

1

Bienvenidos a la fabulosa Las Vegas

(16.00 - 18.30 h)

1.1

La cámara hace un zum y luego se aleja. Las imágenes tiemblan: una celebración, eso queda bastante claro; niños con camisetas de color naranja chillón y gorras de béisbol a juego, algunas puestas hacia atrás o con la visera hacia un lado. Charlan y bromean, pasándose jarras de refrescos y cogiendo para comer lo que más les apetece. Las barbillas grasientas resplandecen y las sonrisas brillan como si llevaran pintalabios. Hay un chico que está sentado algo apartado del resto, en una punta de la mesa; es más o menos de la misma talla que los demás, un poco más regordete que algunos, más bajito que otros. Sin embargo, no lleva gorra y con la poca resolución de la cámara parece que tenga la cabeza en llamas. Pero no. Al cabo de un momento se ve con claridad que no es más que una mata de pelo rojo. Ahora el chico se inclina hacia delante, y el jersey se le arruga sobre los hombros. Al intentar convencer al compañero que tiene sentado justo al lado de que desenrosque la tapa del salero, se le ilumina la cara llena de pecas.

«Tío —oímos que dice—. Anda, venga, tío.» Como respuesta, obtiene un puñetazo en el hombro. Chilla, aunque no muy molesto: «Capullo».

El micrófono de la cámara capta el final de la bronca de un adulto que no se llega a ver. Recoge la protesta del chico: «¡No he sido yo!». Pero en ese momento cambia el centro de atención y pasa al centro de la mesa, donde los entrenadores y otros adultos se contienen para no darse de tortas. Al cabo de unos instantes, intentan mostrar un poco de decoro; empieza la presentación del siguiente premio, la cámara recorre toda la mesa y muestra a los chicos, con diferentes grados de interés por lo que sucede. Y con un sensato uso del avance rápido podemos obtener una última imagen del niño pelirrojo, apenas unos segundos, una breve secuencia: hace una observación despectiva sobre lo que está pasando; como su vecino no responde, se retrepa en la silla. La piel de las mejillas se relaja. Sus ojos se enturbian, se oscurecen.

Esta secuencia, estos escasos segundos son el motivo por el que los Ewing habían buscado la cinta. Porque se supone que las fotos recientes funcionan mejor, se considera que aumentan las posibilidades de identificación de los testigos potenciales. Por eso, Lincoln y Lorraine estaban frente a la puerta principal de la casa de un matrimonio cuyos nombres habían memorizado de camino. Sin dejar de asentir, los Ewing agradecían al matrimonio toda su ayuda. Intentaban sacar algún tema de conversación, pero les interrumpían los gritos de diversión de los críos, provenientes del primer piso, que iban de un lado para otro mientras jugaban. En ese momento, las gafas de diseño de Lorraine no podían ocultar sus lágrimas. Y, entonces, Lincoln la abrazaba y le acariciaba el pelo, la guiaba hasta la calle, con la cabeza de su mujer contra su pecho mientras el maquillaje se le corría un poco en la solapa de la americana. No intercambiaban ni una palabra: él

la abrazaba con delicadeza por la cintura y la sombra de ambos, alargada y unida, se deslizaba en diagonal por el césped recién cortado del jardín. Sí, esa cinta negra ya estaba en poder de Lincoln: en la otra mano, lo más lejos posible de Lorraine.

En un breve período de tiempo, ese fragmento de la cinta de vídeo se transformó en diferentes fotogramas escaneados en un ordenador. Se amplió un solo fotograma, se retocó con Photoshop y, como resultado, se obtuvo la imagen de un chico desgarbado e inexpresivo. La imagen se hizo circular en correos electrónicos, faxes y octavillas; se colgó en salas de juegos, asociaciones de estudiantes y albergues juveniles; en oficinas de correos, colmados y centros de acogida para los indigentes y los sin techo. Y en algún momento, bastante al principio de todo ese proceso, Lincoln Ewing recordó algo sorprendente relacionado con una creencia popular que no tenía ni idea de dónde había sacado. Era sobre los nativos americanos, que, supuestamente, al inventarse la fotografía, creían que cada imagen de la máquina mágica del hombre blanco les arrancaba un trozo del alma.

Éste era el tipo de pensamientos que Lincoln no debía tener. Sin embargo, del mismo modo que la lengua no puede evitar explorar la zona más sensible de un diente roto, Lincoln notaba que siempre volvía a pensar en esa espantosa historia: le atormentaba cuando un policía leía mal el certificado de nacimiento de su hijo, eliminando el segundo nombre del chico, que quedaba así tan olvidado como el bisabuelo que lo había inspirado; y cuando sustituyeron la referencia a sus 12 años por su fecha de nacimiento, una distinción pequeña pero muy dolorosa, aunque fuera por razones prácticas: según le explicaron, se hacía por protocolo, en reconocimiento de una triste realidad: *que nadie puede saber cuánto tiempo estará desaparecido un chico*.

Lincoln veía como el portavoz de la policía entornaba los ojos frente a una bandada de focos y trípodes, leyendo con ciertas di-

ficultades un comunicado pidiendo la ayuda de la población; observaba los vacuos presentadores con sus declaraciones melodramáticas. Recogía los ramos de flores con peluches y asistía a las vigiliás con velas. Lincoln ofrecía recompensas y ponía a disposición de todo el mundo números de teléfono gratuitos. Todos estos pasos se daban por una buen causa, con la esperanza de poner solución a esta tragedia; pero también hacían que cada vez existiera una mayor distancia entre el cuerpo de Newell Ewing y el cuento con moraleja que hoy significaba su nombre, entre el chico de esa fiesta y la encarnación de la peor pesadilla de cualquier padre.

Y cuando se hubo reproducido cientos de veces aquella mirada sin alma; cuando se hubieron impreso miles de fotocopias de otros cientos de copias, la mayoría hechas en máquinas que siempre estaban bajas de tóner; cuando otra copia de una fotocopia fotocopada había dejado la imagen aún más borrosa; después de todo esto, Lincoln se preguntaba: ¿qué quedaba de su hijo? ¿Qué tenía?

Eso sucedería más adelante.

1.2

Cuarenta grados Celsius durante noventa y nueve días seguidos. Ese calor seco del desierto que te abofetea en cuanto sales al exterior y luego te golpea de forma implacable. Para alejar a todos los chicos del barrio de las pantallas planas, sacarlos del aire acondicionado de sus casas y hacer que se refugiaran en el de los coches, el responsable de Amazin' Stories había traído a los nombres más relevantes de la ciencia ficción. Cada sábado por la tarde había encuentros con creadores, autógrafos, pequeños garabatos personalizados y, cómo no, mucho material para vender. Mientras nadie enloqueciera y trajera todos los cómics que el artista había dibujado, los coleccionistas incluso podían traer números antiguos para que se los firmara. Era un negocio bastante bueno, y funcionaba, tanto que cada fin de semana jóvenes de veintipocos deambulaban inquietos por la tienda, medio tímidos y nerviosos, electrizados, como si todos esos héroes de su infancia fueran chicles que hubieran pisado y de los que no se pudieran librar, porque la fuerza de los colores vivos les empujaba a repetir el ritual de visitar una tienda de cómics, leerlos, fantasear y dejarse llevar.

Con doce años cumplidos, Newell estaba en la flor de la edad. Excepto en un par de ocasiones en las que sus padres consiguieron que se pusiera una corbata y les acompañara a almorzar, pasaba casi todos los sábados por la tarde en Amazin' Stories, colándose entre los adultos más altos y corpulentos para poder tener una mejor visión de la mesa de autógrafos, esperando cualquier palabra pronunciada desde el atril provisional, riendo al ver que todo el mundo lo hacía. Cuando el icónico septuagenario había brindado con amabilidad a la audiencia recuerdos de su época dorada durante una hora más de lo previsto, Newell había estado en primera fila. Y, cuando el ilustrador más de moda en aquel momento había mirado varias veces el reloj, había esquivado

do la mayoría de preguntas arguyendo que eran «irrelevantes» y había hecho referencia varias veces a su foto a doble página de inminente aparición en *Vanity Fair*, Newell también había prestado atención. Y eso que, después de un verano lleno de nombres famosos y sus secretos más ocultos, no resultaba nada fácil sentirse cautivado por Bing Beiderbixxe.

Al parecer, Newell no era el único que lo pensaba. La tienda estaba bastante vacía: sólo había un par de estudiantes que observaban con solemnidad el estante de novedades y tres o cuatro tipos que contemplaban desde una distancia razonable la mesa de autógrafos, escuchando y asintiendo, pero sin parecer convencidos ni dispuestos a acercarse más. Newell no los podía culpar. No tenía ni idea de por qué habían invitado al creador e ilustrador de *Wendy Whitebread, fulana de incógnito*. El cómic de Beiderbixxe era de los baratos, impreso en papel basto y publicado por una editorial de segunda. Decían que había tomado prestado ese extraño nombre de un oscuro cómic porno, y si eso era cierto había que reconocer que molaba bastante. Lástima que el resto de Whitebread no valiera nada. La extravagante policia rubia con la placa en la entrepierna nunca hacía nada nuevo. Todas las viñetas habían sido plagiadas de otros cómics mejores. Cada representación era la representación de una representación. Newell se había quejado de ello a Kenny, que era mayor y sabía mucho más del tema. «No deben haber conseguido que venga nadie más —dijo Newell, refiriéndose a Bing como *el Mamón*—. El Mamón es un chupapollas. Tiene pelos de polla metidos entre los dientes y se pasa todo el día saboreándolos.» Kenny lo escuchó y, después de un momento, en ese tono vacilante y poco conveniente que usaba siempre, admitió que él tampoco lo acababa de entender. Se tomó su tiempo, ordenando sus pensamientos, volviendo a empezar desde el principio un par de veces, corrigiéndose un par de veces más, y al final Kenny dijo que suponía que

las referencias en *Wendy Whitebread* eran una especie de mapa y pensaba que los libros eran una especie de homenaje, pero también algún tipo de comentario. «Se supone que tiene que ser divertido. Pero de manera seria. Como si no explicar la gracia formara parte del chiste.»

Hoy, mientras esperaba, en deferencia a su amigo, Newell le había dado otra oportunidad a *Wendy Whitebread*, examinando algunas de las viñetas, fijándose en la conexión que todas ellas podían tener con el material original, intentando averiguar por qué, como había sugerido Kenny, Bing podía haber escogido esa viñeta concreta como inspiración, qué significaban los cambios. La lógica de Bing estaba a una distancia a la que Newell no conseguía llegar, por mucho que intentara estirar su imaginación. De todos modos, el chico valoraba lo suficiente el trabajo del tipo ese para observarlo con cierto interés desde su posición privilegiada en mitad de la tienda: Beiderbixxe, robusto y con entradas, con una cara ancha y mofletuda, pálida y rosada. Con sus gafas negras y cuadradas, parecía un tipo inteligente, incluso cordial; relatando algún tipo de historia, intentando por todos los medios interesar a los pocos que le escuchaban. «En los cincuenta —comentaba—, esos dos acabarían siendo de la generación *beat* o novelistas o algo así. En los sesenta, serían estrellas de *rock*, personajes de Warhol. En los setenta, serían directores de cine. En los ochenta, harían *rap* o quizá *rock indie*. En los noventa, por supuesto, piratearían el código fuente del Banco Mundial.»

Newell escuchaba a medias, pero se había perdido el principio de la historia y no acaba de entender de qué iba; además, para ser sincero, tampoco le interesaba tanto. La carnosa mano izquierda de Bing tampoco ayudaba: hacía todo el rato un movimiento oscilante, como si le ayudara a avanzar con mayor rapidez. Newell se distrajo con la mano, y su mirada se posó en la

mesa, cerca del codo del artista, en una botella de plástico casi vacía, con un líquido fluorescente en el fondo.

—Sólo es una conjetura —dijo Bing—. ¿Es posible que esos *chicos malos* sean la última manifestación de la vanguardia, que esos dos asesinos sean ni más ni menos que dos precursores en la escala evolutiva?

Al final el chico se rindió, se dio la vuelta y miró a través de la puerta de vidrio y el ventanal hacia la explanada que se extendía frente al centro comercial, con las filas de coches aparcados en absoluta calma, sin que nadie entrara ni saliera. Hacía un día caluroso y sofocante, notaba el calor en la cara. Cogió la caja de plástico que colgaba de la presilla de sus bermudas vaqueras y extrajo un pequeño dispositivo plateado. Sacó la punta de la lengua de la boca; los dedos hicieron un movimiento familiar. Oyó los tres tonos pero no dejó ningún mensaje, sino que pulsó rápidamente el botón de la esquina superior del teclado. Marcaba cada dígito con más fuerza. Sintió una profunda melancolía. Por un momento, culpó al universo por todo lo que no comprendía. Se quedó un rato escuchando, consiguió no dar patadas contra el suelo y volvió a mirar hacia la puerta de la tienda, esta vez durante más rato, una mirada que concentraba y reunía sus energías. Newell sentía impulsos que recorrían su cuerpo y le decían que no parara de moverse, que le tirara el teléfono a Beiderbixxe, que silenciara el murmullo de su voz. Pero, en vez de eso, el chico pulsó una tecla para cambiar la función.

Su máxima puntuación en el juego del teléfono era de 730 millones, y Newell estaba a punto de alcanzar el final de la primera pantalla cuando un misil se introdujo en su sistema de defensa y destruyó por completo su campamento base. Soltó una obscenidad, movió la pierna como si fuera a patear la cajita plateada y giró sobre sí mismo. Newell sintió ganas de gritar a quien pudiera estar mirándole, pero dejó caer los hombros, se

enfurruñó, irritado, y golpeó con desgana la tecla de reinicio del teléfono. Estaba a punto de volver a empezar cuando, en la parte delantera de la tienda, sonó el ruido de unas campanitas metálicas.

Empujando la puerta con el codo, hizo su aparición un raro conjunto de líneas y ángulos. Desgarbado y enjuto, algo raro incluso para ese sitio. El oscuro pelo engominado sobre la frente. Más pelo que le cubría los ojos, las orejas, en mechones aceitosos que le llegaban a los hombros. Los brazos blancos y delgados, como un espagueti sin cocinar, salían de una camiseta usada y descolorida, húmeda, pegada a la piel. Llevaba los mismos vaqueros de siempre, la única persona que Newell conocía que llevase vaqueros con cuarenta grados.

—Por fin, tío. ¿Dónde coño te habías metido, Kenny?

Con una sincronización digna de cómic, las extrañas líneas se plegaron sobre sí mismas y se desmoronaron con una tremenda falta de coordinación. Kenny hizo un movimiento desesperado con la otra mano, pero en vano: las hojas siguieron cayendo, deslizándose por el brazo que las tenía sujetas.

—Uy... Ay.

Newell llegó a tiempo de coger el mantel individual.

—Lo tengo —dijo, cogiendo un papel arrugado y amarillo del brazo de Kenny—. ¡Kenny! —exclamó—. Lo lograste. ¡Eres el mejor!

Kenny relajó el cuerpo; suspiró y dejó que el chico cogiera los papeles.

—Gracias.

Entrando en la tienda, levantó la cabeza y dejó que el aire acondicionado le acariciara. Newell observó las mejillas coloradas y cubiertas de sudor, las facciones huesudas de Kenny irritadas, como en carne viva.

—Tío, esto es un coñazo. Pensé que te habías vuelto a rajar.

Kenny se apartó el pelo de los ojos y se lo colocó detrás de la oreja. Respiró a fondo y empezó a recomponerse mientras escrutaba la tienda con ojos ansiosos.

—El coche no arrancaba —se justificó—. Y no sabía cuál traer. Espero que estén bien.

—Tío, si pudieras comprar papel de dibujo de verdad, serías otra cosa. Pero eso ya lo sabes, ¿no?

Las palabras flotaron en el aire un largo rato. Kenny esbozó una sonrisa que no completó por un cierto sentimiento de vergüenza. Echó un vistazo a sus deportivas y observó que, de forma inexplicable, tenía el dobladillo de los vaqueros embutido en sus calcetines grises de talla grande. Los cordones, desatados y sucios, reposaban sobre la fina moqueta.

—Vaya mierda. No, en serio. Es mucho mejor que cualquiera de los del Mamón —insistió Newell—. Que sí. Mucho mejor que todos esos tíos. Palabra.

Newell resopló y golpeó a Kenny en el brazo.

—Cabroncete.

Balanceándose sobre los talones, cada movimiento le infundía más energía, mayor emoción, hasta que estalló.

—¡Que sííí, tííííí!

Sonrió como un loco y apartó la mirada de Kenny, tímido y desconcertado, para posarla en la mesa de autógrafos.

—Vamos allá. De puta madre.

1.3

Empezó a echarle un vistazo después de que hubieran encontrado las huellas de las zapatillas deportivas de su hijo en el desierto. Cuando los vecinos hubieron dejado de fisgonear y las primeras pistas no arrojaron ninguna luz, durante las tranquilas horas antes del amanecer, cuando Lincoln dormía en la habitación de invitados. O la miraba por la tarde, a la hora de la siesta, cuando no había nadie en casa y sus defensas estaban bajas. Es cierto que habían acordado no darle más vueltas, pero sabía que Lincoln también lo hacía: por la noche, después de volver de la oficina, la comisaría o una reunión con el último de una larga lista de inútiles detectives privados. La veía cuando la casa estaba a oscuras y Lorraine se encerraba en la habitación que su marido todavía consideraba suya. De vez en cuando, él dejaba la prueba dentro del aparato, donde ella la descubría al día siguiente. Y cabía la posibilidad de que Lorraine se hubiera olvidado de colocar la cinta en su sitio. Podían pasar días hasta que uno de los dos al final pulsara el botón para sacarla, la colocara de nuevo en la funda blanca y la devolviera a la estantería. No había discusiones. Los pretextos habían quedado a un lado. Ni él ni ella podían evitar contemplar la cinta. Se pulsaba el botón y se sucedían las imágenes: Newell se retrepaba en la silla, con la barbilla brillante y los pequeños ojos ensombrecidos.

Las banalidades cotidianas entumescen la percepción: cuando estamos expuestos de forma diaria y continua a un individuo, ya no vemos a esa persona, sino tan sólo una amalgama: un recuerdo, una presencia, una proyección, la encarnación de nuestros sentimientos sobre la idea que tenemos de ella. Teniendo esto en cuenta, si quisiéramos ser benévolos podríamos decir que tanto Lorraine como Lincoln —cuando observaba solo, en mitad de la noche, con la mente llena de deseo y remordimiento, y a menudo con un par de copas de más— recordaban todos y cada uno de

los cambios físicos, por pequeños que fueran, que su hijo había experimentado en los meses que transcurrieron entre esa fiesta grabada de la liga de béisbol y su desaparición. Podríamos decir que Newell vivía en su recuerdo con su aspecto más reciente: con su nuevo corte de pelo; su piel, con el blanco lechoso de un chico que se había pasado todo el verano encerrado con el aire acondicionado puesto; su cara algo más rechoncha. Si quisiéramos ser benévolos. Pero con el paso del tiempo lo triste es que todas las discrepancias físicas tenían cada vez más importancia para Lorraine y, en vez de ser una fuente de generosidad y alivio, la precisión de los recuerdos se convertía en una especie de tortura, no tanto por lo que ella rememoraba, sino por lo que no conseguía recordar: la distancia entre Newell y esa cinta parecía cada vez mayor incluso cada vez que Lorraine volvía a echarle un vistazo.

Por otra parte, ¿qué se suponía que tenía que hacer?

1.4

Empezaba a clarear, el rocío aún brillaba en el césped quemado por el sol y el arduo camino le esperaba, dispuesto ante sí como un maravilloso picnic. Consciente de que necesitaría comer, Bing Beiderbixxe había dejado a un lado su dieta y se había comprado un bocadillo de huevo y salchicha para llevar. Para darse un capricho, había escogido una botella de dos litros de refresco con cafeína. Y se había puesto en marcha por la 405, que siempre solía ir a tope. Incluso un sábado por la mañana, con el cielo encima de la capa de cemento de la autopista ligeramente nublado, los cuatro carriles yermos habían sido una agradable sorpresa para Bing, que, mientras aceleraba de forma constante, había conducido con el bocadillo en la mano que le quedaba libre y el enorme refresco entre los muslos. Una silueta de cartón a tamaño real de Wendy Whitebread estaba embutida en el maletero, junto a una caja de leche llena de cómics. La nueva *ropa de salir* (camisa plateada informal de manga corta, pantalones negros de marca) que se acababa de comprar estaba tendida con sumo cuidado sobre la caja. Había ido hacia el norte y hacia el este, con una buena media, pasando los horteras parques temáticos de Anaheim y las tiendas de coches usados de Corona, y luego Riverside, que no tenía nada de nada, excepto más tiendas de coches usados. Según sus cálculos, llegaría al desierto de Mojave antes de que el sol alcanzara el cenit, lo que le permitiría evitar el calor más intenso del desierto y que se estropeará el maltrecho motor de su coche. Fantástico. Las habilidades de Beiderbixxe no incluían las reparaciones rápidas.

Las yucas, las artemisas y los cactus; las dunas de arena, los montones de guijarros y la tierra dura como una roca; el asombroso desierto que parece infinito; el vacío; la calma. Seis horas. Tiempo de sobras para establecer una cadencia, para sumergirse en el laberinto de sus pensamientos, para aclarar cuándo ir y por

qué no ir; para recordar la norma sobre llevar al casino sólo el dinero que uno puede permitirse; para extrapolar cuánto debía de ser eso, dadas las circunstancias; revisar la cifra para mostrar los mejores y peores escenarios posibles. Bing había escuchado su CD favorito cuatro veces seguidas. Se había aprendido la letra de todas las canciones y empezó a regodearse en pensamientos crueles sobre lo mucho que odiaba a sus dos compañeros de piso. Había fantaseado con tener su propia casa y también con las formas carnales más imaginativas de pulirse todas sus ganancias en el juego.

Colgadas de todos los postes telefónicos y vallas publicitarias, las cintas amarillas se alternaban con las banderas norteamericanas. Cuando pasaron unos tráileres enormes en sentido contrario, tembló todo el maletero y por un momento pensó que el coche se iría a la cuneta. Más adelante, en algún lugar cerca de Barstow, mientras le daba vueltas en la mente, con cierto escepticismo, a si la tienda tendría publicidad en el escaparate, Bing también se preguntó si al fin y al cabo vendría alguien.

La calvicie incipiente se había cebado con Bing demasiado pronto. Cuando sus compañeros de clase habían empezado a expresar su personalidad con espráis para teñirse el pelo y tintes e incluso con patillas, él ya tenía unas entradas importantes en las sienes, una coronilla cada día más evidente, y cada semana encontraba más pelos castaños pegados a la camisa o flotando en los cereales. Su cabeza cada vez más brillante era como el punto de un signo de exclamación sobre lo que consideraba un enorme conjunto de injusticias corporales: asma, un hilo de voz, una aversión casi patológica al sudor y a las actividades relacionadas con el sudor; miope e hipermetrope. De niño, Bing había tenido problemas con su poca altura y su exceso de tripa. Además, su culo era como

una calavera de elefante. Cuando nadie miraba, Bing se chupaba el pulgar; cuando le observaban, se metía el dedo en la nariz. ¡Y ese nombre! ¿Y a él que le importaba si sus padres adoraban el *jazz*? ¿Cómo podía alguien poner a su hijo un nombre como ése?

¿A alguien le puede resultar extraño que, incluso en séptimo curso, Bing se sintiera más cómodo con las imágenes y la tecnología que con las personas? ¿Que su intelecto en desarrollo y su incipiente personalidad hubieran sufrido lo indecible al entrar en el ámbito en el que el sexo se convierte en una posibilidad? Incluso ahora, Bing no podía dar una respuesta definitiva. Una cosa quedaba clara: mientras sus hermanos mayores, Satchmo y Jolson, habían sido adolescentes gregarios y bien integrados, y sus hermanas pequeñas, Dizzy y Bird, habían sido buenas estudiantes que caían bien, Bing era el raro y poco preparado, que huyó de su adolescencia y la superó a través de los muchos caminos que ofrecía la cultura pop, entretenimientos que no eran ni pasivos ni activos, obsesiones que no eran sociales, sino más bien asociales. Recopilaba todos los cómics de los Hombres X y sus secuelas (compraba dos ejemplares: uno para leerlo y el otro para la posteridad). Actualizaba religiosamente su biblioteca de ciencia ficción y novelas baratas con las últimas novedades de cada serie (aunque cada número fuera cada vez más estúpido y flojo). En todo momento hacía referencia a los diálogos de series que había memorizado durante las tardes de reposiciones (series que tampoco le habían parecido tan graciosas la primera vez que las vio). Bing devoraba vídeos de kung-fu y programas de lucha libre de pago hasta que la testosterona le hinchaba a rebosar sus escuálidos brazos; entonces, salía a jugar con antiguas máquinas de videojuegos hasta que su habilidad le permitía que un dólar le durara una semana. Cada día, durante tres meses seguidos, en una etapa infame cuyo solo recuerdo le producía dolor físico, Bing Beiderbixxe había llevado puesta una capa. Beiderbixxe el Per-

dido. Bing el Incomprendido. El apático chico gordo que lo más cerca que podría estar de una mujer desnuda era el número sobre bañadores de *Sports Illustrated*, la suscripción de *Maxim* o algún episodio de *Max After Dark* del canal Cinemax. El solitario callado y nada amenazador a quien la chica que se sentaba en el pupitre de al lado le había dicho: «Me gustas... como amigo». El agudo antihéroe que estaba seguro de que superaría todas las adversidades y rescataría al planeta del mal invencible y, al hacerlo, conquistaría el corazón de la chica. El tipo desastroso, amargado y hastiado al que la televisión y las películas habían engañado de tal modo que se creía de veras capaz de conseguir a mujeres con cuerpo de supermodelos y que por eso se negaba a bajar el listón.

No, no era la flor más exuberante del jardín. Su proyecto ni siquiera estaba entre los finalistas. Y, sin embargo, casi al final de su último año, un nuevo género de juegos de ordenador había hecho que se cayeran todos los pétalos de la aplastada florecilla de Bing. Técnicamente se llamaban juegos de acción en primera persona; coloquialmente, los llamaban juegos *deathmatch*. Estos juegos parecían sólo una pequeña variante de las tradicionales batallas en las que el héroe luchaba contra todo el mundo; sin embargo, la clave del género, y el origen de su capacidad adictiva, reside en el punto de vista. Como en una película de terror donde la cámara asume la perspectiva del asesino, los juegos *deathmatch* proporcionan la experiencia en tres dimensiones de estar dentro de la batalla, moviéndote por una especie de territorio amenazador y tenebroso. Las mejoras en los ordenadores personales hacían posible tener una perspectiva global, de inmersión absoluta, con la acción rodeándote por completo, moviéndose y girando cuando doblabas una esquina, dabas una voltereta, buscabas munición y armamento y, sobre todo, al disparar. El objetivo era la carne fresca. Para los varones menospreciados de entre doce y veintiocho años, los juegos eran un regalo del cielo. Pro-

porcionaban violencia, constante y tangible, tremendos gráficos, con las salpicaduras de sangre que nunca dejaban de impresionar y divertir, y la caída hacia atrás de las víctimas, que siempre proporcionaba una emoción fácil y sin remordimientos. Los tiros en la cabeza, en concreto, eran geniales, pero es que todo en estos juegos molaba cantidad.

Por lo tanto, Bing se dedicó a jugar. Había perdido más de un par de tardes, le había dedicado más de un par de noches, e incluso había participado en maratones de todo el fin de semana en el centro de convenciones de un hotel cercano, compitiendo con adolescentes y veinteañeros desaliñados que, de sus furgonetas destartaladas, sacaban unidades de disco del tamaño de pequeñas neveras. La implicación de Bing había aumentado en su último año de instituto y el primero de los seis años que pasaría en una pequeña universidad del sur de California de cuyo plan de estudios de Humanidades también había sido producto Richard Milhous Nixon. Pero el juego no lo era todo en la vida del campus, Bing también tenía un trabajo a tiempo parcial en una tienda de informática. Tenía su horario lleno de clases de arte, historia del arte, crítica de arte, artes gráficas, dibujo al natural, retratos y naturaleza muerta. Aspiraba ni más ni menos que a crear imágenes sensibles, artísticas y emocionalmente honestas que, quizá, le permitieran follarse. También había un pequeño grupo de amigos con quienes Bing compartía sus esperanzas, cinco o seis náufragos como él, compañeros del instituto que habían ido a diferentes facultades, así como un par de colegas nuevos, con ideas parecidas a las suyas, que Bing había conocido en el campus. Unidos como si respondieran a una especie de sirena que sólo ellos podían oír, salían juntos; a menudo en persona, pero también de forma electrónica, reunidos en una sala de chat, hablando sin decir nada importante, durante sesiones estúpidas a altas horas de la noche, formando y cerrando un estrecho círculo. Le pusieron el nombre de

la actividad más aburrida que se les ocurrió, Sala de Chat para los Amantes del Punto, ya que todas las salas cuyos nombres contenían la palabra *sexo* o *violencia* siempre estaban llenas. En la Sala de Chat para los Amantes del Punto, los comentarios se sucedían sin interrupciones ni distracciones (suspiro); el tono era descaradamente cínico. Todos los participantes dominaban el arte de quedar por encima de los demás, convencidos de su superioridad frente al resto del mundo, y emitían, muy seguros de sí mismos, opiniones sobre cualquier cosa, desde el rock and roll:]145oSAT: Es posible q Elvis Costello no entienda d verdad q tienen d dvrtdo la paz el amor y la comprension? a las buenorras famosas:]DOMINATR69: S la hincaria x el glo. Incluso ideas para *reality shows* de la tele:]KC_FTT_B: 10 tios buenos en una isla. Maquinas d testosterona: polis, bomberos, militares. Son homofobos y no hay ni una tia en la isla, solo esos 10 y un rebaño de ovejas. Cada dia les dan viagra y extasis. El ultimo en cepillarse a una oveja se lleva un kilo.

Había momentos en los que alguien necesitaba una forma de evitar un trabajo de clase y enviaba una misiva a altas horas de la noche. Los miembros se encontraban en la sala de informática. Era obligatorio llevar patatas fritas, refrescos y una caja de Red Bull. A la hora del desayuno, todos estaban tan nerviosos, alterados y jodidos que no había forma de volver a los procesos internos cerebrales que exigía el trabajo escolar.

Cuando miras hacia atrás, lo puedes comprender. Pero, en aquel momento, no había escapatoria. No mientras estabas atrapado, no desde dentro.

La primera mañana calurosa de la primavera. En el campus, a menudo le llamaban el Rey de los Raros, Butterbixxe y la Desgraciada Sabandija con Capa. Como llegaba tarde a clase, había bajado de su cuarto sin afeitarse, y llevaba de mala manera la libreta y la mochila. La sala de estar de la residencia, que tenía que cruzar para poder salir, estaba en la planta baja, y mientras la

atravesaba vio a cinco u ocho personas frente al televisor, que estaba situado en una esquina. Una chica de pelo rizado estaba atónita frente a la pantalla, lo que resultaba extraño porque solía dedicar sus pocas energías mentales a los últimos cotilleos sobre la vida privada de los famosos. Otro capullo —llevaba una camiseta blanca que decía *Fiestorro nudista con el equipo de jockey sobre hierba*— no dejaba de repetir lo increíble que era.

Las imágenes no aclaraban mucho. La pantalla mostraba la fachada de un enorme edificio de estilo moderno; se podían ver los anchos escalones de cemento que subían hasta un monótono portón principal dividido en varias puertas. Había miembros de las fuerzas especiales situados por todo el perímetro, con un montón de rifles apuntando. Durante unos segundos que se hicieron eternos no pasó absolutamente nada, luego la pantalla mostró una ventana entreabierta en el último piso. La imagen cambió de nuevo a una vista aérea, desde un helicóptero que sobrevolaba el edificio; adolescentes en el exterior de la escuela, gritando y abrazándose detrás de las barricadas. Luego, camillas que se introducían en ambulancias; padres desesperados; más policías con armas.

Unas letras sobreimpresas en la parte inferior de la pantalla proporcionaban más detalles; se creía que había habido dos investigadores, un par de estudiantes del instituto, parte de un grupo conocido porque vestían gabardinas y estaban obsesionados por los videojuegos. Y una voz reveló el contenido de las llamadas de móvil que hicieron los estudiantes dentro de la escuela, lo que permitía comprender un poco mejor lo que estaba pasando.

Bing se adueñó de un sofá de dos plazas frente al televisor. Aunque parecía haber nacido para opinar sobre eventos como éste, evitó emitir un juicio rápido o poner al día a algún recién llegado sobre las últimas novedades. En vez de eso, se apoltronó en el destartalado sofá y no asistió a su clase de Literatura Comparada. En las horas siguientes, y en los días de las semanas pos-

teriores, a través de las últimas novedades, reportajes e investigaciones especiales, Bing recopiló más información sobre lo que habían hecho aquellos jóvenes, sobre el calibre de sus actos. Bing supo que no había sido un caso simple en el que un empleado de Correos la hubiera cagado. No había sido una broma telefónica o un chaval que había traído la pistola de su padre a clase. Por el contrario, los dos estudiantes en cuestión —ambos de 17 años— habían conseguido los planos de la escuela; habían recortado los cañones de las escopetas, habían usado alicates para ensanchar los extremos de los cartuchos de CO₂. Durante catorce meses habían estado planificándolo todo, trabajando a conciencia.

Como la mujer que se queja demasiado en la primera cita con un pretendiente rico, Bing criticaba que los medios de comunicación se centraran ahora en los juegos *deathmatch*. «Vale —decía a todo el que quisiera escucharle—, los asesinos eran unos expertos jugadores. Pero no todos los que vieron *Lassie* mataron a sus perros, ¿no? ¿Cuántos fans del *Correcaminos* saltaron por un precipicio con la esperanza de poder volar?». Bing hacía hincapié en la diferencia que existía entre bromear con poner una bomba en la escuela e intentar poner una bomba de verdad; la significativa diferencia que existe entre un chico confundido y socialmente débil que detesta por completo sus años de adolescencia y un sanguinario asesino en serie. Y, aunque era cierto que en esta ocasión el diario del primero de los criminales suscitaba compasión («Os odio por haberme dejado de lado en tantas cosas»), y la página web del segundo contenía algunos mensajes estremecedores («No sabéis cuántas horas me he pasado haciéndolo. Por favor, que alguien lo vea»), a la fría luz de lo que dio en llamarse «la peor matanza escolar del siglo XX en los Estados Unidos», toda la empatía tenía que estar con las víctimas y sus familiares. Bing Beiderbixxe lo tenía tan claro como todo el mundo.

Pero lo que Bing Beiderbixxe no explicaba a la gente, lo que aún hoy lo estremece, es que entendía perfectamente los mecanismos por los que un acto de destrucción se puede contemplar como una creación, los medios por los que un acto de violencia se puede convertir en una obra de arte perfecta. Bing Beiderbixxe no le explicaba a la gente que, cuando había bajado de su cuarto esa mañana y había visto la matanza, lo había hecho después de pasarse la noche frente al ordenador, trabajando en una versión especial de *deathmatch*. La versión que había hecho Bing del juego transcurría en una recreación exacta de su residencia; el punto de inicio era la sala de estar. Pero Bing no lo mencionó. Tampoco dijo a nadie que había visto como se desarrollaba el juego de la matanza en la vida real mientras estaba rodeado por los mismos vecinos a cuyos dobles había que cazar en los pasillos virtuales del juego de ordenador, que había que descuartizar en los rellanos y dormitorios que había recreado; las mismas personas que Bing había reflejado, específicamente para poder torturar sus imágenes tanto como quisiera.

Éste era el pequeño secreto de Bing, que había metido el disco que contenía todos esos datos en el último cajón de su escritorio, enterrando el juego de la matanza en la residencia de estudiantes bajo sobres y papeles, escondiendo todas las pruebas de su flirteo con las fuerzas del mal para después pasarse años fingiendo que nunca había pasado. Horrorizado por lo que casi había hecho, Bing había intentado cambiar lo que pensaba sobre las personas con las que interactuaba y había intentando modificar su comportamiento en este mundo. Había tenido innumerables pesadillas desde ese día y había aprendido la lección, y muy bien aprendida, porque años más tarde, la terrible mañana en que los terroristas hicieron chocar los aviones con las Torres Gemelas del World Trade Center, Bing Beiderbixxe recordó que una parte del plan de aquellos adolescentes implicaba secuestrar

un avión, que querían hacer chocar contra algún rascacielos de Nueva York.

Después de eso, recordó inmediatamente la única vez que había sacado el disco de su escritorio y había compartido la historia del programa a medio terminar.

Pensó en la mujer a la había dicho por primera vez las palabras mágicas: «Te quiero». Bing recordó que se había mudado al sur de Manhattan y sólo necesitó unos segundos para que se evaporase todo su rencor, que incluía fantasías morbosas en las que ella se lo montaba con tres agentes de Bolsa en los asientos a pie de pista del estadio de los Yankees. Y, con el mundo hecho un caos a su alrededor, Bing envió más de un par de correos electrónicos a los amigos de su antiguo amor, para asegurarse de que ella estuviera bien.

¡Había tantas cosas que Bing quería arreglar!

Estaba más que harto de conducir cuando empezaron a aparecer las primeras vallas publicitarias que salían del vacío desierto para introducirse en sus pensamientos: anuncios de actores que eran famosos o lo habían sido hacía tiempo, máquinas tragaperras con una tasa de devolución del 99% y póquer sin límites, clubes para hombres, cabarés para adultos y espectáculos de toples. Bing los observaba absorto, contento de que algo le distrajera del aburrimiento de la carretera, de sus propios pensamientos. Frente a él, una intrincada extensión con una cuadrícula gris y polvorienta: primeras viviendas idénticas, vecindarios con títulos optimistas y comunidades de una belleza insípida. Casi todas las casas tenían cubierta de teja. El sol hacía brillar al mismo tiempo el agua de un millar de piscinas. A ambos lados de la carretera aparecían moteles de mala muerte con la pintura de la fachada con grietas y desconchaduras que llegaban y se iban entre amplios intervalos de

solares vacíos. Y entonces, erigiéndose en el horizonte, imponentes desde el momento en que aparecieron, torres brillantes y fachadas de parque temático. Construidas a una escala absolutamente desproporcionada respecto al resto de la ciudad, no se podían obviar: juguetes brillantes y nuevecitos en medio de una habitación llena de pequeños objetos de madera. Bing continuó conduciendo hacia su resplandor, avanzando por el extremo sur y más alejado de la calle principal, pasando ante un centro de información para visitantes donde los turistas podían coger mapas o hacer reservas de hotel, y después por delante de un edificio de una planta que ofrecía vuelos en avioneta por el Gran Cañón y de un pequeño y extraño edificio con un antiguo rótulo de neón fundido que ofrecía: «Aspirinas gratis y tierna compasión».

En la base de aquel conjunto de edificios que resultaba demasiado recargado para poder asimilarlo de una sola vez, sus ojos se posaron en un elemento familiar. Clavada en una yerma mediana de la carretera, la señal le pareció más pequeña de lo que había imaginado, pero tan icónica como en televisión.

¿Había alguna otra forma de disparar más rápido la libido? ¿Algún otro lugar en el mundo que ofreciera la posibilidad de perderlo todo o, con un golpe de suerte, corregir una vida llena de decepciones? Al leer aquel mensaje —BIENVENIDOS A LA FABULOSA LAS VEGAS— sólo se podía sentir una maravillosa excitación.