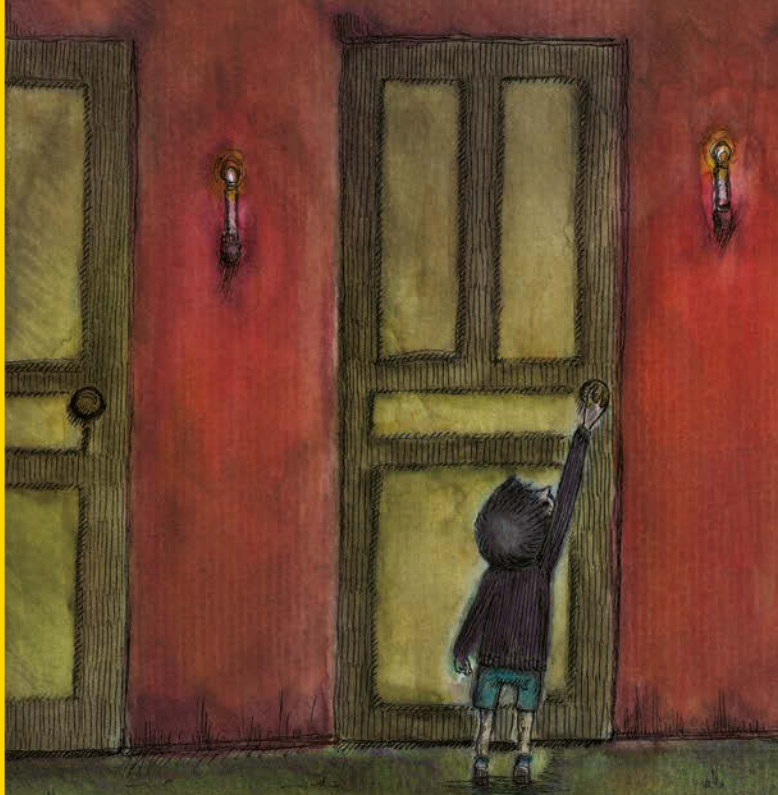




Siete habitaciones a oscuras

G. Aguilera, M. Brozon, J. Gázquez, A. Malpica,
J. Malpica, J. Quezadas y A. Romero

Ilustraciones de Juan Pablo Gázquez



Norma

Siete habitaciones a oscuras

Siete habitaciones a oscuras

Gabriela Aguilera, M. B. Brozon,
Juan Pablo Gázquez,
Antonio Malpica, Javier Malpica,
Juan Carlos Quezadas,
y Ana Romero

 **Norma**

mx.edicionesnorma.com
Bogotá, Buenos Aires, Caracas,
Guatemala, Lima, México, Panamá, Quito,
San José, San Juan, Santiago de Chile

863.7

S54

2007 *Siete habitaciones a oscuras*/Gabriela Aguilera,
M. B. Brozon, Juan Pablo Gázquez, Antonio
Malpica, Javier Malpica, Juan Carlos Quezadas, y
Ana Romero
[et al.]; ilustración de cubierta de interiores
Juan Pablo Gázquez—
México: Grupo Editorial Norma, 2007
144 p.: il. — (Torre de Papel. Amarilla)

ISBN-13: 978-970-09-1851-8

1. Literatura mexicana. 2. Cuento
I. Malpica, Antonio, colab. II. Gázquez, Juan
Pablo, il. III. Ser.

D.R. © Gabriela Aguilera, M. B. Brozon, Juan Pablo
Gázquez, Antonio Malpica, Javier Malpica, Juan Carlos
Quezadas, y Ana Romero
D.R. © Norma Ediciones, S.A. de C.V.

D.R. © 2017, Educa Inventia, S.A. de C.V.
Av. Río Mixcoac 274, piso 4º, colonia Acacias,
Alcaldía de Benito Juárez, México,
Ciudad de México, C. P. 03240.

Reservados todos los derechos.
Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra
sin permiso escrito de la editorial.

* El sello editorial “Norma”, está licenciado por Carvajal,
S.A. de C.V., a favor de Educa Inventia, S.A. de C.V.

Impreso en México — *Printed in Mexico*

Sexta reimpresión: julio 2019

Ilustración de cubierta e interiores: Juan Pablo Gázquez
Cuidado de la edición: Lorenza Estandía
Diagramación: Punto 5 Diseño gráfico

ISBN: 978-970-09-1851-8

CONTENIDO

1. ABADDON TENEBRAE /Antonio Malpica	7
2. FÁBULA DEL PEZ Y EL DESIERTO / Gabriela Aguilera	25
3. UN SILENCIOSO ENCIERRO / Javier Malpica	43
4. Y TÚ, ¿QUÉ ESPERAS PARA MORIRTE? / M. B. Brozon	65
5. EL AJO O EL LIMBO / Juan Pablo Gázquez	83
6. LAS POSIBILIDADES DEL AZUL / Ana Romero	111
7. MUCHAS MOSCAS MUCHAS / Juan Carlos Quezadas	127

ABADDON TENEBRAE

Antonio Malpica

No estoy loco.

Ya sé que lo he dicho un millón de veces. A los doctores. A mis papás. A mis amigos. Pero lo tengo que seguir diciendo hasta que se me acabe la esperanza de que alguien me ayude.

En estos momentos me encuentro en una celda de paredes acolchonadas. Todo es del mismo color verde claro: la cama y sus sábanas, la puerta. No hay más muebles. Para ir al baño tengo que llamar a la enfermera. Muy por encima de mi cabeza hay una ventanita por la que entra la luz del sol y algunos ruidos de la calle. Fuera de eso, estoy solo. Muy solo.

Mis papás vienen a verme cada vez menos. Igual mis amigos.

8

Escribo esto con un lápiz que olvidó el doctor García una vez y que pude esconder debajo de la almohada. Me ha tomado también varios días hacerme de seis servilletas para tener papel en el cual relatarte mi historia. En cuanto termine, arrojaré mis escritos por la ventana. Tú, quien quiera que seas, amigo de la calle, los recogerás del suelo, los ordenarás, los llevarás a tu casa, los leerás con cuidado y, si decides creerme, me ayudarás. Tendrás la gentileza de venir al hospital, hablar con los doctores y decirles que no he inventado nada, que el juego existe y que debo terminarlo o en pocos días van a tener que sacar de aquí mi cuerpo exánime y retorcido.

Todo comenzó la tarde en que mi amigo Humberto consiguió el CD de un juego llamado Abaddon I. ¿Cómo lo consiguió? Todavía es un misterio para mí. Dice que venía entre unos DVDs piratas que compró su hermana, aunque el disco del juego era original. Lo único cierto es que, en cuanto lo jugué por primera vez, mi vida cambió para siempre.

—Gerardo, tienes que venir a ver esto —dijo la voz de Humberto al teléfono.

—¿Qué es?

—Un juego nuevo. Está... está... no te lo puedo ni explicar.

—Estoy haciendo la tarea de geografía. O me dices de qué se trata o no voy.

—Pues no vengas.

Ojalá le hubiera hecho caso. Ojalá hubiera preferido terminar mi tarea. Después de varios minutos de intentar concentrarme, acabé por rendirme. Agarré una chamarra y salí para su casa cruzando la calle.

—¿De qué se trata? —le pregunté en cuanto me senté frente a la computadora a su lado.

No necesitó ni siquiera darme explicaciones. Lo que vi me puso los cabellos de punta.

FIN DE LA PRIMERA SERVILLETA

En el monitor de su computadora estaba nuestra calle, toda ella en llamas. La reproducción de las casas, los coches, los jardines, era exacta. Cientos de demonios negros volaban por encima de la destrucción. Había varios muertos sobre el pavimento; incluso pude reconocer a algunos vecinos nuestros entre ellos.

—¡Pero...! ¿Cómo lo...? —intenté preguntar.

—Ni yo sé qué onda.

Humberto se esforzaba por acabar con los demonios utilizando la barra espaciadora. Movía su rifle a la izquierda y a la derecha, avanzaba con las flechitas del teclado, disparaba rayos azules. Los demonios caían, sí, pero muchos otros seguían apareciendo en el cielo. Eran como gárgolas furiosas.

Seguí a Humberto a través de la realidad virtual hasta que abandonó nuestra calle. Siguió matando demonios frente a la tiendita de la esquina. Entonces se abrieron las nubes y apareció un nuevo diablo, uno rojo y enorme.

—¡Este es el mero malo de este nivel! — me dijo—. Está bien difícil echárselo.

Vi a Humberto pelear con él hasta que se le acabaron las vidas y apareció el letrerito: “Game Over”.

—¡Está buenísimo! —le dije— ¡Por qué está tan real?

—No sé. Nada más puse mi nombre y mi fecha de nacimiento.

Me cedió el teclado. Llevé el puntero del *mouse* hasta el botón que decía “Juego nuevo”. Entonces, efectivamente, aparecieron tres casillas: Nombre, Apellido Paterno, Apellido Materno. Puse todo en mayúsculas y luego apreté el botón “Siguiente”. Me preguntó entonces mi fecha de nacimiento. La ingresé y se puso a pensar un rato. Luego, apareció la barrita de “Loading” y por fin salió, sobre una hoja que pretendía ser como de pergamino, una descripción en letra garigoleada:

*Gerardo Medina Palacios, Mexicano, Colonia
Narvarte.*

Libra con ascendente en Piscis 4698-131

—¡Guau! —exclamé— ¡De pelos!

—No, y espérate. Dale ENTER.

Apareció el típico rollo de la licencia. Que si uno acepta que no va a copiar el programa y todo eso.

—Apriétale que sí aceptas —me urgió Humberto.

Y así lo hice. Al instante dio inicio el juego. Lo increíble es que la figura de acción estaba parada justo enfrente de la puerta de mi casa.

—De veras que está de pelos.

Apareció un diablo volando por encima de mí y le disparé. Luego otro. Y otro. Lo mejor era sentir que eras verdaderamente tú el que tenía que matarlos a todos. Entonces en la pantalla apareció nuestra vecinita Lili, por la calle, en su bicicleta. Un diablo se le echó encima y yo lo maté. Pero luego fue otro y otro hasta que no pude con todos. Pobrecita Lili, calcinada a media calle.

La verdad no duré mucho. Como en cinco minutos acabaron conmigo, pero el juego estaba buenísimo. Aparecieron los mejores puntajes del día: Humberto Gómez Fernández 4604-7 en los primeros lugares. Gerardo Medina Palacios 4698-131 hasta el final.

—¿Qué son esos números que pone enfrente de nuestro nombre?

—No sé. Los ha de inventar.

—Yo creo que es como el *Google Earth*, que te deja ver tu casa desde el espacio, ¿no?

—Sí. Yo creo que utilizan ese mapa para hacer una copia de todas las calles del mundo. ¿A poco no está súper de pelos?



GAME OVER