

ATRAPAMOSCAS; Una novela de Daniel Cardona

Daniel Cardona



Image not found.

Capítulo 1 El Zorro se rasura por última vez frente al diminuto espejo ubicado sobre el orinal. Quiere abandonar su celda con un rostro limpio y una sonrisa fingida.

Mientras la cuchilla remueve los pelos que lo acompañaron durante cuatro años su cara va tomando esa apariencia delicada que nunca ha hecho juego con su temperamento.

Toma la toalla colgada del mismo clavo del que pende un Cristo sordo. Se seca la cara con parsimonia mientras repasa una y otra vez lo primero que hará al salir de aquel agujero.

Rejuvenece un par de años. Nunca había usado barba hasta ingresar a ese sitio. A Sara no le gustaba, decía que además de lucir viejo y sucio también perdía su identidad. Estaba convencida de que era una estrategia para ocultar las cicatrices que le dejó el acné. No estaba en lo cierto pero cuando eres más obstinado que un carnero viejo la palabra razón no hace parte de tu vocabulario.

Desde que entró a esa celda comenzó a dejarla crecer. Tal vez quería camuflar su vergüenza bajo la masa de vellos.

Sara solía decir que la vida es tan corta como un orgasmo y que por eso hay que vivirla de manera apasionada. Sara es de esas chicas que utilizan frases estúpidas para tratar de convencerte de que la monotonía no es algo propio de su existencia. La verdad es que ella nunca ha estado en una cárcel y jamás entenderá que en prisión los instantes no existen, que cada segundo es una eternidad y que los

orgasmos son solitarios y dolorosos.

Su compañero de celda le alcanza una pequeña figura tallada en madera. Se trata de un amuleto haitiano para alejar los malos espíritus. Le da un abrazo sincero y un consejo que no le ha pedido.

Alguna vez le preguntó al haitiano por qué había ido a parar a aquella ratonera.

- - fue lo que respondió su amigo.

Sara no sabe mentir y por eso nunca lo hace. Por eso su franqueza es tan dolorosa, porque a veces te gusta que te mientan, que te digan que eres lo que siempre han soñado, que te aman y que darían la vida por ti. No estás preparado para escuchar que otro te ha remplazado, que la magia se ha terminado o que la vida sin ti puede continuar.

Le dijo que era el final y se volvió loco. Bebió como un vikingo a lo largo de una noche tan negra como ese pensamiento que se escapó de su cerebro para cambiarle el nombre por un número de cuatro cifras.

El carcelero abre la puerta y lo invita a salir. Antes de hacerlo le recuerda al haitiano que ya sabe donde encontrarlo cuando le llegue su turno. Su sonrisa denota esa tristeza propia de los que han perdido toda esperanza. Abandona el lugar intentando llevar la frente en alto pero ciertos recuerdos pesan demasiado y te obligan a mirar al piso. Camina junto al centinela a través de un pasadizo estrecho bordeado por unos barrotes tan fríos como las almas que se encuentran detrás de ellos.

Algunos chicos le desean buena suerte, otros lo ignoran en un intento por camuflar su frustración y unos

cuantos le lanzan insultos cargados de envidia.

Llega a la puerta. Nadie lo espera. El centinela le entrega la bolsa en la que depositó las pocas pertenencias que traía cuatro años atrás.

- - le recuerda a modo de despedida.

Tiene razón. Aunque acaba de abandonar un nido de ratas, afuera solo le esperan miradas hostiles y por ahora su única protección es un talismán en el que no confía demasiado. De todas formas si algo tiene claro en la vida es que prefiere a aquellos que lo miran de manera agresiva que a quienes le sonrían hasta que les duele el rostro con tal de agradarle.

Saca el viejo abrigo de la maloliente bolsa. Le sienta bien pero huele a viejo, a encerrado. Fue un regalo de su padre. Se lo dio la última vez que lo vio con vida. Con vida porque después de aquel abrazo ha vuelto a verlo; acostado en un ataúd de madera barata, dando vueltas en sus sueños y contando chistes malos en medio de recuerdos perdidos. Recuerdos que siempre llegan contaminados por el paso de los años, como esas fotografías mojadas que deforman la imagen que alguna vez se creyó eterna. Lo cierto es que lo que se queda en tu mente nunca es lo que realmente fue, ni el tono de su voz, ni su acento, ni sus expresiones. Todo es una mala copia creada por tu cerebro con el único objetivo de tranquilizar tu conciencia, con la imposible intención de implantar en tu corazón un sentimiento de gratitud hacia quien te regaló su sangre y su apellido. La gratitud, como la culpa, es una pesada cruz que no soportamos sobre nuestra espalda y que bañamos en gasolina antes de lanzarle un cerillo encendido para poder continuar nuestro camino.

- “El agradecimiento es una carga y todos tienden a librarse de ella” le dijo alguna vez su amigo haitiano parafraseando a Diderot durante una partida de ajedrez.

Estrecha la mano del carcelero. Una estúpida sensación de nostalgia lo invade.

Está congelado. El termómetro digital sobre el semáforo marca cuatro grados bajo cero. Camina en dirección contraria a ese viento enfermo que lo azota sin clemencia. La imagen de la chica que nubló su cordura monopoliza sus pensamientos.

Aquella noche bebió como un vikingo. Caminó hasta su casa y trepó con dificultad el viejo árbol que adornaba un portón bastante pretencioso. La espera fue corta. Un chico demasiado joven no tardó en aparecer. No llevaba un ramo de flores ni una caja de chocolates. Unos jeans rotos a la altura de sus rodillas y una sonrisa orgullosa parecieron ser suficientes.

Alguien como él jamás la habría hecho feliz. La usaría, le metería un par de sacudidas y luego se evaporaría.

- - le dijo una fría noche el haitiano.

El chico tocó a su puerta. Ella sonrió al abrirle y lo besó con ganas. Sin despegarse de sus labios lo arrastró hacia adentro.

La espera fue larga. Un chico demasiado joven tardó en reaparecer. Salió de la casa arreglándose su correa. Eso y una sonrisa orgullosa fueron prueba suficiente de que se la había sacudido como Dios manda, que la vida es tan corta como un orgasmo y que por eso hay que vivirla con intensidad.

El Zorro observa con envidia las caras sonrientes de las chicas play al interior de autos fancy dotados de aire acondicionado y música acondicionada y novio acondicionado.

Sara no es una chica fancy. El Zorro a veces piensa que sus pensamientos son acondicionados, nada que ver con los suyos, tan erráticos, tan aleatorios.

A veces piensa que Sara fue demasiado franca y la sinceridad en extremo puede ser mas dolorosa que una mentira. No se trata de camuflar la verdad, se trata de presentarla de una forma digerible. Puedes comerte un gato siempre y cuando esté frito. Crudo no entra.

El chico salió de la casa arreglándose su correa. El Zorro saltó del árbol como un gato crudo y lo siguió un par de cuadras. Su cabello largo funcionaba con su chaqueta de cuero y sus jeans agujereados. Marcaba sus pasos con el brazo derecho y balanceaba su cabeza con esa vanidad propia de los vencedores.

Aceleró y le propinó el botellazo. En las películas suceden dos cosas cuando golpeas a alguien con una botella. O la víctima se desmaya o la botella se rompe. Ni lo uno ni lo otro. Tal vez haz había bebido demasiado y no le conectó el golpe como lo hacen en las películas.

El chico alcanzó a reincorporarse. Lo miró con expresión errática, medio perdido, tratando de darle sentido a lo que estaba sucediendo.

Era bello en verdad. Lucía una barba insípida que no lo hacía lucir ni viejo ni sucio. Tal vez ocultaba cicatrices dejadas por el acné pero seguro que aquello tenía a Sara sin cuidado. Aprovechó su estado groggy y le vació el contenido de la botella en el rostro. El olor a quemado fue insoportable. Sus gritos también.

Aquella no fue la última vez que lo vio con vida, porque el chico no se murió. Igual esa no era la idea. Lo volvió a ver en el juicio. Portaba una venda que le cubría el rostro y unas gafas polarizadas que hacían juego con su chaqueta de cuero. También lo ha visto dando vueltas en sus sueños, tirándose a Sara como lo hacen las criaturas salvajes en el Discovery Channel.

Acelera el paso y se mete en el viejo sitio de comidas rápidas.

Es un antro barato de esos que se acomodan a su presupuesto, con clientes congelados y solitarios incapaces de costearse autos fancy y novias de dientes perfectos. Se sitúa al final de la línea. La cajera despacha cafés malolientes a un ritmo tan enfermo como los pulmones de quienes los toman.

- - le pregunta

- - responde el Zorro

Un grito agudo dirigido a la cocina es la respuesta a su petición. Le sonrío a la chica a modo de agradecimiento pero al parecer no le cae en gracia.

Mira hacia la cocina y la ve salir. Porta una venda blanca que cubre la totalidad de su rostro. No porta gafas polarizadas. Sus ojos desnudos lo miran con esa expresión que se ubica a medio camino entre la tristeza y la rabia. Una jarra de café hirviente baila en su mano izquierda al ritmo del temblor que invade su cuerpo. Quiere que vomite una de sus frases estúpidas pero no hay palabras ahora y no las habrá jamás. Coloca la jarra sobre el mostrador y se lleva su mano a la cara. Su venganza es esa venda que está a punto de quitarse en silencio.

El Zorro sale del viejo sitio de comidas rápidas antes de que termine. No quiere ver lo que hay debajo. Lo único que lleva en los bolsillos son diez dólares y un amuleto haitiano que no le dará de comer. Cuando eres un exconvicto tus aspiraciones se reducen a destaponar alcantarillas o limpiar sanitarios. Aún así se verifican tus referencias y las probabilidades de obtener el empleo se reducen al número mágico. Lo más sensato es abandonar este lugar y establecerse en un anónimo pueblo donde nadie te conozca, donde un forastero sea algo exótico y no un estorbo. El nombre de Tek se le viene a la cabeza. Lo dejaron Tek porque puede beber tequila como un demente sin perder la conciencia. También convicto y con las puertas cerrándose en sus narices optó por viajar a ese pueblo del sur en el que la primavera es eterna.

Camina hasta la terminal de autobuses. Revisa el afiche en el que se indican los números de los buses, sus destinos y las tarifas respectivas.

Móvil 28.

70 dólares.

Camina hasta la puerta de abordaje. El bus está parqueado y vacío.

"" – dice la calcomanía estampada sobre el costado derecho del autobus.

Un conductor de aspecto serio y uniforme impecable observa su reloj de mano.

El Zorro se acerca. Sube los dos escalones que lo ubican frente al chofer. Saca un billete de 10 dólares.

- - le dice al conductor colocando el pago sobre la máquina registradora.
- - responde el conductor - - agrega imperturbable mirando de nuevo su reloj a la vez que enciende el motor del vehículo.
-
-
-
- - responde con una falsa sonrisa.

Entra al vehículo. Deja el abrigo y el billete en manos del conductor. Se sienta en la última silla. Recuesta su cabeza contra la ventana. La imagen de Sara se dibuja en el vidrio. Cierra sus ojos sin éxito, su imagen sigue proyectada en su mente, quitándose la venda de su rostro como una momia acalorada.

El bus se pone en marcha. Una melodía de Sinatra también lo hace. El Zorro duerme. Su primera noche por fuera de la cárcel la pasará también encerrado, dentro de un vehículo tan vacío como sus bolsillos.

Toma su talismán de madera. Observa con atención cada detalle. Nota que hay una minúscula inscripción en la base del amuleto. "NADIE ES INOCENTE".

Recuerda su primera noche en prisión. Recuerda el rostro sonriente del carcelero al informarle que su compañero de celda degolló a una chica hermosa en el baño de un bar del centro de la ciudad. Fue incapaz de

conciliar el sueño durante cinco meses temiendo encontrar un agujero en su garganta en medio de la noche. La familia del haitiano juraba que aquel moreno de brazos enormes no mataría ni una mosca. Se trataba de un hombre entregado a Dios y le atribuían el hecho a motivos racistas. En un bar de blancos el negro siempre es el asesino. Se necesitaron seis policías para detenerlo, un golpe suyo bastaría para mandarte al infierno.

El haitiano nunca quiso hablarle del caso. Al principio ni le dirigía la palabra. Pasaba los días tallando figuras de madera que convirtió en los guerreros de un hermoso tablero de ajedrez. El día que terminó de pintar los recuadros de su tablero rompió el silencio y lo invitó a jugar.

- - contestó con desconfianza
- - ironizó el haitiano

Su aprendizaje fue acompañado de viejas leyendas persas acerca del origen del juego, de anécdotas biográficas de los grandes maestros, Capablanca, Karpov, Kasparov.

- - preguntó el Zorro mientras movía la reina.
- - respondió su compañero de celda con un jaque mate -
- reformuló el Zorro.
- prometió el moreno mientras reorganizaba las fichas sobre el tablero para comenzar una nueva partida.

El calor desprendido por el climatizador lo adormece. Un sueño profundo lo embarga. Al parecer la silla del autobús es más cómoda que la cama de su celda.

Piensa en la frase del amuleto. Cualquiera cosa que te suceda, por mala que parezca, te la tienes bien merecida, porque nadie es inocente. Todos somos culpables.

Los recuerdos de la prisión no lo abandonan. Regresa a ese momento en el que se sintió con la confianza necesaria para contarle su infortunio.

-

-

Aquella historia lo perturbó un poco. La imagen de la tortuga comiéndose a la otra le recordaba el motivo por el cual el haitiano había ido a parar a la cárcel. Tal vez era una metáfora, tal vez era su propia historia disfrazada de fábula. De todas formas había logrado algo, había conseguido sacarle las palabras, todo eso que estuvo guardado durante meses en la bóveda de su cerebro y que ahora vomitaba sobre los guerreros diminutos que se matan sobre un tablero de madera.

Despierta y siente haber dormido como un bebé. Las calles que le presenta la ventana son estrechas y el bus las atraviesa con dificultad. Por fortuna no son muchas. Este es un pueblo pequeño donde lo único grande es una muchacha con un apetito feroz. El conductor se detiene, apaga la música y lo invita a salir del vehículo. El Zorro se baja sin despedirse. El truco del abrigo fue un golpe bajo. Las caras afeitadas con uniformes planchados suelen albergar corazones sucios,

corazones con pelos. El suyo tal vez no sea muy limpio pero al menos no intenta simularlo.

Afuera respira un aire diferente. El cielo no parece estar tan lejos, tal vez sea el efecto de la ausencia de montañas. O tal vez sea un mal presagio, un signo de que mas pronto que tarde irá a dar un paseo por las nubes. Se siente liviano al poder caminar sin abrigos, sin gorros ni bufandas ni guantes. Sus botas se le antojan demasiado calurosas para este clima perfecto.

Intenta concentrarse, sabe que no hay tiempo que perder. Una gorda pasa a su lado. Lleva una camiseta de los GNRs y unos Converse que envidia con toda el alma. Le pregunta por la cantina del pueblo.

- - le contesta señalando en cierta dirección con su gordo dedo índice.

- - responde sonriendo.

Un par de cuadras lo llevan a la famosa plaza en la que las palomas picotean los zapatos de un viejo loco dormido en su eterna banca. Ubica el "Sombrero Bar".

Una tonada country lo recibe al abrir la puerta de madera. No hay mucha gente. Un borracho en una mesa besando una prostituta y una cara conocida bebiendo tequila en la barra.

Camina hasta la barra. Se sienta al lado del hombre del tatuaje nazi que bebe Jimador como si fuera agua.

-

- - pregunta sorprendido antes de lanzársele en un abrazo fuerte.

Beben como vikingos, se cuentan mil verdades, unas cuantas mentiras y se formulan ese tipo de preguntas que no admiten respuesta, esos interrogantes que se plantean tan solo para alargar las conversaciones y aplastar los silencios.

Tek le explica que aquí no hay mucho por hacer pero que el juego se le da.

-

-

-

La tarde pasa rápido entre tequilas, historias de cárcel, de putas y de apuestas. Entre historia e historia Tek hace bromas pesadas en las que los negros y homosexuales no salen muy bien librados. No hablan mucho de aquella época en la que formaron la banda de Black Metal, saben que esa historia no terminó de la mejor manera y que las heridas que continúan abiertas no deben tocarse para que algún día logren cerrarse.

-

-

-

-

El teléfono de Tek interrumpe la conversación. Es Katrina, su chica, una gorda de enormes tetas que quiere saber a que horas llega.

- - le informa de manera seca antes de colgarle

- le dice a su amigo -

Suena de nuevo. Es Richard, el de la apuesta. Le recuerda que lleva cuarenta minutos esperándolo.

- pregunta una voz burlona del otro lado del teléfono.

- - repite antes de soltar una carcajada ensordecedora

No es que la puntualidad no sea uno de sus atributos. Es uno de esos trucos que los pueblerinos ignoran. Es una de las tantas formas de despertar ansiedad.

Entran al Camaro. Lo ganó en una apuesta al viejo Zeta. Aquella noche lo cogió borracho. Es de esos viejos que hablan demasiado y aunque es buen bebedor no le pudo seguir el ritmo con el José Cuervo. A la cuarta botella perdió el conocimiento y le tuvo que entregar las llaves de su auto.

-

-

Arranca el Camaro. Pone música de Bowie y se dirige al sendero en el que blanqueará al suicida sin remedio.

-

-

La conversación toma varios rumbos y termina en un discurso del por qué hay que golpear a las mujeres, del

fenómeno del entendimiento a la fuerza, de la naturaleza perversa del género femenino.

El Zorro se permite colocar uno de los Cds que Tek guarda en su gaveta.

“Highway to Hell” de AC/DC los acompaña mientras llegan al sitio de encuentro.

-

- - acentúa el nombre de este grupo en tono peyorativo -

-

-

El Zorro no comprende muy bien el discurso de Tek pero su única opción es escuchar, por ahora él es lo único a lo que puede aferrarse.

-

El sermón de Tek es como los jugos de las tías, tiene un sabor a mierda pero alimenta. Tal vez lo que dice es cierto. Tal vez todas sean iguales, tal vez ninguna se salve y es hora de abrir los ojos. Tal vez la inscripción del amuleto sea cierta y nadie en este mundo es inocente. Tal vez esté aprendiendo más en la media hora que lleva con Tek que en los cuatro años que pasó en su celda.

El Camaro reduce su velocidad al acercarse al Tudor estacionado junto al cañón del diablo. Tek le baja al volumen de la música mientras suelta una seguidilla de

insultos en contra del chico que espera sentado sobre el capó de su auto.

- ...

El Zorro no responde, se limita a levantar los hombros mientras observa con simpatía al chico del Tudor

-

-

- - responde Tek deteniendo su auto.

-

- - asegura mientras desciende del auto.

Camina en dirección al auto de Richard. Su saludo lleva la intención de incomodarlo.

- - le pregunta por su conocida afición, disfrazando de interés la burla.

- - responde el chico irreverente bajando de su auto.

Richard sabe que aunque irrespetar a Tek no es una muy buena idea, dejarse intimidar por él es algo peor. Permitirle oler tu miedo es servirse en bandeja de plata para que te coma vivo.

Tek parece no darle importancia a su irreverencia y le presenta al Zorro. Coinciden en que quien llegue primero a la laguna verde se queda con el auto del otro. No pierden demasiado tiempo. Sintonizan sus relojes en un conteo regresivo de dos minutos.

Entran en sus vehículos y arrancan cuando los cronómetros marcan cero.

El chico no lo hace mal y toma una ventaja considerable. Tek maldice y lleva su coche al límite logrando alcanzar a su contrincante. Una curva se va haciendo cada vez mas cercana y ninguno parece tener la intención de disminuir la velocidad.

Es el chico quien entra en ella a la cabeza para su mala fortuna.

Al salir de la curva se encuentra de frente no con un roble ni con un muro de concreto. Es una motocicleta con dos pasajeros lo que se atraviesa en su camino para decirle que la carrera ha terminado y que si la muerte se hará presente esta noche no será a él a quien habrá de sonreírle.

Tek tiene buenos reflejos a pesar de su aliento a tequila. Logra esquivar el desastre. Frena. A través del retrovisor observa que el chico intenta auxiliar a la muchacha. Se baja del vehículo. El Zorro hace lo propio.

- - ordena Tek

- ? - le contesta con furia -

-

-

-

El Zorro siente que ambos tienen razón, la posición de Tek es sensata. Tampoco quiere regresar a prisión.

Richard se intimida y regresa a su auto.

Desaparecen. La carrera termina.

Capítulo 2

Duff llena la botella de plástico con el detergente antibacterial que protege el lugar contra el ataque de microbios hambrientos.

Mira su reflejo en el enorme vidrio que lo separa de una calle desierta. El ver su propio rostro reflejado sobre la superficie vítrea le genera cierto malestar.

Si otra persona estuviera observado la imagen dibujada en aquella vitrina con seguridad describiría una figura agradable, de rasgos finos, pulidos, y un cabello perfecto; con la mirada un tanto pesada, eso sí, escondiendo algún tipo de secreto vergonzoso o tal vez un dolor profundo que tardará en desaparecer.

Toma la botella y dispara una y otra vez contra aquel vidrio, impregnándolo de ese líquido matabichos que deforma su reflejo, como sí el mismo fuera eso, un bicho indeseable que debe eliminarse rápidamente antes de que comience a hacer daño en algún lugar donde todo se encuentre bien.

Toma el trapo que cuelga de su bolsillo trasero y limpia la vitrina de una forma tan obsesiva que un brillo perfecto es el único resultado posible. Da media vuelta. Mete el trapo en su bolsillo. Agarra su balde y la botella. No hay mucha gente hoy en el usualmente abarrotado establecimiento de comida chatarra. Una gorda enorme de unos 60 años devora una hamburguesa de cuatro pisos. Al fondo una anciana bebe un café tan amargo como sus recuerdos y en otra mesa un par de chicos se besan como siempre debe hacerse, como si fuera la última vez. Duff se detiene un instante en aquella pareja. Es una imagen que le quema el corazón. No resiste demasiado y prosigue su

camino hacia ese baño que hoy ha limpiado ya cinco veces. Arrastrar una pierna de madera suele ser motivo de orgullo para los que regresan con vida de sangrientas batallas. Para Duff es una vergüenza. Su andar es pesado, como sus palabras, esas que solo deja escapar cuando es verdaderamente necesario.

Todo se antoja reluciente, los espejos brillan, los orinales despiden un olor a ambientador de manzana. Podría decirse que los orinales van a ser estrenados, que nunca han sido utilizados.

Desde aquella noche negra en la que su chica abandonó este mundo para ir a dar una vuelta al cielo y ver lo que es eterno, Duff quedó convertido en una máquina de limpiar, en una especie de robot autoprogramado para brillar y desinfectar, como si de esa forma pudiera reparar el daño que causó aquella noche perfecta en la que su motocicleta devoraba kilómetros desolados bajo el influjo de la luna llena y de los labios suaves de la rubia que lo abrazaba desde el asiento trasero.

Duff abre uno de los cubículos, entra, baja la tapa del sanitario y se sienta sobre ella después de cerrar con seguro la puerta. Saca su billetera y extrae esa fotografía que le quema el alma. Escudriña esos ojos azules en busca de un signo de perdón pero sabe bien que aunque de aquel recuerdo nunca se libraré, sólo podrá conciliar otra vez el sueño cuando las cuentas queden saldadas.

Duff es lo suficientemente valiente para asumir la responsabilidad que le corresponde tragarse pero no es tan estúpido como para no pasarle la factura a quienes se untaron sus manos de sangre y desaparecieron de aquel lugar sin siquiera limpiársela. Guarda la foto de

su chica y saca un pedazo de papel en el que tiene apuntados con tinta roja el nombre de tres personas: Tek, El Zorro y ... sí... , Richard, ese tipo fuera de todo molde a quien consideraba su hermano. El trío dinámico que se atravesó en su camino para tragarse el alma de la chica de sus sueños antes de escupirla sobre su propio rostro.

La cobardía se consume fría pero a Duff le gustan las bebidas calientes. Arruga el papel y lo lanza a la papelera. No lo necesita, tiene sus nombres grabados en la mente. Vacía, simula haber evacuado sus entrañas. Se mira al espejo. Un chico de su edad se acerca subiéndose la cremallera del desteñado jean.

- - le dice mientras se aplica jabón en sus manos -

Duff levanta los hombros a modo de respuesta. Puedes ser el huevo mas gordo de la canasta antes de hacer parte de un ommelete. Ha escuchado que el otrora glorioso equipo de Rugby de la U no levanta cabeza desde aquel accidente que lo alejó de por vida del terreno de juego.

Saca un par de pastillas de su bolsillo y las pasa con la fría agua del grifo.

- - pregunta el chico mientras se seca sus manos.

Tomar pastillas para aliviar el terrible dolor que siente en su pierna de madera no es algo fácil de explicar. Lo tildarían de loco y aunque eso lo tiene sin el menor cuidado prefiere evitar el molesto juego de preguntas y respuestas que engendraría una conversación de ese tipo. Lo del síndrome del miembro amputado puede ser digerible por alguien que posea un mínimo de

sensatez. Pero una cosa es asimilar que tu mente perciba a la pierna amputada como si esta aún existiera y otra muy diferente es tragarse el cuento de que los medicamentos logran apaciguar el dolor de tu miembro fantasma.

- - miente Duff a secas.

Sale del baño sin despedirse, sumido en sus pensamientos. Cojea del lado derecho y su ojo izquierdo no podrá ver los rostros suplicantes de los condenados el día del juicio.

- - le dijo el médico mientras le encajaba aquella delgada cáscara sobre su inservible ojo -

- - ironizó Duff

- - replicó con molestia el especialista.

Dos chicas dejan de lado su malteada de fresa para murmurar sin discreción al verlo pasar arrastrando su pierna. Duff reconoce a las rubias que antes coreaban su nombre. Katia, la escultural porrista del Impacto, esa belleza a quien se dio el lujo de rechazar hasta el cansancio en sus tiempos de gloria, ese tipo de demonio sexy que tantas veces lo tentó sin éxito y que ahora cobra venganza al reírse de la sombra deforme de un chico perfecto.

Duff no se inmuta. Sigue de largo. En su cerebro sólo hay espacio para atormentarse por una sola cosa, para sacarse el veneno que irriga su alma. Pasa al lado de la india que atiende los pedidos e inclina la cabeza a modo de despedida.

- - le dice la mujer con cierto tono de preocupación.

Duff no responde. Entra al camerino. Se quita el overol que cubre una camiseta negra y unos jeans rotos a la altura de las rodillas. Esconde su ojo de vidrio bajo un parche de cuero que compró en la tienda de disfraces. Se cuelga el estuche de su guitarra antes de salir de allí con la frente en alto y el alma en bajo. Duquesa, su leal paloma, se deja caer desde la cúpula de la iglesia y se posa sobre su hombro. Una pierna de madera, un parche en el ojo y un pájaro sobre su hombro le imprimen un aire pirata. El corsario al que le han arrebatado su tesoro mira hacia atrás por última vez. Todo reluce, ha hecho un buen trabajo. Pero afuera hay todavía algo que empieza a descomponerse y que debe limpiar cuanto antes.