



El Espejo de las Dos Jaulas

By Eduardo Lucero Müller



Detente un momento y mira tus manos. ¿Son realmente tuyas o solo se mueven siguiendo un ritmo que alguien más compuso para ti? En el silencio del Gran Archivo, Aris y Vesper se hicieron la misma pregunta cuando sus dedos rozaron un cofre de caoba. No buscaban respuestas, pero las respuestas suelen ser emboscadas. Al abrirlo, una carta de 1949 les devolvió la mirada. "¿Ves cómo tiemblan?", susurró Vesper, señalando las manos de Aris. No era miedo al cofre, sino a lo que la curiosidad siempre termina rompiendo: la ignorancia.





¿Qué harías tú si descubrieras que el futuro no es un camino, sino un diseño? La carta, escrita por un hombre llamado Aldous para su alumno George, era un mapa de nuestras posibles prisiones. Aldous decía que George se equivocaba al temer a los tiranos con látigos. El verdadero control, decía la carta, no viene del dolor, sino de darte exactamente lo que crees que deseas. Aris apretó el papel contra su pecho. Él prefería el frío de la verdad al calor de una mentira cómoda, pero ¿puedes culpar a alguien por querer dejar de sufrir?





De pronto, el suelo dejó de ser sólido y se convirtió en una elección. A la izquierda, una puerta de hierro chirrió como un animal herido, revelando una ciudad de hormigón y ceniza. "Ese es el mundo del miedo", dijo Aris, señalando hacia el frío. Vesper lo siguió, sintiendo que el aire se volvía pesado y metálico. ¿Alguna vez has sentido que alguien te observa a través de una pantalla, incluso cuando crees estar solo? En ese lugar, esa sensación no era una paranoia; era la única ley.





Caminaron por la Ciudad Gris, donde enormes rostros vigilaban desde pantallas que nunca se apagaban. La gente marchaba con el compás de un reloj roto, sin mirarse, sin hablar, como si el silencio fuera su único refugio. Aris cerró los puños. "Aquí sabes que eres un prisionero porque el muro es de piedra", murmuró. Pero piénsalo: ¿es más fácil rebelarse cuando el enemigo tiene un rostro y el dolor es real? Al menos en el dolor, Aris sabía que seguía vivo.





Una sirena cortó el aire y el pánico se volvió físico. Vesper tiró de la chaqueta de Aris, arrastrándolo hacia la oscuridad de un callejón mientras una patrulla de luces rojas barría el pavimento. "Si odias tu jaula, sueñas con la llave", susurró Vesper contra la pared fría. "Pero para soñar, primero tienes que saber que estás encerrado". ¿Ves el peligro? En la Ciudad Gris, la libertad es un grito; en otros lugares, la libertad es simplemente algo que se olvida.





Entonces, el gris se derritió. El hormigón se transformó en cristales de colores y el olor a humo fue reemplazado por el perfume empalagoso del jazmín. Estaban en el mundo que el maestro Aldous había prometido: la Ciudad de Neón. Todo era suave, brillante y hermoso. Vesper soltó un suspiro que no sabía que estaba reteniendo y extendió las manos hacia la luz. "Aquí no hay pantallas que nos vigilen", dijo ella, maravillada. ¿No es esto lo que todos buscamos al final del día? ¿Paz, placer y olvido?





En el centro de una plaza que parecía hecha de oro líquido, una fuente ofrecía una niebla que prometía felicidad instantánea. La gente reía y bailaba, pero sus ojos tenían el brillo de las estrellas muertas. Un desconocido le tendió a Aris una pequeña pastilla que prometía borrar cualquier recuerdo amargo. Aris dudó, con la mano extendida. Vesper lo observó, viendo cómo la tentación de no sentir más dolor luchaba contra su voluntad. ¿Tú la tomarías? ¿Borrarías tu tristeza si eso significara borrar quién eres?





Vesper se dejó caer en un banco que parecía hecho de nubes. A su lado, una mujer sonreía al vacío, perdida en un sueño eterno del que no quería despertar. No había guardias, no había látigos, solo una satisfacción infinita que asfixiaba cualquier deseo de cambio. "Es tan fácil dejar de luchar", murmuró Vesper, acariciando la seda de sus propios pensamientos. "Si la jaula es hermosa y te hace feliz, ¿realmente importa que sea una jaula?"





Los dos mundos se desvanecieron, regresando al polvo y al silencio del Gran Archivo. La carta yacía de nuevo en el cofre, esperando al próximo curioso. Aris y Vesper se miraron, sabiendo que ya no podían ver su propia realidad de la misma manera. Y ahora, te pregunto a ti, que has viajado con ellos: ¿Cuál es tu ciudad? ¿Vives en la del miedo que te obliga a obedecer, o en la del placer que te invita a dormir? Mira a tu alrededor otra vez. ¿Ves los barrotes ahora?

