

MALONE DEBE MORIR

de

Víctor Vegas © 2008

Web del autor: <http://victorvegas.com/>

Obra para 2 actrices y 3 actores

Copyright © 2008

ADVERTENCIA:

Los derechos de esta obra están protegidos por las leyes de propiedad intelectual en todo el mundo. Todos los derechos para su puesta en escena en teatro, radio, cine, televisión o lectura pública están reservados tanto para compañías profesionales como aficionadas. Los derechos y permisos deben obtenerse a través de:

SGAE / Sociedad General de Autores y Editores
Departamento de Dramáticos
c/Fernando VI, 4. (28004). Madrid, España.
Tel: (+34-91) 3499550
Fax: (+34-91) 3102120
Web: <http://www.sgae.es/>
E-mail: palvarezl@sgae.es
E-mail: vsvegas@gmail.com

R9-0621

Febrero, 2008

El horror será responsabilidad mía hasta que se complete la metamorfosis y el horror se transforme en luz. No la luz que nace de un deseo de belleza y moralismo, como antaño, cuando no sabía lo que me proponía; sino la luz natural de lo que existe, y es esta luz natural lo que me aterra. Aunque yo sepa que el horror, el horror soy yo ante las cosas.

Clarice Lispector

PERSONAJES

ACTOR 1: ARCE
ACTOR 2: MALONE/FRANK
ACTOR 3: OSBORN/JAMESON
ACTRIZ 1: SYLVIA/BARBRA
ACTRIZ 2: GWEN/NATHALY

ESCENARIO

A lo largo de la pieza se alternan tres ambientes.

El primero representa el salón del apartamento de Arce, con un viejo y gastado sofá a un lado y, al otro, una mesa de dibujo profesional. Silla o taburete muy cercano a la mesa y cesto de basura a sus pies. Sobre las paredes, carteles de personajes de cómic. En un lugar importante, privilegiado, resalta el cartel de Malone fumando, mirando retadoramente a quien se atreva a mirarlo.

El segundo ambiente es el despacho de J. J. Jameson en Comics Land: escritorio con silla reclinable a un extremo y mesón de trabajo hacia el centro. También, sobre las paredes, carteles de personajes de cómic.

El tercer y último ambiente es un pasillo solitario de Comics Land. Sin decoración. La escena completamente vacía. Quizá pudieran colgar de las paredes los mismos carteles del primer y segundo ambiente.

UNAS POCAS CONSIDERACIONES PARA LA PUESTA EN ESCENA

La atmósfera que debería prevalecer en la puesta se sugiere que sea de irrefutable ambigüedad, como si se tratara de un sueño. O de una pesadilla. Asimismo debería prevalecer lo atemporal: a la vez que la escenografía y el vestuario remiten al espectador a las décadas de los treinta y cuarenta del siglo XX, época por antonomasia del cine negro, y, desde luego, del cómic americano, deberían además sugerirle un tiempo por venir, un tiempo futuro.

1 / ¿Quién mató a Malone?

Salón del apartamento de Arce.

Arce, Malone, Gwen, Sylvia y Osborn en escena.

Escasísima luz. Los personajes se mueven entre penumbras; solo una especie de brillo, de luz interior que cada uno emana, permite que se materialicen ante los ojos del espectador.

Malone yace en el centro del escenario. A su lado, casi sobre él, de rodillas, Arce, con expresión entre sorprendida y devastada, no para de contemplarlo.

Arce tiene una pistola en las manos.

Gwen, Sylvia y Osborn giran pausada y reiterativamente alrededor de Malone y Arce, sin quitarles la vista de encima. En sus rostros danza una expresión de satisfacción, como si se hubieran librado de una pesada carga.

También los tres llevan armas de fuego en sus manos.

Al cabo de un rato, Arce levanta la cabeza y mira a la cara a Gwen, a Sylvia, a Osborn. Ninguno de los tres varía su actitud en lo más mínimo.

Así transcurren otros minutos.

Al final las luces descienden lentamente hasta la oscuridad total.

2 / Comics Land

*Despacho de J. J. Jameson en Comics Land.
Barbra y J. J. Jameson están sentados a la mesa de trabajo. Papeles, folletos y carpetas abiertas sobre ésta; también un intercomunicador o teléfono con altavoces.*

J. J. Jameson, concentrado, revisa una de las carpetas.

Barbra lo observa.

BARBRA: ¿Por qué estás tan seguro de que Arce aceptará nuestra propuesta?

JAMESON: La aceptará, confía en mí.

BARBRA: Pero ¿por qué tanta seguridad?

JAMESON: Porque...

Se reprime de improviso.

Deja a un lado la carpeta que revisaba.

Breve pausa.

JAMESON: Porque además de presidente, editor general y accionista mayoritario de esta editorial, conozco a cada uno de los que trabajan en ella como a la palma de mi mano.

BARBRA: Pero eso no te hace dueño de sus decisiones.

JAMESON: Tal vez no. Pero me gusta pensar que es así.

Barbra se levanta.

BARBRA: Es importante que Arce se sume al proyecto.

JAMESON: Ya lo sé. En lo que va de mañana es la tercera vez que me lo dices.

BARBRA: Sin él las cosas desde luego saldrían adelante, pero con él en el proyecto, ¿sabes?, todo sería más sencillo, menos complicado.

JAMESON: Barbra...

BARBRA: ¿Sí?

JAMESON: ¿Cuánto llevas trabajando para mí?

BARBRA: ¿Por qué lo preguntas?

JAMESON: Tú solo respóndeme.

BARBRA: *(Recuerda y duda.)* Pues...

JAMESON: *(Interrumpiéndola.)* Seis años, ocho meses y diecisiete días.

BARBRA: ¡¿Cómo?!

JAMESON: Es el tiempo exacto que llevas trabajando para mí en Comics Land: seis años, ocho meses y diecisiete días.

BARBRA: Pero...

JAMESON: Y en todo este tiempo has demostrado ser una mujer inteligente, eficiente, ambiciosa... Conocedora de lo que quiere y de cómo llegar a obtenerlo...

BARBRA: No te entiendo.

JAMESON: Por favor, no me subestimes.

BARBRA: ¿Qué? No, yo no... No lo hago... No lo he hecho. Ni lo haría nunca, JJ. ¿A qué viene esto?

JAMESON: Cuando digo que conozco muy bien a la gente que trabaja en esta empresa, eso incluye a Arce, a Frank y, por supuesto, a ti.

BARBRA: Continúo sin entender.

JAMESON: Estoy seguro de que en el fondo *intuyes* a qué me refiero.

Se levanta y busca sobre su escritorio la caja de puros.

La abre y saca uno.

A lo largo de los diálogos siguientes tratará de encenderlo en varias oportunidades, pero no acaba nunca de hacerlo.

BARBRA: Daría mi vida por Comics Land.

JAMESON: La vida es un activo demasiado valioso para canjearlo por *cualquier cosa*.

BARBRA: Comics Land no es cualquier cosa para mí.

JAMESON: Lo sé, lo sé, querida. Comics Land *no debería* ser cualquier cosa para nadie... Al menos no para las personas que trabajamos aquí. (*Breve pausa.*) ¿Sabías que entre los accionistas de la editorial hay un sector interesado en venderla?

BARBRA: Últimamente no se comenta otra cosa en los pasillos.

JAMESON: Te digo algo: mientras yo sea el accionista mayoritario, eso no va a ocurrir.

BARBRA: Es urgente que Comics Land vuelva a ser lo que fue. El tiempo se nos agota. De allí la importancia de que Arce se una al proyecto.

JAMESON: Arce aceptará nuestra propuesta, querida. Eso no tiene por qué preocuparte. Ahora me gustaría que nos enfoquemos en otros asuntos del proyecto.

Silencio.

BARBRA: ¿Alguna vez has intentado crear algo?

JAMESON: (*Irónico.*) ¡Creé Comics Land! ¿Te parece poco?

BARBRA: No tienes porque ser sarcástico conmigo, JJ. Sabes a lo que me refiero.

JAMESON: Lo sé, lo sé, querida. (*Reflexiona.*) No, nunca en mi vida me he detenido a pensar en personajes de cómic. No con la intención de crear uno, que es a lo que tú te refieres. Mi mundo ha estado siempre de este lado de la realidad: los números, las campañas publicitarias, la competencia, la conquista de nuevos mercados... Hace mucho tiempo que elegí dejar la fantasía en manos de otros.

BARBRA: Entonces es imposible que entiendas la gravedad de la situación, de la propuesta que planeamos presentarle a Arce y que tú de antemano presumes que él aceptará sin rechistar.

JAMESON: Ah. Lo olvidaba. Es verdad que antes de llegar a ser la flamante directora de mercadeo de esta editorial, te desempeñaste como exitosa guionista de historietas en otra...
(*Despectivo.*) ¡En esa otra editorial de la competencia!

BARBRA: No te burles.

JAMESON: No me burlo, querida. ¿Es mentira acaso?

BARBRA: Claro que no. Y justamente por esa razón yo sí estoy en capacidad de comprender cómo se sentirá Arce cuando le presentemos la propuesta. Será muy difícil y duro para él.

JAMESON: Está siendo difícil y duro para todos.

BARBRA: Te aseguro que nada comparable a lo que será para él.

JAMESON: Arce le debe mucho a Comics Land.

BARBRA: Por lo que sé, creo que le debe más a Malone.

JAMESON: Malone es un simple personaje de ficción, querida, en cambio Comics Land pertenece a la realidad... La puedes sentir, tocar, respirar... Es una empresa sólidamente constituida, de larga tradición en el sector, de la que dependemos tú, yo, y muchos otros.

BARBRA: Una empresa que ahora atraviesa serios problemas financieros.

JAMESON: Que estamos intentando solventar. ¿Acaso no es lo que estamos haciendo? ¿Acaso no estamos todos volcados en buscar la mejor salida? (*Breve pausa.*) A lo largo de sus trayectorias las empresas pasan una o más veces por sacudidas como éstas... Por algún tipo de crisis profunda... Lo sabemos. Esto les permite a sus empleados y directivos... ¿Cómo diría? (*Reflexiona.*) Demostrar la clase de material con la que están hechos. Ya en Comics Land lo hemos vivido antes. No hay por qué sobredimensionar los acontecimientos actuales, querida.

BARBRA: Esta crisis se habría evitado si hubiéramos puesto en marcha el proyecto dos años atrás, cuando se ideó. Tal vez nos hubiéramos ahorrado pasar por todo este trance...

JAMESON: No es momento de lamentaciones, Barbra, sino de acciones. Como dije antes: de evaluar las alternativas más factibles y actuar en consecuencia.

BARBRA: (*Retadora.*) Es que no es una lamentación, JJ, sino un reproche.

*Jameson mira a Barbra fijamente.
Tras un silencio, se dirige al intercomunicador y habla a través de él.*

JAMESON: ¡Señorita Parker!

VOZ EN OFF: A su orden, señor Jameson.

JAMESON: Necesito que me ubique de inmediato a Frank.

VOZ EN OFF: Enseguida, señor.

JAMESON: (*A Barbra.*) Saldremos de ésta, querida. No te quepa la menor duda. Te repito que antes de que tú llegaras hemos pasado por trances similares.

Silencio.

BARBRA: Me preocupa que uno de estos días Velmar le haga a Arce una oferta que no podamos mejorar.

JAMESON: Arce es un romántico, no un mercenario.

BARBRA: (*Resentida.*) Cualquier guionista de cómic anhela trabajar con las grandes editoriales del momento y no por eso podemos acusarle de mercenario.

JAMESON: Lo siento, Barbra. No he querido ofenderte.

BARBRA: Descuida, no lo has hecho. (*Breve pausa.*) Cuando salí de Velmar para venirme a Comics Land no lo hice por dinero. Lo sabes. Fueron otras las razones que me motivaron.

JAMESON: ¿Tu ambición?

BARBRA: *(Tras una pausa.)* Sí. Para qué negarlo. *Mi ambición.* Es un sentimiento natural y válido de los seres humanos, ¿no es verdad? Mientras no causemos daño a otros... *(Breve pausa.)* Ya te lo he dicho antes: a pesar de que en Velmar me sentía a gusto como guionista, quería probar suerte en otras áreas.

JAMESON: Oportunidad que no conseguiste allí y que aquí sí te hemos brindado.

BARBRA: Así es.

JAMESON: Nosotros sí que hemos sabido valorar tu talento, querida.

BARBRA: Y te lo agradezco a ti y a Comics Land... Agradezco las oportunidades que me han brindado desde que entré, desde el primer día en que pasé a formar parte de la plantilla de esta gran compañía.

JAMESON: Oportunidades que has sabido aprovechar.

BARBRA: No sé hacerlo de otro modo.

Silencio.

JAMESON: ¡Es irónico!

BARBRA: ¿Qué es irónico?

JAMESON: Apenas unos años atrás éramos nosotros los que imponíamos la pauta, las reglas del juego, y las demás editoriales iban a la zaga... Ahora somos nosotros los que copiamos las estrategias de otros. ¿No has notado que es imposible que sostengamos una reunión de trabajo sin que salga a relucir el nombre de esa otra jodida editorial?

BARBRA: No fuimos capaces de leer las señales que nos enviaba el mercado.

JAMESON: *(Dando un fuerte golpe sobre la mesa.)* ¡No! ¡De lo que no hemos sido capaces es de proponerles nuevas historias a los lectores! ¡Envejecimos demasiado pronto! El mercado, querida, lo crean los innovadores y no al revés.

BARBRA: Quizá más adelante se nos presente la ocasión de reconquistar el liderato. Ahora, de lo que se trata es de sobrevivir, de salvar a la empresa de la quiebra.

JAMESON: Lo sé. Lo sé. Me lo repito a lo largo del día una y otra vez como un mantra... Es solo que siempre he detestado seguir a otros; me jode ser un simple segundón.

BARBRA: Lamentablemente en nuestras circunstancias actuales no podemos aspirar a otra cosa.

JAMESON: Ya, ya. Aunque, la verdad, cuesta admitirlo.

BARBRA: Que tú como cabeza de la compañía lo entiendas, que lo asimiles y aceptes, sería de gran utilidad para todos.

JAMESON: ¡La gran Comics Land y su legendario editor J. J. Jameson a la zaga de la jodida Velmar! ¿Quién lo hubiera imaginado tres o cuatro años atrás?

BARBRA: Nadie, supongo.

JAMESON: ¡Qué diablos pasa con Frank!

Habla por el intercomunicador.

JAMESON: ¿Dónde está Frank, señorita Parker?

VOZ EN OFF: No consigo ubicarlo, señor Jameson.

JAMESON: ¿Lo ha llamado a su móvil?

VOZ EN OFF: Sí, señor, pero no responde. Cae siempre el buzón de voz.

JAMESON: ¡Necesito a Frank en mi despacho cuanto antes!

VOZ EN OFF: Estoy haciendo todo lo humanamente posible por ubicarlo, señor.

JAMESON: Pues entonces quiero que haga TODO LO SOBREHUMANAMENTE IMPOSIBLE por ubicarlo, ¿me ha entendido?

VOZ EN OFF: Sí, señor Jameson.

JAMESON: *(Como para sí mismo.)* ¿Dónde diablos se habrá metido Frank? *(A Barbra.)* ¿Por casualidad te ha mencionado algo a ti? ¿A dónde pensaba ir? ¿Dónde estaría durante la mañana de hoy?

BARBRA: No.

Pausa.

JAMESON: ¿Has notado algo raro en él últimamente?

BARBRA: ¿En Frank? No. Nada. Nada que yo recuerde. ¿Por qué lo preguntas?

JAMESON: No sé. Lleva semanas comportándose de manera extraña. No se la pasa en su despacho y casi siempre tiene su móvil apagado.

BARBRA: La situación de la empresa nos está haciendo trabajar a todos más de la cuenta, JJ. Sin ir más lejos, nosotros mismos vivimos saltando de reunión en reunión... Ahora mismo nuestros móviles están apagados para que nadie nos interrumpa.

JAMESON: No sé, no sé. Mi olfato me dice que hay algo más...

BARBRA: ¿Qué insinúas? ¿Que Frank pudiera estar en conversaciones con Velmar o con otra editorial, por ejemplo?

JAMESON: No se trata de eso. Conozco demasiado bien a Frank para insinuar algo así. Sería una gran irresponsabilidad de mi parte siquiera pensarlo. Él sigue siéndole fiel a la compañía. Más bien creo que se trata de otro asunto.

BARBRA: ¿Otro asunto? ¿Cuál? ¿A qué otro asunto te refieres?

JAMESON: ¡Olvidalo! Tenemos cosas más importantes en las cuales invertir nuestro tiempo. *(Tomando nuevamente de la mesa la carpeta que revisaba al comenzar la escena; habla mientras lee su contenido.)* Entonces, por lo que entiendo, casi todos los detalles están cubiertos para el lanzamiento de la nueva serie de cómic. Por

cierto, he leído aquí que sugieres a Nathaly para que se encargue.

BARBRA: Nathaly es una chica súper talentosa y dispuesta. Está entre las mejores guionista de su generación. Además ha estado trabajando conmigo desde el principio y a estas alturas está bien compenetrada con el proyecto.

JAMESON: Solo faltaría hablar con Arce.

BARBRA: Es correcto. Después de hablar con él, y de convencerlo que se una al proyecto, estaríamos listos para enviar la comunicación general al resto de los departamentos de la compañía y comenzar con la producción.

JAMESON: Te repito que Arce aceptará.

BARBRA: Y yo que no será tarea fácil para él.

JAMESON: Te recuerdo, querida, que el patriarca Abraham, también en un momento crítico, accedió a matar a uno de sus hijos.

BARBRA: Arce no es Abraham ni tú el Dios de los judíos.

JAMESON: En cambio tú, con tus dudas, sí que estás acercándote bastante a la actitud del apóstol aquel de los cristianos... El incrédulo... ¿Cuál era su nombre?

BARBRA: Ni idea.

JAMESON: El que dijo que necesitaba meter el dedo en la herida del costado de Jesús para creer que había resucitado.

BARBRA: Ah. Ya. Si no me traiciona la memoria, creo que su nombre era Tomás.

JAMESON: ¡Bueno! ¡Qué más da! Lo importante aquí es que tú estás adoptando su postura: ¡quieres meter el dedo en la herida antes de creer!

BARBRA: (*Incisiva.*) Le vamos a pedir a un creador que se deshaga de una de sus creaciones.

JAMESON: No, querida. Le vamos a ordenar a un empleado que cancele uno de sus trabajos.

BARBRA: Pero si tú mismo acabas de definirlo con un símil inmejorable: ¡le vamos a pedir a un padre que mate a uno de sus hijos!

JAMESON: Me has malinterpretado.

BARBRA: Tanto tú como yo sabemos que para Arce Malone es su creación más querida. (*Breve pausa.*) ¿Cómo piensas decírselo?

JAMESON: De la manera más franca y directa.

BARBRA: Me encantaría estar presente cuando lo hagas.

JAMESON: Por eso no te preocupes. Allí estarás, querida, allí estarás.

Por fin enciende el puro.

3 / Malone debe morir

Despacho de J. J. Jameson en Comics Land.

Barbra, Nathaly, Arce, J. J. Jameson y Frank en escena.

Los cuatro primeros se encuentran sentados a la mesa de trabajo, prestando atención al discurso de Frank que, de pie, próximo a la mesa, está haciendo una especie de presentación. Se ayuda con gráficos y tablas de colores impresas en láminas colocadas sobre un rotafolio. O en lugar de rotafolio, quizá use un notebook y un videobin que proyecta sus imágenes sobre una pantalla blanca o directamente sobre la pared.

Frank tiene en sus manos un apuntador láser.

FRANK: ...De manera que en los últimos dieciocho meses las ventas de nuestras principales historietas han experimentado una franca caída. Literalmente se han venido en picado hasta hacernos aterrizar, en el ranking del mes pasado, en un para nada halagador quinto puesto. No creo ocioso mencionar que apenas cinco años atrás éramos los números uno, los líderes indiscutibles del segmento. *(Breve pausa, cambia de lámina.)* De hecho, como podrán observar en esta otra lámina, el mes antepasado ocupábamos la cuarta posición... Y debo aclarar que nuestro competidor más cercano no ha hecho esfuerzo ni reunido méritos para rebasarnos y arrebatarnos ese puesto... No. Como ven, ellos mantienen el mismo share. ¡Somos nosotros los que no hemos parado de ceder terreno y hundirnos!

JAMESON: *(Incómodo.)* Por favor, Frank, ¿podrías ser menos gráfico y ahorrarte este tipo de comentarios?

FRANK: Lo siento, JJ, pero en la situación actual de la compañía creo que mi deber...

JAMESON: *(Interrumpiéndolo.)* ¡Solo ve al grano, por favor!

FRANK: Bien, bien. Como quieras. Tú eres el que manda.

JAMESON: *(Con amargura.)* Sí, sí, yo soy el que manda.

Frank se salta varias láminas.

FRANK: Pese a los grandes esfuerzos que se han hecho en estrategias de ventas y mercadeo, nuestras marcas no consiguen levantar vuelo. Ni descuentos, ni promociones, ni ninguna otra acción que hayamos implementado han logrado el resultado deseado: que nuestras ventas repunten. Es decir, nuestras entradas han disminuido notablemente mientras que seguimos teniendo casi las mismas salidas. A causa de esto, como saben, desde hace meses hemos venido implementando un severo plan de recortes, de reducción de gastos, lo que ha incluido la eliminación de puestos de trabajo y cesantías de personal. Sin embargo, todavía no es suficiente. (*Pausa.*) Después de este breve pero esclarecedor panorama –desolador panorama, diría yo–, supongo que no les será difícil entender que nuestra situación financiera es bastante precaria, por decir lo menos. Las arcas de Comics Land han llegado a los niveles más bajos en toda su historia y hoy en día dependemos más del crédito de los bancos para funcionar de lo que habíamos dependido nunca. Los accionistas se encuentran sumamente preocupados. En fin: tenemos la imperiosa necesidad de vender todo cuanto producimos. (*Pausa.*) Ante esta crítica situación, decidimos, hace un par de meses, acudir a expertos que nos ayudaran a buscar una solución... a entender lo que estaba pasando... que nos dieran una luz... Y su conclusión no ha podido ser más reveladora: el mercado cambió y nosotros no nos habíamos dado cuenta. ¡Ni nos enteramos! Es decir, que hemos estado enfrascados en vender un producto que ya no tiene salida, que los consumidores no quieren ni les interesa. Pero ya estoy metiéndome en aguas que no conozco muy bien... Para hablar de esta última parte de la presentación, que corresponde más al área de mercadeo que a la de finanzas, le cedo la palabra a nuestra Directora de Mercadeo.

BARBRA: (*Poniéndose de pie y ocupando el lugar de Frank.*) Gracias, Frank.

Frank se sienta a la mesa, lo más próximo a Barbra y lo más alejado de los otros personajes.

Barbra ubica en el rotafolio, o notebook, las láminas en las que se apoyará para su presentación.

También usa un apuntador láser.

BARBRA: El mercado cambió. Esa es una realidad que como el sol no puede taparse con un dedo. No podemos seguir ignorándola si queremos continuar en nuestro negocio, haciendo las cosas que nos gusta y sabemos hacer. (*Breve pausa.*) Entre los muchos datos arrojados por los estudios que realizaron los expertos que contratamos, está el hecho indiscutible de que los gustos del lector de cómic variaron, *evolucionaron*, según sus propias palabras. Esos lectores ahora esperan conseguir en las historietas aventuras ambientadas en lugares exóticos, cargadas de violencia y erotismo. Historietas con las tres "s", como suele decirse: salvajismo, sangre y sexo. (*Breve pausa.*) Otro punto es que los personajes femeninos, como protagonistas de historietas, han calado enormemente en el gusto de los lectores de cómic de hoy. De allí el éxito de algunas heroínas que publican editoriales como Velmar. Además, habría que agregar que la estética y el estilo irreverente de la manga japonesa ha influido mucho en nuestros consumidores, haciéndolos más exigentes a la hora de la lectura, no solo con respecto al fondo o contenido de las historias que se cuentan, sino incluso con la forma de contar y plasmar esas historias en papel, los trazos, los dibujos, etcétera. (*Pausa.*) Todo esto nos ha obligado, tras largos análisis, a tomar decisiones que quizá no sean tan...

JAMESON: (*Interrumpiendo; a Arce y Nathaly.*) Resumiendo: lo que Barbra y, anteriormente Frank, quieren decir es que nos hemos visto en la necesidad de plantearnos un cambio en nuestra forma de trabajo. Si queremos seguir en este negocio, tenemos que adaptarnos a la nueva manera de hacer historietas. Es eso lo que me gustaría que les quede claro. ¿Estás de acuerdo, Barbra?

BARBRA: (*Enfadada.*) Sí, JJ. Así es.

JAMESON: A continuación Barbra nos va a esbozar un esquema de cómo trabajaremos a partir de ahora;

cuáles cosas cambiarán y cuáles serán nuestras nuevas prioridades... (A Arce y Nathaly.) Sobre todo ustedes dos, que están a cargo de la parte creativa, deben tenerlas muy claro, muy en cuenta... (A Barbra.) Adelante, Barbra.

BARBRA: Bueno, yo diría que no solo se trata de una nueva forma de trabajo... Creo que va más allá... Más bien hablaría del nuevo estilo que caracterizará en adelante a la editorial... (Breve pausa; cambia de láminas.) Por ejemplo, próximamente lanzaremos al mercado nuevos cómics y retiraremos algunos de los existentes. Incluso en nuestro plan hemos medido el riesgo de cancelar historietas que hasta ahora habían sido emblemáticas para la editorial. La razón es que los recursos que en la actualidad se asignan a estas historietas van a ser reencausados, reorientados hacia las nuevas. Como dijo Frank durante su intervención: estamos obligados a vender todo lo que produzcamos. De modo que no tiene mucho sentido continuar invirtiendo recursos en publicar algo que los consumidores ya no desean...

JAMESON: Barbra: hablemos por favor de los nuevos proyectos y dejemos *lo otro* para el final, ¿quieres?

BARBRA: (Otra vez se enfada ante la nueva interrupción de Jameson.) De acuerdo, JJ. (Se salta algunas láminas; pausa.) Uno de los proyectos que tenemos más adelantado, que está casi listo para ser entregado a producción, es SYLVIA. La historieta relata las vicisitudes de una mujer común y corriente, de clase media-alta, llamada Sylvia, que vive en una convulsionada capital del tercer mundo. Ama de casa, esposa amorosa y madre de dos hijos, de pronto su vida se ve trastocada por la muerte de su marido a manos de unos sicarios. La prensa especula sobre el atentado y la honorabilidad de su difunto marido; la policía guarda el mayor hermetismo. Después de pensarlo muy bien, ella decide contratar los servicios de un detective privado para que investigue la muerte de su esposo. Es así como se entera de que el hombre con el que estuvo casada, el padre de sus hijos, era uno de los mafiosos más temidos de esa nación

tercermundista, constructor de un gran imperio que supo mantener en secreto a través de la corrupción y el terror. (*Breve pausa.*) Al principio su reacción es de rechazo, pero luego es subyugada por esa misma realidad, por ese submundo creado por su desaparecido marido... De tal forma que al final decide que será ella quien se ponga al frente del imperio de su difunto esposo, un lugar que esperaban ocupar algunos de los subalternos inmediatos de éste, todos hombres, desde luego, pero que ella poco a poco irá conquistando a fuerza de, como he dicho antes, las tres "s": salvajismo, sangre y sexo... (*Breve pausa.*) Sylvia incluirá todas las características que los lectores de cómic de hoy exigen. El argumento es sumamente atractivo y estamos seguros de que apenas la coloquemos en el mercado cautivará a los consumidores. Hemos pensado que la persona idónea para estar al frente de la supervisión de este cómic es Nathaly. Ella es una de las mejores guionistas de su generación y ya está bien empapada con el personaje. Además, hemos contratado a un par de buenos ilustradores. De esos jóvenes talentosos y admiradores de la manga japonesa que...

ARCE: ¿Qué pasará con Malone?

*Barbra, Jameson y Frank se cruzan las miradas.
Breve pausa.*

BARBRA: Malone...

JAMESON: Malone ha cumplido su ciclo, Arce.

ARCE: ¿Qué quieres decir *exactamente* con "Malone ha cumplido su ciclo"?

FRANK: Fácil. Que Malone entra en los planes de historietas que la editorial dejará de publicar.

ARCE: ¿Qué? Pero eso no puede ser... ¡No sería justo! Esta editorial le debe todo lo que es a Malone.

JAMESON: No, Arce. Esta editorial le debe todo lo que es a sus empleados... A gente como tú... como yo... como tu padre...

ARCE: Pero... pero...

- FRANK: En la situación actual, Comics Land no puede seguir publicando un cómic que ya nadie lee.
- ARCE: ¡Eso no es verdad! Veo a mucha gente en la calle... niños... y adultos también... que todavía compran y leen las aventuras de Malone.
- FRANK: ¡Qué manera más descarada de mentir! Todos aquí sabemos que apenas sales de tu apartamento para venir de vez en cuando a la oficina.
- ARCE: Bueno... Justo en esos días, durante el trayecto que hago desde mi apartamento hacia acá, es cuando me he encontrado con estos lectores.
- BARBRA: Arce: considera esto como una gran oportunidad para crear o desarrollar otros personajes, otras historietas. El hecho de que Malone se deje de publicar no significa que tú dejarás de hacer tu trabajo, de ser parte de esta compañía. Todo lo contrario. Ahora es cuando la editorial necesita de ti, de tu talento. Por ejemplo, hemos pensado que podrías unirte a Nathaly y colaborar en los guiones de Sylvia.
- Largo silencio.*
- JAMESON: (A Barbra y Frank.) Barbra, Frank, ¿podrían dejarme a solas con Arce y Nathaly? (Sin esperar a que ninguno de los dos respondan.) ¡Gracias!
- Enseguida, muy enfadada, Barbra coge algunas carpetas de la mesa y sale.
Frank se mantiene sentado.*
- JAMESON: (A Frank.) ¿Frank?
- Frank, también bastante enfadado, mira largamente a Jameson antes de decidir coger unas carpetas de la mesa, levantarse y salir sin decir nada.
Larga pausa.*
- JAMESON: (A Arce.) ¿Cuántos años llevamos trabajando juntos?
- ARCE: No sé. Tal vez nueve o diez...

JAMESON: Quince años, nueve meses y catorce días.

ARCE: ¡¿Tanto?!

JAMESON: Todavía recuerdo cuando tu padre nos presentó. Dijo que eras un gran ilustrador, pero a fin de cuentas has resultado ser mejor guionista que dibujante.

ARCE: Y yo no he olvidado que fuiste tú quien me propuso que dejara la ilustración y trabajara como guionista.

JAMESON: ¡Y ya ves! He tenido buen olfato. Porque has acabado siendo tan buen guionista como tu padre.

ARCE: No, JJ. Nunca seré como él.

Silencio.

JAMESON: (A Nathaly.) A ver, querida, tú que formas parte de las nuevas generaciones de guionistas de cómic de este país, cuéntale a Arce lo que hablan entre ustedes sobre su trabajo.

NATHALY: (Algo tímida al principio, después muy emocionada.) Sí, señor. (Breve pausa; luego a Arce.) Para muchos de nosotros eres una leyenda. La mayoría crecimos leyendo a Malone y desde entonces soñábamos algún día llegar a contar aventuras tan maravillosas como las que leíamos allí... Admirábamos la atmósfera oscura y sórdida de algunas de las historias y la manera original e irreverente como Malone resolvía los misteriosos casos que se le presentaban... o que le encargaban... En lo que a mí respecta, cuando supe que trabajaría en Comics Land, pues solo esperaba que llegara el momento de trabajar a tu lado... ¡Y parece que por fin ese momento ha llegado! Mis amigos guionista me envidian y bromean conmigo. Dicen que soy una suertuda por el solo hecho de estar aquí, cerca de ti... (Breve pausa.) Ahora, todos lamentamos lo que está sucediendo en la actualidad con la editorial y con...

JAMESON: (Interrumpiendo a Nathaly.) Está bien así. Gracias, Nathaly. (A Arce.) Tu padre y yo fuimos grandes amigos. Eso lo sabes tú y el resto de

gente que trabaja en Comics Land. Juntos levantamos esta compañía de la nada. Entonces nadie hubiera apostado un duro a que llegaría a ser lo que es. Algunos nos tildaron de locos por abandonar la radio y meternos en un medio del que sabíamos muy poco o casi nada. Sin embargo, nos convertimos en pioneros del cómic en este país... Fueron muchísimos años trabajando hombro con hombro, tropezando, cayendo y volviéndonos a levantar... Él y yo... ¿Sabes? Ambos nos complementábamos. Él era el soñador y yo el tipo pragmático, el de los números y la acción, el que sacaba cuentas y buscaba el dinero... En fin, el que tenía los pies bien plantados en tierra. Y te digo más: si tu padre viviera y tuviera que matar a su gran creación en historietas para salvar la compañía que tanto nos costó levantar a ambos, lo haría así (*chasquea sus dedos*)... Sin pestañar ni titubear un segundo. ¡Lo juro!

ARCE: Yo...

JAMESON: Espera. Espera. Todavía no he terminado. Para mí es extremadamente doloroso pedirte ahora que mates a Malone, porque yo lo vi nacer, ponerse en pie y dar sus primeros pasos. Por muchos años ha sido nuestro gran orgullo, pero como todo en este mundo, ha cumplido su ciclo..., y es mejor que tenga una digna retirada, un final adecuado, en lugar de que dentro de poco, de la noche a la mañana, desaparezca sin ton ni son de los kioscos de revistas. (*Breve pausa.*) Sé que Malone es para ti la herencia más importante que ha dejado tu padre, pero por sobre Malone está Comics Land, que también es, en cierta medida, su creación, y que a diferencia de Malone es real... De esta editorial dependen muchos, Arce. ¡Familias enteras! Salvarla de la quiebra es también salvar de un futuro incierto a todos aquellos que trabajamos aquí.

Silencio.

JAMESON: En estos difíciles y complejos momentos que vivimos, la empresa espera el apoyo de todos sus empleados. En especial el de ustedes dos, que son el corazón que bombea sangre al resto de los órganos vitales que la componen. Sylvia es el

nuevo cómic por el que la editorial está apostando y en el que ha decidido invertir la mayor parte de sus recursos. Todos debemos trabajar en función de que se convierta en un gran éxito. En que pase a ser el nuevo estandarte de una nueva etapa de la empresa. Lo demás, simplemente, quedará en el pasado...
¡Podemos considerar que es historia! (Breve pausa.) Arce, Nathaly: Comics Land cuenta con ustedes y está esperando que no la defrauden.

4 / El otro complot

Un pasillo solitario de Comics Land.

Barbra entra por uno de los laterales y se dispone a cruzar la escena de punta a punta. Lleva algunas carpetas con papeles apoyadas a un costado del torso.

De pronto alguien grita su nombre: "¡Barbra!", "¡Barbra!", "¡Barbra!". Ella se detiene e instintivamente voltea hacia el lateral desde donde acaba de entrar y desde donde viene la voz que la requiere.

Entra Frank.

FRANK: ¡Estuviste estupenda! ¡Enhorabuena!

BARBRA: Gracias.

FRANK: Qué detalle el de JJ de echarnos de su despacho en el momento más inoportuno.

BARBRA: Últimamente anda un poco nervioso.

Los dos entran en una lenta marcha mientras hablan. Se pudiera decir que es casi una danza.

FRANK: Yo diría más bien que anda bastante asustado e irritable.

BARBRA: *(Irónica.)* ¿No se supone que tú estás aquí para apoyarlo?

FRANK: Me contrataron para velar por los intereses de Comics Land; no por los intereses de JJ.

BARBRA: ¿Y no deberían ser la misma cosa?

FRANK: Eso mismo digo yo.

Breve pausa.

BARBRA: Estuviste algo agresivo hace un rato.

FRANK: ¿En qué momento?

BARBRA: Durante tu presentación.

FRANK: ¿Te parece?

BARBRA: No me cabe la menor duda.

FRANK: Lo siento. A veces suelo apasionarme con mi trabajo.

BARBRA: Es la quinta o sexta reunión en la que coincidimos y en todas me ha parecido que atacas muy duro a los empleados de esta editorial.

FRANK: ¿De verdad? Bueno, ¿qué te puedo decir? Así somos los financieros. Una especie de "malqueridos" por el resto de las áreas de las compañías: ventas, producción, operaciones, recursos humanos y, desde luego, mercadeo.

BARBRA: No exageres.

FRANK: No exagero. Es una realidad con la que la gente de finanzas ya nos hemos acostumbrado a vivir.

Silencio.

BARBRA: Habías trabajado antes con JJ, ¿no es así?

FRANK: Hace años estuve en el staff de asesores financieros de Comics Land.

BARBRA: ¿Cuándo?

FRANK: En la época de las vacas gordas.

BARBRA: Y ahora que han llegado las vacas flacas te contratan como Director Financiero.

FRANK: (*Irónico.*) A esto algunos le llaman progresar.

Silencio.

BARBRA: Por cierto, ¿cómo te sientes en tu puesto?

FRANK: La verdad, cinco meses es poco tiempo para sacar conclusiones definitivas. Además, una cosa es fungir como asesor y otra muy distinta es estar frente al volante. Tampoco el volumen de trabajo pendiente que me encontré me ha permitido analizarlo en frío... No he tenido mucho margen de maniobra que digamos. Cada día no hago otra

cosa que pensar en cómo ingeniármelas para conseguir el dinero que necesita la compañía para funcionar.

BARBRA: Ya sé. Las ventas no ayudan.

FRANK: *(En lo suyo.)* Ahora mismo no soy más que un apaga fuegos. Y ni hablar de los controles que he tenido que implementar para que el dinero que entra se gaste de la forma más racional posible.

BARBRA: Es duro.

FRANK: Duro no: ¡durísimo! La situación de la editorial es bastante crítica y mi deber es recordarlo a cada momento. Aunque a JJ no le guste.

BARBRA: Si te soy sincera, a nadie le gusta.

FRANK: Ahí lo tienes. ¿Ya ves que no ha sido ninguna exageración la de auto proclamarnos "los malqueridos"?

BARBRA: Ya veo.

Breve pausa.

FRANK: ¿Sabías que tienes impresionados a un sector de la asamblea de accionistas?

BARBRA: ¡¿Yo?!

FRANK: Bueno, tú y tu proyecto, desde luego.

BARBRA: Ah.

FRANK: Parece que por estos días ustedes las mujeres andan de moda en el negocio de las historietas.

Barbra lo mira de mala manera sin hacer comentarios.

FRANK: No te lo tomes a mal. Lo digo por el éxito de las heroínas en algunos cómics y el de mujeres ejecutivas ocupando cargos importantes en editoriales del sector. Sin ir más lejos, y eso tienes que saberlo, Velmar en la actualidad está siendo dirigida por una mujer.

Espera algún comentario de Barbra, pero al ver que ésta se mantiene callada, continúa.

FRANK: Yo diría que hasta el momento te has "mercadeado" bien. Considéralo un halago.

BARBRA: Solo estoy haciendo mi trabajo.

FRANK: El proyecto está muy bien armado y considero que existen muchas probabilidades de que nos ayude a salir adelante.

BARBRA: *(Irónica.)* ¿Debería considerar ese comentario también como un halago?

FRANK: Naturalmente.

Se detiene y con un gesto le pide a Barbra que también ella lo haga.

FRANK: Escucha: no te conozco bien pero hasta ahora tu manera de trabajar, de hacer las cosas, me dicen mucho de ti. No suelo hacer esto con extraños, pero quisiera hacerte una confesión.

BARBRA: Adelante.

FRANK: *(Pensándolo mejor.)* Bueno, te lo diré solo si prometes ser discreta y guardar el secreto.

BARBRA: Lo siento, Frank. Tengo muchas cosas que hacer.
Intenta irse, Frank la detiene.

FRANK: ¡Espera! ¡Espera! Es algo que te interesa. Se trata de trabajo... De ti... De Comics Land... Del futuro de ambas...

BARBRA: Okey. Te escucho.

FRANK: ¿Sabías que hay un sector de los accionistas interesado en vender la editorial?

BARBRA: Esa no es ninguna novedad. Más de la mitad de la compañía está hablando de eso.

FRANK: Pero no era exactamente *esto* lo que quería revelarte. Solo deseaba saber si estabas al tanto, si conocías el dato antes de continuar.

BARBRA: Lo conozco.

FRANK: Ese sector de accionistas interesados en vender la compañía quiere hacerlo porque no está satisfecho con la labor de dirección que viene desempeñando JJ. Creen que en los últimos años él no ha tenido ningún acierto, por el contrario, que solo ha cometido errores y que gracias a sus caprichos y mala gestión Comics Land atraviesa una de las peores crisis de su historia. Y, por cierto, yo estoy totalmente de acuerdo con ese punto de vista.

BARBRA: Pero JJ posee mayoría accionaria y con ello tiene el control de la asamblea. Por más que quieran, esos accionistas no podrán hacer nada. De hecho, hace poco JJ me confesó que mientras él siga siendo el accionista mayoritario, Comics Land no sería vendida.

FRANK: Todo eso es verdad. Sin embargo, me llegó una información de última hora, de fuentes fidedignas, que podría cambiarlo todo: JJ ha puesto en venta el equivalente al 10% de las acciones de la compañía que son de su propiedad.

BARBRA: ¿Cómo?

FRANK: Y si esas acciones son adquiridas por el grupo que lo adversa en la asamblea...

BARBRA: ¡Entonces venderían la compañía!

FRANK: Exacto.

*Barbra se muestra reflexiva.
Frank la observa con interés.
Silencio.*

FRANK: Aunque, si te soy sincero, esa no es la única opción que evalúan.

BARBRA: ¿Hay otra acaso?

FRANK: Por supuesto.

BARBRA: ¿Cuál?

FRANK: Reemplazar a JJ en la presidencia de Comics Land.

BARBRA: ¡Pero ésta es su compañía!

FRANK: Bueno, no si deja de ser el accionista mayoritario. Entonces Comics Land pasaría a manos de otros.

BARBRA: Eso mataría a JJ.

FRANK: Puede ser... Pero quizá salve a la compañía y a todos los que trabajamos en ella.

Barbra mira con recelo a Frank.

FRANK: No me mires así. Esa es la realidad y negarla no va a cambiarla. Como tu dijiste hace un rato: "no podemos tapar el sol con un dedo".

BARBRA: Pues espero que tus "fuentes fidedignas" no estén manejando la información correcta y se equivoquen de plano.

FRANK: ¿Y eso por qué? ¿No sería mejor que JJ dejara la presidencia de Comics Land en manos de alguien que sí tenga la capacidad de sacarnos de este agujero en el que nos hayamos metidos? Ha cometido tantos errores últimamente que...

BARBRA: Ésa es solo una de las dos posibilidades y, para serte franca, ninguna de las dos me gusta.

FRANK: Cada opción tiene una probabilidad de 50% en convertirse en realidad.

BARBRA: Y en ambas, la probabilidad de que poco después estemos de patitas en la calle es de 100%.

FRANK: No para ti.

BARBRA: ¿No para mí?

FRANK: Así es. (*Breve pausa.*) Aquí es a donde quería llegar, Barbra.

BARBRA: Soy toda oídos.

FRANK: Hay una lista de candidatos para reemplazar a JJ en la presidencia.

BARBRA: ¿Y?

FRANK: En esa lista aparece tu nombre... Y hasta el momento es el que más suena.

5 / Delirium tremens I: Gwen

Salón del apartamento de Arce.

Entra Arce.

En una de sus manos lleva una botella de whisky a medio vaciar; en un hombro le cuelga una bolsa de tela de regular tamaño.

Da la impresión de estar ebrio.

De pronto, se detiene y observa el salón como si fuera la primera vez que estuviera allí. O como si ése no fuera el salón de su casa. Después coloca la botella en el suelo y revisa la bolsa. Extrae de ella un sobre azul que mira largamente antes de echarlo al cesto de basura. Luego saca una cuerda. Es larga, con un lazo en uno de los extremos. No hace falta describir aquí, con lujo de detalles, para qué la precisa. La bolsa ya no le interesa y por eso la deja en cualquier parte. Toda su atención ahora la tiene la cuerda. Por unos segundos observa el lazo que está en uno de sus extremos, luego busca en el techo un lugar de donde colgarla. Parece hallar uno. Coge el taburete que está al lado de la mesa de dibujo y lo coloca justo debajo del lugar escogido. Trepa al taburete con la cuerda en mano y después lanza y hace pasar el extremo de la cuerda que no tiene lazo por la argolla o aro que está colgando del techo. Baja del taburete, coge el extremo libre de la cuerda y lo ata a uno de los laterales.

De esta manera construye su propio patíbulo.

Retorna al lugar donde ha colocado el taburete. Justo debajo de donde lo espera la horca. Trepa al taburete y comprueba la altura y la resistencia de la cuerda. Todo luce correcto. Perfecto. Un suicida profesional no lo hubiera hecho mejor.

Desciende del taburete y va hasta donde está la botella. Toma varios tragos de whisky mientras observa, sombrío, su patíbulo.

Entra Gwen, discreta, como un fantasma.

Sin hacer ruido, observa a Arce. Antes habrá cogido el sobre azul del cesto de basura, lo habrá abierto y revisado.

Arce deja otra vez la botella en el suelo y enrumba sus pasos hacia la horca. Trepa al taburete, coge la cuerda y está a punto de pasarse el lazo por la cabeza cuando Gwen le habla.

GWEN: *(Mostrándole el sobre azul.)* ¿No crees que son ya suficientes tonterías por el día de hoy?

ARCE: *(A Gwen, tras una pausa.)* ¡¿Nathaly?!

GWEN: ¿Nathaly? ¿Es que ya ni siquiera reconoces a tus propios personajes? ¡Soy Gwen!

ARCE: ¿Gwen?

GWEN: Sí, Gwen... *(Con ironía.)* "La fiel asistente de Malone".

ARCE: ¿Y qué diablos haces aquí?

GWEN: Evitar que continúes cometiendo tonterías.

Arce observa el lazo de la horca. Enseguida lo aparta a un lado y desciende del taburete.

ARCE: No es lo que parece.

GWEN: *(Tras una carcajada.)* "No es lo que parece". Entonces ¿qué es, Arce?

ARCE: ¿Qué haces aquí?

GWEN: Ya te dije *(Le vuelve a mostrar el sobre.):* trato de evitar que sigas cometiendo tonterías.

Arce va y le arrebató el sobre.

ARCE: ¡Dame eso! Es mi trabajo.

GWEN: *(Remedándolo.)* "Es mi trabajo". Esa es otra respuesta estúpida. ¿Tan mal estás?

ARCE: ¡Un momento! Gwen no hablaría así.

GWEN: Te equivocas. Así hablo. Eres tú el que se empeña en poner en mi boca palabras que nunca diría.

ARCE: Pero...

GWEN: ¡Estoy harta, ¿sabes?! Harta de eso y de ser "la fiel asistente de Malone". La que soporta sus malos ratos, su mal humor, la que siempre anda

tratando de explicar y justificar su arrogancia, su soberbia, su mala educación, su pesadez...

ARCE: Pero... ¿Qué pasa contigo? ¡Eres como la hermana menor de Malone! Él te quiere casi como si fueras su propia hija... De hecho, eres la única mujer por quien Malone siente esa clase de nobles sentimientos.

GWEN: "Esa clase de nobles sentimientos". (Ríe.) Eso ha sonado terriblemente patético. ¡Nauseabundo!

ARCE: ¿Cómo?

Gwen se le va encima a Arce.

GWEN: (Impúdicamente lasciva.) ¿Sabes qué me gustaría? Que Malone se fijara en mis atributos físicos, que me viera como ve al resto de las mujeres; que me sedujera y me hiciera suya hasta hacerme gritar, hasta que no pueda más...

ARCE: Gwen, por favor... ¡Por favor, Gwen!

GWEN: Eso sí que me gustaría muchísimo.

Arce consigue escabullirse del acoso de Gwen.

ARCE: Las cosas no funcionan así en la historieta.

GWEN: Entonces ¿se puede saber para qué me creaste con estas tetas y este culo si no era para que Malone, el protagonista, el héroe, me hiciera sentir mujer?

ARCE: Se supone que en la historia tú estás enamorada de Malone, es verdad, pero se supone también que ese amor es platónico, idílico, no carnal. ¿Entiendes? ¡Nunca carnal!

GWEN: ¿Y de qué me sirve eso?

ARCE: Lo siento. Así fue pensado tu personaje y eso no va a cambiar.

GWEN: ¿No va a cambiar?

ARCE: No.

GWEN: Entonces sácame de la historieta.

ARCE: ¿Qué dices?

GWEN: Si las cosas no van a cambiar para mí, no quiero seguir allí.

ARCE: Eso... ¡Eso es imposible! Eres la fiel asistente de Malone, su *partner*, su mano derecha... ¿Qué sería de Malone sin ti?

GWEN: Eso no lo sé. Pero sí sé qué sería de mí sin él.

ARCE: No, no, no, no. De ninguna manera. Malone no puede prescindir de Gwen.

GWEN: ¿Sabes qué? ¡Quiero mi propia historieta!

ARCE: ¿Perdón?

GWEN: Lo que escuchas. Quiero ser la protagonista de mis propias aventuras.

ARCE: Pero... pero... ¿Y Malone?

GWEN: ¿Qué pasa? ¿Te burlas de mí?

ARCE: Ah.

GWEN: ¿Estás sordo o ya no entiendes nuestro idioma?

ARCE: No... No te entiendo a ti.

GWEN: ¿Acaso no te han pedido que lo canceles?

ARCE: ¿Que cancele qué?

GWEN: ¡A Malone!

ARCE: Bueno, sí, pero... ¿Y tú cómo diablos sabes eso?

GWEN: Nada hay oculto entre cielo y tierra, Arce.

ARCE: (*Tras una pausa; aterrado.*) ¿Y Malone? ¿También lo sabe Malone?

GWEN: ¿Qué lo cancelan? ¡Todos lo saben!

ARCE: Coño.

- GWEN: Y te cuento que la mayoría está contentísima.
- ARCE: ¿Cómo pueden estar contentos si la desaparición de Malone significa también su propia desaparición?
- GWEN: Tal vez porque todos odiamos a Malone.
- ARCE: ¿Todos odian a Malone?
- GWEN: De hecho, apostaría a que el único que lo quiere eres tú.
- Pausa.*
- ARCE: Así que no les importa desaparecer mientras desaparezca Malone...
- GWEN: Te asombraría conocer la cantidad de kamikazes que anda suelta en el mundo de las historietas. Incluso yo misma mataría a Malone con mis propias manos si me dieras la oportunidad. Para nosotros siempre existirá la posibilidad de reaparecer redimidos en otro cómic.
- Arce no sabe qué decir.*
- GWEN: Hablando de eso... Por qué mejor no dejamos de hablar del pesado de Malone y comenzamos a hablar de lo que será mi futuro, de mi propia historieta, ¿te parece? Esa es la razón por la que estoy aquí esta noche. Me gustaría que esta vez fueras más fiel con mi personalidad y me plasmases tal como soy: ardiente, seductora, misteriosa...
- ARCE: *(Interrumpiéndola.)* Gwen, Gwen... ¡Gwen! No puedo hacer eso. Tú... Tú... ¡Tú solo eres un personaje de soporte!
- GWEN: "Un personajes de soporte".
- ARCE: Exacto. Un personaje de soporte.
- Pausa.*
- GWEN: ¿Sabes qué?

ARCE: ¿Qué?

GWEN: Estás más grave de lo que pensaba.

ARCE: ¿Quién? ¿Yo?

GWEN: Ven acá que te ayudo.

ARCE: ¿Ayudarme a qué?

GWEN: ¡A estimular tu imaginación!

Coge a Arce por un brazo y lo arrastra hasta el sofá. Lo obliga a sentarse y luego ella se sienta sobre sus piernas. Saca un revólver de sus ropas y lo manipula mientras habla. Arce se queda de piedra.

GWEN: Escucha con atención. Estamos en el episodio 1,069. Es de noche. Malone revisa con sumo cuidado los documentos hallados en la última pesquisa, entretanto, recorre de un lado a otro su despacho. No puede parar, la excitación lo carcome por dentro... Está a punto de resolver el caso de las *Esferas celestes*... Cuando de pronto lo sorprende "su fiel asistente Gwen", es decir, yo, apuntándole con un revolver calibre 45 desde el umbral de la puerta. Él se queda de piedra, no sabe qué hacer, no se explica el extraño comportamiento de Gwen, su "fiel asistente", que mientras lo apunta a los huevos, le dice que no puede más, le confiesa que no soporta un segundo más su indiferencia, ni verlo besuquearse y hacer el amor con otras mujeres... Que ella lo ama con locura, pero que prefiere verlo muerto antes de continuar siendo testigo muda de sus miles de amoríos, de continuar contemplándolo enroscado, perdido en los brazos, piernas y tetas de otras hembras distintas a ella... Sin más, Gwen dispara una, dos, tres, cuatro, cinco veces... descarga el revolver entero sobre la humanidad de Malone que yace inerte en el suelo. De repente, ella vuelve en sí y cae en cuenta de lo que acaba de hacer; se deshace del revolver y ahogada en llanto, totalmente histérica, se arrodilla al lado del cadáver de Malone, lo abraza, lo besa y lo llora hasta quedar sin lágrimas... A partir de allí, para purgar su horrible crimen, su monstruosa

culpa, por haber matado al único hombre que
había amado y amará en su vida, ella, yo, Gwen,
"la fiel ex asistente de Malone" se convierte en
la fugitiva...

*En algún momento del monólogo de Gwen, las luces
comienzan a descender hasta el oscuro total.*

6 / Delirium tremens II: Sylvia

Salón del apartamento de Arce.

Entra Arce.

En una de sus manos lleva una botella de whisky a medio vaciar; en un hombro le cuelga una bolsa de tela de regular tamaño.

Da la impresión de estar ebrio.

*De pronto, se detiene y observa el salón como si fuera la primera vez que estuviera allí. O como si ése no fuera el salón de su casa. Después coloca la botella en el suelo y revisa la bolsa... Todo exactamente como en la escena anterior: **Delirium tremens I: Gwen**; solo que luego de armar su patíbulo particular, probarlo y descender del taburete, coge la botella de whisky y camina hacia el cesto de basura, rescata el sobre y extrae su contenido: un puñado de páginas sueltas. Las lee mientras bebe tragos de la botella. Al cabo de un rato, deja la botella a un lado, coge el taburete y se sienta a la mesa, de espaldas al público. Con un lápiz comienza a hacerle correcciones al manuscrito.*

Entra Sylvia.

Con sigilo, como un fantasma, se acerca a Arce y por encima de sus hombros observa lo que hace.

SYLVIA: Así que ése será el final del célebre Malone...

ARCE: (Volviéndose, sorprendido.) ¡Eh!

SYLVIA: Por la leyenda que aún significa para algunos, creo que se merecería un mejor final.

ARCE: ¿Barbra?

SYLVIA: Soy Sylvia.

ARCE: ¿Sylvia?

SYLVIA: La nueva heroína de Comics Land... La que reemplazará a Malone... ¿Lo has olvidado?

ARCE: Ah.

SYLVIA: Supongo que no te entusiasma en lo más mínimo la idea de que yo sustituya a Malone. Es

comprensible. Pero esa es una decisión que ya no puedes cambiar o echar atrás. Conmigo vendrán nuevos aires para Comics Land. Y para ti, por supuesto. Solo tienes que darle tiempo al tiempo. (*Mirando la horca que cuelga del techo.*) Aunque al parecer tú ya tienes otros planes.

Arce vuelve a su manuscrito y le da la espalda a Sylvia.

Breve pausa.

SYLVIA: ¿No deberías tomarte unos días y pensártelo mejor?

ARCE: ¿A qué has venido?

SYLVIA: A conocerte.

ARCE: ¿Conocerme?

SYLVIA: Se habla muy bien de ti, ¿sabes? Todos admiran lo que lograste con Malone, a pesar de que últimamente las cosas no hayan... (*Se reprime.*) No te hayan salido como antes.

ARCE: Según dicen, los tiempos han cambiado.

SYLVIA: (*En lo suyo.*) Sin embargo, hay quienes piensan que emocionalmente eres algo inestable... (*Al ver la reacción de Arce.*) No, no. No te ofendas, por favor. En el fondo eso para mí es un halago. Quiero decir que los grandes artistas son gente sensible y todos sabemos que la gente sensible suele ser "emocionalmente inestable".

ARCE: (*Irónico.*) Gracias.

SYLVIA: De nada.

ARCE: (*Cortante.*) Bien, ya me conociste. Ahora me gustaría que me dejaras solo. Necesito concentrarme en mi trabajo.

SYLVIA: ¿Tanta repulsión te causo que no puedas sostener una pequeña conversación conmigo? No es mi culpa que el público de hoy prefiera leer historietas cuyas protagonistas sean mujeres en lugar de...

ARCE: ¡Eso no es verdad!

SYLVIA: ¿Ah, no?

ARCE: Son invenciones de las empresas de mercadotecnia cuyo único fin es manipularnos.

SYLVIA: Creo que deberías salir más a menudo de este apartamento. El mundo está cambiando.

ARCE: Es imposible que cambie tanto de un día para otro.

SYLVIA: Si salieras más a menudo, te darías cuenta de que sí es posible.

ARCE: ¿Para qué salir si aquí dentro tengo todo lo que me interesa?

SYLVIA: *(Mirando a su alrededor, despectiva.)* ¿Aquí?
Silencio.

ARCE: ¿Qué es lo que quieres en realidad?

SYLVIA: Abrirte los ojos.

ARCE: ¿Perdón?

SYLVIA: Que abras los ojos a lo que está por venir.

ARCE: No me interesa lo que está por venir.

SYLVIA: Quizá porque no te has sentado, como deberías, a analizar tus posibilidades. Poner sobre la balanza los pros y los contras.

ARCE: Pierdes tu tiempo.

SYLVIA: *(Se acerca a Arce; seductora.)* Arce, Arce: con mi encanto y tu talento podríamos revivir las pasadas glorias de Comics Land. Volver a vender ocho millones y medio de ejemplares al mes, estar en la boca de todos... ¿Acaso no te has detenido a pensar en esto?

ARCE: ¿Y Barbra?

SYLVIA: ¿Barbra? Barbra es mi creadora, es cierto, pero sus metas apuntan a otros intereses. ¿No estarás

pensando que ella se va a encargar de escribir o supervisar los episodios de mis historietas?

ARCE: ¿Y Nathaly?

SYLVIA: Nathaly es apenas una principiante. Tiene talento, no lo voy a negar, pero es un riesgo que dependa solo de ella... ¡Te necesito a ti, Arce! Comics Land y yo te necesitamos; necesitamos de tu experiencia, de tu creatividad...

ARCE: La verdad es que ahora mismo no creo que le sea de utilidad a nadie.

SYLVIA: Tú solo tienes que escucharme. Escúchame y déjate llevar...

ARCE: Lo que ustedes dicen y lo que yo escribo hace mucho que no concuerda, Sylvia. Sus deseos y los míos ya no se acoplan como antes, no están sincronizados... Pareciera que ahora viajáramos en sentidos opuestos...

SYLVIA: Tal vez si lo intentaras otra vez...

ARCE: ¡Lo intento! ¡Lo intento! Te juro que lo intento... Pero ya nada funciona como antes.

SYLVIA: Tienes que esforzarte un poco más.

ARCE: Ya no quiero esforzarme.

SYLVIA: ¿Acaso no es ésto lo que tanto te gusta hacer?

ARCE: En realidad es lo *único* que quiero hacer.

SYLVIA: ¿Entonces?

Arce mira la horca que cuelga del techo.

ARCE: No quiero seguir hablando.

SYLVIA: Te estoy ofreciendo mi mano para ayudarte a salir del pozo.

ARCE: ¿Y quién te ha dicho que quiero salir?

SYLVIA: Un guionista se debe a sus personajes.

ARCE: Tú no eres uno de mis personajes.

SYLVIA: Pero pudiera serlo.

ARCE: ¡Vete ya y déjame en paz!

SYLVIA: Tampoco al principio Malone era uno de tus personajes, ¿recuerdas? Y sin embargo acabaste haciéndolo tuyo.

ARCE: Eso fue diferente.

SYLVIA: ¿Y dónde está la diferencia conmigo? ¿Por qué soy mujer? (*Se acerca a Arce, muy sensual.*) Si quisieras... si te esforzaras... podrías también acabar haciéndome tuya...

Sylvia acaricia y besa a Arce.

ARCE: (*Apartando a Sylvia.*) Lo siento, Sylvia. No estoy de ánimos.

SYLVIA: (*Insistente; se niega a separarse de él.*) Al menos inténtalo. ¡Sé que puedes hacerlo!

ARCE: No.

SYLVIA: Piensa en el éxito que pudiéramos llegar a conseguir juntos.

ARCE: No, no.

SYLVIA: Con mi encanto... y tu talento...

Arce aparta con violencia a Sylvia.

ARCE: ¡Te he dicho que no!

Pausa.

SYLVIA: Incluso hasta podríamos aprovechar la muerte de Malone para mi nacimiento.

ARCE: ¿Cómo?

SYLVIA: Escucha: Antes del asesinato de mi marido, a manos de unos sicarios contratados por algunos

de sus socios, Malone pudiera haberlo estado investigando...

ARCE: ¿Malone investigando a tu marido?

SYLVIA: ¿Era un criminal, no? Un mafioso de los que Malone suele perseguir. (*Breve pausa.*) Te recuerdo que mi marido, sin que yo ni muchos de sus allegados, familiares, amigos o conocidos lo supiéramos, había levantado un gigantesco imperio alrededor de la droga, la extorsión y la corrupción de gran influencia en la ciudad.

ARCE: (*Luciendo interesado.*) Sigue.

SYLVIA: Pese a su muerte, a manos de sus enemigos, Malone no detiene su trabajo sino que continúa sus indagaciones.

ARCE: Okey.

SYLVIA: Hasta que finalmente llega a mí.

ARCE: ¿A ti? (*La mira con suspicacia.*) ¿Y después?

SYLVIA: Después de varias entrevistas con Malone, descubro que ahora él sospecha de mí, que soy yo la que ahora se encarga de los negocios de mi difunto marido.

ARCE: Continúa.

SYLVIA: Al sentirme descubierta, lo seduzco y acabamos en la cama. Eso no sería difícil de creer para los seguidores de Malone, ¿verdad? Allí, después de una noche llena de alcohol y lujuria, consigo comprobar mis sospechas.

ARCE: ¿Y luego?

SYLVIA: A la mañana siguiente, mientras aún duerme, exhausto por la larga e intensa noche, mato a Malone.

ARCE: ¡¿Matas a Malone?!

SYLVIA: Con una pistola que siempre tengo guardada en el cajón de mi mesilla de noche... Tres disparos a quemarropa BANG, BANG, BANG y... ¡Adiós!

ARCE: ¿Así no más?

SYLVIA: Es un hombre, ¿no? ¿O acaso necesitaría de algo más? ¿Una bala de plata, tal vez?

Arce, con expresión de incredulidad, observa a Sylvia.

Las luces descienden hasta la oscuridad total.

7 / Delirium tremens III: Osborn

Salón del apartamento de Arce.

Entra Arce.

En una de sus manos lleva una botella de whisky a medio vaciar; en un hombro le cuelga una bolsa de tela de regular tamaño.

Da la impresión de estar ebrio.

De pronto, se detiene y observa el salón como si fuera la primera vez que estuviera allí. O como si ése no fuera el salón de su casa. Después coloca la botella en el suelo y revisa la bolsa. Extrae de ella un sobre azul que mira largamente, con una extraña expresión en el rostro, antes de tirarlo al cesto de basura. Luego saca una cuerda. La cuerda es larga, con un lazo en uno de los extremos. No hace falta describir aquí, con lujo de detalles, para qué la precisa. La bolsa ya no le interesa y por eso la deja en cualquier parte. Toda su atención ahora la tiene la cuerda. Por unos segundos observa el lazo que está en uno de sus extremos, luego busca en el techo un sitio de donde colgarla. Parece hallar uno. Sin embargo, en lugar de buscar el taburete y armar su patíbulo particular, como en las dos escenas anteriores, observa nuevamente la cuerda. Reflexiona. Después la enrolla y la coloca sobre la mesa de dibujo. Rescata el sobre del cesto de la basura y se sienta a la mesa a revisar su contenido. Con un lápiz, de tanto en tanto hace modificaciones sobre el manuscrito.

Entra, algo angustiado, Osborn.

OSBORN: ¿Y bien?

ARCE: *(Volviéndose, sorprendido.)* ¡Eh!

OSBORN: ¿Soy yo quien finalmente acaba con Malone?

*Arce, con expresión de duda, observa a Osborn.
Breve pausa.*

ARCE: ¿Osborn?

OSBORN: Por supuesto. ¿Quién más tendría los cojones para acabar con el cabrón de Malone?

Silencio.

OSBORN: ¿Y bien? ¿Soy yo quien lo mata?

ARCE: No. No eres tú quien lo mata.

OSBORN: *(Muy enfadado.)* ¿Qué?

ARCE: Lo siento.

OSBORN: Más lo siento yo. Créeme... *(Breve pausa.)* Dime entonces quién carajo es el que acaba con el gran cabrón.

ARCE: Bueno, este...

OSBORN: ¿Cómo has podido hacerme esto, Arce? Llevo años tratando de acabar con el maldito de Malone, y, finalmente, cuando se presenta la ocasión, tú me arrebatas ese placer de las manos.

ARCE: No. No es así.

OSBORN: ¿No? ¿Entonces? ¿Acaso no me has dicho que no soy yo el que mata a Malone?

ARCE: Sí, pero...

OSBORN: ¡Coño! ¡Deja ya de titubear como un asqueroso gorgojo y dilo de una puta vez!

ARCE: *(Tras una pausa.)* La verdad es que todavía no he decidido quién matará a Malone.

OSBORN: *(Cambiano inmediatamente de actitud.)* Ah. Eso quiere decir que aún tengo chance, ¿no?

ARCE: Sí... Técnicamente... Supongo que sí.

Osborn va hacia Arce y lo coge por los hombros.

OSBORN: ¡Por ser la Némesis de Malone tengo prioridad!

ARCE: Osborn...

OSBORN: Fui el primer villano a quien Malone se enfrentó y sigo siendo su enemigo más acérrimo. Tampoco olvides eso.

ARCE: Osborn...

OSBORN: Soy como El Duende Verde para Spiderman... Como The Joker para Batman... Como Lex Luthor para Superman...

ARCE: Osborn...

OSBORN: Como La Araña Negra para Kalimán...

ARCE: ¡OSBORN!

Por fin Arce logra la atención de Osborn.

ARCE: Sé muy bien lo que tengo que hacer, ¿okey?

Silencio.

OSBORN: Arce: hay códigos y normas no escritas en este mundo que sin embargo *tienen* que ser respetadas.

ARCE: Tengo más de veinte años trabajando en el mundo de las historietas, Osborn. No necesito que un personaje de cómic me recuerde ciertas cosas.

OSBORN: Claro. Porque soy el villano... Cuánto te apuesto a que si en mi lugar hubiera venido Malone... Cuánto te apuesto a que si fuera él el que estuviera aquí, de pie frente a ti... A él sí que le prestarías toda tu atención, ¿no es verdad?

ARCE: *(Terriblemente cansado.)* ¡Dios mío! ¡Ya no quiero escuchar a uno más de estos personajes de historietas!

OSBORN: Aunque no quieras vas a tener que escucharme. *(Pausa.)* Son muchos años detrás de ese cabronazo para que ahora, por uno de tus caprichos, me arrebatas el placer de matarlo. *(Pausa.)* Siempre que he conseguido acorralarlo, tenerlo a solo un apretón de mi mano, a ti se te ocurrían esas geniales ideas y Malone lograba escabullirse, escaparse de mis trampas... He sido yo quien siempre se ha quedado con las ganas... Ha sido a mí a quien siempre le ha tocado hacer el papel de imbécil, de inútil ante los lectores... Por todo eso merezco un resarcimiento, Arce: la oportunidad de ser yo quien acabe con Malone.

ARCE: ¡Un momento! ¡Un momento! ¿Solamente eso es lo que te importa? ¿Por lo que has venido aquí esta noche: Matar a Malone?

OSBORN: Sí.

ARCE: ¿Solo eso?

OSBORN: Nada me haría más feliz.

*Arce observa fijamente a Osborn.
Silencio.*

OSBORN: ¿Qué pasa?

ARCE: ¿Seguro que no aspiras a nada más?

OSBORN: ¡Por supuesto que no! Teniendo la muerte de Malone en mis manos, lo tendría prácticamente todo.

ARCE: *(Tras una breve pausa.)* Bien. Déjame pensarlo. Pero después no me vayas a salir conque quieres tu propio cómic.

*Osborn reflexiona.
Silencio.*

OSBORN: ¡Oye! ¡Ésa sí que sería una buena idea!

ARCE: ¿Cuál?

OSBORN: No se me había ocurrido... *(Al público.)* ¡Mi propio cómic!

*Arce no le quita la mirada de encima a Osborn.
Silencio.*

OSBORN: ¡Qué!

ARCE: Es increíble. Todos quieren su propio cómic.

OSBORN: ¿Todos?

ARCE: Todos los personajes que acompañaban a Malone en su historieta... Todos quieren ser ahora protagonistas de su propio cómic.

OSBORN: ¡Eso es ridículo!

ARCE: Lo mismo pienso yo.

OSBORN: A excepción de lo que tú acabas de proponerme...
 ¿No me vas a negar que la idea de un villano
 protagonizando su propio cómic no es en extremo
 original y atractiva?

ARCE: *(Sarcástico.)* Sí, claro.

OSBORN: Todo sería narrado desde el punto de vista del
 malo, desde su interioridad. Como guionista, ¿no
 plantea eso un gran reto para ti? ¿La idea no te
 luce en extremo original y atractiva?

ARCE: Osborn: Tengo que terminar el capítulo que estoy
 escribiendo y...

OSBORN: ¿Y qué ocurre con tu idea de que yo protagonice
 mi propio cómic?

ARCE: ¡Esa no era ninguna idea! Solo te comentaba lo
 que los otros... ¡Ah! ¡Olvidalo! Además, los
 villanos son por naturaleza personajes
 antagonistas.

OSBORN: *(Irónico.)* Ya veo por qué las cosas no andan
 bien por Comics Land: ¡su principal guionista se
 ha vuelto un cochino reaccionario!

ARCE: Eso no es gracioso.

OSBORN: Por supuesto que no lo es. ¿Me estoy riendo
 acaso?

Pausa.

ARCE: ¿Qué es lo que quieres?

OSBORN: Matar a Malone y ocupar su lugar.

ARCE: Te acabo de decir que un villano no puede ser el
 protagonista de un cómic.

OSBORN: ¿Por qué no? ¿Porque lo dices tú? ¿Dónde está
 escrito que un villano no puede protagonizar un
 cómic?

ARCE: Hace un rato dijiste que hay códigos y normas no escritas en este mundo que *tienen* que ser respetadas.

OSBORN: ¡No me jodas!

ARCE: Solo te digo lo que creo.

OSBORN: El mundo gira gracias a las cuatro ruedas del interés sobre las que está montado.

ARCE: ¿Perdón?

OSBORN: "El amor y el interés se fueron de paseo un día...". Alguna vez habrás escuchado eso, ¿no?

ARCE: ¿De qué hablas?

OSBORN: ¿Y no es el amor el sentimiento más interesado de la Historia? ¿Quien ama no está esperando a la vez ser correspondido?

ARCE: No te entiendo.

OSBORN: Detrás de cualquiera de nuestras acciones, consciente o inconscientemente, hay siempre una motivación, Arce, un objetivo que nos empuja, que nos beneficia de algún modo o al menos nos satisfaría ver cumplido. Que ese objetivo sea más o menos loable, abyecto o noble, que abulte o no nuestras cuentas personales, que afecte a más o menos personas, que transforme nuestra historia o la deje tal como está, pues es arena de otro costal; no le resta su cariz soterrado de objetivo vulgar y silvestre. ¿Entiendes?

ARCE: No.

OSBORN: Lo que digo es que para ser protagonista de un cómic, de cualquier historia, lo que importa son los intereses, las motivaciones del protagonista y no su perfil.

ARCE: Explícate.

OSBORN: Gandhi, la Madre Teresa de Calcuta, Martin Luther King, por citar tres nombres que casi todos aprobarían, se caracterizaron por gritar sus intereses a los cuatro vientos y, desde

luego, por luchar y obtener triunfos
contendentes en la consecución y materialización
de sus propósitos. Esto, aunado al beneficio que
para otros significaron sus luchas, los han
hecho personajes ejemplares de la Historia;
admirados, difícil de olvidar. ¿Me sigues?

ARCE: Te sigo.

OSBORN: Ahora citaré tres nombres que, seguramente,
concentrarán tu rechazo: Hitler, Stalin, Idi
Amin. (*Breve pausa.*) Estos personajes, sin
embargo, como los anteriores, también vocearon
sus intereses al mundo y lucharon a brazo
partido por alcanzarlos. La diferencia es que en
lugar de beneficiar a otros, condenaron a muchos
al dolor o a la desaparición forzada. Pero
apartando los valores éticos y morales de los
intereses de ambos grupos, ¿no sería válido
poner en una misma balanza sus aspiraciones o
ambiciones personales y los afanes que pusieron
para conseguirlos, para llevarlos a la realidad?
¿No son tan atractivos unos como otros? ¿Unos
como otros no fueron protagonistas de sus
propias historias? ¿Cuánto se ha hablado y
escrito de unos y de otros? (*Breve pausa.*) Y
estoy seguro de que muchos lectores se sentirán
más atraídos por el segundo grupo, el de los
supuestos villanos, que por el primero. Eso te
lo puedo jurar. A las personas comunes y
corrientes les suele parecer más atractivo el
malo. Los malos le ponen. Se identifican con
ellos. La maldad, siempre y cuando no se padezca
de cerca, en carne propia, es muy llamativa.
¿Qué me dices del éxito en cine y literatura de
personajes como Drácula, Frankenstein, Mr. Hide
y Hannibla Lecter? (*Breve pausa.*) La maldad nos
parece atractiva porque quizá se amolde más a
nuestra naturaleza. ¿No sería yo, Arce, un
excelente protagonista de una nueva historieta
de Comics Land?

*Arce, con expresión reflexiva, mira a Osborn.
Las luces comienzan a descender lentamente.*

8 / Arce vs. Malone

Salón del apartamento de Arce.

Arce está sentado en el sofá. Tiene la botella de whisky en su mano derecha, apoyada sobre su muslo o rodilla. Luce incluso más ebrio que en las tres escenas anteriores.

Malone está de pie frente a él, a unos cuantos pasos; fuma.

Por largo rato ambos se observan, como reconociéndose, recelosos.

En la mesa, cerrado, reposa el sobre azul.

ARCE: Hacía rato que te esperaba.

Malone sigue fumando, inmutable.

Arce bebe de la botella.

Pausa.

ARCE: Sabía que vendrías. Ésta noche todos han venido.

Bebe otra vez de la botella.

Malone igual: fuma y lo observa.

Pausa.

ARCE: ¿Y bien? ¿Te piensas quedar allí de pie toda la noche mirándome sin decir palabra?

Pausa.

ARCE: Dime algo, ¡coño!

Pausa.

MALONE: Esta pregunta va dirigida al buen guionista que dicen aún que eres: ¿cuáles serían las primeras frases que pondrías en la boca de un personaje que se enfrenta a otro que lo ha traicionado?

Pausa.

ARCE: Yo no te he traicionado.

MALONE: No me has traicionado.

ARCE: No, no y no.

MALONE: Cuando te pidieron que me cancelaras no te opusiste; no moviste uno solo de tus dedos para evitarlo. ¿Acaso no es eso una traición?

ARCE: Por supuesto que me opuse.

MALONE: *(Irónico.)* Sí, claro.

ARCE: Le dije a JJ que sería una injusticia cancelarte.

MALONE: *(Con parsimonia se deshace del cigarro antes de hablar.)* ¿Y a eso le llamas oponerse? ¡No eres más que otro cómplice en todo este complot que se ha urdido contra mí!

ARCE: No he tenido alternativa.

MALONE: ¿Te has preocupado por buscar alguna?

ARCE: JJ dijo que era la *única* manera de salvar a Comics Land.

MALONE: ¡Comics Land soy yo! ¿Entiendes? ¡Comics Land soy yo! *(Pausa.)* Y ese ridículo final que me has escrito... ¿En verdad crees que merezco morir así? ¿A manos de Gwen y en esas ridículas circunstancias?

ARCE: No es el final definitivo. Es apenas un borrador... Continúo trabajando en...

MALONE: ¡Aun así es patético! ¿Cómo se te ha podido ocurrir?

ARCE: *(Como para sí mismo.)* Sí... Casi tan patético como yo...

*Malone saca su arma.
Arce se sobresalta.*

MALONE: Por primera vez en tu vida alguien va a enseñarte a hacer las cosas de la manera correcta.

*Empuñando su arma, Malone se aproxima a Arce.
Arce se inquieta aún más.*

MALONE: *(Ofreciéndole el arma a Arce.)* ¡Toma! ¡Cógela!

Arce, profundamente desconcertado, recibe el arma de manos de Malone.

- ARCE: Pero... ¿Qué quieres que haga con esto?
- MALONE: Ya te lo he dicho: ¡lo correcto!
- ARCE: ¿Y se puede saber qué es para ti "lo correcto"?
- MALONE: Que tengas los cojones suficientes y seas tú mismo quien apriete el gatillo y acabe con el gran Malone. ¡Sin intermediarios!
- ARCE: ¿Yo?
- MALONE: Sí. Tú. ¿O acaso crees que no lo sé, pequeña sabandija?
- ARCE: ¿Qué sabes?
- MALONE: Siempre me has envidiado, ¿no es verdad?
- ARCE: ¡Qué dices!
- MALONE: No soportabas que tu padre me dedicara más tiempo a mí que a su otro hijo, el verdadero, el de carne y hueso...
- ARCE: ¿De qué coño hablas?
- MALONE: No podías entender por qué el viejo Arce se pasaba horas y horas encerrado en su estudio, trabajando en su gran creación, Malone, y que encima, en los pocos momentos que a veces compartía contigo, en esos momentos no parara de hablarte de mí.
- ARCE: Eso no es verdad.
- MALONE: ¿No es verdad? ¿A quién quieres engañar? Porque creo que ni tú mismo te tragas ya ese cuento.
- ARCE: No es verdad que papá te quisiera más a ti que a mí.
- MALONE: Pues yo diría que sí. Porque hay demasiadas pruebas que dicen que así fue, ¿no lo crees, Arce?

ARCE: Te equivocas.

MALONE: Tengo que reconocer, pequeña sabandija, que durante todo este tiempo has sido un gran actor. ¡Te felicito! Has logrado engañarnos a todos. Tan buen actor has sido que incluso tú mismo te has tragado tu propia mentira. Pero ha llegado la hora de quitarse la careta, Arce, y mostrar tu rostro a la luz de estos reflectores... ¡Empuña esa pistola y dispara!

ARCE: Estás loco.

MALONE: ¿No te has dado cuenta que cayó el telón? ¿Que han encendido las luces? ¿Qué la función ha terminado? ¿Qué sentido tiene continuar actuando? Me odias, Arce. Muy en el fondo me odias tanto como me envidias.

ARCE: ¿Viniste para eso? ¿Para atormentarme? Yo creía que habías venido a suplicar por tu vida.

MALONE: Tú odio y prejuicios hacia mí te ciegan. ¿Ya ves? ¡Qué poco me conoces! Tu padre me creo demasiado soberbio para humillarme ante alguien. Y menos ante un mediocre como tú.

ARCE: No me ofendas.

MALONE: Tú empezaste. Yo solo me estoy defendiendo. Y a la hora de las ofensas no hay quien me supere.

ARCE: Tú solo eras uno de los trabajos de papá.

MALONE: ¿Eso crees? Te diré algo: tu padre, a diferencia de ti, fue un artista. Un artista que tuvo los cojones donde suelen tenerlos solo unos pocos. Y para los artistas de esta clase, lo más importante en su vida es su obra. No importa lo que él u otros digan de la boca para fuera.

ARCE: (*Abstraído.*) Nunca tuvo dudas de lo que quería.

MALONE: ¡Exacto! ¿Y sabes qué era lo que más quería? ¡A mí! (*Pausa.*) Tenías madera para llegar a ser casi tan bueno como tu padre. Pero lamentablemente equivocaste el camino.

ARCE: Y ahora ¿de qué coño estás hablando?

MALONE: De ti y del arte, Arce. De ti y del dibujo.

ARCE: Hace mucho que dejé de dibujar.

MALONE: Quizá dejaste de dibujar, pero no has dejado de ser dibujante. (*Camina hacia la mesa de dibujo.*) ¿Me podrías decir por qué demonios, después de tantos años de haberlo dejado, aún conservas esta mesa? ¿Por qué todavía la usas para escribir si no es la más cómoda para tu trabajo?

ARCE: Es solo por capricho.

MALONE: ¿Solo por capricho? Un capricho es una caminata nocturna a orillas del mar, una mujer de ojos grises y cabello oscuro, una corbata con personajes de cómic, pero nunca la mesa de trabajo de un escritor.

ARCE: ¡Entonces no lo sé! ¡Déjame en paz!

MALONE: No querías escribir guiones de cómic sino ilustrarlos. Eso es todo. Pero erraste el camino, te equivocaste al elegir.

ARCE: JJ pensó que sería mejor guionista que ilustrador.

MALONE: JJ... A ése solo le interesa el poder y manejar a la gente a su antojo... Pero tú, Arce... ¿Qué querías tú?

ARCE: Quería seguir los pasos de papá.

MALONE: Para atraer su atención.

ARCE: Para estar cerca de él.

MALONE: Pero la escritura no era lo tuyo, no tu pasión... Tu pasión tenía la forma de trazos, figuras geométricas, texturas, colores...

ARCE: Yo solo quería pasar más tiempo con él.

MALONE: Solo querías que él te quisiera. Eso era todo. Y entonces fue cuando comenzaste a actuar...

ARCE: Empezamos a trabajar juntos. Era maravilloso estar a su lado, verlo moverse, discutir con él los argumentos de un nuevo episodio o una nueva historieta... Estar allí junto a él, ser testigo cuando le brotaba alguna genialidad...

MALONE: Tal vez fue allí cuando comenzaste a odiarme.

ARCE: No te odio, Malone. Te equivocas.

MALONE: ¡Ya para de actuar! Reconoce de una puta vez que me odias, que te carcome la envidia, que desearías, que te encantaría ser igual que yo.

ARCE: No quiero ser como tú.

MALONE: Reconoce que después de la muerte de tu padre, de alguna u otra manera, conseguiste idear una fórmula de desaparecerme sin que los demás en la editorial lo notaran.

ARCE: ¡Qué dices!

MALONE: Me condenaste a morir lentamente, Arce.

ARCE: Yo no he hecho eso.

MALONE: Poco a poco la gente iba dejando de leerme. Yo creía que solo se trataba de una de tus crisis creativas y que más adelante volvería la calidad y el atractivo en las argumentaciones de mis aventuras. Pero el día en que JJ te pidió que me cancelaras, y tú no hiciste nada por evitarlo, entonces, ese día, lo comprendí todo.

ARCE: Ahora eres tú el que suena a cuartilla de mal guionista.

MALONE: ¿No me perdonabas que te hubiera quitado a tu papito cuando eras niño? ¿No es cierto? ¿No me perdonabas que él me quisiera más a mí que a ti?

ARCE: No sabes lo que dices.

MALONE: ¿Y cómo no quererme más a mí que a ti, Arce? Yo era el tipo listo, apuesto, independiente, osado, extrovertido, exitoso con las mujeres y que siempre sabía lo que quería. En cambio tú... Tú eras el personaje gris, tímido, inseguro, el

patito feo de su obra como creador. Y si te pones a analizarlo, ¿en cuál de estas dos creaciones tuvo él más participación? ¿En cuál se nota más su impronta? Sin duda que en mí. En ti ha tenido mayor participación el azar. Quizá justamente a eso se deba tu mediocridad.

*Arce levanta el arma y apunta a Malone.
Malone lo enfrenta con arrogancia.
Hay unos segundos de tensión, pero al final,
Arce depone el arma.*

MALONE: ¿No tienes cojones! No mereces llevar el apellido de tu padre ni que su sangre corra por tus venas.

ARCE: No te odio, Malone. A pesar de todo, no te odio.

MALONE: ¿Ja! Ya con eso no engañas a nadie, pequeña sabandija.

ARCE: ¿Sabes qué? ¡Piensa lo que te dé la gana!

MALONE: Me odias porque soy lo que tú nunca llegarás a ser.

Mientras ocurren estos últimos diálogos entre Arce y Malone, vemos entrar, de manera muy sigilosa, discreta, por el lateral al que Malone le da la espalda, a Gwen, Sylvia y Osborn. Los tres llevan armas de fuego en sus manos.

MALONE: Me odias porque siendo un personaje de ficción, irreal, etéreo, de cómic, conseguí el amor, el respeto y el orgullo de tu padre. Algo que tú nunca pudiste lograr. Me odias porque soy todo lo que tú deseas ser. ¡Esa es la verdad!

ARCE: Ya no importa... La verdad... Ya nada importa nada...

Gwen, Sylvia y Osborn han conseguido ubicarse en sitios estratégicos a la espalda de Malone. Los tres le apuntan con sus armas.

GWEN,
SYLVIA y
OSBORN:

(A coro.) Hola, Malone. ¿Qué tal?

*Malone se vuelve hacia los tres personajes que
le apuntan.
Música de suspenso.
Black out.*

9 / La muerte de Malone

Todo tal cual ha quedado en la escena anterior.

OSBORN: (A Malone; con cara de satisfacción.)
¿Sorprendido?

MALONE: Tal como marchan las cosas, ya nada en este mundo me sorprende, Osborn. Siento defraudarte.

OSBORN: No cambias. Aún en las situaciones más adversas, mantienes intacta tu cabrona arrogancia.

MALONE: Qué te puedo decir. Esa es mi esencia, mi tarjeta de presentación.

Malone intenta sacar algo de su gabardina. Esta acción produce una nerviosa y ligera reacción en Gwen, Sylvia y Osborn, que continúan apuntándole con sus armas.

MALONE: ¡Tranquilos! Solo quiero un cigarrillo. Estoy desarmando. Mi pistola la tiene Arce.

Señala a Arce.

Arce muestra la pistola.

Malone saca una cajetilla de cigarros de un bolsillo interno de la gabardina; después, a su vez, de ella saca un cigarrillo. Luego busca un mechero en otro de los bolsillos.

Enciende el cigarrillo.

Fuma.

Pausa larga.

MALONE: (A Gwen.) Hola, Gwen. Finalmente tú sí que has tenido el valor de quitarte la careta. (A Arce.) Aprende de ella.

GWEN: ¡Vete al infierno, Malone!

MALONE: Tarde o temprano todos nos veremos las caras allí. (Pausa. Luego a Sylvia.) Y tú debes de ser... La tal Sylvia, ¿no?

SYLVIA: (Seductora; sin dejar de apuntarlo.) Para servirte.

MALONE: Gracias. Lo tendré presente. Cuando me apetezca sufrir una indigestión, preguntaré dónde puedo encontrarte.

OSBORN: (A Malone) ¿Qué te crees, hijo de puta? ¿Todavía no te has dado cuenta de la situación en que te encuentras? Y esta vez Arce no va a interceder por ti, no va a salvarte.

MALONE: Hubiera preferido que nunca lo hiciera.

GWEN: ¿Lo ven? Siempre tiene una frasecita hecha a flor de labios... Solo por eso se cree más inteligente y superior que los demás. (A Malone) Y la verdad es que sin Arce eres nada. ¡Nada! ¿Escuchaste, Malone? ¡Nada! ¡No eres nada! ¡Nada! Vamos a ver cuál será la frasecita que sueltas cuando recibas el primer balazo.

*Malone camina con parsimonia hacia Gwen.
De nuevo todos reaccionan con nerviosismo.*

MALONE: ¿Y quién tendrá el valor de hacer ese primer disparo? ¿Tú, querida? (La rodea y le habla al oído.) ¿Tú que tiemblas como una insignificante hojita en medio del huracán? ¿Tú que deseándome, como le has confesado a Arce, nunca te atreviste ni siquiera a insinuárteme? No me hagas reír.

Mientras Malone le habla al oído, Gwen, lentamente, va rindiendo su arma. Al terminar de hablar Malone, ella queda completamente vencida. Luego Malone se dirige a Sylvia, que no deja de apuntarlo con su pistola.

MALONE: ¿O tú? ¿Serás tú quién apriete el gatillo? ¡Una recién llegada que ambiciona a escalar hasta lo más alto y ocupar mi lugar! ¿Qué puede esperarse de alguien que aparece de la nada para sacar provecho de un boom? ¿Quién te ha dado garantías de que de verdad te beneficiarás de la buena racha por la que pasan las heroínas en el cómic actual? Tienes agallas grandes, ¿eh? Pero de ingenuos y soñadores está lleno el mundo. El problema es que cuando caen, también caen como moscas... Linda: Aprende a gatear antes de estar pensando siquiera en correr.

Sylvia rinde también su arma.

Malone ahora enfila su lengua contra Osborn.

MALONE: ¿O tú? (Breve pausa.) ¿Cuántas veces has tenido la oportunidad de matarme? ¿Veinte, cincuenta, cien? Ya yo he perdido la cuenta. (Breve pausa.) ¿Y qué te hace pensar que esta vez será diferente? ¿Porque ya no cuento con el beneplácito y protección de Arce? Te diré algo: Arce me odia. Siempre me ha odiado. Siempre me ha querido muerto. No fue gracias a su poder divino que me salvé todas aquellas veces. No. Fue gracias a tu ineptitud, Osborn. A tu mediocridad. En eso tú y Arce pueden darse la mano. Pero de todos los presentes aquí, tú quizá eres el más patético... Porque sabiéndolo, quieres calzar unos zapatos que te quedan demasiados grandes.

Osborn, al igual que Gwen y Sylvia, rinde su arma.

MALONE: Cada uno de ustedes me pretendía como trofeo, pero a Malone no lo reduce quien quiere sino quien puede. Y solo puede aquel que tenga el valor de mirarme a los ojos y, sosteniéndome la mirada, entonces, solo entonces, apriete el gatillo... Y ninguno de los tres ha podido... Por tanto, ninguno de los tres me llega siquiera a los talones... Ahora espero que les quede claro que no necesito de Arce ni de cualquier otro guionista para seguir siendo el que soy. (Pausa; luego sentencioso.) Ah, ustedes tres... ¡Ustedes tres no son más que una vergüenza! No tienen ética. Por ambición trasgredieron códigos y normas no escritos que sin embargo todos estamos en la obligación de respetar. Entre ellas no conspirar contra otro personaje de cómic fuera del propio cómic. ¡Dentro del cómic todo, fuera del cómic nada!

De pronto, Arce, que está a la espalda de Malone, se abalanza sobre él y le hace tres disparos a quema ropa. Malone consigue volverse hacia Arce antes de caer de rodillas. Lo mira a la cara como pidiendo explicación. Arce entonces lo coge por la solapa de la gabardina.

ARCE: Casi todo cuanto dijiste hace un rato sobre mí es verdad, Malone. Casi todo. Supongo que te gustaría escucharlo de mi propia boca antes de morir. Solo te equivocaste en dos cosas: que no tendría los cojones de acabar contigo y que me hice escritor por mi padre. Lo primero, recién ahora empiezas a comprobarlo... Lo segundo te lo ratifico yo: en realidad me hice escritor por JJ. (*Breve pausa.*) Apenas entré a trabajar en Comics Land, JJ me demostró más respeto que mi propio padre. Desde entonces comencé a sentir un especial cariño hacia él... Solo por él, porque él me lo pidió, me he atrevido a acabar contigo. Sí, lo confieso. Te tenía envidia. También te odiaba. Pero sobre todo te tenía miedo... ¡Miedo, Malone! Me aterraba enfrentarme a ti. Temblaba de miedo cada vez que me sentaba a escribir un nuevo episodio de tus aventuras. No quería fallarte y mucho menos fallarle a él, a JJ. Cada vez que me sentaba a escribir uno de tus episodios era enfrentarme ante mis propias carencias, mis defectos y limitaciones. No te imaginas lo duro que ha sido... Que era... Te temía y te odiaba. Te odiaba y te temía. Ah, tampoco ideé una fórmula para acabar contigo lentamente. Creo que al final, el miedo terminó paralizándome. Ese miedo acabó siendo superior que el odio y la envidia... Aunque ahora te confieso que ese miedo empieza a diluirse... Siento que se va alejando... Como tal vez se vaya alejando de ti la vida, Malone... ¡A la misma velocidad!

Arce lo suelta y Malone se desploma sobre el suelo.

Las luces comienzan a descender con lentitud. Arce, con expresión desconcertada, devastada, se arrodilla junto al cuerpo inerte de Malone, casi sobre él, como en la primera escena: ¿Quién mató a Malone?

Gwen, Sylvia y Osborn, con cara de satisfacción, comienzan a girar con parsimonia alrededor de Arce y Malone, también como al principio, durante la primera escena.

Rato después, las luces terminan por extinguirse.

10 / Epílogo: Correspondencia desde el más allá

Despacho de J. J. Jameson en Comics Land.

*J. J. Jameson está sentado a su escritorio. Pálido, con expresión desencajada, no aparta la mirada de un sobre azul que yace en el centro de su escritorio. Es el mismo sobre azul que Arce manipuló en las escenas anteriores tituladas **Delirium Tremens I, II y III.***

Al cabo de un rato, irrumpen en su despacho, casi al unísono, Barbra, Nathaly y Frank.

BARBRA: ¿Qué ha sucedido?

FRANK: ¿Por qué la urgencia, JJ? Carol dijo que querías vernos de inmediato en tu despacho.

BARBRA: ¿Y por qué estás tan pálido? ¿Qué ha pasado? ¿Te sientes mal?

FRANK: ¿Acaso ha ocurrido algo malo?

Silencio.

BARBRA: ¡Háblanos, JJ!

FRANK: Sí, dinos algo...

JAMESON: *(Sin quitar la vista del sobre.)* Me acaban de telefonar desde la comandancia de la policía...

Silencio.

FRANK: ¿Y?

BARBRA: ¿Qué es lo que ocurre, JJ? Me asustas. Por favor, termina de hablar de una vez.

Silencio.

JAMESON: Se trata de Arce...

NATHALY: ¿Qué pasa con Arce?

Silencio.

BARBRA: ¡Habla!

JAMESON: Lo han encontrado esta mañana en su apartamento:
¡muerto!

Nathaly se desploma sobre una de las sillas de la mesa de trabajo.

FRANK: ¡¿Qué?!

BARBRA: ¡Dios mío!

Silencio.

FRANK: ¿Cómo ha sido?

JAMESON: No conozco los detalles. Al parecer, por lo que me han dicho, se trata de un suicidio.

BARBRA: ¿Suicidio?

JAMESON: Encontraron su cuerpo colgando en el salón de su apartamento.

NATHALY: ¡Dios santo!

FRANK: *(Que se ha percatado de que Jameson no aparta la mirada del sobre.)* ¿Y ese sobre?

JAMESON: Es de él... de Arce... Lo hallé esta mañana sobre mi escritorio. Iba a abrirlo cuando he recibido la llamada de la policía.

FRANK: ¿No lo has abierto entonces?

Jameson niega con la cabeza.

FRANK: ¿Quieres que lo haga yo?

Jameson asiente.

Frank coge el sobre y lo abre.

Dentro del sobre hay un manojo de hojas sueltas. Frank lee la primera hoja, luego la segunda, la tercera y así sucesivamente. A cada momento con más avidez y velocidad.

Todos los demás lo observan con gran expectación.

Pausa.

BARBRA: ¿Qué dice?

Frank no escucha o no quiere escuchar y continúa leyendo vertiginosamente las hojas que ha encontrado dentro del sobre. Con una expresión entre sorprendida y a la vez llena de una extraña luminosidad.
Pausa.

BARBRA: ¡Frank, por favor, ¿qué es lo que dicen esas hojas?!

FRANK: Es el final de Malone. ¡El muy cabrón escribió el final de Malone antes de morir!

BARBRA: ¿En serio?

FRANK: ¡Por supuesto! (*Mostrando en alto el manojó de hojas.*) ¡Y se trata de un final alucinante!

JAMESON: No podíamos esperar menos de él.

BARBRA: (*A Jameson.*) ¿Te han dicho cuándo sucedió?

JAMESON: Todavía todo es muy confuso, Barbra. Me han dicho que después de la autopsia las cosas quedarían más claras... Pero creen que llevaba al menos un par de días muerto.

NATHALY: ¡Pobrecito!

BARBRA: Eso quiere decir que tal vez sucedió el viernes por la noche, después de salir de aquí... Después de nuestra reunión...

JAMESON: Es probable.

FRANK: (*Enarbolando el sobre con el manuscrito de Arce.*) Con la clase de final que ha escrito Arce, y las circunstancias especiales en que lo ha hecho, más el morbo que le ponga cada cual, puede que las ventas de Malone por fin repunten.

BARBRA: ¡Frank! ¡Por favor!

NATHALY: Arce merece un poco de respeto.

FRANK: Perdón. No he querido ofender a nadie. Es solo que esto me parece una gran ironía. Conocen muy

bien el morbo de la gente... Es inevitable que todo esto no incremente las ventas de Malone en los próximos días... ¡Y justo cuando la historieta se ha cancelado!

JAMESON: *(Sombrío pero firme.)* Malone ya no se cancelará.

FRANK: ¡¿Qué?!

BARBRA: ¡¿Cómo?!

JAMESON: Como han oído.

FRANK: Pero ésa es una decisión que ya le hemos participado a la asamblea de accionistas de la editorial.

JAMESON: ¡Comics Land soy yo! ¡Y yo digo que Malone no se cancelará!

Frank cruza una mirada de complicidad con Barbra, que enseguida le desvía la mirada.

NATHALY: ¿Qué ocurrirá entonces con "Sylvia", señor Jameson?

JAMESON: Haremos ambas historietas.

FRANK: *(Ríe; cínico.)* Me temo que eso en nuestras condiciones financieras actuales sería una gigantesca locura.

JAMESON: Frank: ¿podrías por un momento dejar de pensar "en nuestras condiciones financieras actuales"?

FRANK: Lo siento. Como director de finanzas de esta editorial estoy en la obligación de...

JAMESON: ¡Entonces estás despedido!

FRANK: ¡¿Qué?!

JAMESON: Como oyes, Frank. ¡Estás despedido!

Le arrebató a Frank el sobre azul y lo devuelve a su escritorio.

FRANK: No puedes hacer eso, JJ. Te recuerdo que fue la asamblea de accionistas la que me contrató...

JAMESON: ¡Me cago en la asamblea de accionistas!

FRANK: Pero...

JAMESON: ¿Tengo que repetirte que Comics Land soy yo?

FRANK: No sabes lo que dices. La muerte de Arce te ha trastornado.

JAMESON: Sé muy bien lo que digo, Frank. Nunca había visto las cosas con tanta claridad en los últimos años.

FRANK: ¡Por dios! Desde hace tiempo vienes cometiendo equivocación tras equivocación, sin embargo, esto es el colmo. ¡Es ridículo!

JAMESON: Sal ahora mismo de mi despacho.

FRANK: Espera a que hable de tu comportamiento con los otros accionistas... Porque te recuerdo, JJ, que ya no posees el control mayoritario sobre las acciones de Comics Land.

JAMESON: *(Enajenado, cogiendo a Frank por la chaqueta y sacándolo a la fuerza.)* ¡Te he ordenado que salgas de mi despacho!

FRANK: ¡Esto es un irrespeto! ¡Un atropello! ¡Te juro que te arrepentirás de esto, JJ! No voy a quedarme de brazos cruzados. ¡Te lo juro!

Jameson lanza por uno de los laterales a Frank que no para de gritar y de quejarse por un rato en off.

Jameson regresa a su escritorio y comienza a mover las cosas que hay sobre él de un sitio a otro, de manera frenética.

JAMESON: Hay que ponerse a trabajar enseguida.

*Barbra y Nathaly lo observan.
No dan crédito a lo que ven.*

JAMESON: Barbra, convoca a una reunión extraordinaria con el tren gerencial de la editorial. Los quiero ahora mismo en mi despacho. Tú, Nathaly, reúne a todos los guionistas y supervisores, a los

ilustradores y diseñadores de portada y tráelos también a mi despacho. ¡Tenemos que ponernos a trabajar de inmediato! Hay que preparar la imprenta para la producción. ¡Hoy nadie duerme en Comics Land! Este mes inundaremos el mercado con millones de ejemplares de Malone y Sylvia...

*Mientras Jameson dice su monólogo, Barbra le hace un gesto a Nathaly para que se retire y la deje a solas con él. Al principio, Nathaly duda, sin embargo, termina obedeciendo y sale.
Pausa.*

BARBRA: Lo que ha dicho Frank, ¿es verdad?

JAMESON: ¿Perdón?

BARBRA: Que ya no posees el control mayoritario de las acciones de Comics Land.

JAMESON: Ah. Eso.

BARBRA: Contéstame: ¿eso es verdad?

JAMESON: Sí, querida, lamentablemente es verdad. Ya no tengo el control mayoritario de la compañía.

BARBRA: ¿Por qué?

JAMESON: *(Sombrío.)* Eso mismo me pregunto yo: ¿Por qué?

BARBRA: *(Dolida.)* No tenías suficiente confianza en mí ni en mi proyecto...

*Jameson solo la mira.
Breve pausa.*

BARBRA: Por eso te has deshecho de un 10% de las acciones de la compañía.

JAMESON: ¡Vaya! Sí que estabas bien informada.

BARBRA: Frank me hizo el comentario el viernes pasado, al salir de la reunión.

JAMESON: ¡Frank, Frank, Frank!

BARBRA: Y te soy sincera: en aquel momento no le creí.

JAMESON: (Irónico.) ¡Por supuesto!

BARBRA: ¡No le creí! ¿Y sabes por qué?

*Jameson solo la mira.
Breve pausa.*

BARBRA: Porque pensaba que tú y yo perseguíamos los mismos objetivos: ¡salvar a la editorial! Ahora me doy cuenta de que estuve equivocada, que me encontraba luchando en solitario.

JAMESON: Barbra...

BARBRA: ¿Por qué, JJ? ¿Por qué si desde que llegué a esta organización confiaste en mí, me apoyaste en todo, por qué con Sylvia desde un principio me diste las espaldas?

JAMESON: ¡Sylvia!

BARBRA: ¿Por qué?

*Jameson camina con lentitud por su despacho; lo observa con cierta nostalgia, como si se estuviera despidiendo de él.
Largo silencio.*

JAMESON: Seguramente conoces la historia oficial de cómo empezó Comics Land, ¿no es cierto?

Barbra no entiende.

JAMESON: ¡Claro! ¡Qué tonto! Yo mismo le pedí a recursos humanos que la incluyera en el kit que se les entrega a los empleados apenas ingresan a la compañía, junto con el carnet, la misión, la visión y todas esas tonterías. (Pausa.) Allí hay muchas exageraciones, querida, mucha fantasía, mucho idealismo, en fin, mucho romanticismo... Desde luego: nuestro negocio es crear y vender ficciones. (Pausa.) Aunque todo lo que se dice sobre Malone es verdad: que antes de ser un personaje de cómic fue un personaje muy exitoso de la radio. Nadie se explicaba el efecto que producía en las masas. Las ciudades se paralizaban cuando se retransmitía alguno de sus episodios, que en un momento, por petición del propio público, llegaron a retransmitirse hasta

tres veces al día. (*Pausa.*) Cierta noche a mí se me ocurrió que Malone podía funcionar también como cómic. Y no me equivoqué. En sus mejores años la historieta llegó a vender ocho millones y medio de ejemplares al mes. ¡Ocho millones y medio de ejemplares al mes, querida! Todo un record en nuestro segmento...

BARBRA: Conozco muy bien la historia, JJ. ¿A qué viene todo esto?

JAMESON: (*Furioso.*) ¡Ustedes los jóvenes ejecutivos no entienden nada! ¡Creen saberlo todo y no entienden nada! Con sus títulos y técnicas, sus estudios de mercado, su tecnología, sus estadísticas y empresas consultoras... (*Tras una pausa, más calmado, señalando el teléfono que está sobre la mesa.*) En cualquier momento ese teléfono sonará y lo más seguro es que yo salga del juego, querida, del negocio de las historietas... De la noche a la mañana dejaré de ser parte de esta compañía... Una compañía que he levantado con mis propias manos y que ahora pertenece a unos totales desconocidos, a unos recién llegados, a unos cabrones oportunistas que nada tienen que ver con ella.

BARBRA: Lo siento.

Larga pausa.

JAMESON: Lo que te contaré ahora, y que no cuenta la historia oficial de Comics Land, Barbra, solo lo sabíamos tres personas: Arce padre, creador del primer Malone, el de la radio; Arce hijo, ese que han hallado muerto esta mañana en su apartamento y a quien le debemos el éxito de los últimos años del segundo Malone, el de las historietas; y yo... (*Pausa.*) Ambos Malone, querida, fueron inspirados en mí.

BARBRA: ¿Qué? ¿Inspirados en ti?

JAMESON: Ya sé que no soy ni la sombra de lo que fui. El tiempo no pasa en vano ni perdona a nadie. Por eso no me extraña tu asombro ante mi confesión... Es comprensible. (*Breve pausa.*) Pero Malone soy yo, querida... Como Malone, en mi juventud, fui muy exitoso con las mujeres.

Caían por montones a mis pies... Y como Malone, también solía ser implacable con mis enemigos... No te miento, créeme, cuando te digo que Malone soy yo...

BARBRA: Te creo. Te creo. ¿Pero qué tiene que ver eso con lo que está pasando, con la situación actual de la editorial?

JAMESON: (*Despectivo.*) ¿Aún no lo entiendes? Te creía más inteligente, Barbra. Me decepcionas... (*Enfurecido.*) ¡Yo soy Malone! ¡Malone es Comics Land! ¡Comics Land soy yo!

*Barbra no sale de su asombro.
Breve pausa.*

JAMESON: ¿Cómo entonces podía haber cabida en el liderazgo de Comics Land para Sylvia o para ti?

BARBRA: (*Tras una pausa.*) Por eso tu rechazo desde el principio hacia el proyecto... Pero, se trataba de salvar a la editorial, a tu propia creación...

JAMESON: Mi propia creación que cada día que pasaba me pertenecía menos. (*Breve pausa.*) ¿Sabías que tu nombre está en la lista de candidatos para sustituirme en la presidencia de Comics Land?

Barbra guarda silencio.

JAMESON: Y no te asombres si te digo que es uno de los que más suenan...

BARBRA: Lo sabía. También me lo ha dicho Frank.

JAMESON: Te ha tenido bien informada Frank, ¿no?

BARBRA: Pero tampoco le creí.

JAMESON: ¡Vamos, Barbra! ¡Demuéstrame un poco más de respeto! ¡No soy ningún imbécil!

BARBRA: Te lo juro.

JAMESON: Tu nombre viene sonando desde hace tiempo para reemplazarme en la presidencia de la empresa.

BARBRA: De esto otro sí que no estaba al tanto...

JAMESON: Pero Comics Land no puede ser presidida por una mujer.

BARBRA: ¡¿Qué?!

JAMESON: Así como Malone no puede ser sustituido por una heroína.

BARBRA: ¿De qué hablas?

JAMESON: De que ustedes, querida, nunca debieron haber abandonado la cocina.

Babra ni siquiera puede replicarle de la pura indignación.

Breve pausa.

JAMESON: Ese es el lugar que verdaderamente les corresponde, al que pertenecen, y no a la presidencia o al tren ejecutivo de ninguna empresa.

BARBRA: No puedo creer que seas uno más de los que piensa de esa manera retrógrada y reaccionaria.

JAMESON: Ahora puedo confesarte que desde hace dos años Arce atravesaba una terrible y profunda crisis creativa. Ya otras veces le había ocurrido, pero lograba recuperarse. Creía que esta vez también lo haría, que sería igual a las anteriores, sin embargo, ¿ya ves?, no ha sido así... Me he equivocado... (*Breve pausa.*) Todavía así, preferí continuar esperando por él antes de apoyar tu proyecto. Sabía que si poníamos tu idea en marcha había bastantes probabilidades de que fuera exitosa y consiguiéramos salir adelante. Pero también que gracias a ella conseguirías más puntos a tu favor en la asamblea de accionistas, con lo cual, tarde o temprano acabarías convirtiéndote en mi reemplazo. Por esa razón decidí esperar a que Arce saliera de su crisis, y si no lo hacía, para entonces las cosas iban a estar tan mal en Comics Land que al final los accionistas hubieran preferido venderla. Bueno, lo que quedara de ella... Y yo deseaba que fuera así, en última instancia apostaba porque fuera así...

BARBRA: Porque prefieres ver a Comics Land quebrada, acabada, que bajo la dirección de una mujer.

JAMESON: Así es. No quiero para mi compañía el destino que ahora atraviesa Velmar... ¡Una mujer ocupando la presidencia! ¡Qué vergüenza! No. No quería verla como ahora veo a tantas otras...

BARBRA: Empresas exitosas conducidas por mujeres exitosas.

JAMESON: Un golpe de suerte lo tiene cualquiera, querida. Cuando esta moda, esta euforia pasajera se haya disipado, cuando las haya alcanzado el fracaso y las ronde la quiebra, esas empresas volverán a ser dirigidas por hombres. No me queda duda. Porque es así como tiene que ser. Las aguas vuelven siempre a su cause.

BARBRA: Te equivocas. No ha sido un golpe de suerte. ¿Sabes? Nos ha costado mucho llegar hasta acá. Al fin y al cabo vivimos en sociedades hechas a medida de ustedes los hombres. Pero si hemos llegado hasta este punto es para quedarnos. Y te garantizo algo, seremos tanto o más exitosas que ustedes al mando de las empresas. De esto sí que no debería quedarte la menor duda.

Suena el teléfono.

Ambos dirigen hacia él instintivamente sus miradas; luego se miran a la cara.

Mientras escuchamos el ring del teléfono, las luces descienden poco a poco hasta la oscuridad total.

FIN