

Las cinco puertas

Javier Martínez Villarroya

Lo llaman Ardid. Es el más inteligente de todos. Ha logrado escapar de mil emboscadas, y se sabe que es un fiel soldado del Ejército de Las Flores. Tiene unos treinta y cuatro, barba de unos días y un cuerpo extremadamente correoso. Su trabajo es la resistencia. Aguantar semanas a base de raíces y agua con potabilizador instantáneo. Cualquier otro cuerpo se doblaría ante semejante esfuerzo.

De nuevo está al límite. En una avenida de edificios blancos, trata de escapar del alcance de las balas del Ejército de la Corporación Imperio. Se empara por un primer piso, tensa al máximo su ágil cuerpo, da un salto, y desaparece en un pequeño departamento abandonado. Hace quince años que la Zona de Intercambio está inhabitada oficialmente. Allí pastan gusanos, ratas y, por supuesto, Flores. Los Flores son soldados criados para atacar a Imperio. No saben de familias, de amores ni de posesiones. Sus únicos objetivos son doblar al enemigo y la autosuficiencia. No soportan haber sido desterrados de sus antiguos hogares por no haberse sindicalizado. De hecho ellos ya no recuerdan todo eso. Son historias que los pocos viejos que conocen les cuentan. Pero estábamos en otra cosa: Ardid.

Ha logrado escaparse del Boulevard de Cristo y alcanzar la plaza Onomia. Allí la tensión es diferente. Las balas no se oyen cerca, pero el ambiente es muy denso. Algunos yonquis sin pasaporte esperan su dosis. Para subsistir sólo necesitan unos pocos vidrios, los suficientes para encontrar la armonía del momento. Uno no los teme por agresivos. Nadie es más listo que un Flores, y nadie está más preparado que un Imperio. Sin embargo, los Vidrios ven cosas diferentes. Nunca usan la realidad virtual, ni equipos de infrarrojos, ni dispositivos de realidad aumentada o celulares integrados al cerebro. Sólo necesitan su dosis para entenderlo todo. Tampoco les preocupa morir esta noche, porque se saben sumergidos en la eternidad.

El sistema cayó hace años. Los estados dejaron de ser funcionales, y las grandes corporaciones fueron las únicas que pudieron hacer frente a las necesidades de sus trabajadores. Desde entonces sólo ellos tienen asegurado el alimento, la educación de sus hijos y la salud de la familia. Crearon grandes ciudades amuralladas, con gran cantidad de bosque a sus alrededores para el bienestar y la paz de sus nuevas grandes familias. Ya nadie habló de naciones, pasaportes o democracia. Ahora, lo fundamental son las corporaciones y las fichas. Y por supuesto, el infinito agradecimiento con que todo empleado trata a su Director y benefactor.

Ardid maldice las fichas, porque sin ellas las ciudades son inaccesibles. Las fronteras están por todos lados. Las empresas se han fortificado en los mejores lugares del planeta y controlan los medios voladores de comunicación. Con ellos se transportan de una base a otra, y de éstas a las plazas secundarias, en donde empleados no cualificados gozan de seguridad y cierta salud a cambio de trabajo en la industria pesada, especialmente la centrada en la guerra. Esta guerra. Desde entonces grupos de insubordinados se quedaron sin tierra: Flores. Agrestes, viven en las zonas interurbanas, recuperando la milenaria tradición de la recolección. Gracias a los últimos artilugios inventados durante la Paz de Bahía, pueden aprovechar lo que antaño se desperdiciaba: raíces, cortezas de árbol, hormigas, perros...

Ardid está en la plaza Onomia, oyendo los disparos cada vez más cerca. Piensa hacia dónde escapar. Dos viejos lo miran. No puede saber qué son: ni Flores, ni Imperio, ni Vidrios... Son viejos, esos extraños que hablan de tiempos diferentes y que casi nadie conoce. Visten harapos entre verdosos y marrones, y sus barbas blancas les otorgan un aspecto insólito. Lucen sombrero y caminan algo encorvados y ocultos tras sus largos mantos. Uno de ellos, el menos alto y delgado, le hace una seña. Ardid responde acercándose. Entonces el viejo se señala y dice "Joshua", y camina hacia un callejón. El otro anciano lo sigue de cerca, Ardid, de lejos. Al final, el callejón se abre en una pequeña plazoleta rodeada por todos lados de una pared de ladrillos grans. Joshua la utiliza de pizarra. Dibuja cinco puertas con las tizas que se saca

del bolsillo, tres al frente, una a la izquierda, otra a la derecha. Al instante emergen cinco puertas emplazadas en los garabatos. Ni rastro de los dibujos a tiza. Son cinco portones grandes y aparentemente muy pesados. Al principio a Ardid le parecen de piedra maciza, luego, de metal verde empañado de óxido. Los viejos se quedan mirando a Ardid.

El correoso guerrero sabe que debe escoger. Los abuelos le están ofreciendo la posibilidad de escoger la puerta que quiere abrir. Sin palabras de por medio, Ardid se está comunicando con los dos harapientos. No están usando celulares integrados en el cerebro. Más bien, Ardid se siente como si hubiese consumido vidrios. En ese estado, imaginario o no, debe escoger a dónde ir. Tiene la certeza de que esas puertas son el camino hacia otros mundos. ¿Cómo escoger la buena?

Repentinamente sus cavilaciones son interrumpidas. La atención de Ardid ha sido captada por una bella hembra humana. Tiene mirada perdida, desganada, indudablemente pragmática. No es una hermosura, es una simple mujer, pero al soldado le resulta agradablemente familiar. Le recuerda a su madre, a su hermana, a su prima, a su novia de la Granja de Formación de Flores. Incluso cree recordarla conversando con su amigo Martillo. Evoca una merienda en el bosque, de pan, aceite y queso, instalado en la felicidad reconfortante de pensamientos, palabras y acciones femeninas. Niñas, adolescentes, mujeres, viejas...

Por una vez en su vida Ardid no está pensando en su supervivencia. Convince a la chica, apenas con un gesto y sin utilizar palabras, para que lo siga. Joshua desaparece entretanto por una de las puertas, el otro viejo, por otra. No podían perder tiempo esperando. Cuando Ardid se dispone a abrir una de las puertas se percata de que se ha hecho tarde. Lo que antes fueron portones de piedra ahora son láminas de hojalata. Comienzan a llegar yonquis por todos lados. El tambaleante ambiente sólo puede deberse a dos cosas: o van a repartir la dosis de vidrios o la acaban de repartir y los esqueletos vivos buscan guarida para consumirla. Las cinco puertas invitan a resguardarse tras ellas. Ardid abre la de la derecha, pero inmediatamente sabe que es una trampa. Es un baño sucio y maloliente,

con un viejo drogadicto sentado en el trono. Algo falla. Decide irse por una de las dos puertas que los viejos usaron, asegurar la escapada, urgido por la irritante llegada de intocables, pero teme que al atravesar una puerta su recién conocida compañera desaparezca. Le da la mano y abre la puerta que Joshua traspasó. Aparece otro baño. Abre la del otro viejo. Otro baño. Ni siquiera intenta abrir las otras dos, son trampas.

El cielo está cambiando de color, de azul a un rojizo amarillento y febril. La rubia está esperando, con cara de póquer y pocas ganas de entender. Ardid sabe que acaba de perder la oportunidad de escapar de esta realidad. Cada una de las puertas fue el umbral a un nuevo mundo. No sabe cómo ha llegado a tal conclusión, si por la tensión de la batalla, la mirada de Joshua o, quién sabe, haber consumido unos vidrios que no recuerda. Renuncia a explicarle a la rubia la verdad de su presentimiento. También ella pensaría que está loco. Ya está cansado de no poderse explicar ante las mujeres. Ahora no espera su comprensión, sólo su compañía y relajar sus músculos en sus acogedoras curvas.

Decide que hay que escapar, pero ahora será más difícil, no dejará a su chica. Teme que los yonquis que infestan la plazoleta violen a su chica. El efecto de los vidrios es incontrolable. Piensa recurrir a una artimaña que ya ha usado en otras ocasiones, hacerse pasar por el hijo de un famoso general Imperio que se le parece. Pero no es necesario, nadie se les acerca. Sin embargo, debe pensar algo ante la inminente llegada del ejército que lleva rato oyendo, de un ejército que no es de yonquis. Los ve en la ladera, a unos trescientos metros, pero no distingue si son amigos o enemigos. No reconoce su vestimenta. Piensa que quizás es un nuevo ejército, salido de la nada, pero eso le parece poco racional, y le da más crédito a su intuición. ¿Realmente no escapó de su anterior realidad? Quizás al traspasar la puerta escogida olvidó precisamente ese momento, el del tránsito, para así sumergirse mejor en la nueva situación. Tiene lógica, la chica le ha hecho romper con sus hábitos y pensamientos de monje guerrero. Apostó por ella, y ahora está en su realidad.

Mientras sus pensamientos hacen que el tiempo fluya a velocidades abismales, el ejército ya está a tiro de piedra. Está

compuesto por miles de mujeres. Ardid identifica sus formas suaves. Visten pantalones tejanos, top verde y una tela transparente por encima del cuerpo que les da un aire fantasmagórico, aunque probablemente les sirve para protegerse de la radioactividad. Ya están aquí, no hay escapatoria. Comienza a identificar sus rasgos. Son todas iguales, de mirada perdida y pragmática, uno diría que incluso desganada, de cuerpo joven y sano. Son idénticas a su chica. No hay duda, Ardid sabe que escogió el mundo de la rubia. Ha perdido el control, no es autónomo, su mente está invadida de ella. ¿Es un Flor pudriéndose? ¿Cómo pudo dejarse llevar por la comodidad y decidir amar a una mujer de serie? ¿Qué ha pasado? ¿Quién le ha dado vidrios? ¿Será un mensaje telepático de Martillo para evitar la intercepción de los Imperio? ¿Está durmiendo y esto no es más que otra pesadilla? La realidad y el sueño cada vez están más entremezclados, algo que, a pesar de las apariencias, asegura la victoria de los Flores: "los dormidos son los despiertos; los despiertos, los dormidos". Esa máxima retumba en la mente de Ardid quietando su ánimo en la travesía de la noche. Mucho tiempo le prepararon para aquello, para atravesar oscuridades plenas, para transformar en sueño las situaciones abrumadoras. Entonces, la objetividad desaparece y todo es reversible. Ha empezado su primera verdadera batalla. Ahora, puede decirse, empieza a saber de qué va la historia. Por primera vez, tiene un verdadero problema. Debe reinventarse para salir adelante. Debe reinventarse para escapar de la encarcelada noche sin sombras y orar para que un nuevo sol se alce en el horizonte. Esa es la tarea del héroe.