



# SOMA/SEMA

Tony Fuentes

ANG  
ST. 19



**ANGST 19** es una colección de libre uso impulsada por CVLTO, alimentada de manera solidaria por autores que han experimentado en su obra con el concepto de angustia generado por la crisis del *Covid 19*. Compártelo con libertad.

—Abril de 2020.



[cvlto.com/angst\\_19](https://cvlto.com/angst_19)

# **SOMA/SEMA**

**Por Tony Fuentes**

Llegas demasiado pronto. El mundo que habrá de aprisionarte, el mundo en el que deberás interpretar tu papel (sea cual sea), aún está en proceso de ser alumbrado. Por el momento solo existes en tanto que eres capaz de intuir la existencia de algo más al otro lado de la Nada. Después, poco a poco (aunque a ti todo se te antoje una simultaneidad), los primeros destellos de conciencia se van manifestando en el vacío: un dolor sordo aquí, otro más agudo allá, los latidos de un corazón desenfrenado, el sabor de algo metálico en la que ya es tu garganta. Por último, despiertas (al mundo y, por tanto, al comienzo de esta historia desde un punto de vista estrictamente argumental) y empleas tus primeros segundos como personaje consciente en descifrar lo que estás viendo. La comprensión te llega de golpe: es el techo de tu furgoneta, y está donde debería estar el suelo; eso explica el charquito oscuro que se está formando sobre su superficie cubierta de grafitis a base de recibir gotitas de lo que supones la sangre que te está manando de la cabeza. La bruma de tu mente termina de disiparse y los recuerdos afloran, permitiéndote el reencuentro con tu identidad: eres Iris, cantante y letrista principal del grupo de arqueo-punk Las Hijas Únicas, y, por lo que parece, acabas de tener un accidente mientras regresabas de una pequeña gira por el norte del país. Lo cual, por supuesto, significa que Ámbar y Serena, tus compañeras y mejores amigas desde la infancia, también deben de estar por aquí. El sonido vacilante de tu voz al llamarlas (el primer sonido en abrirse paso hasta tus oídos) te hace sentir como si estuvieras cometiendo una gravísima infracción. Como si estuvieses propiciando el despertar de una bestia invisible y terrorífica.

Cansada de esperar, desabrochas tu cinturón y te descuelgas con cuidado hasta quedar de pie sobre el techo de la furgoneta. Desde ahí te pones a trepar por encima de los amplificadores, los bultos de vuestros equipajes y las piezas desperdigadas de la batería de Ámbar hasta que, no sin esfuerzo, consigues alcanzar la cabina. De Ámbar no hay rastro, pero a Serena te la encuentras colgando bocabajo en el asiento del conductor. Está emitiendo sonidos entrecortados, como ronquiditos, y su larga melena roja despide destellos lunares allí donde los pequeños regueros de sangre se superponen al tinte vegetal. La sacudes suavemente hasta que abre los ojos. Te mira. Sonríe.

—Mamá —susurra con voz somnolienta.

No te molestas en sacarla de su error. Le acaricias la mejilla y le preguntas cómo está. Si le duele algo, si cree que tiene algo roto. Si puede caminar. Sí, te dice. Creo. Con cuidado, desabrochas su cinturón y le ayudas a descolgarse de su asiento.

—¿Qué ha pasado? —te pregunta con la cabeza apoyada sobre tu hombro.

—Hemos tenido un accidente —le respondes.

—¿De verdad? No recuerdo nada.

—Yo tampoco.

Pausa.

—¿Dónde está Ámbar?

Tu mirada regresa al asiento del copiloto, y de ahí al parabrisas; o mejor dicho, al espacio vacío que antes estuvo ocupado por él.

—Vamos a buscarla —dices, reprimiendo un escalofrío.

Al salir de la furgoneta, la primera impresión sensorial que registras es de tipo olfativo: un aroma vegetal enmascarado por la cercanía de la gasolina derramada. ¡Ámbar!, gritas, y te sorprendes al comprobar lo rápido que se apaga el sonido de tu voz. La oscuridad que os rodea va tomando forma a medida que vuestros ojos se acostumbran a ella. Un árbol aquí, otro allá, y, en un momento imposible de precisar, la oscuridad deja de ser solo eso para convertirse en un bosque. El hallazgo os conecta por separado con la misma aprensión atávica, el mismo deseo de salir corriendo en una dirección al azar. Sin embargo, lo que termináis haciendo instintivamente es buscar la cercanía de vuestros propios cuerpos. Eso hace que os sintáis más seguras, pero solo durante unos instantes. El bosque parece estar volviéndose más frondoso a cada segundo, y el miedo que os infunde cortocircuita vuestro deseo de

encontrar a Ámbar. Por suerte, es la propia Ámbar quien toma la iniciativa. Os la encontráis de repente a vuestra espalda, tambaleándose y con la mirada perdida. Tiene la piel color caramelo cubierta de cortes minúsculos y resplandecientes, pero por lo demás parece que también ella ha logrado salir ilesa. Las tres os fundís en un fuerte abrazo, lloráis, os recomponéis. La misma conversación que hace un momento has mantenido con Serena se vuelve a dar a petición de Ámbar.

—Hemos tenido un accidente —repites.

—Pero... —dice Ámbar, visiblemente desconcertada—. ¿Dónde está la carretera?

Serena y tú os dais la vuelta. En efecto, alrededor de la furgoneta volcada todo es bosque. No solo no hay ninguna carretera a la vista; tampoco ninguna pendiente por la que pudierais haber llegado hasta ahí. Los sonidos del bosque (búhos u otros pájaros semejantes, la ocasional sacudida entre los arbustos) se hacen patentes en ese momento. Nunca habías pensado que se pudiera experimentar claustrofobia en un lugar abierto, pero eso es justo lo que estás empezando a sentir ahora.

—Vámonos de aquí —dices.

Ni Serena ni Ámbar necesitan que les insistas. Sin hacer mención alguna a los valiosos enseres que dejáis atrás, emprendéis la marcha por el único camino que la luna llena os permite vislumbrar. Es en ese momento cuando, también sin hablarlo y de forma simultánea, cumplís con el requisito postindustrial de esta clase de escenarios: primero Ámbar, luego Serena y finalmente tú, las tres vais encadenando distintas versiones de la misma maldición hasta que decidís poner en común lo averiguado: habéis perdido vuestros teléfonos móviles. Una «casualidad», como la acaba de llamar Serena, que tú no acabas de ver como tal y en la que, por tanto, prefieres no seguir pensando.

Apretáis el paso hasta que, a la vuelta de un recodo, la situación se complica aún más si cabe. El camino desemboca en un claro con unos cuantos árboles diseminados aquí y allá, y la carretera (o cualquier otro signo de civilización) continúa sin aparecer por ninguna parte. En un momento dado, no sabes cuándo exactamente, has reparado en la presencia de un ruido de fondo, una especie de zumbido eléctrico que te está poniendo de los nervios; y, para más inri, también estás empezando a sentirte *observada*, impresión que, por mucho que la sepas común a tus amigas, no te atreves a expresar en voz alta. Lo único que puedes hacer es seguir caminando, desempeñar tu papel con los dientes apretados y la esperanza de que la carretera aparezca más pronto que tarde. Y eso es justo lo que estás haciendo cuando, de repente:

—Me cago en...

No sabrías decir cuál de tus amigas es la que acaba de vaciar sus intestinos metafóricamente hablando, pero tampoco importa. Tú también los estás viendo. Son tres, igual que vosotras, pero, al contrario que vosotras, ellos caminan por el bosque como si se hubieran criado en él. ¿Ellos? Sí, *ellos*. Todavía están lejos y su avance es tan silencioso como el vuestro, pero de algún modo sabes que son hombres. Sin detenerte, te giras para mirar a tus amigas; sus rostros están tan crispados por el miedo como lo debe de estar el tuyo, pero, al igual que tú, parecen incapaces de detenerse.

El tiempo se dilata y se contrae y, cuando vuelves a mirar al frente, descubres que estáis a punto de cruzaros con los hombres. Los tres llevan batas quirúrgicas de color verde y guantes de látex, pero lo peor, lo que atrapa tu atención en un bucle de terror retroalimentado, son las grotescas máscaras de goma que cubren sus cabezas, otorgándoles, respectivamente, la personalidad de un anciano tuerto y malencarado, un simio de fauces protuberantes y manchadas de sangre y un payaso a medio maquillar y con una escarificación facial en forma de pentáculo invertido. Los tres van pasando a vuestro lado a cámara lenta, sin apartar la vista de vosotras y sin decir una palabra. Solo cuando el último (es decir, el Payaso) está a punto de dejaros atrás, se inclina ligeramente hacia vosotras y, con voz sorprendentemente bien modulada, casi radiofónica, dice:

—Buenas noches.

Vuestro desconcierto deja paso a una mezcla de vergüenza, rabia y un alivio relativo, contenido por el miedo que se niega a abandonaros, cuando el saludo del Payaso es celebrado por sus compañeros con una salva de risitas amortiguadas. Vuelves la cabeza para mirarlos y te los encuentras haciéndoos gestos burlones mientras se alejan. Putos cabrones, dice Ámbar, lo bastante alto para que la oigan. Pero no pasa nada. No hay represalias, solo más burlas. El Simio se queda rezagado para deciros adiós con la mano y sale trotando tras sus amigos hasta que también él desaparece entre los árboles. Te encantaría hacer lo mismo que Ámbar (insultarlos a voz en grito como forma de recuperar la dignidad perdida) pero hay cuestiones más importantes que atender.

El encuentro parece haber dejado a Serena sumida en un estado de terror paralizante. Sus extremidades no dejan de temblar, y sus ojos, aunque abiertos, se mueven como los de un soñador atrapado en una pesadilla. La agarras suavemente por el hombro y todo su cuerpo se estremece a tu contacto.

—Chsst. Tranquila. Ya se han marchado.

Sus ojos parpadean un par de veces y te miran de una forma que te hiela la sangre. Nunca antes has visto mirar así a nadie. De hecho, nunca antes has visto a nadie mirar así. Sus ojos son dos ventanas abiertas al contenido de su mente. Y el contenido de su mente no es ni más ni menos que la anticipación de lo que ya es demasiado tarde para evitar.

Los gritos, brutales y ensordecedores, te llegan no desde una parte concreta del bosque, sino de todas partes al mismo tiempo. Te encoges involuntariamente y, al mirar a lo lejos, compruebas que los hombres están regresando, esta vez a todo correr y portando enormes cuchillos de carnicero. No te hace falta nada más para entender que la broma que nunca fue tal ha llegado a su fin. Con el corazón aporreándote el pecho, sueltas a Serena y echas a correr como alma que lleva el diablo. El bosque se desdibuja hasta convertirse en un caleidoscopio de sombras. Ya no es real; no de la forma que lo son tu pánico, el dolor en tu pecho o los hombres armados que os persiguen. La pendiente del suelo se va pronunciando a medida que avanzas y cada vez te cuesta más mantener el equilibrio. Finalmente tropiezas y ruedas varios metros sobre la hojarasca. Te detienes al chocar con un tocón y te reincorporas de un salto para prevenir cualquier posible ataque. Pero ninguno de vuestros atacantes está cerca de ti. Dos de ellos se encuentran a unos quince o veinte metros de distancia, persiguiendo a Ámbar y Serena mientras sueltan risotadas y hacen aspavientos con los cuchillos. Pero por más que lo intentas, no consigues localizar al cabronazo que falta. El tópico dice que en cualquier momento oirás un crujir de ramitas a tu espalda y te girarás a tiempo de esquivar una cuchillada, y eso es justo lo que acaba de ocurrir ahora mismo. Al fallar el golpe, el Anciano trastabilla y cae al suelo, lo cual aprovechas para salir corriendo una vez más.

La vegetación se hace más densa, la luz disminuye. Te estás adentrando en el bosque pero no te importa. Las posibilidades de perderte o sufrir una caída fatal ni siquiera se te pasan por la cabeza; en lo único que puedes pensar es en poner la mayor distancia posible entre tú y tus perseguidores.

El problema es que de momento no lo estás consiguiendo.

La ventaja concedida por el Anciano ha llegado a su fin y ahora casi puedes notar su aliento en la nuca. La idea de que en cualquier momento puedas sentir algo duro y frío abriéndose paso en tu cuerpo te resulta insoportable. Empiezas a valorar la posibilidad de rendirte, de detenerte y suplicar clemencia, pero algo más fuerte que ese deseo te obliga a seguir adelante. Lo que sí haces es estirar el brazo para agarrarte de una rama baja que ni siquiera eras consciente de haber visto y, valiéndote de tu impulso, la utilizas para cambiar abruptamente de dirección. Para tu sorpresa, el truco funciona. A tu espalda escuchas un insulto entrecortado y, poco después, el característico sonido de un cuerpo revolcándose por el suelo. Pero no cantas victoria. Los gritos de tus amigas y los aullidos de los otros dos enmascarados te recuerdan que esto no ha hecho más que empezar. Por suerte, hay otro sonido mucho más halagüeño llegando a tus oídos en estos instantes. El rumor inconfundible de una masa de agua en movimiento.



Un río.

Saltando por encima de las raíces, echas a correr en su dirección.

La luna vuelve a abrirse paso en las proximidades de la ribera. Encontrarte de nuevo bajo su luz te hace sentir desnuda, indefensa. Los gritos de los enmascarados ahora son ecos dispersos que no logras ubicar, por lo que te ocultas tras unos matorrales y tratas de aguzar el oído. Mientras lo haces estudias el río y compruebas, con una punzada de decepción, que no parece lo bastante caudaloso para sacarte de aquí. Estás intentando encontrar alguna alternativa cuando el tacto de una mano sobre el hombro te hace apartarte con un violento respingo. No pasa nada: es Serena. La agarras por el brazo y le haces agacharte junto a ti. ¿Estás bien?, le preguntas mientras revisas su cuerpo en busca de heridas. Pero Serena no te responde. Su mirada, ojiplática pero vacía, se pierde en algún lugar de la otra orilla. Justo donde los gritos masculinos y femeninos están convergiendo una vez más.

Miras y, de repente, ahí está Ámbar. Al otro lado del río. Corriendo sin fuerzas mientras el Simio y el Payaso se divierten a su costa. Con la camiseta de los Faith No More hecha jirones y una expresión agónica desfigurando sus rasgos infantiles. Se detiene un segundo a tomar aire y ya no vuelve a dar un paso más. El Payaso la agarra por el pecho y le clava su cuchillo en el costado mientras el Simio le hace lo mismo por detrás. Los tres se abrazan; Ámbar gime, vomita un chorro de sangre que desde vuestro escondite parece negra y cae de bruces al suelo.

Después no sabes qué pasa.

De lo único que eres vagamente consciente es de estar contemplando el reflejo de la luna en el agua.

Puede que sea en ese momento, o quizá un poco más tarde, cuando Serena vuelve en sí y se pone a chillar como una loca. Ahora es ella la que te abandona y tú la que la ves salir corriendo con el Anciano pisándole los talones. Por supuesto, ni el Simio ni el Payaso se quedan de brazos cruzados: olvidándose en el acto de su juguete roto, cruzan el río como lobos sedientos de sangre y se unen a la pugna por la segunda presa de la noche. Desde tu escondite, los ves alejarse por la orilla hasta que casi no puedes oír sus gritos. Hasta que lo único que eres capaz de oír es el rumor del agua entre las rocas.

Vamos, te parece oírlo decir.

¿A qué esperas?

Lentamente, consciente de cada músculo dolorido de tu cuerpo, te incorporas y echas a andar en la dirección opuesta a la escogida por Serena. Es decir, siguiendo el curso del río. Con la esperanza de llegar al mar o, más posiblemente, a alguna clase de asentamiento humano en el que solicitar ayuda.

Pero lo que encuentras es un enorme muro de hormigón bajo el cual el río, ahora riachuelo, serpentea hasta desaparecer.

Sin embargo, no estás decepcionada. Esta vez no. Tu fuero interno ha quedado reducido a un agujero negro que engulle cualquier emoción antes de que puedas empezar a sentirla.

Lo cual no quiere decir que vayas a aceptar mansamente tu destino.

El recrudescimiento en la lejanía de los gritos de Serena (o, más bien, el matiz de dolor físico que estás empezando a detectar donde antes solo había gritos de terror) hace que te pongas en movimiento una vez más.

Tu guía ahora es el perímetro del muro, que sigues con creciente dificultad a medida que la maleza se va espesando. Sabes que en cualquier momento lo perderás de vista, que solo estás regresando al corazón del bosque; pero no te importa que sea así, porque, por lo que a ti respecta, el bosque ya no es un lugar propiamente dicho sino una abstracción regida por una lógica onírica, la proyección tridimensional de tu infierno interior, el fuera de campo en el que los enmascarados (a la postre, demonios arquetípicos conjurados por tu subconsciente para expiar algún pecado que no eres capaz de recordar) se ocultan y del de que, diez segundos o diez minutos después, vuelven a surgir haciendo caso omiso de las leyes del tiempo y del espacio.

Cuanto más vuelves sobre estos pensamientos más te parece que están en lo cierto, que, de hecho, no eres tú la que está imaginando el bosque sino el bosque el que te está imaginando a ti. Esto no te permite renunciar a tu papel (el cual, qué duda cabe, tendrás que representar hasta tu último aliento, e incluso quién sabe si más allá) pero sí afrontarlo con una cierta ligereza derivada de saber que, en última instancia, solo eres un elemento escénico más. Indistinguible de los árboles o arbustos que te rodean. De la enorme luna amarilla que lo baña todo en una luz espectral.

De los tres hombres enmascarados que, al girarte, te encuentras observándote con amenazadora quietud.

Esta vez, al verlos, no gritas ni te sobresaltas ni echas a correr como un pollo sin cabeza. En lugar de eso, te concentras en imitar cada uno de los detalles en los que vas poniendo tu atención. Su inmovilidad fantasmagórica. Sus miradas vacías. La agitación rítmica de sus pechos salpicados de sangre.

Intentando convertirte en ellos.

Intentando que ellos se conviertan en ti.

En realidad solo estáis jugando a ver quién tiene más paciencia, y tú eres la primera en perderla. Escaneando rápidamente tus alrededores, localizas y recoges una gruesa rama que no dudas en blandir con actitud abiertamente desafiante. Gesto que parece sorprender a los enmascarados. Confundidos, se miran entre sí una y otra vez, y también, por motivos que se te escapan, se giran de vez en cuando hacia la oscuridad del bosque y levantan las manos y se encogen de hombros como queriendo expresar contrariedad.

Por fin, se deciden a pasar a la acción.

Lentamente, no sabes si por precaución o por deleitarse en el que esperan que sea su último festín de la noche, te van rodeando como una jauría de chacales. El primero en atacar es el Simio. Puede que esté moviéndose demasiado despacio o tú reaccionando extraordinariamente deprisa, pero el caso es que consigues esquivar su embestida y golpearle de lleno con la rama en la cabeza. Como resultado, se tambalea, gira sobre sí mismo y cae al suelo de rodillas. La visión te produce una euforia tal que no puedes resistirte a intentar darle el golpe de gracia. Mientras coges impulso para descargar tu maza improvisada, alguien, supondremos que el Anciano o el Payaso, te derriba de una patada en las costillas. Ruedas sobre el hombro y sueltas un estacazo a ciegas, alcanzando esta vez al Anciano, que emite un alarido y retrocede haciendo aspavientos de dolor. Al apartarse, el Payaso sale de la nada para abalanzarse sobre ti como un tren de mercancías. Intentas levantarte, apartarte de su camino, pero es demasiado tarde. El cuchillo se hunde en tu vientre como si fuese de mantequilla. No sientes dolor, solo el estremecedor frío del metal y la tibieza de la sangre empapándote los muslos. Esto es mucho mejor de lo que esperaba, te susurra tu verdugo con una voz que no deja lugar a dudas sobre su estado de excitación, y son estas mismas palabras lascivas y odiosas las que te permiten sacar fuerzas de flaqueza para apartarte del cuchillo que no cesa de hurgar en tus entrañas y salir corriendo por enésima vez. Solo que, en esta ocasión, algo te impulsa a seguir un rumbo inesperado e incomprensible incluso para ti: en lugar de tomar cualquiera de los senderos disponibles, te lanzas contra los arbustos y zarzales que, como un mar de hojas afiladas, te separan del lugar en el que viste el muro de hormigón por última vez.

En cuanto lo haces, algo cambia a tu alrededor.

La maleza empieza a sacudirse delatando la presencia de cuerpos que no son el tuyo.

Las voces que habías creído producto de tu imaginación empiezan a duplicarse fuera de tu cabeza, a triplicarse, a llamarte por tu nombre y a exigirte que te detengas.

Pero no lo haces.

Ni siquiera cuando el matorral que estabas a punto de atravesar cobra vida y se incorpora con sus garras extendidas hacia ti, obligándote a cambiar bruscamente de dirección.

Ni siquiera cuando el laberinto de espinas se vuelve tan tupido que no crees que puedas llegar al otro lado sin dejarte parte de la piel colgando de las ramas.

Solo sangras y gritas y corres hasta que tu terquedad empieza a cosechar sus primeros frutos.

Aunque no has conseguido dar con el muro de hormigón, acabas de distinguir otra cosa a solo unos metros de distancia.

Una altísima alambrada de metal.

Soltando un grito de desesperación, la embistes con todas tus fuerzas, rebotas y caes al suelo. Pero no vas a rendirte, no ahora. La tierra está suelta y reblandecida, por lo que te pones a escarbar frenéticamente hasta que consigues abrir un hueco lo bastante grande para pasar por debajo de la alambrada.

Un proceso arduo y penoso que, para tu propia sorpresa, consigues culminar sin que nadie te lo impida.

La amplitud del nuevo espacio te hace sentir desorientada.

Enormes edificios rectangulares y farolas de luz naranja y coches aparcados y cubiertos de algo que no sabes decir si es polvo o ceniza.

Un polígono industrial.

Los gritos se acercan, obligándote a seguir adelante. Pero ya no eres capaz de correr, así que te limitas a arrastrar los pies tan rápido como puedes mientras comprimes la herida de tu estómago y el mundo entra y sale de foco alrededor de ti.

«Iris, espera.»

«Iris, detente.»

No vas a lograrlo.

Estás a punto de tirar la toalla cuando un coche aparece doblando la esquina. Los faros te deslumbran casi de inmediato, pero no antes de que logres distinguir las luces azules del techo.

No te lo puedes creer.

Los ojos se te inundan de lágrimas cuando ves que el coche patrulla se detiene frente a ti. Intentas llegar hasta él, pero algo con lo que no dejas de tropezar te lo impide. Bajas la vista y compruebas que se trata de tus propios intestinos. Después, sencillamente, dejas de ser capaz de ver nada. Estiras la mano hacia donde crees que se encuentran los policías, pero lo vertical y lo horizontal se confunden y caes de culo sobre un charco de algo más pegajoso que el agua. Y sin embargo no sientes que el suelo te detenga, sino que sigues cayendo y cayendo y cayendo hasta lo más profundo de...

—¡Quietos!

El grito te hace volver en ti y abrir los ojos tanto como eres capaz de hacerlo.

Hay dos policías de uniforme a tu lado, con sus pistolas desenfundadas y apuntando al frente. Siguiendo la línea imaginaria que dibujarían las balas si los antedichos se decidiesen a apretar el gatillo, giras la cabeza y te encuentras observando a un pintoresco grupo de personas. La mayoría están vestidas con indumentaria de camuflaje, pero hay dos hombres que llevan ropas de calle y sendas batas de laboratorio. Por supuesto, los enmascarados también están ahí, levantando las manos como todos los demás, y, con ellas, los cuchillos ensangrentados que no parecen tener reparos en mostrar.

—Un momento, por favor —dice de repente uno de los tipos con aspecto de científico—. Esto no es lo que parece. Podemos explicarlo.

—¿*Explicar*? —le espeta uno de los policías, leyéndote la mente y haciendo esfuerzos visibles por no liarse a tiros ahí mismo—. ¿Explicar el qué, hijo de puta? ¿Lo que le estabais haciendo a esta pobre chica?

—Bueno... —El de la bata esboza una sonrisa a medio camino entre la cordialidad y la condescendencia—. Es que precisamente de eso se trata.

Los policías se miran sin entender.

—¿De qué coño hablas, puto loco?

—Por favor, sin faltar —replica tranquilamente el de la bata—. Lo que intento decirles es que *eso*, esa «pobre chica», como ustedes la han llamado, en realidad no es tal cosa.

—¿Ah, no? ¿Y qué se supone que es entonces?

El de la bata se encoge de hombros.

—Un androide —dice.

Durante un par de segundos ni siquiera eres capaz de procesar sus palabras; después consigues entenderlas a un nivel puramente semántico, y, por último, comprendes (con una mezcla de extrañeza, indignación y pavor) que es a ti a quien se están refiriendo.

—Lo dicho —sentencia, incrédulo, uno de los policías—. Como una puta cabra.

—En realidad —insiste el de la bata—, se trata de algo bastante fácil de demostrar...

Aunque, lejos de detenerse ahí, la discusión amenaza con alargarse indefinidamente, tú ya has dejado de prestarle atención. Ahora mismo solo tienes ojos para ti, para la absurda pero irrefrenable necesidad de demostrar (de *demostrarte*) tu condición humana. Como un arúspice etrusco, hundes las manos en la herida de tu vientre y sientes un cierto alivio al notar la calidez de tu sangre, los latidos de tu corazón, la presencia, ajena pero reafirmante a un mismo tiempo, de tus vísceras ateridas de dolor. Cuando vuelves a sacar las manos lo haces arrastrando involuntariamente parte de tu paquete intestinal, pero también, compruebas con horror, un manojo de cablecitos rojos, blancos y amarillos, algunos de los cuales parecen descomponerse al contacto con el aire y empiezan a chisporrotear, sobresaltando a los policías y obligándote a apartar la vista al tiempo que emites un espeluznante grito metálico.

—¡Me cago en la puta! —exclama uno de los policías con el asco rebosándole de la garganta—. ¿Qué coño es esa mierda?

—Bueno —escuchas decir al de la bata—, creo que ese punto ya ha sido convenientemente aclarado. Lo importante ahora es quiénes somos *nosotros*. ¿No les parece?

—Tú dirás, listillo.

—Representamos a una compañía llamada Synthea Dolls, y estos señores —aquí hace una pausa para, supones, señalar a los tres enmascarados— son nuestros clientes. Nos especializamos en todo tipo de eventos y celebraciones: cumpleaños, aniversarios, comidas de empresa o, como en el caso que nos ocupa, despedidas de soltero. Y más concretamente, nos especializamos en proveer los mejores acompañantes sintéticos para esas ocasiones.

—O sea, androides.

—Eso es.

—Pero... ¿Esto es lo que hacen con ellos? ¿Destrozarlos?

—Bueno, no siempre, claro... Pero es una de las posibilidades contempladas. La última palabra, de todos modos, corresponde a nuestros clientes, que dicho sea de paso y como se podrán imaginar, no son precisamente personas de bajo nivel adquisitivo.

—Ya, vale, muy bien —interviene el otro policía, algo menos hablador—. Pero esto es un poco... *enfermizo*, ¿no?

—Con el debido respeto, no estamos demasiado interesados en cuestiones de tipo ético o moral. En su lugar, nos gustaría recalcar que, desde principios de este año, nuestra actividad está considerada como legal en la mayoría de los Estados Federales, incluyendo, cómo no, el nuestro. Por supuesto, tenemos documentación más que suficiente para acreditar todo lo que acabo de contarles. ¿Quieren que se la enseñe?

Los policías se vuelven a mirar con expresión dubitativa y le hacen un gesto para que se acerque.

Ni que decir tiene que en ese momento todo termina para ti. Aunque, por desgracia, no literalmente. Después de presenciar cómo los que iban a ser tus salvadores se conforman con saber que tanto ellos como tus agresores se encuentran del mismo lado de la Ley, todavía tienes que tragarte varios minutos más de conversación informal, casi amistosa, un colegueo humillante que llega a su punto álgido cuando los enmascarados, ahora *desenmascarados* (sus rostros, o lo que puedes distinguir de ellos en la penumbra, se te antojan demasiado vulgares para someterse a los rigores de una descripción), se unen a la charla como si nada hubiera pasado y, cediendo la portavocía al que para ti nunca será nada más que el Anciano, se apresuran a aclarar que ellos son buenos chicos, que esto no ha sido más que un divertimento alocado y puede que un tanto pueril, pero, sobre todo, enfatiza el muchachote con voz lloriqueante, que lo único que importa es que su prometida, para la que él mismo se ha encargado de organizar una boda por todo lo alto, con acróbatas, desfiles de fieras salvajes, apariciones holográficas de sus parientes fallecidos y todo lo demás, sea mantenida en una piadosa ignorancia acerca de lo sucedido esta noche, favor que no duda en solicitar expresamente a los policías y al que estos, conmovidos, tampoco vacilan en acceder.

A partir de aquí hay poco más que añadir. Los policías y los (des)enmascarados se quedan hablando en un aparte mientras los dos hombres de la bata se ponen a dar órdenes a los de las ropas de camuflaje, que reaccionan revoloteando en todas direcciones.

Tras despedirse, de camino al coche patrulla, uno de los policías se te queda mirando fijamente.

—La verdad —dice— es que les ha quedado realista de cojones.

—Muchas gracias —escuchas decir al de la bata con una nota de orgullo vibrando en la voz.

El coche patrulla se marcha haciendo guiños silenciosos con las luces del techo y una furgoneta blanca, del mismo modelo que la tuya, aparece en su lugar. Dos de los hombres con ropas de camuflaje

abren los portones traseros y sacan una especie de camilla con ruedas. Después de recolocarte las tripas de cualquier manera, te tumban sobre la camilla y te suben a la furgoneta.

El trayecto, con destino desconocido, lo haces en compañía de varios de estos hombres, ninguno de los cuales te mira o habla, ni siquiera cuando, haciendo un esfuerzo sobrehumano, consigues interpelarles de algún modo.

Desde la cabina, en cambio, sí que te llegan las fluctuaciones de una conversación:

—... Pues sí, joder, claro que me preocupo. Se supone que los impulsos de defenderse o abandonar el perímetro deben inhibirse en el mismo momento en que se produzcan. Y sin embargo, ya es la segunda vez que...

La furgoneta se detiene poco después de que os hayáis puesto en marcha, lo que te hace sospechar que no habéis salido del polígono. Y en efecto, parece que así es. Te bajan de la furgoneta con el mismo cuidado que pondrían en manipular un sofá desvencijado y te meten en una nave cualquiera. La luz de los fluorescentes te deslumbra; no puedes ver, solo escuchar una cacofonía de conversaciones cruzadas. De pronto, algo se interpone entre la luz y tus ojos. Es el hombre de la bata, sonriéndote.

—Vaya, vaya. Por poco no lo cuentas, ¿eh, Iris? Pero no te preocupes. Creo que esta vez también vamos a poder repararte. Aunque eso sí, a su debido tiempo. De momento ya sabes lo que toca...

Te llevan a un lugar espacioso, oscuro y tétrico. Has oído a alguien llamarlo «el Pabellón», pero a ti te recuerda más a un almacén o un trastero enorme. Ahora estáis avanzando entre dos hileras de cubículos de metal, casi todos vacíos. Te introducen en uno de ellos y te pasan de la camilla a una especie de silla ginecológica, a la que te amarran de pies y manos para acto seguido abandonarte sin el menor miramiento. En cuanto te quedas a solas, un tenue resplandor verde ilumina el cubículo desde abajo, permitiéndote la visión de varios cacharros y artilugios con los que, imaginas, serás *reparada* cuando llegue el momento. La idea hace que el pánico te embargue una vez más. Intentas gritar, pero no puedes. Intentas pensar en tu familia, en tus amigos, pero todo lo que logras visualizar es una oscuridad aún más profunda que la que te rodea. ¿Qué significa esto?, te preguntas, y tú misma te respondes. Significa que no hay nadie que se pregunte dónde estás. Que no tienes más contexto que el que te es dado en cada momento. Y ese pensamiento te trae de vuelta al presente: al cielo de uralita que apenas eres capaz de atisbar, a los sonidos siniestros de origen desconocido, y, sobre todo, al débil pero persistente zumbido que, ahora te das cuenta, no tiene otra procedencia que tu propio interior.



Las horas van pasando, y con ellas, supones, también los días. Nadie viene a verte, nadie se interesa por ti en ningún momento. A veces ves pasar otras camillas por delante de tu cubículo. Por lo general, sus ocupantes presentan un aspecto bastante peor que el tuyo. Amasijos de carne con rostros impávidos y ojos aterrados. Ahora sabes que los sonidos espeluznantes que escuchas en ocasiones son los gritos amortiguados de aquellas que aún están mínimamente capacitadas para hacerlo. Pero tú preferirías que no lo hicieran, porque, cuando alguna levanta mínimamente la voz, el vigilante del Pabellón (un gigante patizambo y posiblemente sordo, a juzgar por el volumen atronador de la televisión con la que se entretiene durante su jornada) monta en cólera y, al no poder identificar positivamente a la infractora en cuestión, se desquita de formas que prefieres no imaginar con aquella que más le apetezca en cada momento. De hecho, hace un par de horas que tú has estado a punto de ser la elegida, pero, al notar el olor a mierda y podredumbre que emana de la herida abierta de tu vientre, el vigilante te ha llamado «cerda» y se ha marchado en busca de otra víctima, decisión por la cual le has quedado infinitamente agradecida.

Hoy ha venido a verte el hombre de la bata. Es decir, uno de ellos; el único que recuerdas. Te ha limpiado la herida y después, inclinándose sobre ti, te ha apartado el pelo de la cara.

—Tienes suerte —te dice—. Estás muy solicitada. Mañana vendremos a repararte.

Luego te da un beso en la frente y se marcha sin mirar atrás.

Esa misma noche recibes una segunda visita. Se trata del vigilante, con su televisor portátil bajo el brazo y una expresión juguetona en su rostro de gárgola depravada.

—Mira —te dice, dejando el televisor sobre uno de los carritos auxiliares de tu cubículo—. Fíjate bien.

Y tú te fijas.

En la pantalla, una reportera recién salida de la universidad se dirige a la cámara mientras a su espalda un sinfín de flashes relampaguean sobre una alfombra roja atestada de gente:

—... Bueno, pues como decíamos antes de ir a publicidad, nos encontramos con Iris Genovese, cantante y líder de Las Hijas Únicas, uno de los grupos nominados de esta noche, en la que es su primera aparición pública después del accidente que estuvo a punto de costarle la vida hace un mes. Hola, Iris, ¿cómo estás?

La cámara panea ligeramente hacia la derecha y ahí estás, guapísima, exultante, apenas reconocible bajo el maquillaje y el vestido de noche hecho a medida.

—Hola —dices, obviando la cámara como buena profesional—. Pues estoy bien, muy contenta por la nominación.

—Claro, claro —dice la reportera sin esperar a que termines—. De hecho, supongo que la ilusión por recibir el premio será mayor después de la mala racha por la que has pasado. Y no me refiero a solo a tu accidente, sino al suceso que por lo visto tuvo lugar hace unos días. Imagino que te habrás enterado.

—Sí —dices, y tu expresión se endurece visiblemente—. Me he enterado.

—Entiendo que para ti habrá sido algo muy desagradable, pero, ¿podrías darnos tu opinión al respecto?

La Iris de la pantalla toma aire al tiempo que sacude la cabeza con expresión de gravedad.

—No sé muy bien qué decirte. Es cierto que ese tipo de cosas ahora son legales, pero... No sé, es muy extraño enterarte de algo así. O sea, sí, vale, a mí no me ha pasado nada, estoy aquí, estoy *viva*, pero no puedo evitar sentir que, de algún modo, una parte de mí ha sido...

La imagen desaparece sin previo aviso cuando el vigilante, carcajeándose para sus adentros («Ya sabía yo que me sonabas de algo»), se inclina para apagar el televisor, lo cual te hace sentir como si *una parte de ti* te hubiese sido arrancada de golpe.

Y es entonces cuando lo entiendes. Cuando lo entiendes de verdad.

No hay nadie que sepa que estás aquí porque *no estás aquí*.

El vigilante echa un vistazo fuera del cubículo. Luego regresa a tu lado, mirándote con ojos hambrientos, desabrochándose el cinturón.

—Cuando lo cuente en el bar no se lo van a creer —dice.

Tú no ofreces resistencia. No lloras. Ni siquiera parpadeas. Todavía hay dolor en tu cuerpo, pero es un dolor puro, límpido, silencioso.

No pasa nada, te dices, y tu voz resuena rotunda pero serena en medio del vacío. Solo tienes que esperar.

Espera hasta mañana, te dices una y otra vez (una y otra vez), y tendrás otra oportunidad para recuperar tu vida.

**ANG  
ST.<sup>19</sup>**



Puedes descargar más obras de esta colección en  
[cvlto.com/angst\\_19/#biblioteca](https://cvlto.com/angst_19/#biblioteca)