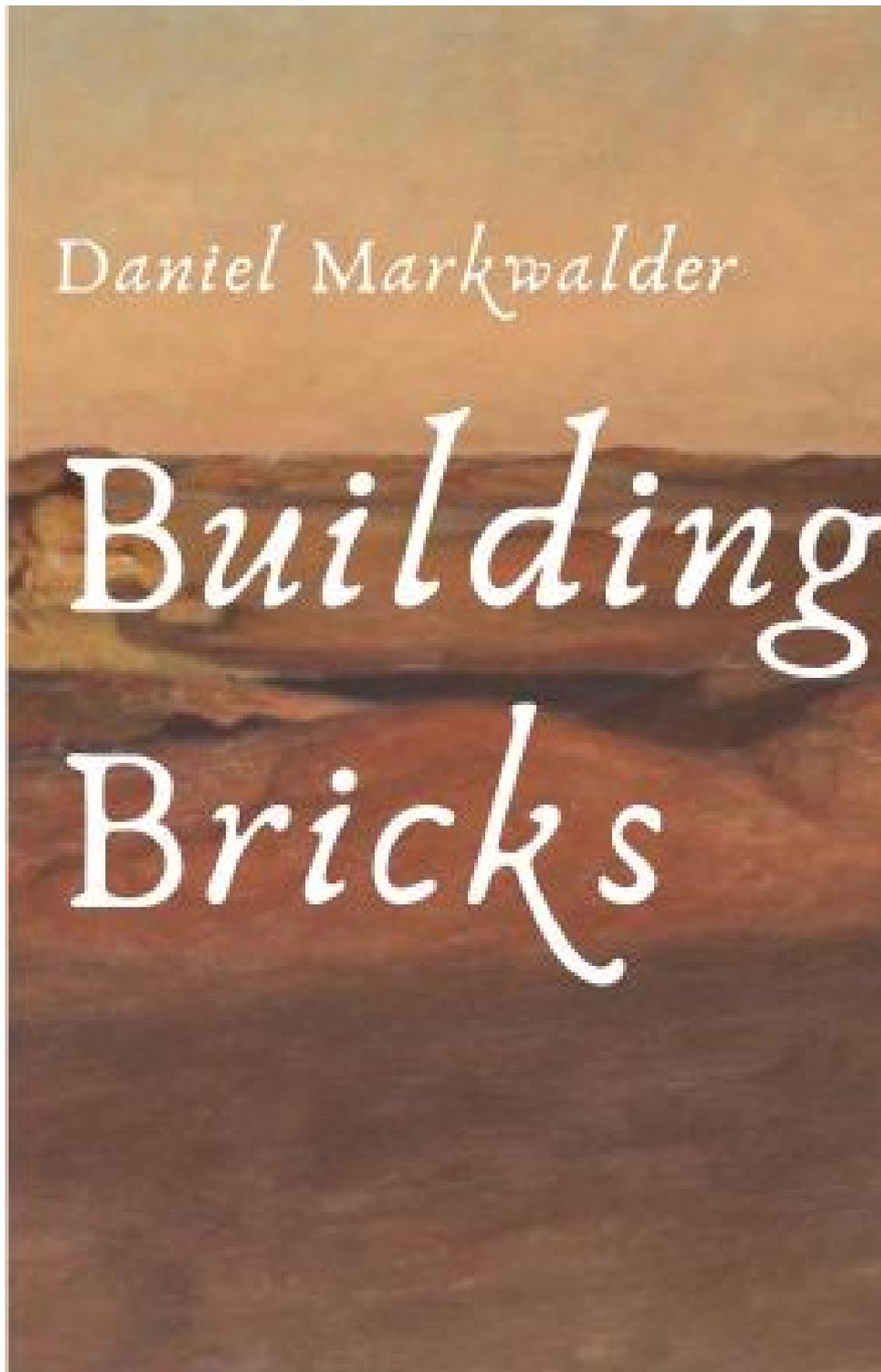


Building Bricks (Ladrillos)

Daniel Markwalder



Capítulo 1

1

Encerrados en una habitación, iluminada por escuálidos rayos de luz, sentados alrededor de una mesa redonda cuatro escritores intentan construir una trama para un guión cinematográfico. Uno de ellos, Horman, espera a que los otros tres guarden silencio para seguir platicando de la pequeña trama que ya tenían desde hace varios días. "La idea era mía, tenemos a una persona que va a morir por causa de una enfermedad incapacitante. Sin embargo los síntomas de ella aún no aparecen...". Antes de poder continuar, Lamks, sentado frente a él, concluye la idea con un tono burlón: "Y uno de sus amigos olvidados, en forma de agradecimiento por lo aprendido de él, le comienza a escribir cartas alentadoras para superar su destino, bla bla bla". Lofric, otro de los sentados en la mesa, le dice a Horman: "Me gustaría que el protagonista muera antes de recibir la segunda carta y que el escritor en la primera no diga mucho para que lo descubra todo después". Lamks, desinteresado, se levanta de su silla y camina por la habitación intentando soportar un ardor ocular, muestra de falta de horas de sueño. "Deberíamos cambiar el mensaje de la historia, es deprimente Hay que hacer algo donde un vaquero recorra pueblos en busca de una nueva amistad que le ayude a superar el abandono de sus anteriores amistades", dice Guell con poca confianza, mientras el ruido del choque de los zapatos de Lamks sobre el suelo comienza a desesperar a Horman, que considera que el equipo de escritura es demasiado disperso con cada idea nueva, a lo mejor ni llegan a hacer nada. "Me parece interesante, los vaqueros son llamativos. Nuestro guión será un éxito y nos dará mucho dinero. ¿Qué opinas, Lamks?", pregunta Lofric, el último escritor por mencionar. Su voz es gangosa. Horman aprieta discretamente sus manos bajo la mesa. Quiere abofetear al siguiente que vuelva a proponer una idea diferente a la suya. Lamks analiza la situación, está cerca de su silla, y se interesa de nuevo, "Miren, hay probabilidades de obtener dinero. Además me gusta y me conmueve el mensaje de la nueva trama. Bien pensado, Guell." Horman, saca de su cartera billetes y les grita, "¡Si tanto quieren el maldito dinero, aquí está!". Arroja los billetes que se extienden en el piso. "Habíamos quedado que mi idea era la elegida y ahora me cambian las cosas, fabuloso". Su gesto está endurecido y sus manos tiemblan. "Horman, somos un equipo y vamos a hacer lo que la mayoría quiere, ¿entiendes?, no solamente lo que a ti se te antoje", le dice Lamks. "¡Entonces lárguense de mi casa!, no los necesito!", refunfuña Horman inyectado en ira. "¡Lárgate tú!", le responde Lamks. Horman se levanta de su silla, se acerca y, con voz atemorizante, le dice, "aquí mando yo". Guell tiembla de nervios y trata de calmarlos, "Háganlo por la amistad, por favor." Horman le dice, "Yo no tengo ninguna amistad con ustedes, bola de imbéciles." Lamks apunta, "Cierra la boca anciano, Guell tiene razón". Horman los

mira, rojo de ira, listo para romperle la nariz al primero que lo interpele.

2

Horman toma un baño. Una vez acabado, prepara desnudo la ropa que se pondrá este día. Sin importar la combinación le gusta acompañarla de un sombrero. En el espejo mira ensimismado una gran mancha negra que tiene la arrugada piel del pecho. Recuerda que tanto su padre y abuelo la tenían. Se viste por completo, se pone el sombrero. Recuerda que su abuelo usaba uno para protegerlo del sol. Recuerda su cuero cabelludo sin vegetación y la costumbre del sombrero que heredaron su padre y él. Mientras se mira en el espejo se preocupa porque también ha heredado el espíritu agresivo de sus antecesores. Ellos perdieron dientes y sangre por hacer uso de puños antes que su conciencia. Se dirige a la zona de trabajo y limpia la mesa en donde sus colegas y él continuarán trabajando en el guión. Considera la posibilidad de empatizar con los otros escritores del guión y ser, quizás, amigos.

Guell, antes de continuar el trabajo, se lamenta por su naturaleza humana. Hace unas semanas se compró un gato negro para combatir la depresión e ignorar que no tiene amigos.

Lofric, amanece molesto. De repente se da cuenta que odia el tiempo que pasa creando historias para ganar dinero y mantener sus lujos. Es fastidioso diseñar personajes, buscar una buena trama, alguien que apoye tu idea y que nadie pague por leerla. Ha desperdiciado dos años de trabajo en algo que, probablemente, será un fracaso. Una capa de polvo envuelve a su camaro. Hace mucho que no lo usa porque no tiene dinero para ponerle gasolina. Mira las líneas aerodinámicas del auto y se enfila a la casa de Horman.

Lamks sale de su departamento. Se le hizo tarde de nuevo. Mira a todos lados porque no quiere encontrarse con su casero. Debe más de cinco meses de renta aunque él a veces piense que son dos. La necesidad de solventar ese gasto no le permite conciliar el sueño. Piensa en Horman, comprende que es un adulto mayor, a diferencia del resto de participantes en el proyecto del guión.

3

En la habitación donde se escribe el guión hay un grupo de chimpancés. Uno de ellos se cubre los ojos, gime por el miedo y tiembla un poco. Desea detener el caos y seguir trabajando. Sin embargo el chimpancé más viejo recibe fuertes golpes en la cabeza y es pateado por otro de ellos. Uno más observa la escena sin intenciones de hacer algo; sabe que la verdadera batalla no es la que tiene enfrente sino la que cada chimpancé

guarda en su espíritu.

Un violín antiguo cae con las cuerdas rotas y la madera hecha astillas. Tres violines tocan notas graves lentamente y dudan de repente, como si estuvieran confundidos. Después el menos afinado queda en silencio y los dos afinados se arrojan notas más rápidas, discuten el hecho de no haber evitado la destrucción del violín antiguo. Después suenan los tres juntos al mismo tiempo, agudos y sin calma, dejan salir notas fastidiosas pero que liberan sus malestares. Entre las pausas de la pieza la madera comienza a volverse metal; las cuerdas y la música son sustituidas por una mandíbula mecánica que destruye con sus grandes dientes grises las sillas, la mesa, las paredes, el techo y cualquier otro objeto tangible. Los restos se reorganizan y, en el lugar donde debería estar un guión, hay piedras grandes y ásperas, varadas en la arena ardiente de algún desierto perdido, mirando el horrible sol.