



Elisabeth Garrison y las Seis Criaturas Curiosas

Susana M. G.



En la acogedora y apacible ciudad de Villaclara, Elisabeth Garrison pasea observando cada rincón con sus intensos ojos azules. Con solo nueve años y su larga cabellera castaña recogida en una firme trenza, es la detective más atenta del lugar, lista para descubrir cualquier misterio que el viento entre los árboles intente esconder.



Una mañana soleada, el alcalde de la ciudad toca apresuradamente a la puerta de Elisabeth con cara de preocupación. Con manos temblorosas, le entrega un mapa repleto de marcas rojas para advertirle que Villaclara está siendo invadida por pequeñas y revoltosas criaturas desconocidas.



Equipada con su lupa y su libreta de notas, Elisabeth pasa horas observando a los intrusos para entender sus travesuras. Descubre a seis seres únicos: Zumbón, que roba vocales; Tintas, que cambia letras en los libros; Bostezo, la almohada viviente; Cebollino, que hace crecer las plantas; Espejito, que hace muecas; y Chispas, el rayo juguetón.



En su organizado escritorio rodeado de bocetos y notas, Elisabeth reflexiona sobre el verdadero origen del caos. Llega a la conclusión de que las criaturas no son malvadas, sino que simplemente están desorientadas desde que alguien abrió por error una misteriosa caja de travesuras en la biblioteca municipal.



Para comenzar su rescate, Elisabeth prepara su mochila con herramientas muy especiales: una red para mariposas, un frasco de pegamento suave, una linterna brillante, su fiel libreta y un cuenco con deliciosos dulces de miel.



Sabiendo cuánto aman las palabras, Elisabeth coloca un libro ilustrado en el parque y usa un silbato de alta frecuencia para guiar con suavidad a Zumbón y Tintas hacia una cómoda jaula de mimbre decorada con hermosos poemas.



En un tranquilo jardín, la joven detective atrae a Cebollino usando abono fresco y a Bostezo con la dulce melodía de una caja de música. Ambos encuentran paz y refugio juntos dentro de un cálido e iluminado invernadero lleno de plantas.



Elisabeth se enfrenta al reto de Espejito colocándole enfrente un lienzo blanco donde no pueda ver su propio reflejo, logrando que la criatura se quede quieta y curiosa. Al mismo tiempo, le ofrece a Chispas una batería de juguete cargada para iluminar sus juegos sin cortar la electricidad.



Al caer el atardecer, Elisabeth regresa triunfante al ayuntamiento llevando a sus seis nuevos amigos en un maletín especial con agujeros de ventilación, demostrando al asombrado alcalde que los problemas se resuelven con empatía y observación en lugar de fuerza.



Bajo la luz plateada de la luna, Villaclara recupera la calma mientras Elisabeth deja una nota en la biblioteca recordando a todos la importancia de la convivencia armónica. Satisfecha y con la mente abierta a futuras aventuras, la niña sonríe sabiendo que siempre habrá nuevos misterios por descubrir.