



Alejandro Dolina

**Bar del
infierno**

Alejandro Dolina

Bar del infierno



El bar del infierno

El bar es incesante. Es imposible alcanzar sus confines. Del modo más caprichoso se suceden salones, mostradores, pasillos y reservados.

Nadie ha podido establecer nunca cuál es la puerta del bar. La opinión mayoritaria es que no hay forma de salir de él. Sin embargo, muchos buscan la salida. Es el sueño romántico más frecuente de este tugurio. Hombres jóvenes, inconformes, beligerantes, eligen una dirección cualquiera y avanzan desahogada-mente buscando la puerta, o el centro, o la explicación del bar.

Generalmente, nadie vuelve a verlos. Algunos regresan mucho tiempo después, casi siempre por el lado contrario al que eligieron para irse.

El cafetín es un laberinto. Nuestro destino es extraviarnos en sus encrucijadas. Pero algunos presienten una verdad aún más terrible: no se puede salir del bar no por la falta de puertas, ni por la disposición caprichosa de sus instalaciones, sino porque no hay otra cosa que el bar. El afuera no existe.

Si es verdad que los parroquianos están condenados a vagar perpetuamente por los mismos lugares, también es cierto que sus conductas se repiten del mismo modo inevitable. Pero ellos no lo saben. Se mueven con soberbia, como si decidieran sus propias acciones. Y no es así. Sólo cumplen con ajenas voluntades. Los mozos, los músicos, los borrachos, las prostitutas y los jugadores es-

tán aquí desde el comienzo de los tiempos y aquí permanecerán, recorriendo trayectos ancestrales con aires de inauguración.

Cada tanto, un viento de loca esperanza entra en el bar. Misteriosamente los parroquianos empiezan a creer que todo tiene un propósito, que cada uno de sus patéticos esfuerzos está destinado a un logro final y que fuera del bar hay cielos límpidos y amores venturosos que darán sentido hasta al último de los versos oscuros.

El hombre a quien llaman el Narrador de Historias está obligado a contar un cuento cada noche, cuando el reloj da las doce.

Nadie le presta atención. Anda siempre con unos libros gra-sientos. En ellos hay —según se dice— infinitos relatos.

Los libros son siete, o acaso cinco. Existe la sensación de que cada uno sigue preceptos diferentes.

Ada, la bruja, ha dicho que el Libro Rojo contiene un solo relato y que ese relato revela los secretos de la libertad. Pero el Narrador jamás abre el Libro Rojo.

El Libro Blanco contiene falsos secretos; el Libro Verde Claro es igual al Libro Amarillo.

A veces, los ladrones roban los libros del Narrador. Algunos parroquianos pagan por ellos unas monedas y tratan de leerlos. El desengaño es inevitable. Las páginas están escritas con una tinta sutil que se borra al tomar contacto con el aire. Una y otra vez, el Narrador recupera los libros y los ladrones vuelven a robarlos.

*Con el tiempo se han hecho torpes duplicados y ya no se sabe si los textos que lee son los verdaderos, o copias fieles, o relatos falsos.**

* Esta humilde edición proviene de la copia de Dimas Santángelo, un anciano envidioso que tuvo en su poder los libros del Narrador y que los corrigió cruelmente, sólo para menoscabarlos. Se molestó, eso sí, en anotar las improvisadas canciones con que retrucaban cada historia los belicosos cantores del Coro del Bar.

El regreso

Li regresó a su casa después de largos años de ausencia. En la China, las guerras son prolongadas y complejas. Los ejércitos avanzan interminablemente, a veces sin encontrar enemigos, pues el Imperio es inmenso y la política es oscilante.

Las noticias viajan con extrema lentitud. Un correo puede tardar tres años, o diez, en recorrer el país de punta a punta. De este modo, los príncipes ignoran la suerte corrida por sus tropas y, por lo general, los ejércitos no regresan nunca o regresan cuando el príncipe que los mandó se ha pasado a otro bando, a otro parecer o a otro mundo.

El pueblo de Li era apenas una aldea sin nombre. Casi todos los hombres habían marchado a la guerra treinta años antes. Casi ninguno regresó.

Li podía considerarse afortunado. El solo hecho de no haberse perdido para siempre en el impiadoso desierto de la China central, o en el laberinto de ríos y canales en cuyas riberas se hablan cien dialectos diferentes, podía ser visto como un favor infrecuente del destino. Pero tal vez Li no tenía por costumbre filosofar acerca de la alternancia de sucesos fastos y nefastos. Para él, la vida era oscura, nebulosa, incomprensible, pero también fatal, incuestionable.

Cuando llegó al pueblo, estuvo a punto de pasar de largo. No es que hubiera cambiado mucho, pero después de treinta

años de ausencia y de peregrinación por infinitas poblaciones, Li tenía ideas más bien confusas sobre su lugar de origen.

Por cierto, no reconoció a ninguna persona. Buscó su casa penosamente, en calles parecidas que morían en el río. En una de ellas reconoció un farol que en realidad había sido colgado mucho después de su partida. Llamó a la puerta y lo recibió una mujer fatigada por la pobreza. No hubo gestos de alegría ni de amor. Aquellos seres desdichados acataban las novedades con resignación, como sabiendo que cada una de ellas era el umbral de nuevos padecimientos.

Aunque el mecanismo de recordación de sus hijos estaba ligado al número tres, fueron cinco los que Li encontró en el regreso. Todos ellos eran hombres grandes que trabajaban la tierra, pero el menor ocupaba una ínfima función de limpieza en la administración provincial.

Li no trabajó. Se sentaba largas horas junto a la puerta de su casa y al anochecer comía en silencio, junto a su familia. Se acostaba temprano y jamás tocaba a su mujer. Muy de vez en cuando iba a la taberna y se emborrachaba con alcohol barato. A veces peleaba con otros hombres, sin razón alguna. Alguien le preguntaba:

—¿Tú eres el que ha regresado de la guerra? —Y él le rompía una jarra en la cabeza.

Un día su mujer se atrevió a hablarle.

—Marido mío, ya no procedes como antes de tu partida.

Él dijo que no recordaba cómo procedía antes de su partida.

Hü era un mercader de la capital que pasaba cuatro o cinco veces al año por la aldea.

La mujer de Li, y algunas otras que esperaban a sus maridos, lo habían tomado como amante. Hü despachaba aque-

llos encuentros bajo la forma de efímeros temblores en la hierba nocturna. En verdad, no recordaba con entera precisión cuáles de aquellas mujeres eran sus amantes. Confiaba en que ellas se iban a cruzar en su camino y lo iban a arrastrar a la espesura, llegado el momento. Por eso se sorprendió cuando la mujer de Li corrió tras él en un callejón y le dijo agitadamente:

—Mi marido ha vuelto, ya no me tomes.

—¿Quién es tu marido? —preguntó Hū.

—Se llama Li.

—Todos en la aldea se llaman Li.

—Él fue a la guerra y es el hijo de Li, el campesino.

—Seré discreto —dijo Hū. Y se marchó cantando una canción obscena.

La mujer de Li sentía, algunas noches, una oscura tendencia a desear que el hombre que dormía con ella fuera un impostor. Tal vez esperaba la llegada de otro Li, bajo la forma de un hombre joven y ardoroso. Mientras tanto, el propio Li solía preguntarse cómo había elegido para engendrar hijos a una mujer tan sombría.

Una tarde, enfurecido por la falta de leña, Li le reprochó a su mujer la promesa incumplida de su suegro de entregarle seis gallinas a modo de comisión nupcial. Ella no dijo nada, aunque creía recordar el solemne traspaso de un cerdo.

Años después, pasó por el pueblo Li T'ieh-kuai, o sea Li, el de la muleta de hierro, uno de los ocho inmortales. Los lugareños le dieron limosna y él se detuvo junto a un cedro, donde curó a unos ancianos enfermos con drogas mágicas. Al anochecer, encendió un fuego azul e hizo hervir allí un caldo cuyos ingredientes secretos lanzaban vahos inspiradores. Los dioses hacían a Li T'ieh-kuai unas oportunas revela-

ciones cuando el inmortal miraba el fondo del caldero. Un joven le preguntó qué era la vida. Li T'ieh-kuai hizo beber un poco de caldo a un gato negro. El gato murió y Li T'ieh-kuai dijo al joven:

—La vida consiste en no saber qué es la vida.

Alentada por un entusiasmo creciente, la mujer de Li se fue acercando al maestro y finalmente se atrevió a preguntar.

—Un hombre regresó a mi casa. ¿Es el mismo que se fue?

Li T'ieh-kuai miró el caldero y vio entre los vapores a Li, el verdadero marido de aquella mujer, muerto en la guerra un mes después de haber partido. También vio al hombre que ahora dormía con ella, tal como era en su juventud, recién casado con otra muchacha, en una casa parecida, en una calle que iba muriendo hacia el río.

Comprendió entonces la equivocación del que había regresado. Comparó los destinos posibles, las penas intercambiadas y vio el final de todos los caminos. Entonces dio a otro gato un poco de caldo. El gato murió.

—Todos los hombres que regresan es porque se han ido.

La mujer volvió a su casa y vivió largos años junto a Li. Después, todos se fueron muriendo. Hoy nadie los recuerda en aquel pueblo. Y a decir verdad, nadie sabe cuál era aquel pueblo.

El juego de pelota en Ramtapur

*Informes del profesor Richard Bancroft, corresponsal
de la Enciclopedia Británica.*

Informe 1

Más allá de los confines del Nepal, no lejos de Katmandú, la ciudad que fue un lago, fuera de los circuitos de las caravanas, al sur o quizás al este del río que se llama Arum, se alzan las pardas murallas de Ramtapur.

Allí, desde hace siglos, se practica un juego colectivo de pelota. Sus orígenes son imposibles de rastrear. Probablemente se trate de una costumbre muy anterior a los tiempos de Amshurvarma, el rey más célebre de la dinastía de los Takuris.

Los complicados reglamentos carecen de interés a los efectos de esta monografía. Basta decir que dos bandos de siete hombres cada uno se enfrentan para disputar la posesión de una pequeña bola de cuero o madera, la que finalmente debe ser depositada en un lugar predeterminado.

Los juegos se realizan en la *Shanga*, un antiguo estadio de piedra, cuyas amplias terrazas permiten la asistencia de casi todos los habitantes de la ciudad.

Los atletas que practican el juego de pelota son hombres admirados por su destreza y vigor. Se les rinden toda clase de homenajes y les está permitido permanecer sentados aún ante la presencia del Khan de Ramtapur.

Los equipos se distinguen por el color de su kaupina, un breve taparrabos que los cubre durante la contienda. Los principales son cuatro: el verde, el naranja, el azul y el azul oscuro.

Los habitantes de Ramtapur han venido desarrollando unas predilecciones personales que los conducen a asociar sensaciones de orgullo y plenitud con el triunfo de uno solo de los equipos y la derrota del resto. La orientación de estas preferencias no responde a razones previsibles, ni sus límites coinciden con los de las castas, las razas o los distritos.

Durante los primeros siglos de su práctica, el juego de pelota era solamente una diversión de los príncipes ociosos. Pero a partir de las Nuevas Reglas de la época de Prithvinarayan Shah, la población se fue interesando cada vez más en los resultados del juego hasta convertirlo en el punto central de la actividad de la región.

El viajero que llega a Ramtapur advierte inmediatamente que todas las personas se visten o se adornan con los colores de aquel equipo al que han hecho objeto de sus deseos de triunfo.

Las imágenes de los cultos de Narayana y Rudra son perturbadas muchas veces por pañuelos y banderas. Los hinduistas murmuran el nombre de sus atletas en interminables *japas*, cuyo propósito es, tal vez, lograr que los dioses influyan sobre el juego.

Los menos creyentes procuran ayudar ellos mismos al triunfo de su equipo concurriendo a la Shanga y adoptando una actitud de constante amenaza hacia quienes se les oponen. Para su mejor intelección, tales amenazas se profieren bajo la forma de cantos rítmicos cuyas normas de versificación todos conocen. Con gran dificultad he traducido algunos:

*“Más fácil le será
al ínfimo intocable
ser dueño de un palacio
que a vosotros, atletas verdes,
salir hoy de la Shanga
vivos y triunfadores.”*

*“Un deseo hallará su tumba
en estas piedras.
Es el deseo verde:
el viento llevará noticias
de su menoscabada virilidad
hasta las chozas indignas
en las que moran.”*

*“Observen, observen, observen
esa muchedumbre de hombres ineptos
muy pronto, al egresar de este recinto,
invadiremos sus cuerpos
del modo más humillante.”*

*“Verde, verde, verde
intolerancia, intolerancia, intolerancia.”*

Informe 2

Me permito recordar en esta página que en Bizancio las carreras de carros entusiasmaban a las multitudes con la misma desmesura. Los azules eran los carros de los partidarios del emperador. Los verdes pertenecían a la oposición. Se decía que eran, además, monofisitas, es decir que negaban la naturaleza humana del Cristo. El emperador Justiniano protegía a los azules, pero la emperatriz Teodora era verde. En enero del 532, después de grandes disturbios y saqueos, verdes y azules se unieron en una revuelta que hizo temblar al imperio.

En Ramtapur, los asuntos políticos no tienen suficiente dimensión como para vincularse con el juego.

La población consiente la injusticia y soporta la pobreza, siempre que no se perturben sus peculiares anhelos de gloria.

La idea del honor entre los habitantes de Ramtapur es absolutamente desaforada. Toda ofensa es irreparable y casi cualquier cosa es una ofensa. Podría decirse que las cuestiones de honor están relacionadas con la idea que un hombre tiene de sí mismo. En Ramtapur, todos son capaces de admitir su condición limitada, salvo cuando consideran su simpatía por uno de los equipos del Juego. En ese caso, sus per-

sonas son de un valor infinito y las agravios que se les infieren, mortales.

Tomar en vano el nombre de un atleta es arriesgarse a ser asesinado por sus partidarios. Los objetos relacionados con cada equipo son sagrados y su profanación se paga con la vida.

Estas cuestiones dividen a las familias y colocan muchas veces al hijo contra el padre, al hermano contra el hermano y al amigo contra el amigo.

Casi todas las noches aparecen cadáveres de personas que han ofendido la dignidad de algún color. Esta clase de muerte ocupa el segundo lugar entre las más frecuentes de Ramtapur, después del aplastamiento por aludes de nieve. Las autoridades locales casi nunca intervienen y las instancias superiores son imperceptibles a causa de las distancias y las dudas jurisdiccionales.

Los artistas han abandonado para siempre los temas tradicionales. Los talladores de maderas ya no se demoran en las arduas escenas de la lucha entre los Pandava y los Káurava. Los modeladores de arcilla dejaron de amasar las pintorescas estatuas del dios mono Hánumat. Todos ellos prefieren las figuras de los atletas, casi siempre como avatares heréticos de Visnu.

Los pintores budistas de la ciudad se complacen en representar a los jugadores de pelota con centenares de brazos y numerosas cabezas y ojos, a la manera de Avalokitésvara. Los narradores de historias desprecian a los demonios, las princesas y los dragones de las literaturas clásicas para referir las hazañas de Bahadur Mukerji o de El gran Birendra, aunque tengo para mí que el mejor de todos ha sido Narasimha, el mago de los azules.

Informe 3

He sabido que algunos mercaderes acostumbran a instalar su pira funeraria en el mismo estadio de la Shanga para que sus cenizas se desparramen en ese foro y transmitan a los atletas amados fuerza, coraje y determinación. Para evitar que estos despojos vengán a beneficiar a la facción equivocada, cada equipo reserva para sus ceremonias fúnebres un sector del terreno, que los atletas pisan descalzos antes de cada justa.

Los filósofos, los mandarines y los hombres santos, especialmente los verdes, los naranjas y los del azul oscuro, se han alejado de la *vidya* y de los senderos de salvación y se han esforzado en construir unas falsas noblezas, hijas de la sacralización de los gestos más vulgares de la plebe.

La comprensión del universo, la conquista de la sabiduría, el dominio de nuestros impulsos indignos, son vistos en todas partes como desórdenes mentales. El amor ha sido reemplazado por una modesta lujuria en los días de victoria. Toda energía debe ser consagrada al deseo. Y el único deseo es la victoria en el juego.

Adivino el estupor de los doctores al advertir en Ramtapur pasiones tan occidentales. En Oriente, uno no es su

deseo y la idea agonal del triunfo desinteresado es siempre un despropósito. Conjeturo que el juego y sus tribulaciones fueron introducidos por alguna caravana de viajeros occidentales.

Azules: el triunfo es nuestro glorioso pasado, nuestro inevitable futuro y nuestro ilusorio presente.

Informe 4

El maleficio de la civilización occidental llegó a estas remotas alturas de un modo tardío e imperfecto, pero también inexorable. La radio y la televisión de Ramtapur son hospitalarias con las bagatelas internacionales. Sin embargo, casi todas las transmisiones están destinadas al juego de pelota y sus asuntos anexos. A lo largo de los años, los nombres de los ganadores, las fechas de sus victorias y aun las mínimas incidencias del juego han ido formando un gigantesco y superfluo corpus de nociones en cuyo dominio se ejercitan todos los gandules de Ramtapur.

Gentes piadosas que antaño memorizaban los interminables versos del Rig-Veda se afanan ahora en repetir el nombre de los autores de las más remotas anotaciones. Alrededor de esta vana erudición cunde la controversia. El homicidio no es el argumento menos común.

Escribo estas líneas sentado en el café Thâkur. De pronto, irrumpe una pandilla con la divisa naranja. Llevan la barba recortada según la última moda, hacen sonar unas grandes matracas y se abren paso a empujones. Cuando ven mi pañuelo azul, me escupen y tumban mi mesa.

Estos grupos salen a la calle a celebrar las victorias o la-

mentar las derrotas cometiendo robos, violaciones, saqueos y asesinatos. Todos los crímenes se cometen al son de unos instrumentos, mientras se cantan canciones como las que hemos glosado en el informe número uno.

Estos procedimientos dejan la ilusión de un rito, lo cual, para los habitantes de Ramtapur, es garantía de impunidad. Las fechorías rítmicas no son castigadas por la ley. Muchos sospechan que aprovechando este exotismo jurídico, las bandas de delincuentes se hacen pasar por fanáticos, pero yo no creo eso.

Informe 5

Recién ahora comprendo la naturaleza de la fuerza principal que empuja a los adictos al juego de pelota. Es el odio. Un odio perfecto, no contaminado por los intereses, por el afán de lucro, por la lujuria negada o por la propiedad usurpada.

Este encono artificial, construido a lo largo de generaciones, es más intenso que cualquier otro. No necesita explicación. No admite reconciliaciones. Las gentes de Ramtapur, los ricos y los menesterosos, los brahamanes y los parias, van al estadio de la Shanga a odiar. Los pobres de espíritu, incapaces de cualquier energía pasional, sienten correr por su sangre una ira más grande que ellos mismos, un furor que los posee con majestad foránea.

Reducido a su simple apariencia, a su mera caligrafía burguesa, el juego es inocente y anodino. Sólo quienes lo comprenden de verdad pueden captar su magnitud heroica. Y para comprenderlo hay que odiar. Compadezco al mero inglés que se contenta con las emociones del croquet. El que ha oído el alarido sanguinario de la Shanga ya no puede regresar. Anoche, en el defectuoso lupanar de Ramtapur, un mercader, tal vez narcotizado con hierbas de las alturas, denigró a

los azules con gritos de la mayor obscenidad. Abandoné unos brazos que me acariciaban en vano para constituirme ante el ofensor.

—El caballero puede arrastrarme por el cieno, si es su deseo, ya que no soy nadie. Pero la mínima afrenta a la divisa azul se lava sólo con sangre.

Lo maté con mis manos, lentamente.

*Gloria al pabellón azul,
inmundicia de perro
sobre las otras banderas.*