



Ediciones Diquesí

Operación Fénix

Antonio Martín Morales



© del texto, Antonio Martín Morales

© Ediciones DiQueSí

28022-Madrid

www.edicionesdiquesi.com

novedad@edicionesdiquesi.com



ISBN: 978-84-949396-2-4

Depósito Legal: M.1743-2019

© Todos los derechos reservados

1ª Edición: Madrid, 2019

Impreso en España por Estiló Estugraf, S.L.

Ninguna parte de esta publicación incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, sin permiso previo del editor.

*Para mi mujer y mi hija, Zineb y Amira.
Todo sin vosotras es imposible.*



Todo es mentira

El mundo no funciona como tú piensas. Hay una capa administrativa invisible, una corteza de ingeniería política, que nos impide saber la verdad.

Los medios de comunicación sirven, a veces involuntariamente y otras de forma consciente, a esa cúpula que nos oculta la verdad. La televisión, la radio, Internet, las conversaciones telefónicas... Todo es revisado, absolutamente todo se analiza para lograr que el estatus de conocimiento sea el deseado.

¿Qué necesitamos que la gente crea? ¿Que se está regenerando la capa de ozono? ¿Que se ha detenido el deshielo o que el calentamiento global ya no es preocupante? ¿El petróleo va a agotarse algún día? ¿Que tal o cual enfermedad es incurable? El listado de preguntas con respuestas cambiantes a lo largo de los últimos años no nos hace sos-

pechar siquiera que hay algo extraño detrás. Lo aceptamos. Estamos educados para ello.

José Carlos era un chico de quince años, un tipo normal que vivía en un barrio humilde de Madrid con sus padres. Una noche, todo su mundo cambiaría al emprender el camino para conocer la verdad; una verdad demasiado aterradora como para aceptarla de entrada.

Esa verdad podría parecer absolutamente inverosímil, exagerada o, sencillamente, una delirante mentira. Eso es lo que la plataforma de análisis de información logra en todo el mundo. Que la verdad solamente pueda ver la luz en forma de novela juvenil, para que no sea tenida por amenaza real.

De él se podría haber dicho que era un chaval inquieto que no se consideraba especial en nada. Sus padres siempre andaban peleando con él para que estudiase, algo que él prometía y siempre acababa incumpliendo. No lo motivaban los estudios ni tenía claro qué futuro quería. No ambicionaba ese “buen puesto de trabajo” con el que sus padres lo martilleaban en conversaciones colmadas de ironía.

Le encantaba aquella escena de la vieja película que le había descubierto su tío, *El Secreto de la Pirámide*, cuando charlando con sus compañeros, Watson pregunta a un distraído y joven Sherlock Holmes:

—¿A qué quieres dedicarte en el futuro, Sherlock?

Sherlock, con aire melancólico, mira hacia la ventana contemplando a la joven de la que estaba enamorado. Ella juega con la nieve y él dice de forma escueta:

—Solo sé que no quiero estar solo.

El protagonista de esta historia tampoco quería estar solo. Deseaba conocer a una chica de la que enamorarse platónicamente y huir con ella a una región escondida. Un lugar apartado donde pudiera trabajar en cualquier cosa, afrontar los costes de la subsistencia para poder regresar a su hogar y compartir su intimidad y sus confidencias con esa chica que lo alejase de la realidad. Con ella viajar, conocer profundamente el mundo y envejecer, tal vez cuidando de algunos hijos. Ese era su plan de vida. Quizá un lugar con una playa serena, sin importar realmente el escenario.

Su padre era camarero y su madre dependienta en una tienda de ropa. Las pocas horas que se veían a lo largo de la semana se las pasaban discutiendo, precisamente, por las pocas horas que se veían a lo largo de la semana, donde, cada uno por separado, tomaban decisiones que fastidiaban al otro.

Para ellos, el futuro de su hijo debía ir encaminado a conseguir lo que ellos no habían podido tener: un título universitario. Porque esa era la única felicidad que ellos conocían, la única que sabían identificar, la búsqueda de lo que ellos pensaban imprescindible, eso que habían visto pasar de largo en sus propias vidas. Suponían que después de tener colgado de una pared el panfleto enmarcado, lo demás sería coser y cantar. A José Carlos le daba en la nariz que si algún día tenía uno de esos en la pared de un des-

pacho, viviendo encerrado en un rascacielos ocho horas al día, no estaría muy feliz.

Tenía gafas, “y no de estudiar precisamente”, solía recalcar su padre cuando comentaba con amigos y familiares la enorme cantidad de dinero que se le iba por culpa de la vista del niño. José Carlos tenía muy mala memoria, y ya las había perdido en alguna ocasión. También perdía apuntes, las llaves del piso y, por supuesto, las listas de la compra de su madre. Si a cualquiera de sus conocidos le hubiesen pedido que definiesen a José Carlos en una sola palabra, “desastre” habría sido, sin duda, el término escogido.

¿Y cómo un chico como José Carlos iba a tener en sus manos decisiones tan cruciales como para cambiar el destino de nuestro planeta? ¿Quién podría siquiera imaginar que estaba a punto de conocer a presidentes de gobierno, espías, militares y toda suerte de personalidades influyentes? ¿Qué estaba a punto de suceder como para que alguien tan *normal*, si es que alguien lo es, sea de vital importancia?



Una vida sin rumbo

José Carlos tenía una pandilla en el barrio, los amigos de siempre: Toni, Lucas y Javier, sus compañeros desde Primaria. De ellos podría decirse que cumplían a la perfección el papel de buenos amigos. Lo apodaban JC, y cuando se metían de lleno en los videojuegos usaban el apelativo que más gustaba a José Carlos: Jaycal.

—Algún día, no sé por qué, pero algún día, tengo la intuición de que... —decía JC hasta que lo interrumpían sus amigos, hartos de oírlo divagar en ensoñaciones.

—Ya te vale, JC, tío, no sigas soñando con Scarlett Johanson ni con la fama. No vas a inventar nada nuevo ni te vas a ir a otras dimensiones. No vas a crear Apple y tampoco eres Jaycal. Eres un *pringao* y siempre lo serás —decía Javier mientras los demás reían.

Javier tenía el componente materialista y la dosis de realismo necesaria para triunfar en esa clase de conversaciones.

Como buenos amigos que eran, solían enfrascarse en conversaciones kilométricas en las que trataban de hundirse los unos a los otros, medio en broma, medio en serio.

—La vida nos ha maltratado hasta ahora por alguna razón. Nos tiene aquí, encerrados en esta rutina asfixiante por no sé qué motivo. Quizá un día nos pase algo especial que cambie nuestra suerte. Yo no pido fama o poder, me conformo con mucho menos, pero no me puedo creer que la vida que me espera sea como la de mis padres. Somos esclavos, tío, esclavos. Toda la vida estudiando, después el trabajo... Facturas, horarios, impuestos, obligaciones, médicos...

Este solía ser el discurso de José Carlos, fundamentado en años de desencanto en los que cultivó un profundo resentimiento hacia el sistema, hacia la sociedad en general y, más en particular, hacia la suerte que lo conducía a una vida sin objetivos. Como respuesta mantenía una actitud rebelde y al mismo tiempo pasiva, insustancial, como si el cambio que necesitaba en su vida fuese el resultado de una ecuación que no podía resolver.

—Tú no estudias, JC, no te puedes quejar, para ti no es un esfuerzo porque no lo haces. Algún día madurarás. —le recordó Lucas.

Una circunstancia curiosa que se daba entre sus amigos era la facilidad con que lo criticaban y, al mismo tiempo, le tenían por imprescindible para cualquier decisión que

tuviesen que adoptar. ¿Se podía ser un “desastroso imprescindible”? JC sabía que no, que algo poseía que hacía que sus amigos confiaran en él. Lucas era el empollón, el típico que no se sentía seguro simplemente con saberse de memoria el libro de Sociales. De los que investigan en otros manuales, no vaya a ser que el profesor les ponga preguntas “trampa”.

—Sí, puede que algún día maduréis —se dejó oír la voz de la madre de Javier.

Preferían reunirse en casa de Javier para jugar a videojuegos. Era el ricachón del grupo y tenía una PlayStation, una Xbox y crédito de sobra para comprar videojuegos. Su padre dirigía una panadería con varias sucursales y su futuro estaba más que decidido: empresario panadero. “Vete a hacer pan”, solían decirle sus amigos cuando querían fastidiarlo.

En general, las sesiones solían consistir en varias partidas de fútbol con el *Pro* o el *Fifa*, para preparar el campeonato del barrio, y un par de partidas de *Call of duty* para aliviar tensiones.

—¡Los tiros virtuales relajan! —gritaban todos a una.

Pero, en realidad, a JC únicamente se le daba bien un juego: el *Fénix Commander*.

Era un videojuego de carreras de naves espaciales de velocidad endiablada, tipo F-zero pero más difícil. Era desconocido, pero a JC le encantaba la actualización que habían

sacado aquel año. Se había colocado como uno de los mejores jugadores de su región. “Es como ser campeón de la nada, chaval. Liderar ese juego es como ganar la copa del barrio de tenis... O como acertar tres números de la primitiva”, le decían sus amigos cuando caían derrotados una y otra vez por su aplastante superioridad. Llevaban razón, pero a él le gustaba pensar que al menos en un videojuego podía con todos ellos. Sonreía por dentro cada vez que observaba algo invisible que los demás no veían y que le distanciaba de ellos.

Donde realmente desplegaba su talento era al llegar a casa. Pertrechado con el sándwich sano y bajo en calorías que le preparaba su madre y con una manzana verde, solía echar partidas interminables en su dormitorio.

Descubrió cierta poesía en su forma de jugar. A veces se dejaba ganar imaginando que caía en desgracia y después tenía que lograr remontar la situación. Se inventaba toda clase de estadísticas personales, competía contra sí mismo y después se entregaba al multijugador en Internet para aplastar al surtido de *frikis* que solía campar por el ciberespacio. En la red había unas estadísticas, y de los 3000 jugadores dados de alta en el servidor, JC, que usaba el *nick* “Jaycal”, era el segundo en puntos; pero el único que ostentaba el récord en más circuitos. De hecho, pensaba que no era el primero porque no podía dedicarle las horas que necesitaba.

Estaba deseando que sacasen una nueva versión, ya se cansaba de los mismos circuitos. El juego, gráficamente no era tan vistoso como otros, pero él estaba enganchado a su jugabilidad. Estaba seguro de que el control del mando podía mejorarse, se quejaba del dichoso retardo que frustraba a sus colegas, pero una vez que se hizo a ese fallo de microsegundos aprendió a anticiparse y dominaba su nave a la perfección.

Esa era su obsesión en todos los juegos: siempre decía que había un pequeño desfase entre el mando y la acción de la pantalla. Sus amigos se reían de sus comentarios, ya que esta solía ser la excusa para justificar su falta de habilidad.

Jaycal no se parecía a José Carlos. Cuando jugaba era un líder, un tipo frío capaz de jugarse la vida en una curva, de reírse de sus rivales realizando algunas acrobacias mientras los superaba. Ese era su lado salvaje, su filtro para desahogar lo frustrante de un día a día gris en el que se veía superado por los demás. Todo parecía exigirle demasiada atención y no podía seguir un ritmo invisible que lo acercaba hacia la nada que tanto temía.

Esa vida vacía de autómatas, en la que por unos míseros billetes se ofrecía esfuerzo, tiempo y capacidad sin que se tuviera en cuenta el fondo de las cosas, el espíritu de las personas. Un sistema inalterable en el que sus habilidades eran ignoradas y solamente podían medirse sus capacida-

des mediante unos registros llamados “notas” o “calificaciones” para demostrar si era apto o no para el futuro.

Su vida estaba a punto de cambiar drásticamente, de saltar por los aires de forma casi literal. Todo comenzó aquella mañana, en el instituto...