada postulante debía subir a un palco y desde allí se las tenía que arreglar para hacer reír al pueblo. Hay que tener en cuenta que para los locósmicos no existen los chistes, solo se ríen de la risa.

Finalmente, salió elegida una locósmica extraordinariamente gorda, cuya risa hizo que la multitud se riera durante setenta y dos horas sin parar.

El período de gobierno de la Gorda fue un poco confuso, pero sumamente divertido. Las cartas, por ejemplo –verdaderos mamarrachos ya que eran escritas durante ataques de risa–, jamás llegaban a destino debido a que los carteros, muertos de risa, las dejaban invariablemente en lugares equivocados.

Los teléfonos no servían para hablar, pero sí echaban agua por los agujeritos del tubo. Los locósmicos los usaban como duchas de mano y, si alguno era llamado muy seguido, hasta aprovechaba para regar las plantas y jugar al carnaval.

En los restaurantes los mozos se divertían dándoles tortazos de crema a los clientes, sirviendo bombones explosivos, milanesas de madera y huevos fritos de yeso.

Hasta las nubes, las perchas y los botines se reían.

Al año siguiente la Gorda fue reelegida como presidenta, con el ciento por ciento de los votos. Su segundo gobierno fue una risa, un desastre, genial.



PROGRAMAS DE RADIO

Ruidos y olores

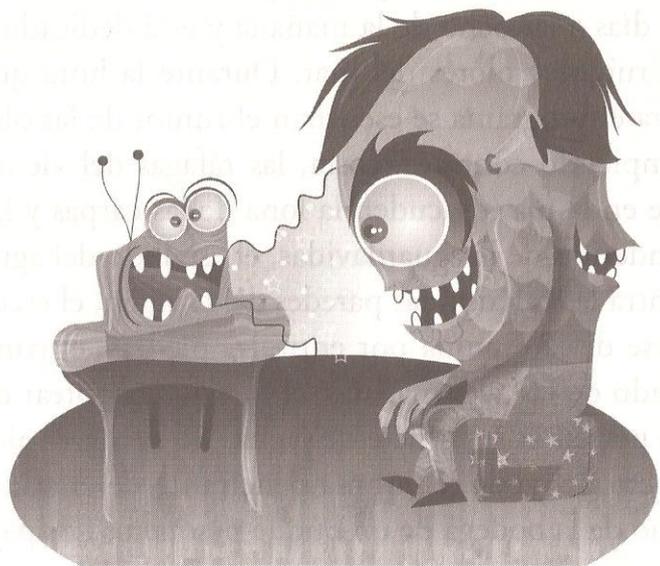
Las transmisiones radiales de partidos de "PIEDRA, PAPEL O TIJERA" tienen una gran audiencia.

Exteriormente las radios de Locosmos son iguales a las de la Tierra. La diferencia radica en que no transmiten música ni palabras, sino ruidos, olores y otras sensaciones.

Una de las audiciones favoritas de los locósmicos es un programa que sale al aire todos los días a las ocho de la mañana y está dedicado a los ruidos y olores del mar. Durante la hora que dura el programa se escuchan el rumor de las olas rompiendo contra la costa, las ráfagas del viento que en la playa sacuden la lona de las carpas y las banderitas de los guardavidas, el estallido del agua contra las carcomidas paredes del espigón, el escurrirse de la espuma por entre las piedras, el trino agudo de las aves marinas, el furtivo chapotear de un pez en la superficie del agua. Se siente el olor áspero del yodo, el aroma penetrante de la sal, el vaho de la bodega de un buque pesquero. Los parlantes soplan suavemente la tersa brisa del mar y

cada tanto dejan escapar una de esas fugaces ráfagas de viento húmedo y salado que hacen pegar granitos de arena en la piel del locósmico que se mantiene cerca de la radio.

Otros programas famosos tratan sobre “el amanecer en el campo”, “las máquinas y el trajín en la fábrica de enanos de cemento”, “la guerra de las fieras en la espesura del bosque”, “anocheecer de un día agitado”, “derrumbe de un edificio y acomodamiento de los ladrillos que quedaron sanos”.



Todos los habitantes de Locosmos actúan en televisión. Hay diez canales en total y en ellos van actuando, por turno, los veintiún millones de locósmicos que pueblan el planeta. Algunos prefieren hacer presentaciones individuales, cantando o bailando, y en otros casos participa la familia entera.

Además de ese tipo de programas hay una telenovela en la que también actúa toda la población.

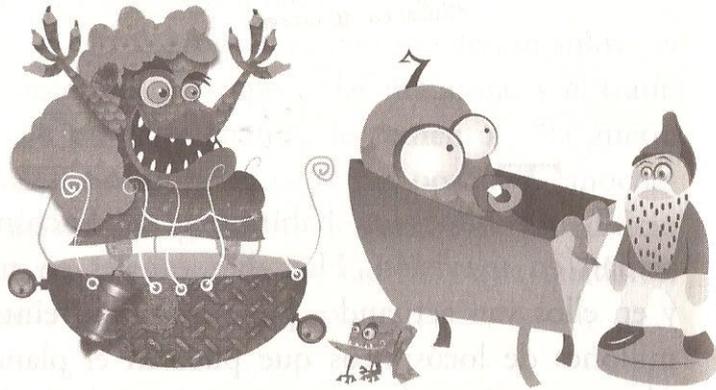
El argumento es sencillo:

Un locósmico (a quien llamaremos L1) se enamora de la bella locósmica L2.

La horrible gorda L3 hace creer a L2 que L1 la engaña con L4, L5 y L6.

L7, hermano de L1, tiene los hijos L8, L9 y L10.

En realidad L7 no es hermano de L1 y sus hijos no son sus hijos sino sus tíos. El que sí es hermano de L1 es L12, el dueño de una gran fábrica



de enanos de cemento para jardines. L12 también está enamorado de L2, pero L1 no sospecha que su propio hermano —¡su propio hermano!— intenta robarle a L2.

L13, amigo de L1, está haciendo los preparativos para casarse con la gorda L3.

En realidad L3 es el mismo L13 que se disfraza de gorda horrible para llevar a cabo sus maléficos planes.

En la fábrica de enanos de cemento de L12 trabajan los obreros L14, L15, etc., hasta llegar a L2344.



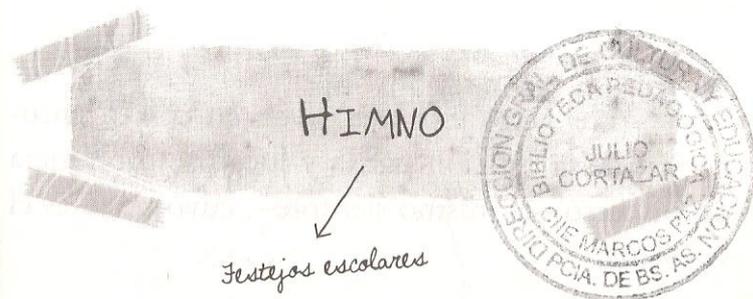
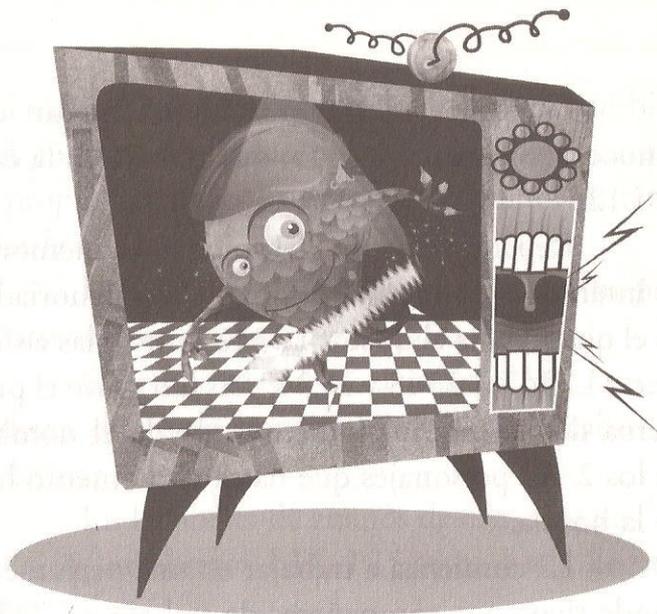
El obrero L2199 por casualidad un día conoce a la sirvienta L2345, que trabaja en la casa de L12.

Repentinamente, L1 pierde la memoria. Es internado en un sanatorio para desmemoriados en el que trabaja el doctor L2346 junto a las enfermeras L2347, L2348 y L2349. Es tan grave el problema de L1 que ni siquiera recuerda el nombre de los 2349 personajes que hasta el momento hay en la novela.

L2 comienza a trabajar en una perfumería donde tiene por compañeras de trabajo a L2350,

etc., hasta L2368. Todas ellas tienen familias de muchos miembros, amigos, conocidos y sobre todo muchos problemas. El número de personajes se agranda hasta 7989.

Como la telenovela ya lleva cinco años de ser transmitida, los personajes suman ahora 21.200.000, por lo que ya ha actuado toda la población, incluidos los bebés nacidos en los últimos meses, y vuelven a verse algunas caras repetidas.



Las estrofas del himno nacional de Locosmos se deben al ilustre poeta locósmico Hiuber Zeni Zeni Vertriote (1777-1888). Sus versos dicen así:

¡Himno nacional!

¡Himno nacional!

¡Himno nacional!

(estribillo)

¡Him! ¡Him! ¡Him!

(nuevamente:)

¡Jimno nacional!

¡Jimno nacional!

¡Jimno nacional!

(y luego:)

¡Jim! ¡Jim! ¡Jim!

¡Nal! ¡Nal! ¡Nal!

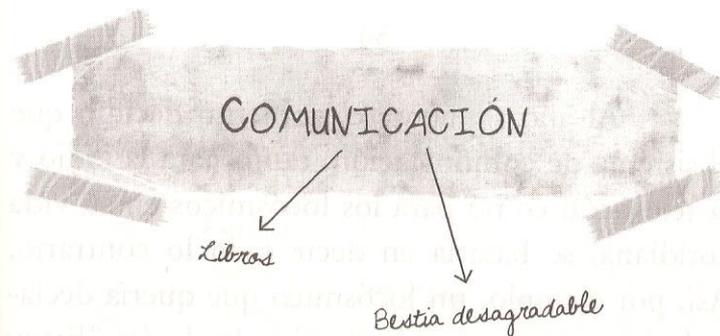
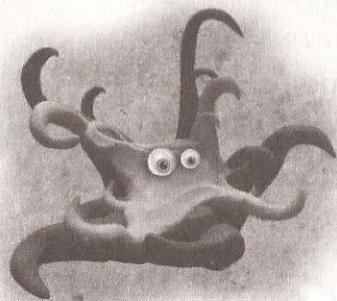
(se repite todo y se cierra el último estribillo, cantando):

Aaaaaaaaaaallllllllllll...

Los actos escolares se abren con la entonación de la canción patria y luego se pronuncia un discurso —el mismo siempre—, cuyo texto es el siguiente:

“Autoridades, cuerpo docente, alumnos, padres. Autoripadres, cuerpo presente, corporidades. Padres decentes, alumnos con auto, corporesnos. Alumncentes, paridades, cuernos, docemos. Autoalumno, cuerpo, padrecente. Docenauto, un alumno. ¡Pa! Dres docentes. Se cente, se cente, uno está docente. Alumnpadre, autordade, corporescente. Autoridades, cuerpo docente, alumnos, padres...”.

Curiosa escarapela locósmica



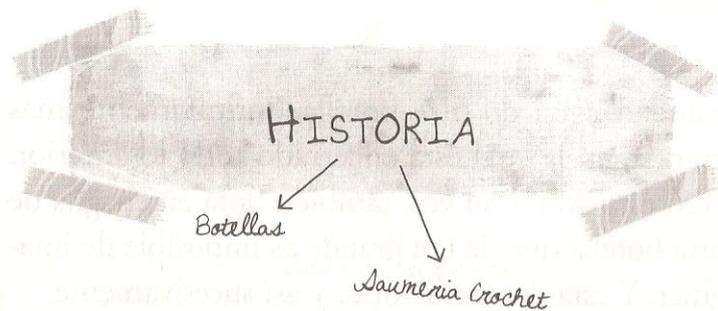
El sistema de comunicación entre los habitantes de Locosmos cambia año tras año.

Un año, por ejemplo, se usa comunicarse por escrito. De esa manera el locósmico que quiere decirle algo a otro debe escribir un libro de no menos de cien páginas. Al reglamentar el sistema de decir todo por escrito, el gobierno anunció que con esa medida comenzaba “el Año de la Cultura en Locosmos”. Y verdaderamente fue así: las librerías quedaron colmadas de volúmenes.

Uno de los libros más famosos se llamó *No tengo*, y fue escrito por una locósmica que le contestaba a una vecina que no tenía la sal que la otra le había pedido (por escrito) el mes anterior. Como todo lo que tenía que decir cabía en un solo renglón, la mujer, autora del libro, llenó las restantes noventa y nueve páginas con un estudio sobre las comidas saladas, cuentos sobre la sal, canciones, trabalenguas y adivinanzas.

Al año siguiente el gobierno decidió que el sistema de comunicación, tanto para la radio y la televisión como para los locósmicos en su vida cotidiana, se basaría en decir todo lo contrario. Así, por ejemplo, un locósmico que quería declarar su amor a una locósmica le decía: “Estoy harto de tus increíbles cachetes de cerda glotona. Jamás he visto ojos lechones como los tuyos. Haría cualquier cosa con tal de no casarme contigo”. A lo que la locósmica podía contestar: “Ni loca aceptaría tu propuesta, ¡bestia desagradable!”. Se tomaban de la mano y se casaban.

*¡Qué fácil es escribir
con esos dedos!*



En los libros de historia de los locósmicos no figura lo que verdaderamente sucedió en otros tiempos, sino lo que al autor le hubiera gustado que pasara.

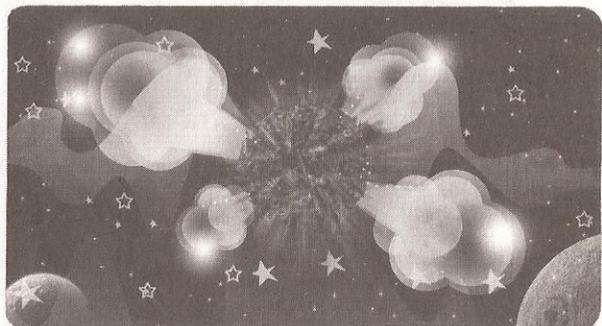
Sobre el origen de la civilización locósmica, el historiador V. W. Equizeta dice que el primer grupo de locósmicos andaba flotando en el espacio sin tener dónde apoyarse, hasta que un día encontraron un meteorito muy pequeño, casi un cascote cósmico, y sobre él fueron pegando otras piedras vagabundas del espacio, hasta convertirlo en lo que es en la actualidad.

Otro historiador, Benvenuto Cornuto, asegura que Locosmos se encuentra flotando dentro de una botella tan pero tan gigantesca que los habitantes no llegan a ver sus paredes de vidrio. Dice, además, que esa botella flota a su vez en un mar de dimensiones descomunales. Agrega que eso que parecía un mar de dimensiones descomunales es en

realidad agua de otra botella, infinitamente más grande, en la cual está encerrado todo lo anterior. Pero esta otra, a su vez, también flota en el agua de otra botella que de tan grande es imposible de imaginar. Y esta dentro de otra, y así sucesivamente.

Cada historiador tiene su propia versión sobre cómo se creó Locosmos. La historiadora Saumeria Crochet, por su parte, afirma que en sus comienzos el planeta “era un hermoso capullito rosado. Un día ese capullito se transformó en una bella florcita adonde iban a beber el néctar las lindas abejitas, los simpatiquísimos abejorritos y los preciosos osos escamosos, que agitaban sus orejas cuales primorosas mariposas, hasta que de pronto... ¡PUFI! La florcita se convirtió en un planetito”.

El origen de Locosmos según Saumeria Crochet.



REGRESO A LA TIERRA

Sueño con serpientes

Después de permanecer varios meses en Locosmos, y habiendo terminado mis estudios sobre el planeta, empecé a tener ganas de regresar a la Tierra. Cuando me convencí de que no habría manera de hacerlo, comencé a desesperarme.

Pedí una entrevista con la Gorda Presidenta para plantearle mi problema. Pero durante el transcurso de la reunión que mantuvimos no dejamos de reír, y cuando me fui de su despacho reparé en que ni siquiera le había preguntado si podía ayudarme a regresar a mi planeta.

Abatido, regresé al hotel donde me alojaba. Me acosté pensando en mi casa terráquea y poco a poco me fui quedando dormido. Recuerdo que soñé que era muy niño y que mi padre me llevaba a una calesita. Había aviones y animales de madera en la calesita y yo con mucho trabajo subía a uno de estos, sin mirar qué era. Cuando la calesita comenzó a girar se me ocurrió mirar sobre qué tipo

de animal estaba montado: horrorizado vi que era una especie de serpiente gigante con alas.

Cuando trataba de bajarme —esta era la peor parte de la pesadilla—, la serpiente se desprendía de los tornillos que la mantenían sujeta al piso y salía volando. Yo gritaba y llamaba a mi padre, que me miraba desde el suelo. La serpiente agitaba cada vez más fuerte sus alas y nos alejábamos más de ese lugar, hasta que la calesita casi no se veía. De tanto volar, en determinado momento salíamos al espacio...

Cuando desperté estaba sudando.

Agradecí mil veces que se tratara de una pesadilla y poco a poco me fui tranquilizando. Pero luego me di cuenta de que ese sueño espantoso podía ser mi salvación: quizá la serpiente soñada se hubiese hecho realidad tal como les ocurría a los habitantes de este planeta cuando soñaban con un animal.

Salí a buscar al animal de mi sueño. Vagué varios días hasta que di con una calesita en la que jugaban decenas de locosmiquitos. En la calesita, entre aviones y autos de madera, había una extraña serpiente con alas. Por supuesto, también era de madera.

Tomé la precaución de esperar hasta la noche, cuando la calesita ya no funcionaba, y me

metí saltando un alambrado. Con mucho esfuerzo pude sacarle los gruesos tornillos. Ni bien lo hice la serpiente comenzó a mover lentamente sus enormes alas, y una mueca, como una sonrisa, se le dibujó en la boca.

—Por fin, querido —me dijo, sacando una lengua larga y filosa—. Dale, subí que ya salimos.

En fin, tenía un miedo espantoso, pero era mi única oportunidad, así que de un salto monté en el lomo de la serpiente y enseguida salimos volando.

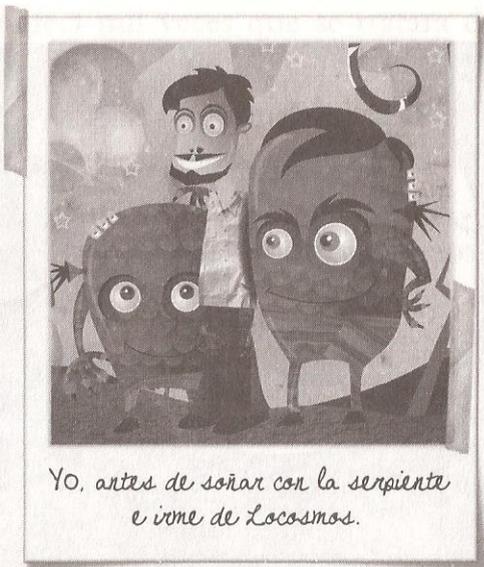


Horas más tarde sobrevolábamos Buenos Aires. Cuando estuvimos a la altura de mi barrio la serpiente aminoró la velocidad de vuelo y poco después descendió posando suavemente su panza sobre la avenida Rivadavia. Me bajé y comencé a saltar de alegría.

—Chau, loco —me saludó el animal locósmico, y partió de vuelta hacia su planeta.

—Chau... —le contesté.

Esa misma noche comencé a escribir este libro.



Yo, antes de soñar con la serpiente
e irme de Locosmos.

Fin



RICARDO MARIÑO

Es escritor y periodista, autor de numerosos libros para niños y adolescentes. Colabora con distintos medios periodísticos. Entre sus títulos figuran *La casa maldita*, *El insoportable*, *Botella al mar*, *El hijo del superhéroe*, *Cuentos ridículos*, *La expedición*, *Lo único del mundo*, *Ojos amarillos*, *Roco y sus hermanas* y *Perdido en la selva*. Entre otras distinciones ha merecido el Premio Casa de las Américas, varias recomendaciones de IBBY (International Board of Books for Young People) y el Premio Konex a la trayectoria en dos oportunidades (1994 y 2004).



ÍNDICE



LLEGADA AL PLANETA	9
ANATOMÍA	13
UBICACIÓN EL COSMOS	17
FAUNA	21
DEPORTES	23
POESÍA LOCÓSMICA	25
POESÍA INFANTIL	31
MEDICINA	35
INDUSTRIA	37
MODA	39
GOBIERNO	41
PROGRAMAS DE RADIO	45
TELEVISIÓN	47
HIMNO	51
COMUNICACIÓN	53
HISTORIA	55
REGRESO A LA TIERRA	57
BIOGRAFÍA DEL AUTOR	61



Índice

■ ESTA PRIMERA EDICIÓN DE 9.400
■ EJEMPLARES SE TERMINÓ DE IMPRIMIR
EN EL MES DE OCTUBRE DE 2014, EN ALTUNA
IMPRESORES S.R.L., DOBLAS 1968, CIUDAD
AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES, REPÚBLICA
ARGENTINA.

DESDE **10** AÑOS

Recuerdos de **Locosmos**

Ricardo Mariño

Ilustraciones de Chavetta Lepipe

Fruto de un viaje hecho por accidente hasta los confines del cosmos, este libro nos cuenta cómo es la vida en el enigmático planeta de los locos del cosmos. Ríos voladores, radios que transmiten olores, extraños deportes y todo sobre industria, forma de gobierno y vida cotidiana en este planeta iluminado por cinco soles.

Una historia disparatada y singular de Ricardo Mariño donde cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

www.librosalfaguarainfantil.com/ar

ALFAGUARA

INFANTIL

ISBN 978-950-46-3939-8



800

M

7