

Equipaje

Alejandro Paniagua Chino

Un niño se ve incorporado a las filas de un grupo de narcotraficantes. Lo que parecería un juego en realidad significa cumplir una primera tarea sangrienta. He aquí una historia de tema muy contemporáneo que se hizo acreedora al primer lugar del Concurso Latinoamericano de Cuento Edmundo Valadés 2015, convocado por el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla.

El niño cruza la calle. Camina hacia el viejo de cabello largo. Con voz apenas perceptible cuenta los pasos: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis...

En la bolsa izquierda del overol lleva guardado un muñeco *playmobil* de cabello negro y traje verde. Lo halló en un bote de basura de la colonia Montesinos. El muñeco se llama Ambrosio, es su cómplice de juego, su *alter ego*, su *Doppelgänger*, y hasta su némesis, según las circunstancias. Además lleva en la bolsa un mazo de cartas de Lotería. La baraja le permite llenar los huecos y carencias de sus juegos. Si quiere que su muñeco viva una andanza en el espacio exterior, sólo basta con poner cerca las cartas de La Luna y La Estrella para llenar el lote baldío de astros, de planetas, de asteroides, de objetos voladores no identificados. Si desea simular que el muñeco se aleja de la Tierra a gran velocidad en un cohete, sólo hace falta poner detrás de él la carta de El Mundo y alejarla cada vez más, incluso en ocasiones pone al muñeco en el suelo y corre con la carta hasta el otro lado del terreno, así deja claro que el cohete es capaz de viajar a la velocidad de la luz. Al final del trayecto, la Tierra es un pequeño punto ante los ojos del explorador sideral. Si el pequeño desea convertir en un Rey a su muñeco, sólo debe colocarle en la cabeza el naípe de La Corona tras una ceremonia solemne. No importa que después una legión de revolucionarios, guiada por El Borracho y El Negrito, invadan el castillo hecho de basura y lo obliguen a abdicar porque están hartos de su régimen de terror. Si quiere convertir al muñeco en un héroe que rescata a su enamorada, basta con hacerlo andar del brazo de La Dama, a quien le regala la carta de

La Rosa de manera galante, y la sorprende con una serenata cantada por El Músico. Enseguida hace que El Soldado, quien hace las veces de villano, interrumpa en la escena, golpee al *playmobil* con su fusil y secuestre a la muchacha. Ello con la intención de llevarla hasta las vías del tren frente al tiradero y amarrarla en uno de los tramos. Y aunque hace años que no pasa ningún ferrocarril por el sendero, es la imaginación del niño la que completa el peligro, para conseguirlo reproduce el ruido de unas ruedas y un silbato que se acercan con inminencia. Poco importa que La Dama ya sea plana, y que por tanto su cuerpo sea imposible de aplastar, ya que el miedo de perderla en el muñeco es el mismo que sentiría si su amada tuviera un volumen similar al de él. Por supuesto, el héroe siempre rescata a tiempo a la chica. Cabe mencionar que el niño alguna vez fue atrevido, y durante una sesión de juego cambió con un movimiento, raudo y preciso, la carta de La Dama por la de La Sirena para simular que la había desnudado, pero no se atrevió a continuar la historia porque aún le causa pudor la cercanía de un cuerpo femenino con los pechos al aire. Otras veces su muñeco se pierde en un bosque conformado por la carta de La Palma y El Pino, y después de caminar por horas, cuando ya está exhausto, cuando ya se ha terminado su comida representada por La Sandía, cuando la sed es abrumadora porque ha vaciado por completo la carta de La Botella, el niño hace que se eleve en lo alto el naípe de El Sol, y que el muñeco se alegre como nunca y dé gracias a Dios, porque sabe que amparado por la luz del día le será fácil encontrar el camino de vuelta.

El padre del infante le permitía recorrer las cercanías del lote y buscar objetos de valor en las bolsas de basura de los parques y las zonas residenciales. Lo que el niño hallaba lo traía de regreso. Su padre se encargaba de venderlo y permitía que su joven asistente conservara la mitad del dinero. Con la intención de ayudarlo a llevar la cuenta de lo que posee, el hombre enseñó a su hijo a contar hasta mil, cifra que para el pequeño parece cercana a lo infinito. Los juguetes que el niño rescataba y deseaba conservar los ponía en alguna de las bolsas o contenedores que lleva encima, así sucedió con la baraja y el hombrecillo de plástico.

Uno de los usos más extraordinarios que el niño otorga a sus cartas de Lotería sucede durante las tardes de lluvia; luego de que los goterones comienzan a empujar al muñeco, le pone encima la carta de El Paraguas y lo cubre con cariño. Por ello la carta está muy dañada y con los colores desgajados.

Mientras el niño camina hacia el viejo de cabello largo, los objetos en su ropa, mochila y cangurera hacen un ruido difícil de disimular.

En la bolsa central del overol, la principal, la de mayor envergadura, el chiquillo cobija un objeto que le resulta extraordinario, un viejo rehilete de colores. El juguete de tan aplanado, de tan lacerado, ya no es capaz de dar vueltas. Aquel rehilete lo halló dentro de un montón de basura al que incluso le puso nombre, lo bautizó como: Jacinto el basural, don Jacinto. Decidió nombrarlo porque al escarbar en su interior encontró lo que menos se esperaba: un corazón de verdad, un órgano central que antes animó a un ser, un símbolo de vida que se aceleraba o se quietaba frente a todo tipo de sentimientos o conmociones. La víscera estaba envuelta entre periódicos. Hallar aquel corazón arreció el del pequeño en un instante. Tocó el tétrico hallazgo con un palo, quería ver si latía, no hubo respuesta. Contó cada golpecito que dio, fueron diez en total. Concluyó que el cúmulo de basura que pisaba había sido antes un ser vivo, un monstruo cuyo cuerpo estaba integrado por deshechos. Se acercó lo más que pudo para ver de cerca la víscera, por primera vez comprendió a la perfección que el corazón enfermo de su padre un día terminaría por detenerse, como ese que tenía enfrente. Quiso asegurarse de que en verdad se había topado con el cadáver de una abominación hecha de inmundicia, así que, como un médico forense que ejecuta una autopsia, escarbó el cuerpo abierto de su creatura. Encontró un estómago que resbaló de sus manos al intentar asirlo. Imaginó que ello reafirmaba por entero su teoría. Continuó su búsqueda. Encontró un cuchillo de carnicero sin mango, supo que se trataba del arma homicida, la hoja que se había quedado clavada en las tripas de la víctima. Soltó una lágrima en honor a su monstruo. Midió enseguida

con los brazos el montón de basura, quería saber qué altura alcanzaba cuando era capaz de ponerse en pie. Calculó que era tan alto como su padre. Se preguntó cómo serían los ojos del ser. Escudriñó con calma y respeto para intentar hallarlos. Los mejores candidatos le parecieron dos rehiletes con aspas azules, verdes y rojas. Un monstruo con ojos giratorios debió haber sido hermoso. Después de encontrar la diadema que antes sostuvo a los rehiletes atinó a pensar que era la boca del monstruo, quien por alguna razón inexpugnable había muerto con una sonrisa.

Justo al terminar de recitar una oración por su amigo, vio a Cisneros junto a la camioneta. El criminal lo saludó, le sonrió, le hizo un gesto de aprobación. Con desconfianza el infante devolvió el saludo y salió corriendo.

Al escuchar al niño acercarse, el viejo de cabello largo volteó. Decide ignorarlo porque esta vez no trae monedas ni dulces para obsequiarle.

En la bolsa derecha del overol el infante guarda un carrito Hot Wheels. Es una mezcladora de concreto con cabina roja, remolque azul y un tambor amarillo adornado con líneas anaranjadas. El juguete de metal es alto y genera un bulto bastante estorboso. Cada vez que el niño se siente ansioso mete la mano a la bolsa y da vueltas al tambor. El movimiento le provoca un leve dolor en los dedos y una intensa desazón en la pierna. El día que lo llevaron a platicar con Cisneros se le pidió que esperara dentro de una enorme bodega llena de paquetes envueltos en plástico. El pequeño caminó hacia el único mueble del lugar, una mesa negra. Se talló los ojos con fuerza. Sobre la mesa había seis líneas de cocaína, formadas de manera angustiosamente simétrica, sin vestigios visibles alrededor. Seis líneas que fueron preparadas para nadie en particular, y con ninguna intención específica. El niño contó las líneas. Tras unos minutos no pudo resistirse, sacó el camión de su bolsa e hizo que recorriera las líneas como si fueran calles paralelas. Reprodujo la voz del conductor que comentaba sobre la espesura de la nieve que lo rodeaba, que se quejaba del frío mediante frases hechas y onomatopeyas características de la condición, que anunció lo resbaloso de la carretera, y que gritó al perder el control del vehículo y caer al vacío. Cuando Cisneros entró y vio al Chiquillo jugar, no pudo evitar sonreír, se presentó y le acarició la cabeza. Al delincuente le pareció tan conmovedora la escena que pidió a su escolta que abriera un pequeño agujero en uno de los paquetes de droga y trazara con el reguero una carretera en el suelo. El trazo comenzó como una simple recta, pero conforme se estableció alguna certeza, y después una maestría en el manejo del material, se construyeron curvas cerradas, vueltas intrincadas, giros que serían un desafío para los conductores menos habilidosos. En cuanto estuvo terminada la ca-



De la exposición *Herederos del basural*, 2015

retera, Cisneros le ordenó al niño que jugara. El pequeño obedeció y recorrió varias veces el camino. El conductor imaginario manejó con cautela al recordar que hace días otro chofer se había ido al despeñadero tras derraparse en el cerro. Luego de treinta minutos, Cisneros interrumpió el juego y le pidió al niño que se acercara.

Ni Cisneros ni el infante lo supieron, pero por la noche diez prostitutas y una docena de hampones se divirtieron aspirando los límites del camino en miniatura. Hubo incluso un convoy de rostros que se mantuvieron en fila por varios kilómetros, hubo narices que colisionaron y dieron vueltas fuera del trayecto, hubo labios que hicieron piruetas y derraparon con destreza. Matones y mujeres de grandes senos se entretuvieron mientras despojaban de inocencia al juego de niños.

El chiquillo abre su cangurera y toma varias monedas. Las deja caer sobre la banqueta.

En una de las bolsas traseras guarda un puñado de arena. Pertenecía a un reloj que halló en un basurero del parque. Su padre le explicó cómo funcionaba el objeto, le dijo que una sección del cristal tarda un minuto exacto en vaciarse hacia la segunda. El pequeño quedó fascinado, imaginó que en aquella arena estaba contenido por entero el tiempo del mundo. Por ello rompió el reloj y guardó la arena en la bolsa, creía que de alguna forma estaba almacenando algo interminable, era como desafiar al tiempo y al espacio conteniendo los minutos de una vida dentro del overol.

Su padre toma en casos de urgencia un medicamento muy fuerte. La sustancia tarda tres minutos aproximadamente en amainar los latidos del corazón, el niño observa con desesperación el reloj del cuarto con el fin de saber

cuándo han pasado ya los minutos requeridos para estabilizar a su padre. En una ocasión el reloj no funcionaba, así que el pequeño extrajo con el puño toda la arena que pudo de su bolsa y la pasó de una mano a la otra para determinar cada minuto. En ese instante se convirtió en un bellissimo reloj de arena, un reloj vivo, dotado de conciencia. Aunque por desgracia, su hermosura no lo ayudaba a ser efectivo. El problema fue que mucha de la arena se quedó en la bolsa, se perdió en el primer movimiento, o se desperdigó durante el paso de una mano a la otra. Al comienzo del espurio minuto cuatro se escandalizó porque creyó que la medicina no iba a funcionar.

En el momento en que Cisneros dijo al pequeño que su padre se había ido lejos y que su nueva casa sería la bodega, el niño comenzó a llorar, a patalear, intentó correr hacia la entrada. Entonces el mafioso le aseguró que si no se portaba bien mataría a su padre, pero que por el contrario, si obedecía y era bueno, se aseguraría de darle una buena cantidad de dinero y de mantener vivo a su papá. El infante creyó que la aseveración del mafioso implicaba que de cumplir las órdenes al pie de la letra, entonces su padre iba a ser sanado y viviría por muchos años. No dijo nada y se mantuvo quieto. Se condujo con disciplina y empeño durante los días que duró su entrenamiento.

Las monedas que el niño arroja al piso provocan un gran estruendo. El viejo de cabello largo se acerca con la intención de ayudarlo a recoger el dinero.

En la cangurera guarda siempre varias monedas. Las usaba sobre todo para activar un minúsculo helicóptero mecánico que está colocado en la entrada de la farmacia. El helicóptero es verde, lo adornan líneas ana-



ranjadas que simulan ser las grecas de un gato, la cola de la aeronave es, de hecho, una cola felina. Las hélices del vehículo aéreo son rojas, tienen varias abolladuras en las puntas, pero este defecto no les resta majestuosidad. Dentro de la cabina, un minino hace las funciones de copiloto. Es un animal negro, con ojos enormes y verdes, sonríe y muestra una hilera de colmillos, lleva un casco de piloto y unos audífonos. El cuerpo del helicóptero está adornado por luces multicolores. Tras insertar una moneda, los focos se encienden, el aparato sube y baja, avanza y retrocede con un ritmo reiterativo. Mientras se mueve, sale de su interior el ruido de unas aspas que giran a toda velocidad, la grabación suena encapsulada, artificial, pero al niño le emociona escucharla. Un día se asomó por la ventanilla y descubrió que las hélices rojas en verdad giran, quedó maravillado. Siempre que piensa en los mil pesos que Cisneros le prometió por matar al viejo de pelo largo contempla seriamente la posibilidad de gastar su pago tan sólo en el helicóptero. Hacer mil viajes le provocaría una felicidad desconocida. Piensa que mil paseos serían el equivalente a viajar en el aparato hasta la capital del estado, a lo mejor hasta la frontera, podría ser que hasta fuera como llegar a Estados Unidos acompañado del gato copiloto. No sabe si las mil monedas le cabrán en las bolsas del overol, en la cangurera y en la mochila.

Una vez que tiene al viejo de cabello largo muy cerca, el niño busca dentro de la mochila el arma.

En la mochila lleva varios objetos importantes. Un gato de peluche parecido al del helicóptero. Unos lentes oscuros Ray-Ban a los que les falta un cristal. El niño se los pone para jugar a los piratas y simular que lleva un

parche en el ojo. Un rosario que él mismo armó con elementos encontrados en las bolsas de basura y un largo cordón. Al principio sólo usaba objetos redondos, pero como era difícil hallar diferentes piezas esféricas con un hoyo en el medio, decidió utilizar cualquier elemento que le gustara. Entonces su rosario está conformado por cuentas tan disonantes como: una perla real, una perla falsa, un cristal amarillo, una rueda de ámbar, el chip de una vieja computadora, el arma láser de un personaje de *La Guerra de las Galaxias*, una pequeña llave de candado, el segundero de un reloj antiguo, una araña de plástico, una diminuta máscara de luchador, la cabeza de una muñeca, el botón de un abrigo, una nave extraterrestre, la rueda de una grúa de juguete, un sombrero de charro, y hasta un llavero con forma de unicornio. Algunos de los objetos del rosario son difíciles de pasar con los dedos mientras reza, otros inclusive lastiman la piel, muchos requieren la asistencia de la otra mano para ser contados. Sin embargo, el niño está convencido de que los rezos hechos con su particular accesorio son apreciados de manera especial por las deidades. Lleva también en la mochila una de las pastillas que toma su padre. Lleva ahora un arma, el revólver que le enseñaron a usar disparándole a botellas y recipientes sacados de la basura. Trae además varias balas quemadas y unas que pintó de colores verde, azul y rojo, para ponerlas en el tambor y hacerlo girar con los dedos como si se tratara de un rehilete.

El pequeño sicario saca el revólver y apunta a la cabeza del viejo de pelo largo. Cuenta seis tiros: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis.

*Corre hacia la farmacia. **u***