
Entre Chiquillos

Antón Chéjov

textos.info

Biblioteca digital abierta

Texto núm. 435

Título: Entre Chiquillos

Autor: Antón Chéjov

Etiquetas: Cuento

Editor: Edu Robsy

Fecha de creación: 7 de junio de 2016

Edita **textos.info**

Maison Carrée

c/ Ramal, 48

07730 Alayor - Menorca

Islas Baleares

España

Más textos disponibles en <http://www.textos.info/>

Entre Chiquillos

Papá, mamá y la tía Nadia no están en casa. Están convidados a un bautizo en casa de aquél oficial anciano que tiene una burrita gris.

Esperándolos, Gricha, Ania, Aliocha, Sonia y el hijo de la cocinera, Andrei, hállanse en el comedor, sentados alrededor de la mesa jugando a la lotería. Es la hora de irse a acostar, pero ¿quién puede dormir sin saber por mamá qué hacía el niño cuando lo bautizaron, y qué cenaron...? La mesa, alumbrada por una lámpara, está cubierta de papelitos, cifras, cáscaras de avellanas y trocitos de cristal.

Delante de cada uno hay dos cartones de lotería y un montoncito de cristalitos para tapar las cifras. En medio de la mesa hay un platillo con cinco moneditas de a cinco *kopeks*. Al lado del platillo se encuentra una manzana medio comida, unas tijeras y un plato donde echar las cáscaras.

Los niños juegan dinero: cada apuesta es de un *kopek*. La condición: si uno hace trampa, será expulsado inmediatamente. En el comedor no hay nadie más que los jugadores. El aya, Agafia Ivanovna, está abajo en la cocina enseñando a la cocinera cómo se corta un vestido, y el hermano mayor, Vasia, alumno de la quinta clase del Gimnasio, hállase tendido en el sofá de la sala y se aburre por no tener nada que hacer.

Se juega con mucho afán. Gricha es el más entusiasta. Es un niño de nueve años, completamente pelado, de cara redonda y labios gordos, como los de un negro. Está en la primera clase y por esto lo consideran como el más sabio y el mayor. Juega exclusivamente por el afán de ganar; si no hubiera *kopeks* en el platillo, dormiría tiempo ha. Sus ojuelos pardos corren intranquilos y recelosos por los cartones de los jugadores. El miedo de perder, la envidia y las combinaciones numéricas llenan su cabeza pelada y no le permiten concentrarse; se mueve en su silla como si estuviese sentado sobre alfileres. Cuando gana toma el dinero con avidez y lo esconde inmediatamente en el bolsillo. Su hermana Ania, de ocho años, con inteligentes y brillantes ojos y barbilla en punta, también tiene

miedo de que los otros ganen; palidece, enrojece de emoción y vigila atentamente a los jugadores. Pero los *kopecs* no le interesan; es la suerte la que reviste importancia para ella; es cuestión de amor propio.

La otra hermana, Sonia, tiene seis años, cabecita rizada y una tez como solamente se ven en los niños muy sanos o en las muñecas. Juega solamente para distraerse. Su cara está alegre, aplaude y se ríe ante cada ganancia, cualquiera sea el ganador.

Aliocha es un chiquitín redondo como un bolo; sopla y mira los cartones; para él no hay avidez ni amor propio. Si no lo mandan a dormir ni lo echan de la mesa, ya está contento. Tiene un aspecto tranquilo; pero en realidad es un granuja. No juega por distracción sino por las riñas que son inevitables en el juego. Disfruta cuando hay una pelea o alguno pega a otro. Hace tiempo que siente una pequeña necesidad; pero no se atreve, por el temor de que le sustraigan sus cartelitos y sus *kopek*s. No conoce más cifras que las primeras y las que acaban en cero; su hermana Ania lo ayuda y tapa por él sus cartones.

El quinto jugador es el hijo de la cocinera, Andrei; es moreno y enfermizo; está vestido con una blusa de algodón; lleva al cuello una crucecita de cobre. Está inmóvil y fija su mirada soñadora en los números. A éste la ganancia y los éxitos ajenos lo dejan indiferente; está por completo sumergido en la aritmética del juego y su sencilla filosofía. ¡Qué de cifras hay en el mundo! ¿Cómo no se embrollan?

Todos, a excepción de Sonia y Aliocha, cantan los números por turno. Como éstos se repiten con frecuencia, los hay que llevan apodos; así, el siete se nombra “el gancho”; el once, “los patitos”; el noventa, “el abuelo”, etcétera. El juego sigue con viveza.

—¿El treinta y dos! —exclama Gricha, metiendo la mano en el sombrero de su padre, donde están los pequeños cilindros amarillos—. ¡Dieciocho!... ¡El gancho! ¡El veintiocho!

Ania ve que Andrei no ha notado que tiene el veintiocho en sus cartones; se lo hubiera advertido en otro tiempo, pero ahora triunfa, porque en el platillo, al par del dinero, está puesto su amor propio.

—¡El veintitrés! —sigue Gricha—. ¡El abuelo! ¡El nueve!

—¡Una cucaracha! ¡Una cucaracha! —exclama Sonia, señalando una que corre por la mesa.

—No la mates —dice Aliocha en voz baja—; quizá tenga hijitos...

Sonia sigue con los ojos a la cucaracha y reflexiona cómo será su casa y qué pequeños han de ser sus hijitos.

—¡El cuarenta y tres! ¡El uno! —continúa Gricha, padeciendo ante la idea de que Ania tiene ya casi todos los números tapados—. ¡El seis!

—¡He ganado! ¡He ganado! —grita Sonia, levantando los ojos y chillando.

Las caras de los jugadores se estiran.

—¡Hay que comprobar!— dice Gricha mirando a Sonia con odio.

Aprovechándose de su fama de mayor y más inteligente, Gricha se ha adjudicado el derecho de litigar las diferencias. Se hace todo lo que él manda. Durante mucho tiempo y con minuciosidad comprueban los cartones de Sonia; pero, con grave disgusto de los jugadores, todo está en regla y no hay trampas.

Empieza otra partida.

—¡Qué cosa he visto ayer! —dice Ania hablando como consigo misma—. Filip Filipovitch se volvió sus párpados y sus ojos se pusieron encarnados, terribles, como los de un diablo...

—¡Yo también lo vi! —contesta Gricha—. ¡El ocho! Tenemos en la clase un discípulo que mueve las orejas... ¡El veintisiete!

Andrei levanta la mirada hacia Gricha y dice:

—Yo también sé mover las orejas...

—¡A ver... muévelas!

Andrei mueve los ojos, los labios y los dedos. Le parece que sus orejas se ponen también en movimiento. Risa general.

—Es un hombre malo este Filip Filipovitch —prosigue Sonia—; ayer entró en nuestro cuarto y yo estaba en camisa. Me avergoncé...

—¡He ganado! —grita con toda su fuerza Gricha, tomando apresuradamente el dinero del platillo—. ¡He ganado!...¡Pueden comprobar!

El hijo de la cocinera palidece, levanta los ojos y balbucea:

—En tal caso, no puedo jugar más.

—¿Por qué?

—Porque... porque no tengo más dinero.

—Sin dinero no se puede jugar —decide Gricha.

Andrei rebusca por si acaso en sus bolsillos. No encuentra nada más que migajitas de pan y un lapicerito medio roído. Su boca se contrae y se le nublan los ojos; llorará en seguida...

—Te prestaré —dice Sonia, no pudiendo ver su cara de mártir—; pero no olvides de devolvérmelo.

Sonia pone el dinero y el juego vuelve a empezar.

—Parece que se oyen campanas —dice Ania.

El juego se interrumpe; todos miran por la ventana oscura con la boca abierta. En la oscuridad se ve el reflejo de la lámpara.

—Te pareció...

—Por la noche las campanas solamente suenan en el cementerio —declara Andrei.

—¿Por qué suenan allí las campanas?

—Para que los bandidos no entren en la iglesia... ellos temen el campaneó.

—¿Y para qué tienen los bandidos que entrar en la iglesia de noche? —pregunta Sonia.

—Para matar a los guardianes; todo el mundo lo sabe.

Todos quedan silenciosos algunos momentos y se miran unos a otros, temerosos.

El juego prosigue. Esta vez gana Andrei.

—¡Ha hecho trampas! —declara repentinamente Aliocha.

Andrei palidece, contrae la boca, y ¡pam!, le da a Aliocha un golpe en la cabeza. Éste abre desmesuradamente los ojos, salta furioso encima de la mesa y a su vez le da a Andrei un bofetón... Se reparten algunos cachetes más y se echan a llorar... Sonia, que no puede soportar horrores semejantes, llora también y el comedor retiembla de sollozos. Pero no se crea que el juego termina por este motivo. No transcurren cinco minutos sin que los niños vuelvan a charlar pacíficamente y a reír. Las caras están aún llorosas; pero a pesar de esto sonrían. Aliocha está satisfechísimo: ¡Ha habido pelea!

En el comedor entra Vasia, el colegial de quinta clase. Su aspecto es dormilón y desencantado.

—¡Es abominable! —murmura notando cómo Gricha tienta su bolsillo, en el que suenan los *kopeks*—. ¡Cómo se puede dar dinero a los niños y permitirles jugar a juegos de azar! ¡Buena educación!... ¡Abominable!

Pero los niños juegan con tanto afán que lo asalta el deseo de probar también su suerte y de distraerse con ellos.

—¡Aguarden un momentito, yo jugaré también!

—Pon un *kopek*.

—¡Ahora! —dice buscando en sus bolsillos—. No tengo *kopeks*; tengo un rublo. ¡Pongo un rublo!

—¡No, no, un *kopek*!

—¡Son unos estúpidos! El rublo vale más que un *kopek* —les explica—; el que gane me dará el vuelto.

No, no; haz el favor de irte.

El colegial encoge los hombros y se dirige a la cocina a pedir a los criados

alguna moneda suelta; pero en la cocina no hay monedas sueltas.

—En tal caso, cámbiame el rublo— le pide a Gricha al volver de la cocina—; te pagaré por el cambio. ¿ No quieres? Entonces, véndeme diez *kopeks* por un rublo.

Gricha mira a Vasia de reajo; sospecha algún engaño... no se fía.

—¡No quiero! —repite, y aprieta su bolsillo.

—Vasia, te prestaré yo —dice Sonia—. ¡Siéntate!

El colegial se sienta y pone delante de sí dos cartones. Ania lee las cifras.

—¡Se me ha caído un *kopek*! —exclama Gricha inquieto—. ¡Esperen!

Toman la lámpara y se arrodillan debajo de la mesa en busca del *kopek*. Se empujan con las cabezas; sus manos sólo encuentran cáscaras de nueces, pero no el *kopek*. Vuelven otra vez a buscarlo, hasta que Vasia le quita a Gricha la lámpara de las manos y la pone en su sitio. Gricha sigue su pesquisa a oscuras.

Por fin encuentra el *kopek*. Los jugadores vuelven a sentarse y quieren proseguir el juego.

—Sonia está dormida —declara Aliocha.

Sonia tiene su cabecita rizada puesta sobre los brazos cruzados y duerme un sueño dulce y tranquilo, como si estuviera en su cama. Se ha dormido sin notarlo mientras los otros buscaban el *kopek*.

—Anda, échate en la cama de mamá; acuéstate —le dice Ania sacándola del comedor—. ¡Vámonos!

Todos la acompañan, y cinco minutos después la cama de mamá ofrece un espectáculo sorprendente: Sonia duerme; al lado suyo ronca Aliocha; Gricha y Ania tiene las cabezas descansando en las piernas de sus hermanas y están igualmente dormidos, así como el hijo de la cocinera, acurrucado al pie de la cama. Alrededor están esparcidos los *kopeks*, que han perdido su valor hasta el próximo juego. ¡Buenas Noches!

Antón Chéjov



Antón Pávlovich Chéjov (en ruso: Анто́н Па́влович Че́хов, romanización: Anton Pavlovič Čehov), (Taganrog, 17 de enero [calendario juliano] / 29 de enero de 1860 [calenarrio gregoriano] - Badenweiler, Baden-Wurtemberg (Imperio alemán), 2 de julio / 15 de julio de 1904) fue un médico, escritor y dramaturgo ruso. Encuadrable en la corriente más psicológica del realismo y el naturalismo, fue un maestro del relato corto, siendo considerado como uno de los más importantes escritores de este género en la historia de la literatura. Como dramaturgo se enclava dentro

del naturalismo, aunque con ciertos toques de simbolismo y escribió unas cuantas obras, de las cuales son las más conocidas *La gaviota* (1896), *El tío Vania* (1897), *Las tres hermanas* (1901) y *El jardín de los cerezos* (1904). En estas obras crea una nueva técnica dramática que él llamó de "acción indirecta", fundada en la insistencia en los detalles de caracterización e interacción entre los personajes más que el argumento o la acción directa, de forma que en sus obras muchos acontecimientos dramáticos importantes tienen lugar fuera de la escena y lo que se deja sin decir muchas veces es más importante que lo que los personajes dicen y expresan realmente. Chéjov compaginó su carrera literaria con la medicina; en una de sus cartas escribió al respecto:

La medicina es mi esposa legal; la literatura, solo mi amante.

La mala acogida que tuvo su obra *La gaviota* (en ruso: "?????") en el año 1896 en el estatal (imperial) Teatro Alexandrinski de San Petersburgo casi lo desilusiona del teatro, pero esta misma obra tuvo un gran éxito dos años después, en 1898, gracias a la interpretación del Teatro del Arte de Moscú dirigido por el innovador director teatral Konstantín Stanislavski, quien repitió el éxito para el autor con *Tío Vania* ("???? ????"), *Las tres hermanas* ("??? ?????") y *El jardín de los cerezos* ("????ë??? ???").

Al principio Chéjov escribía simplemente por razones económicas, pero su ambición artística fue creciendo al introducir innovaciones que influyeron poderosamente en la evolución del relato corto. Su originalidad consiste en el uso de la técnica del monólogo, adoptada más tarde por James Joyce y otros escritores del modernismo anglosajón, además del rechazo de la finalidad moral presente en la estructura de las obras tradicionales. No le preocupaban las dificultades que esto planteaba al lector, porque consideraba que el papel del artista es realizar preguntas, no responderlas.

Según el escritor estadounidense E. L. Doctorow, Chéjov posee la voz más natural de la ficción, «sus cuentos parecen esparcirse sobre la página sin arte, sin ninguna intención estética detrás de ellos. Y así uno ve la vida a través de sus frases».

(Información extraída de la Wikipedia)