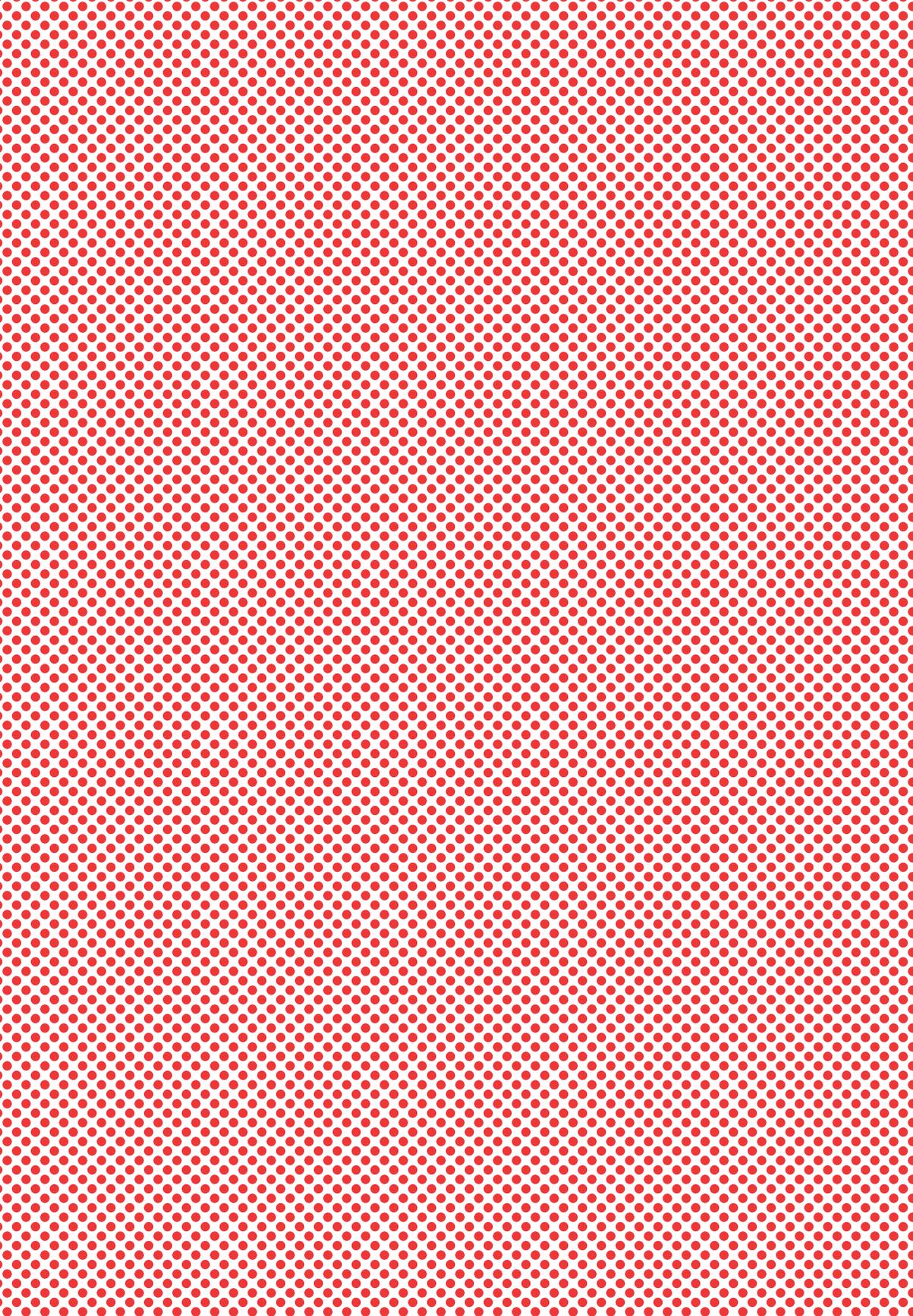


Libros de la Anacahuita

VAMPERRO



Escrito por Carlos Calles
e ilustrado por BeTheMonstrua



VAMPERO



VAMPERRO

Carlos Calles

Ilustrado por BeTheMonstrua



Libros de la Anacahuita

Vamperro / Carlos Calles ; ilus. de BeTheMonstrua

1a ed. - Monterrey, Nuevo León, México: Instituto Estatal Electoral y de Participación Ciudadana de Nuevo León, 2024.

64 páginas ; ilus ; 16 x 23 cm (Libros de la Anacahuíta).

ISBN: 978-607-9000-09-7

1. Literatura infantil y Juvenil – México
2. Equidad – Literatura infantil

LCC: PZ73 .C157 2024 Dewey: 890

**INSTITUTO ESTATAL ELECTORAL
Y DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA
DE NUEVO LEÓN**

Consejera Presidenta

Mtra. Beatriz Adriana Camacho Carrasco

Consejeras y Consejeros Electorales

Mtro. Carlos Alberto Piña Loredo

Mtra. Martha Magdalena Martínez Garza

Lic. María Guadalupe Téllez Pérez

Lic. Alejandra Esquivel Quintero

Mtro. Michael Alberto Banda Espinosa

Mtro. Diego Aarón Gómez Herrera

Secretario Ejecutivo

Mtro. Martín González Muñoz

VAMPERRO

D.R. © Instituto Estatal Electoral
y de Participación Ciudadana de Nuevo León
5 de Mayo 975, oriente, Col. Centro,
C. P. 64000, Monterrey, Nuevo León, México
81 1233 1515

D.R. © Autor: Carlos Alejandro Calles Guerra

D.R. © Ilustradora: Cristina Carrillo Bassol

ISBN: 978-607-9000-09-7

ISBN versión electrónica: 978-607-9000-10-3

Editado e impreso en México, 2024

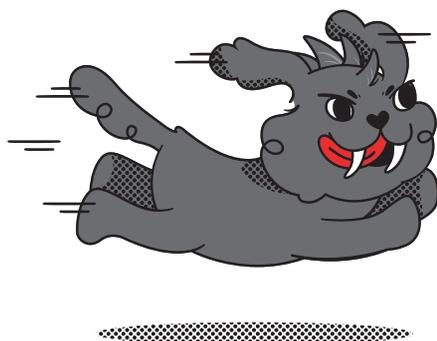
Ejemplar de distribución gratuita,
prohibida su venta.

Con cariño para Maricrì, Javo, Anya y Javier

*Hay oscuridades en la vida y hay luces.
Tú eres una de esas luces, la luz de todas las luces.*

Bram Stoker

Los colmillos de Vamperro



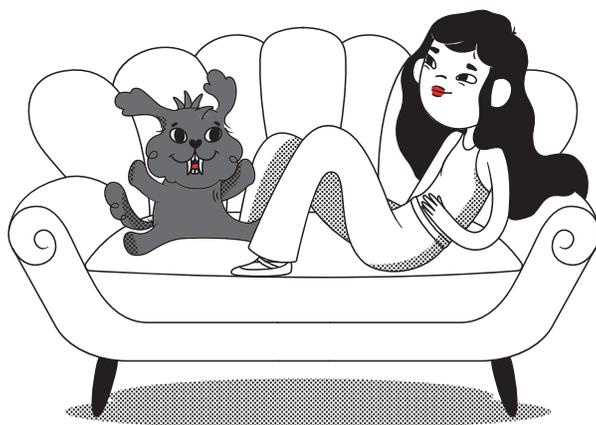
Él es Vamperro y, como se podrán imaginar, es un perro y también un vampiro. Las dos cosas al mismo tiempo. Esto, algunos días, es un problema. Sobre todo, cuando Cris lo lleva al parque los viernes. La cosa es que Cris es bailarina y le gusta que sus amigas, con las que se junta en el parque, vean a Vamperro vestido con un tutú color melón (ella insiste que no es rosa ni naranja) y moñitos color fucsia (porque no es morado ni violeta).

La verdad, a Vamperro no le molestan ni el tutú ni los moñitos. Si a Cris le gustan, a él también. Lo que sí le causa problema es que él nació vampiro y, como buen vampiro, su apariencia debería ser aterradora, espantosa, espeluznante o, mínimo, misteriosa. El tutú lo hace parecer una criatura buena onda, bastante fresa, que visita cafeterías de moda donde cobran cantidades exorbitantes por una taza de té *matcha*.

A Vamperro le fascina el té *matcha*, por cierto. A veces, a Cris se le caen unas gotitas cuando lo está revolviendo, y ¡guau!

Si Cris lo va a disfrazar, ¿por qué no le compra un disfraz de dinosaurio? Sería fácil: unas espinas triangulares de hule espuma en la espalda y listo, porque los dientes grandes y filosos ya los tiene. Sería el dinosaurio más terrorífico del parque. O bastaría una capa negra para fingir que es Zoltan, el aterrador perro del conde Drácula. Tal vez entonces podría jugar con Dexter, el sabio gran danés; Ona, la valiente pomerania, y los otros perros que se juntan a jugar congelados y el-que-prime-ro-lo-huele (en la colita lo tiene).

Además de los dinosaurios, a Vamperro también le gusta el anime. Por las noches, cuando Cris llega del trabajo, él se echa a su lado en el sillón y juntos ven las aventuras de *DinoTrucks*, sobre unos dinosaurios con ruedas en vez de piernas, que compiten por el título del dinosaurio más veloz del mundo. Lo cierto es que Vamperro no entiende todo lo que sucede en cada capítulo, pero le emocionan la velocidad y determinación de los personajes.



Por su parte, Cris llora a menudo al final de los episodios. Son lágrimas de euforia, de felicidad, aunque ciertos días sí son de tristeza. Vamperro recibe estos sentimientos en las caricias de Cris: cuidadosamente intensas, pero tiernas a la vez, como si tejiera un mensaje con el movimiento de sus manos.

El viernes, antes de salir al parque, Vamperro olfatea el piso de la cocina y descubre lo que parecen ser migajas de galletas. Las levanta rápido con la lengua procurando no hacer ruido. A Cris no le gusta que se coma las migajas del piso, por eso se apura tanto. Están crujientes y saladas: casi tan deliciosas como sus croquetas de garbanzo y arroz.

Vamperro levanta la cabeza y, frente a él, encuentra a otro perro:



Es chiquito, de pelaje negro esponjoso, con un *mohawk* gris entre las orejas caídas. Largos colmillos emergen de su boca, tanto que batalla para cerrarla por el increíble tamaño de los dientes.

Un signo de exclamación aparece sobre la cabeza de Vamperro (en realidad no pasa eso, pero lo podemos imaginar). «Ese soy yo», se da cuenta cuando el reflejo en la puerta del horno imita sus movimientos. Es un pensamiento triste. Los colmillos son tan enormes que no caben dentro su boca y, ya se lo han dicho antes, lo hacen lucir curioso, diferente a los demás perros. En una palabra: extraño.

Cris lo llama para ponerle el arnés y la correa. El tutú y los moñitos se los pondrá unas cuerdas antes de llegar. Vamperro se mira una última vez en la puerta del horno y piensa en los otros perros, con colmillos que no se salen de sus bocas, y en cómo nunca quieren jugar con él.

Un saludo perruno

Vamperro toma agua de un charco. Lo hace con los ojos cerrados para no ver su reflejo.

—Creo que va a llover otra vez —dice Cris cuando le abre a Vamperro la puerta del corralito.

Vamperro entra a toda velocidad.

¡Fiiuuuum!



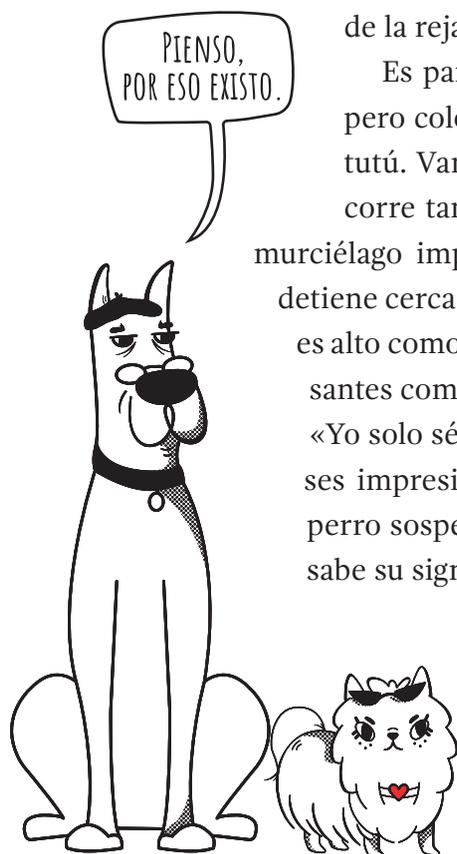
Pasa volando junto a un perro café, cerca de uno negro con blanco que parece pingüino y de dos perros ancianos que se mueven muy lentamente. Les sonrío a todos al pasar, porque Cris le enseñó a ser amable. Sin embargo, la sonrisa tiene el efecto contrario y más de uno se sobresalta por la enormidad de los colmillos.

Los demás lo ignoran o fingen hacerlo. Los perros tienen muchos trucos para hacerse los desinteresados: se huelen entre ellos, persiguen su propia cola, se chupan las patas u olfatean el piso como sabuesos detectives.

—¡Vamperro! —lo llama Cris desde la reja—. Se te olvidó la pelota.

Es parecida a una pelota de tenis, pero color melón y hace juego con el tutú. Vamperro salta, la atrapa, luego corre tan veloz como el vuelo de un murciélago impulsado por un huracán. Se detiene cerca de Dexter, el gran danés que es alto como un árbol y dice cosas interesantes como: «Pienso, por eso existo» o «Yo solo sé que no sé nada». Y esas frases impresionan a todos, aunque Vamperro sospecha que ni el mismo Dexter sabe su significado.

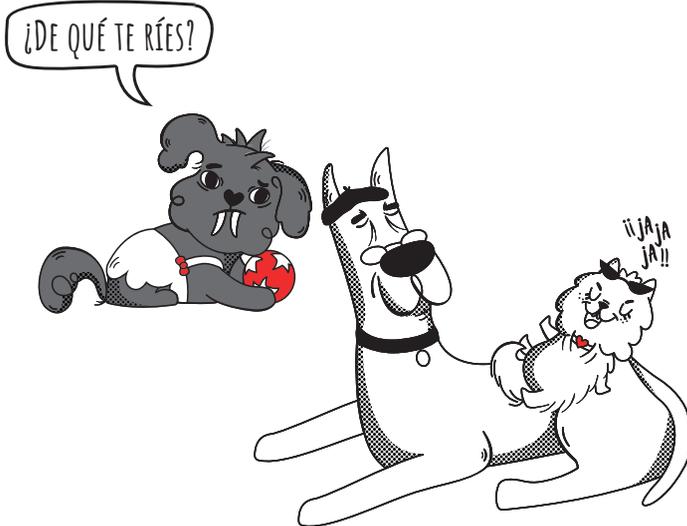
Junto a Dexter está Ona, la pequeña pomerania que no conoce el miedo: les ladra a todos los perros, incluso si son gigantes. Ella es



más chica de estatura que Vamperro, pero de la pura actitud parece la perrita más grande del parque. La más elegante también; siempre lleva collares de diseñador atiborrados de piedritas brillantes y no teme presumirlos.

—¿Vieron qué rápido soy? —les pregunta Vamperro—. Y sería más rápido sin este tutú que me arruina la aerodinámica. ¡¿Me vieron?! —no recibe respuesta, ni siquiera una mirada—. Bueno, entonces, ¿quieren jugar con mi pelota?

Silencio. Fingen que no lo escuchan. De pronto, Ona mira de reojo a Vamperro y suelta una carcajada. «¿De qué se ríe?», se pregunta Vamperro, y recuerda sus dientes, el tutú, los moñitos. Debe verse muy gracioso, no puede negarlo. Y se atreve a preguntarle porque no quiere quedarse con la duda:



—No me reí, es tu imaginación —contesta Ona, que para dejar de hablarle dirige sus ladridos al caniche francés que justo pasa por detrás de la reja.

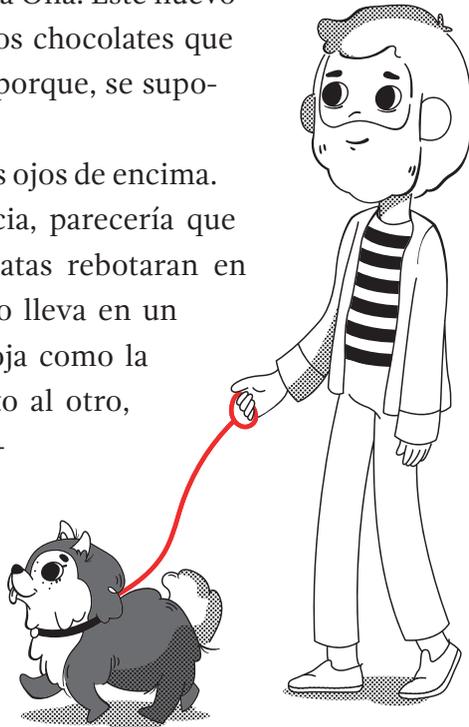
Primero se detiene a olisquear un charquito de pipí, luego unas hierbas salvajes que lo hacen imaginar un campo grande lleno de pasto y pelotas de tenis.

—Ya casi nos vamos, chico —dice Cris—. Esta noche sale un nuevo episodio de *DinoTrucks*, ¿estás listo?

Vamperro salta feliz hacia ella. Lo lleva en sus brazos a la banca donde platicaba con sus amigas bailarinas. Recibe de ellas caricias amistosas que le comunican protección y seguridad, muy necesarias tras el decepcionante intento de jugar con los otros perros. Gracias a este cariño, Vamperro se sobrepone y se olvida rápido del mal rato.

En eso, un olor diferente. ¿Será de un perro nuevo? Vamperro olfatea el aire y, sí, pronto lo ve, es un pomerania, pero diferente a Ona. Este nuevo es café con negro, como los chocolates que Cris no le permite comer porque, se supone, le hacen daño.

Vamperro no le quita los ojos de encima. El nuevo camina con gracia, parecería que las almohadillas de sus patas rebotaran en la banqueta. Su humano lo lleva en un arnés gris y una correa roja como la sangre. Caminan uno junto al otro, humano y perro, con distinción. Al pasar, la mirada del nuevo se cruza con la de Vamperro, quien mueve la cola y se hace chiquito, avergonzado,



aunque no sabe qué exactamente le provoca vergüenza. Vamperro lo saluda enseñándole los colmillos de vampiro y la lengua, pero los oculta rápido para no asustarlo. El nuevo pome-rania también saca la lengua y acelera la respiración. ¿Es un gesto burlón? No, al contrario, es amigable, un saludo perruno común y corriente.

—Es hora de irnos, chico —dice Cris guardando todo en el bolso.

Vamperro se sienta junto a ella mientras se despide. Las tres amigas se agachan para acariciarlo una última vez. Le dicen cosas lindas y le preguntan si recuerda los pasos de baile que le enseñaron. ¿Pasos de baile? No sabe de qué hablan. Entonces, Cris lo levanta para recordárselo. La música brota fácil de la imaginación de ambos. Se balancean con un ritmo alegre y pausado. Bailan como si fueran novios.

Al terminar la canción, lo baja en el pasto y siguen las caricias de las amigas. Él mueve la cola y el lomo para indicarles que no paren. Los cariños se sienten tan bien que sus párpados se adormecen, y por un momento cree que se transformará en murcié-lago y saldrá volando hacia el cielo, detrás de las nubes grises,



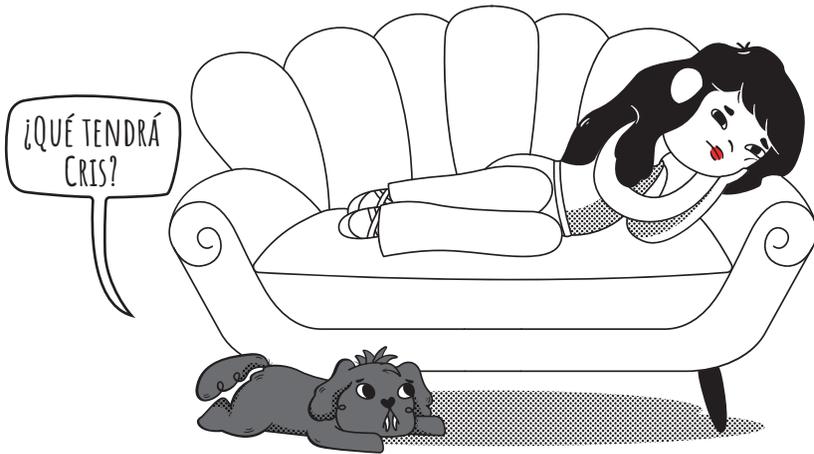
en dirección a la luna, pero eso nunca ha pasado. Al menos no en la vida real. Las cuatro patas de Vamperro siguen firmes en la banqueta.

Luego, el olor. Ve pasar a lo lejos al nuevo pomerania y le da la impresión de que él también lo está buscando.

¿Ser o no ser?

Cris olvidó comprarle una pelota nueva, entonces, ni modo, le toca jugar con la ponchada. Lo bueno es que todavía rebota, aunque a veces en trayectorias irregulares: dos botes hacia al frente y luego, como si una mano invisible la controlara, da un giro drástico a la izquierda. Lo impredecible hace el juego más divertido.

Esta tarde, Cris llega a casa con en el rostro lleno de melancolía. Ya van varios días así. Sonríe cuando Vamperro la recibe, pero pronto se apaga la luz de sus ojos como si se fundiera el foco de una lámpara. Cuando pasa eso, la casa se convierte en un castillo antiguo donde las sombras recorren los pasillos como fantasmas huyendo de los más oscuros calabozos de la imaginación. En verdad no pasa nada de eso, claro. La casa es la misma casa de siempre, solo que la atmósfera se vuelve menos festiva y los premios de crema de cacahuate desaparecen del menú. Incluso han dejado de ir al parque.



Ni siquiera parece divertirse con la acción súper *duper* emocionante de *DinoTrucks*.

Para animarla, Vamperro intenta cantarle con su mejor voz una cancioncita que Cris siempre escucha mientras hornea pasteles y, sin excepción, la hace bailar, pero todo indica que Vamperro no es el mejor cantante, porque Cris le pide enojada que ya, por favor, deje de ladrar, porque le está provocando un dolor de cabeza.

Entonces recuerda los programas de remodelación de casas que algunas noches ven en la tele. A Vamperro le aburren un poco, la verdad. Cris, en cambio, sí es muy aficionada y hasta compra los tapetes, velas y cuadros, entre otros accesorios, que promocionan en el *show*. Vamperro decide redecorar. Se sube a la mesita de la sala y agita la cola para empujar y redistribuir los objetos. Unos se caen, pero está bien, los que permanecen encima lucen bonitos.

Luego muerde los cojines del sofá para esponjarlos y darles más textura, como dicen en el programa de la tele. Lo malo, por supuesto, es que bastan un par de mordidas con sus colmillos para agujerarlos. Adentro encuentra una sorpresa: están rellenos de un material blanco que recuerda a la nieve. Cientos, miles, tal vez millones de bolitas blancas se dispersan y flotan ligeras por la sala. Vamperro queda asombrado por el espectáculo. Es como si nevara en la sala.



Y ahora recuerda algo que le escuchó decir alguna vez a Dexter: «En la contemplación de la naturaleza, es posible observar la eternidad en el movimiento de la vida». O algo así, ya no lo recuerda bien, pero el paisaje nevado de su sala encierra un misterio profundo y le inspira sentimientos nuevos e increíbles.

Y Vamperro ladra, ladra con ese tono agudo que se escucha hasta en el último rincón de la casa, y aparece Cris enseguida. ¿Por qué no sonrío? Al contrario, está enfurecida. Vamperro conoce esa mirada y reconoce la ira detrás de las palabras.



Se hace chiquito, más de lo que ya es, y busca un escondite en el sillón, pero como destruyó los cojines no puede ocultarse detrás de ellos. Cris está enojadísima. Tiene los ojos hinchados y luce amenazante cuando se acerca a Vamperro gritando y con la piel enrojecida.

Sin embargo, como ha sucedido antes, Cris solo se desploma en el sillón junto a Vamperro y lo acaricia. Está llorando. El flujo constante de lágrimas y el pelaje suave entre sus dedos le ayudan a liberar la frustración acumulada.

—Perdóname, Vampi. No es tu culpa. Son cosas del trabajo. Ya no voy a regresar a esa academia de baile donde no valoran mi talento.

Vamperro no entiende las palabras, solo se da cuenta de que la amenaza terminó. ¿Tal vez redecorar sí funcionó? Sea como sea, Cris está mejor. Siguen las caricias por un largo rato. La calma gana terreno y, pronto, derrota a las lágrimas.

Cris suspira fuerte.



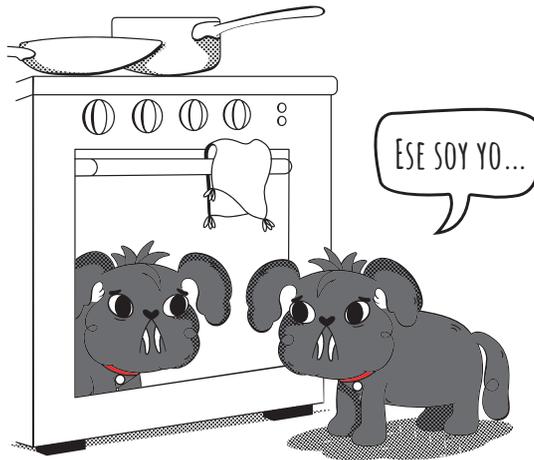
Cris se levanta como impulsada por un resorte.

—Hace días que no vamos al parque, por eso tienes tanta energía destructiva, ¿verdad?

Se agacha para besarle la cabeza, las orejas y el pequeño espacio entre los ojos. Le ajusta el arnés y le pone la correa. Vamperro salta y gira y salta y gira y salta y gira con toda la energía acumulada. Cris dice que olvidó sus tenis en el cuarto y sale. Vamperro aprovecha para tomar agua y olfatear el piso de la cocina en busca de migajitas. Tal vez algo se le escapó después del desayuno. No encuentra nada, excepto el reflejo

de un perro en la puerta del horno. Su primer instinto es ahuyentarlo con ladridos, pero se contiene para no molestar a Cris.

Entonces lo recuerda:



Vamperro encoje los hombros y baja la cabeza. Prefiere no pensar en su apariencia, en los dientotes de vampiro. ¿Cómo le dijo Cris hace rato? Sí, le dijo que era un «perro feo». De pronto, Vamperro se da cuenta de que ya no quiere ir al parque. Nunca más. Cris regresa con los tenis puestos y la pelota pochada en la bolsa verde limón. Aunque no puede verla, sabe que está ahí porque la huele. Y como le fascina la pelota, temporalmente se olvida de los demás problemas.

En el parque, con la pelota pochada en la boca, Vamperro busca a Dexter y a Ona. Están rodeados de otros cuatro perros.

—¿Quieren jugar con mi pelota? —les pregunta.

Dexter y Ona se ríen burlones. Los cuatro perros atrás de ellos bajan la mirada para no meterse en problemas. Uno es un galgo italiano muy flaco que corre rapidísimo, incluso más que

Vamperro. Otra es una beagle llamada Petunia, que tiene unas llantas todo terreno en vez de patas traseras.



—Obvio, pareces un personaje de *DinoTrucks*, mi caricatura favorita.

—Me lastimé las patitas en un accidente y, aunque ahora tengo estas ruedas, ya no puedo correr como antes.

—Es cierto, no lo había pensado —reflexiona Vamperro—. De todas formas, están geniales.

—Gracias, a mí me gustan tus moñitos y el tutú.

—Los moños son fucsias y el tutú melón, según mi humana.

El tercer perro es un criollo con pelo negro despeinado que luce serio y, al mismo tiempo, confundido. El cuarto es el pomerania nuevo que saludó amistosamente a Vamperro el otro día.

—Entonces, ¿no quieren jugar? —pregunta Vamperro para asegurarse de la respuesta.

—Entiéndelo —dice Ona—, nunca vamos a querer jugar contigo.



No hay respuesta. Ona mira a Dexter, confusión en el rostro. Dexter abre la boca, parece que soltará una de sus frases célebres, pero al final no dice nada. Al parecer, ninguno de los dos sabe por qué ignoran a Vamperro.

—Ya sé —celebra Ona—, es porque pareces un vampiro o algo así. Nos das un poco de miedo.

Vamperro se apachurra y mete la cola entre las patas. Estira las orejas para cubrirse los ojos. Quiere desaparecer, que le crezcan alas para volar hacia lo más profundo de una cueva. Luego, quizá porque siente que ya no tiene nada que perder, encuentra la fuerza para alzar la voz.

—Entiendo. Les asusta lo diferente, es normal; pero, si lo piensan bien, da lo mismo que parezca un vampiro o un caballo. Yo lo que quiero es jugar a la pelota, no que cuelguen una foto gigante de mí junto a su cama.

Los perros se ríen, excepto Dexter y Ona.

—¿Seguro que no bebes sangre? —pregunta el galgo italiano.

—No, nada, cero, pero una vez me comí un diente de ajo y me tuvieron que llevar al hospital. Entonces, creo que sí me afecta el ajo, como a los vampiros de verdad, pero, en serio, soy buena onda.

Los demás perros se miran entre sí con un signo de interrogación arriba de sus cabezas: no entienden si Vamperro es un vampiro o solo parece uno. Dexter llena con aire sus grandes pulmones y comienza a hablar con voz de filósofo.

—Esto me recuerda las famosas palabras del bardo inglés William Shakespeare:



Dexter habla consciente de que nadie le entiende y tendrá que repetir todo otra vez:

—Lo que quiero decir es que el problema, al menos para mí, es jugar. Si alguien quiere jugar contigo, está en su derecho, pero si yo no quiero jugar, también es mi derecho, ¿o no?

Los ladridos de los perros se empalman como instrumentos en una orquesta desafinada. Vamperro no entiende nada: escucha la mitad de una frase por un lado y la completa con la mitad de otra dicha por alguien más. Por fin, Dexter pide orden.

—Sugiero que comencemos un diálogo para escuchar las opiniones de la comunidad. El perro que quiera decir algo deberá levantar la pata delantera izquierda para pedir la palabra. Y mientras hable, los demás escucharemos sin interrumpir, ¿de acuerdo?

—¿Por qué la pata izquierda? —pregunta el pomerania nuevo.

—Porque nuestro amigo Dylan —Dexter señala al perro con pelo despeinado y mirada confundida— perdió la pata derecha en un accidente hace algunos años.

—¡Oooooooh! —dicen los demás al unísono.

—Bueno, ya desperdiciamos mucho tiempo —los regaña Ona—. Entonces, ¿quién quiere opinar? Hablen ahora o callen para siempre.

—¿De qué estamos opinando? —pregunta el galgo italiano, que estaba distraído con una mosca.

—¿Es en serio? —pregunta Dexter—. Esto no va a funcionar si no prestan atención.

—Lo siento —responde el galgo con un interesante acento italiano—. Creo que no voy a participar en este diálogo o como se llame. Tal vez debería, pero mejor voy a correr libremente por el parque. *Arrivederci*.



—No conozco a Vamperro —dice Petunia, la beagle que parece personaje de *DinoTrucks*—. Y, aunque parece amable, también me da miedo que me muerda y me convierta en vampira...

—No te voy a morder —la interrumpe Vamperro.

—Déjala terminar —pide Ona—. Vamos a escuchar sin interrumpir, ¿de acuerdo?

Vamperro asiente en silencio y levanta la pata izquierda.

—Decía que eso me da miedo —continúa Petunia—, pero si él dice que no me mordeará, confiaré en él.

—¿Algo que decir, Vamperro? —dice Ona, seria en su rol de moderadora.

—No mordearé a nadie. Les doy mi palabra. Solo quiero jugar con mi pelota.

Ahora habla Dylan, quien también levanta la pata izquierda para pedir la palabra.

—Yo solo quiero que, si algún día jugamos con mi pelota, Vamperro no la ponche. He visto desde lejos cómo revienta todas las pelotas que pasan por sus dientes.

—Estoy de acuerdo —dice Vamperro cuando Ona se lo indica—. Podemos usar juguetes resistentes que no se rompan fácilmente.

—¿Alguien más? —Ona los mira con la vanidad de quienes tienen el poder.

—Yo quiero decir algo —dice Dexter—:



Todos los perros lo miran con la boca abierta. Las nubes cubren los últimos rayos del atardecer y la noche se precipita sobre el mundo.

—¡OUCH! Eso no fue muy simpático. Hasta a mí me dolió —dice el pomerania nuevo que hasta ahora había estado muy callado.

Los farolitos del parque se encienden. Ona y Dylan ríen sin medir las carcajadas. Dexter, con una sonrisa maliciosa, mira hacia un punto incierto a la distancia. Una niebla delgada se eleva desde el pasto y Vamperro la aprovecha para alejarse y perderse de las miradas juzgonas. Mientras tanto intenta guardar, sin éxito, la dentadura dentro de su boca. «Hoy no ha sido un buen día», reflexiona. Petunia y Dylan dijeron que sí jugarían con él, pero con condiciones. Podría adaptarse y jugar con ellos, claro, pero ¿y si poncha una pelota sin querer? ¿O si muerde juguetonamente y alguien sale lastimado? Ambas cosas podrían suceder más temprano que tarde. Además, ¿qué fue esa opinión tan hiriente de Dexter? Aunque Vamperro sabe que siempre hay perros así y no vale la pena buscar su amistad, de todas formas, le dolió.



Es el pomerania buena onda.

—Hola Cúper, yo soy Vamperro.

Y sin necesidad de imponer condiciones ni conversar más, empieza el juego. Primero juegan a esconder y encontrar la

pelota: Cúper es el escondedor y Vamperro el buscador. Después de varias rondas invierten roles para que Cúper también busque. Terminado eso, juegan a perseguirse. El que lleva la pelota en la boca es quien intenta escapar del otro.

—Ya me cansé, vamos por agua —dice Cúper.

Afuera del corralito, en una banca bajo la sombra de un árbol, Cris lee un libro de tapas rojas y disfruta de un café caliente. Vamperro se acerca detrás de la reja y ella le indica que vaya a la salida. Pronto están juntos en la banca y Vamperro bebe miles de litros agua de un termo especial con platito integrado.

La sombra es refrescante. El viento se ha llevado la niebla y sacude las hojas de los árboles. Vamperro se echa sobre un montoncito de hierba fresca; se nota contento tras haber liberado toda la energía acumulada. Tiene ganas de dormirse ahí mismo y despertar hasta el día siguiente.

Cúper se acerca a ellos acompañado de su humano.



—Claro que sí. Él es mi Vamperro. Estaban jugando juntos, ¿verdad?

—Sí, parece que ya son amigos. Yo soy Javier —dice el humano de Cúper dándole la mano a Cris, quien también dice su nombre con una gran sonrisa.

Los dos se sientan lado a lado en la banca, mientras los perros, de regreso en el corralito, continúan la persecución de alta velocidad. Un rato después, el juego cambia: ahora Cris y Javier les lanzan la pelota para que Vamperro y Cúper la recuperen.

—Oye, ¿por qué tienes los dientes así? —pregunta Cúper cuando hacen otra pausa para tomar agua.

Vamperro no sabe qué contestar. Nadie jamás se lo había preguntado de esa forma. Solo lo miraban feo o le hacían la ley del hielo.

—Mi humana dice que porque soy un perro vampiro —contesta Vamperro—, pero creo que lo dice de cariño.

—Qué genial —dice Cúper—. Yo también quisiera ser un perro vampiro.

Siguen jugando con la pelota un buen rato, hasta que los humanos determinan que es hora de regresar a casa.

El Vamperro del espejo

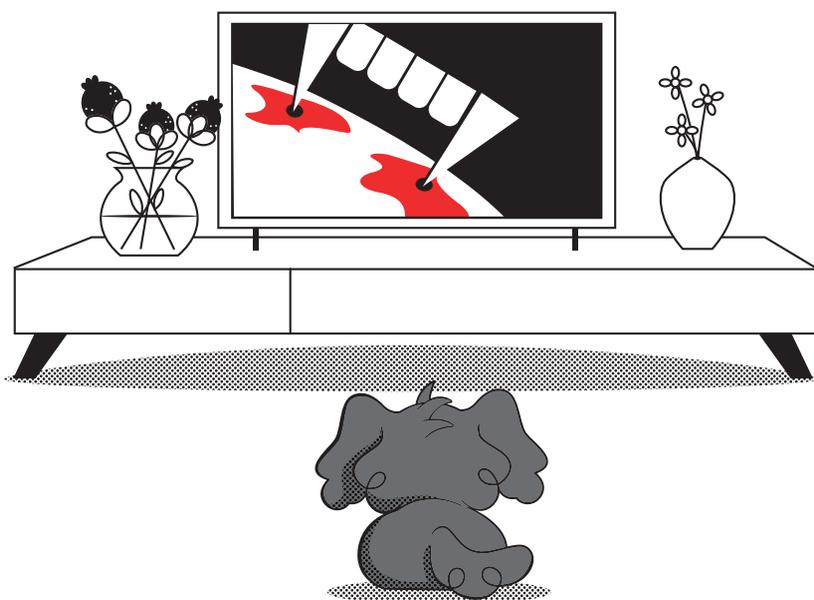
Aunque a Cris le gusta decir que Vamperro es un perro vampiro, él no está seguro de sentirse cómodo con esa designación. Suena genial ser un vampiro, pero ¿en verdad lo es? Esto se pregunta Vamperro desde que una noche, hace ya algunos días, Cris prendió la tele y decidió ver un anime sobre unos vampiros japoneses.

Vamperro tenía altas expectativas. Pensó que se convertiría en su anime favorito. Vería a otros como él, a su tribu. Tal vez sus ancestros eran los perros de esos vampiros. Las posibilidades eran grandes y su cola inquieta reflejaba la emoción.

«De aquí soy», pensó Vamperro cuando empezó la música electrónica de la introducción. Las imágenes mostraban a unos seres ágiles, veloces y, al mismo tiempo, misteriosos y elegantes. No vio a ningún perro en el *opening*, pero a lo mejor saldrían después.

Luego, la decepción: los vampiros eran criaturas abominables. O, bueno, digamos que no eran compatibles con los valores que él había aprendido de Cris. En el anime, la misión de

los vampiros era destruir Tokio para que el clan de los hombres lobo no obtuviera el control. O algo así entendió Vamperro. La trama llena de intriga política no era tan interesante. Las escenas de acción eran buenísimas, eso sí. Y las peleas, ¡guau!, espectaculares. Los vampiros podían atacar desde el suelo y también desde el aire transformados en murciélagos.



Sin embargo, al final lo que más impactó a Vamperro fue el personaje principal, que mordía y robaba la sangre de personas inocentes para mantenerse fuerte. Si al menos les preguntara con amabilidad, quizá los humanos le cederían voluntariamente unos cuantos mililitros. Si hablando se entiende la gente, como dice el dicho, ¿por qué los vampiros no?

Vamperro se dio cuenta de que, probablemente, por eso los demás perros se sentían así sobre él: le tenían miedo, pensaban

que los mordería y les extraería la sangre con fines egoístas. O quizá no, pero desde esa noche empezó a cuestionarse qué tan bueno era ser un vampiro. Además, en el anime nunca salieron sus ancestros caninos; entonces, ¡qué aburrido!

Esta tarde, Cris llega a casa a eso de las cuatro y media, y desde la primera caricia Vamperro sabe que está más feliz. Algo sucedió. Ahora sus manos le transmiten una paz profunda mezclada con entusiasmo. Tal vez, Vamperro no está seguro, parte de esas emociones surgen de que durante el día él se aseguró de no volver a redecorar ninguna habitación. Ya entendió que Cris y él no comparten los mismos gustos cuando se trata de diseño de interiores.

De repente, un aroma familiar. A canela, té de bergamota, amaranto... ¿y una pizca de mandarina? Si bien Vamperro no conoce estos nombres, eso es lo que percibe con su poderosa nariz perruna. ¿De dónde conoce ese olor? Ahora lo recuerda, pero ¿por qué está ese olor en su casa?

Busca en la cocina y nada. En la habitación de Cris y nada. En la sala, tampoco. Recorre los pasillos de la casa olisqueando y haciendo conjeturas; le parece imposible que ese olor esté tan cerca.

Se detiene junto a la puerta principal, inmóvil, como gárgola medieval. Pronto, los pasos de Cris empiezan a inquietarse. ¿Será que ella también lo percibe? Luego: ding-dong, ding-dong.

Y a ladrar.

Vamperro no estaba equivocado, el aroma viene del otro lado de la puerta.

—Vampi, ¡no!, silencio, por favor.

«Esta vez no me voy a callar», piensa Vamperro y sigue ladrando.

Cris, ahora un poco ansiosa porque Vamperro no obedece, abre la puerta. Cúper y Javier, su humano, entran a la casa. Él se agacha para dejar a Cúper en el suelo.



Los dos saltan con las patas delanteras al frente, caen uno encima del otro, se derriban, ruedan varias veces sobre la alfombra.

Javier y Cris hacen un intento por separarlos. Después se miran con una sonrisa dulce de «ya ni modo, que jueguen mientras no destruyan nada».

—Ven, te mostraré mi casa —dice Vamperro—. Mira, aquí está mi camita. Y este es el sillón donde Cris y yo vemos la tele. Y la cocina está por acá. Y aquí me sirven de comer. Y este es mi plato con agua, puedes tomar si quieres; intenta no salpicar porque Cris se pone poquito neurótica si se mancha

el piso. Y aquí el otro día me comí unas lentejas que se le cayeron a Cris, deliciosas. Y por esta puerta salimos al patio donde hago popó y pipí. Si quieres hacer, solo puedes hacer ahí, ¿de acuerdo? Si no, no te imaginas la regañada...

De fondo, unos cuantos gritos sin convicción de Cris y de Javier para que los perros se tranquilicen. En vano, pero pasados unos minutos regresa la calma.

Se acomodan en el sillón frente a la tele. Cúper lame sus patas delanteras y aprovecha la humedad para peinarse los cabellos alrededor de los ojos. Vamperro juega con una pelota que, según escuchó de Cris, es indestructible. Él ya logró hacerle algunas perforaciones, por supuesto.



Javier y ella conversan con facilidad sobre cualquier cosa: comida vegetariana, viajes a París, libros de Jane Austen, sus

expectativas del futuro. Vamperro percibe otra vez la energía positiva de cuando Cris llegó a la casa esa tarde. Supo desde la primera caricia que algo bueno había sucedido y ahora lo entiende.

Los cuatro se levantan. Van a la cocina. Vamperro huele el té *matcha*. Le dice a Cúper lo que es y ambos empiezan a girar como trompos.

—Debe ser el único perro del mundo que se emociona así por un té —dice Cris.

Cúper y Vamperro esperan atentos que caigan algunas gotitas, pero terminan decepcionados: no cayó ni una sola.

Mientras los humanos beben té y conversan en el antecomedor, los perros buscan los juguetes que Vamperro siempre pierde por toda la casa. Encuentran un hueso hecho de cuerdas gruesas de muchos colores y la pelota ponchada que siempre llevan al parque.

—Vamos con Cris —dice Vamperro—, cuando vea los juguetes sabrá que es hora de ir al parque.

—Sí, vamos, pero tengo sed. ¿Dónde estaba el agua?

Vamperro lo guía al platito con agua en la sala. Y mientras Cúper remedia la sed, una duda empieza a crecer dentro de Vamperro. Se siente feliz porque por primera vez en su vida tiene un amigo, pero ¿qué pasará cuando regresen al parque? ¿Seguirán jugando juntos o buscará Cúper a otros perros? ¿Y qué dirán Dexter y Ona? Siempre quiso agradecerles y solo recibió sus burlas. Aunque no debería preocuparse por ellos, en el fondo tiene miedo de volver a enfrentarlos.

Cúper lo mira con los bigotes empapados, sonriente.

—Ahora sí, vamos con nuestros humanos.

Se dirigen a la cocina esquivando mesas y sillones como si

fueran obstáculos en una pista de *parkour*. Una vez ahí, frente al antecomedor, los perritos dejan los juguetes en el suelo y ladran para llamar la atención de los humanos que, por alguna extraña razón, hoy parecen distraídos en exceso. ¿Qué clase de hechizo cayó sobre ellos?



Los observan con atención: Cris y Javier se miran a los ojos fijamente, sonríen por cualquier cosa, se dan comida en la boca como si fueran los premios de crema de cacahuate que tanto le gustan a Vamperro, hasta se toman de la mano y usan los pulgares para acariciar la mano del otro. ¡En vez de acariciarlos a ellos que no paran de reclamar su atención!

Sin embargo, lo consiguen. Por fin, los humanos se levantan de la mesa y anuncian que irán al parque.

—¿Quieres ir al parque, Cupertino? —pregunta Javier y, aunque Cúper no le contesta con palabras humanas, su entusiasmo es evidente.

Cris reúne lo necesario para la excursión: arnés, correa, termo de agua y la pelota ponchada.

—Qué buena idea lo de la pelota ponchada —opina Javier—. Así no rebota tanto y causa menos destrucción.

—¡Ni creas! Vamperro siempre se las arregla para romper algo. En todo caso, fue idea de él. Siempre las poncha. Yo creo que las prefiere así.

Vamperro, feliz porque escuchó a Cris decir su nombre, mueve la cola y saca la lengua por sobre la gran dentadura.

—¿Hoy no le vas a poner el tutú? —pregunta Javier.

—Casi se me olvidaba. No, hoy lo vamos a disfrazar de otra cosa.

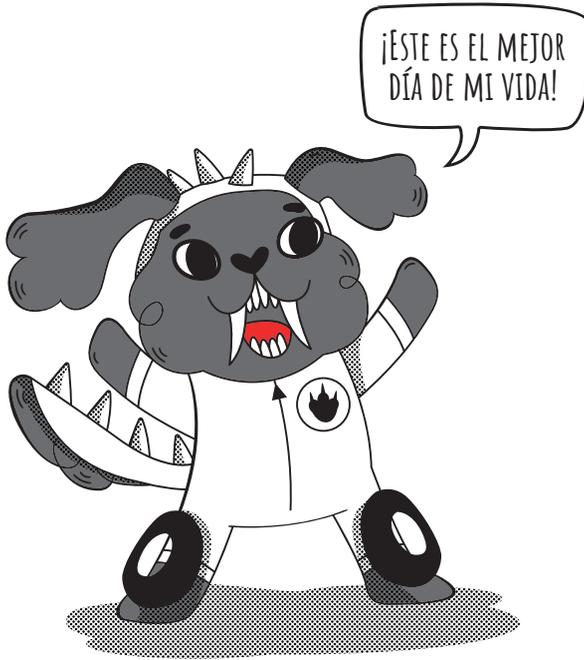
Cris corre al cuarto y regresa a los pocos segundos con una caja blanca entre las manos. La deja frente a Vamperro, quien la examina y huele con expresión de pregunta en sus ojos. Parece imposible de abrir. Solución: destruir la caja, pero Cris lo detiene antes de que lo logre. Entonces ella la abre y del interior saca un disfraz. Lo extiende para presumirlo a los demás.

—¿A poco no es lo máximo? —pregunta Cris.

Vamperro no entiende. ¿Y el tutú? Las idas al parque son de tutú y moñitos. ¿Qué es esto verde con negro que se siente tan diferente?

—Te queda un poco aguado, pero en la noche te lo ajusto —Vamperro inclina la cabeza para comunicarle que no entiende ni jota de lo que está pasando—. Es un disfraz de *DinoTruck*. ¿Te gusta, Vampi?

Vamperro no lo puede creer. Ahora lo entiende: los colores, las espinas triangulares en el lomo, el signo de la tribu Fósil-Truck, las llantas de tela cubriendo sus patas traseras. Y sonríe como mejor lo hace: con todos sus dientes.



Todo aquí grita su nombre

El día está parcialmente nublado y las hojas de los árboles se sacuden con el viento fresco. El parque huele a pasto recién cortado. Es un día perfecto para detenerse, oler las flores, sentir en la piel el calor de la tarde. Vamperro y Cúper aprovechan para hacer pipí. Lo hacen en sincronía como si lo hubieran practicado por años. Sus patas se humedecen con el agua de los aspersores, olfatean entre las briznas de pasto, giran sobre su propio eje, levantan la pata trasera izquierda al mismo tiempo y sueltan un chorrito. Es una danza elegante, sucia, instintiva. Cris y Javier no paran de reír.

Camina los cuatro por el sendero que conduce al corralito para perros. Vamperro ya sabe quiénes están ahí sin necesidad de verlos. Puede oler a Dexter, a Ona, y también a Petunia. Una punzada nerviosa en el estómago hace de anuncio panorámico publicitario: «¡Estás nervioso, Vamperro!». Y sí, lo está. No quiere ver a esos perros. Tal vez a la próxima podrían ir a otro parque, pero ¿a cuál? ¿Cómo se lo expresaría a Cris? Es imposible. Vamperro se da cuenta de que tendrá que sufrir por el resto de sus días, a menos de que algo extraordinario suceda.

Javier abre la puerta del corralito. Cúper se lanza a correr. Vamperro, la cola entre las patas, entra con cautela. Luego se arrepiente de su paso lento. ¿Dónde está Cúper? Si lo pierde, no tendrá con quien jugar. Por suerte, Vamperro es, precisamente, un perro y puede oler a Cúper aunque esté del otro lado del corral. Además, es muy veloz.

¡Fiuuuuum!

Lo alcanza rápido con su súper velocidad de vampiro, pero (Vamperro empieza a comprender que casi todo en la vida tiene un pero) Cúper se detiene cerca de la reja tan solo a unos cuantos pasos de Dexter y Ona.

«Qué mala suerte», piensa. En ese mismo momento, parados sobre un cartel que recuerda a los humanos recoger los desechos de sus mascotas, dos cuervos negros observan la escena con sus ojos amarillos y cada cierto tiempo emiten graznidos ominosos.

—Mira quién llegó —dice Ona, la más molestona.



Tres perros secuaces echados detrás de ellos también se ríen.

—Es un disfraz de *DinoTrucks*. Y mi nombre es Vamperro.

—Ah, cierto. Y, ¿saben ustedes cuál es el colmo de Vamperro? —pregunta Dexter a sus perros secuaces, que niegan con la cabeza—. ¿No saben? Bien, se los diré. Vamperro no tiene colmo, tiene colmillotes.

Todos se ríen como hienas rabiosas. Se revuelcan por la tierra como si tuvieran mucha comezón en el lomo. Vamperro finge que los ignora, aunque lo lastimaron. Ni siquiera sabe qué es un colmo y de todas formas le duelen las burlas. Lo hacen sentirse excluido. Sin embargo, ahora él sabe que ser diferente a los demás no es malo.

—¿De qué se ríen? —pregunta Cúper, quien no había escuchado por estar persiguiendo una mariposa.

—De un chiste que dijo Dexter —dice Ona todavía riéndose.

—Me encantan los chistes, cuéntamelo —insiste Cúper.

Vamperro no quiere oírlo otra vez ni quiere que Cúper lo escuche. Si se ríe del chiste, dejarán de ser amigos para siempre.

Ona repite el chiste. La sonrisa en la cara de Cúper desaparece conforme el chiste avanza. Para cuando Ona revela el gran final, Cúper luce decepcionado.

—Eso está mal y no me gusta —dice firme—. Vámonos, Vamperro.

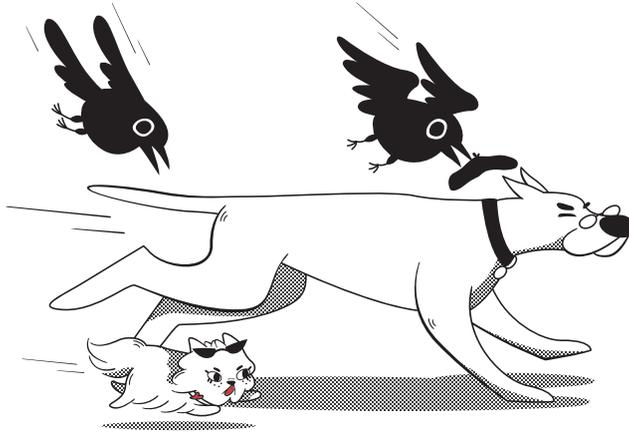
Vamperro tiene la sensación de que Cúper no está diciendo todo lo que siente porque sería muy ofensivo y prefiere ahorrarse problemas.

—¿Estás bien? —le pregunta a Vamperro mientras caminan al otro lado del corralito.

—Creo que sí.

—Ya nunca juguemos con ellos, ¿de acuerdo?

Vamperro está de acuerdo y también feliz porque Cúper seguirá siendo su amigo. De pronto, detrás de ellos, se escuchan muchas risas. Carcajadas. Vamperro teme lo peor. Quizá Dexter y Ona le están contando el chiste a los demás perros. ¿Qué podría ser más humillante que eso? Vamperro no puede imaginar algo más terrible. Por suerte, al parecer eso no es lo que está pasando. Dexter el intelectual y Ona la valiente están huyendo de los dos cuervos negros y sus graznidos ominosos.



Los demás perros, incluso aquellos ignorantes del mal chiste, se ríen de la persecución.

—¿El perrote le tiene miedo a esos pajaritos? —pregunta alguien.

—Ahora sabrá cómo me siento cuando me ladra —dice uno que siempre sufría las amenazas de Ona.

Cúper no se ríe. A Vamperro se le escapa una sonrisa. Siguen en su camino dando la espalda a la escena, hasta llegar a un rincón donde encuentran a Petunia, quien utiliza sus

llantas de *DinoTruck* para rodar sin impulso por una pequeña inclinación en el terreno. Ella los invita a jugar a la caza del tesoro. Les explica que enterró su juguete con forma de hueso en algún lugar del corralito y ahora ellos deben encontrarlo. Cúper y Vamperro salen volados al otro lado del corral, la nariz pegada al pasto con la esperanza de captar alguna pista. Ni uno ni otro se percata de que Dexter y Ona evitan mirarlos para ocultar la vergüenza en sus miradas.

La caza del tesoro debe terminar repentinamente por la lluvia. El chipichipi pronto se convierte en *chopochopo* y todos los perros y sus humanos corren en busca de refugio. Cris, Javier, Cúper y Vamperro se guardan bajo un techito de lona.

—¿Qué hacemos? —pregunta Javier.

—Yo voto por que vayamos a mi casa —sugiere Cris.

—Me agrada la idea. Yo voto igual.

Así que los cuatro se dirigen a casa de Vamperro.

Una vez ahí, se sientan en el sillón frente a la tele para ver una película aburridísima, al menos en la opinión de Vamperro, pues ya lleva media hora y no ha salido ningún dinosaurio. Lo único bueno es que los humanos comen palomitas y cuando una se cae, Cúper y él juegan a ver quién la encuentra primero. La recompensa, obviamente, es comérsela, a pesar de los reclamos de Cris o Javier.

La película por fin termina. Los cuatro van a la cocina para preparar una merienda dulce de té verde y panecillos.

—Oye, ¿de verdad eres un vampiro? —pregunta Cúper.

Vamperro se angustia con la pregunta. En su mente, los vampiros son criaturas malignas y, aunque él es travieso y sí rompe platos, pelotas, sillones y casi cualquier cosa que pase por su boca, no se considera un ser con malas intenciones.



—...Pero tranquilo —agrega Vamperro—, solo muerdo mis juguetes, nunca a mis amigos, jamás he probado la sangre y, hasta hoy, nunca me he convertido en murciélago ni en ningún otro animal.

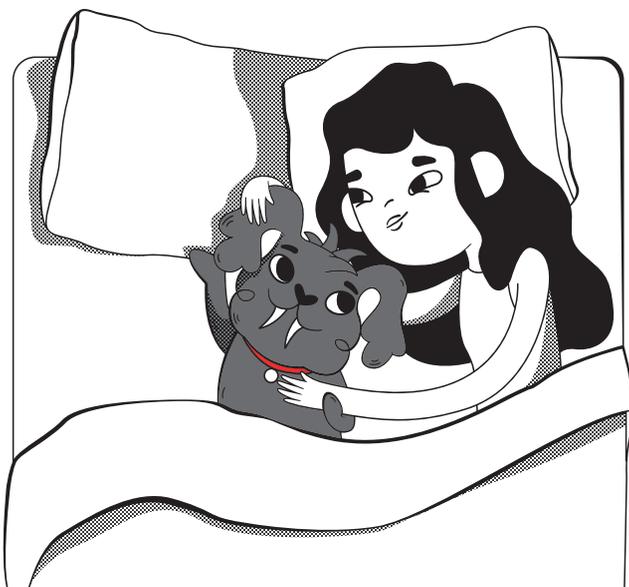
Cúper se ríe porque se imagina a Vamperro convertido en una jirafa o un rinoceronte. Lo cierto es que él no les teme a los vampiros, aunque también es cierto que nunca se ha encontrado con uno.

Un rato después, ya solos en casa, Cris se tira en la cama entre grandes almohadas y peluches. Le pide a Vamperro que la acompañe. Es raro cuando lo invita a estar con ella en la cama, entonces para él es toda una experiencia novedosa. Es el espacio donde más se concentra el olor a Cris. Todo aquí grita su nombre y Vamperro pasa los primeros segundos embarrándose contra las sábanas para combinar su olor con el de ella.

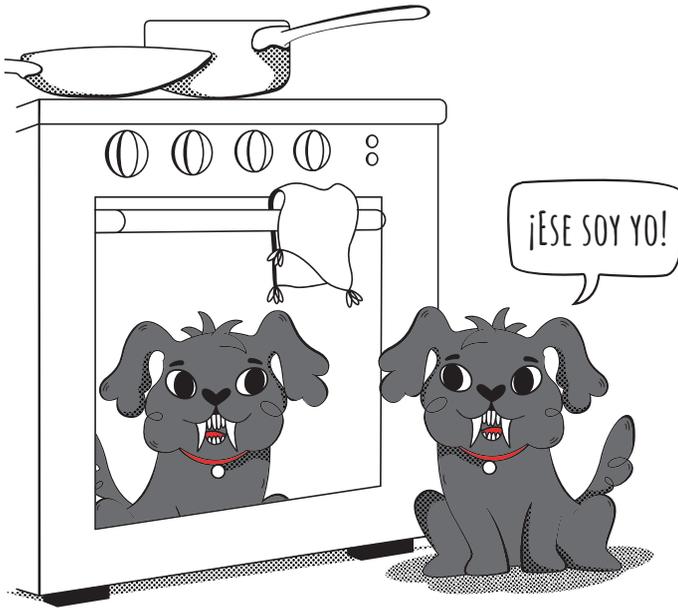
Las manos de Cris lo acarician con una dulzura extraordinaria. Pasan largo rato así: ella contándole sobre su vida y él

en un delicioso estado entre el sueño y la vigilia. «Ojalá todos los días fueran como hoy», piensa Vamperro. A veces, Cris pronuncia el nombre de Cúper y el de su humano, y Vamperro reacciona con un leve movimiento de su cola.

En esos momentos descubre un tipo de belleza antes desconocida: su vida depende totalmente de Cris y ella se las ha arreglado, a pesar de sus problemas humanos, para darle más de lo que él necesita.



Cris se duerme. Vamperro encuentra un pequeño espacio para escapar de las almohadas. Camina sin prisa hasta su platito de agua, no de sangre, y aprovecha para buscar en el piso alguna migaja extraviada. Entonces, frente al horno de la estufa, encuentra a otro perro. Es chico, de pelo negro esponjoso, con un *mohawk* gris entre las orejas. De su boca emergen largos colmillos resplandecientes. Y moviendo alegre la cola, piensa:



Luego, con el corazón satisfecho, salta al sillón frente a la tele, se hace bolita en una esquina, y en silencio espera la hora en que su humana despierte y le sirva la cena.



AUTOR

Carlos Calles

Nació en Monterrey, Nuevo León, aunque se ha mudado muchas veces. Escribir le permite, sin dejar de ser él mismo, transformarse en otros: un perro vampiro, una tortuga abandonada en la calle o un tenista retirado que apuesta todo su dinero. A Carlos le gustan los videojuegos de aventura y tiene una perrita, muy parecida a Vamperro, llamada Maca.



ILUSTRADORA

BeTheMonstrua

Nació en Mérida, Yucatán. Dibujar le permitió de niña crear un mundo propio donde todo luciera más divertido, luego encontró que podía plasmar en imágenes el sentir de otras personas, como si prestaran sus almas para explorarlas y transformarlas con sus trazos. Tiene un cachorro muy travieso llamado Rocko que hace que su vida sea de pelos. IG @bethemonstrua

VAMPERRO



Libros de la Anacahuita

**INSTITUTO ESTATAL ELECTORAL
Y DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA DE NUEVO LEÓN**

*Este libro se terminó de editar
en el mes de noviembre de 2024.
En su formación se utilizó
la fuente Gandhi Serif en 11.5 puntos
para el cuerpo del texto.*



Cuidado de la edición

Cuauhtémoc Iglesias Ontiveros
Director de Capacitación Electoral

Mateo de Jesús Flores Flores
Jefe del Departamento Editorial

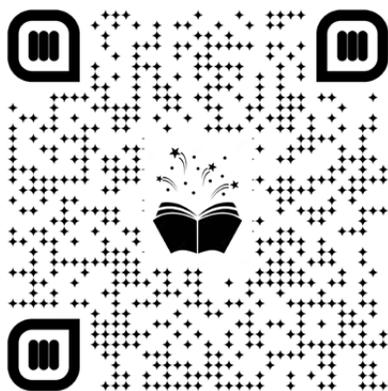
Alan Márquez Rodríguez
Odvidio Reyna García
Analistas Editoriales

César Eduardo Alejandro Uribe
Corrector

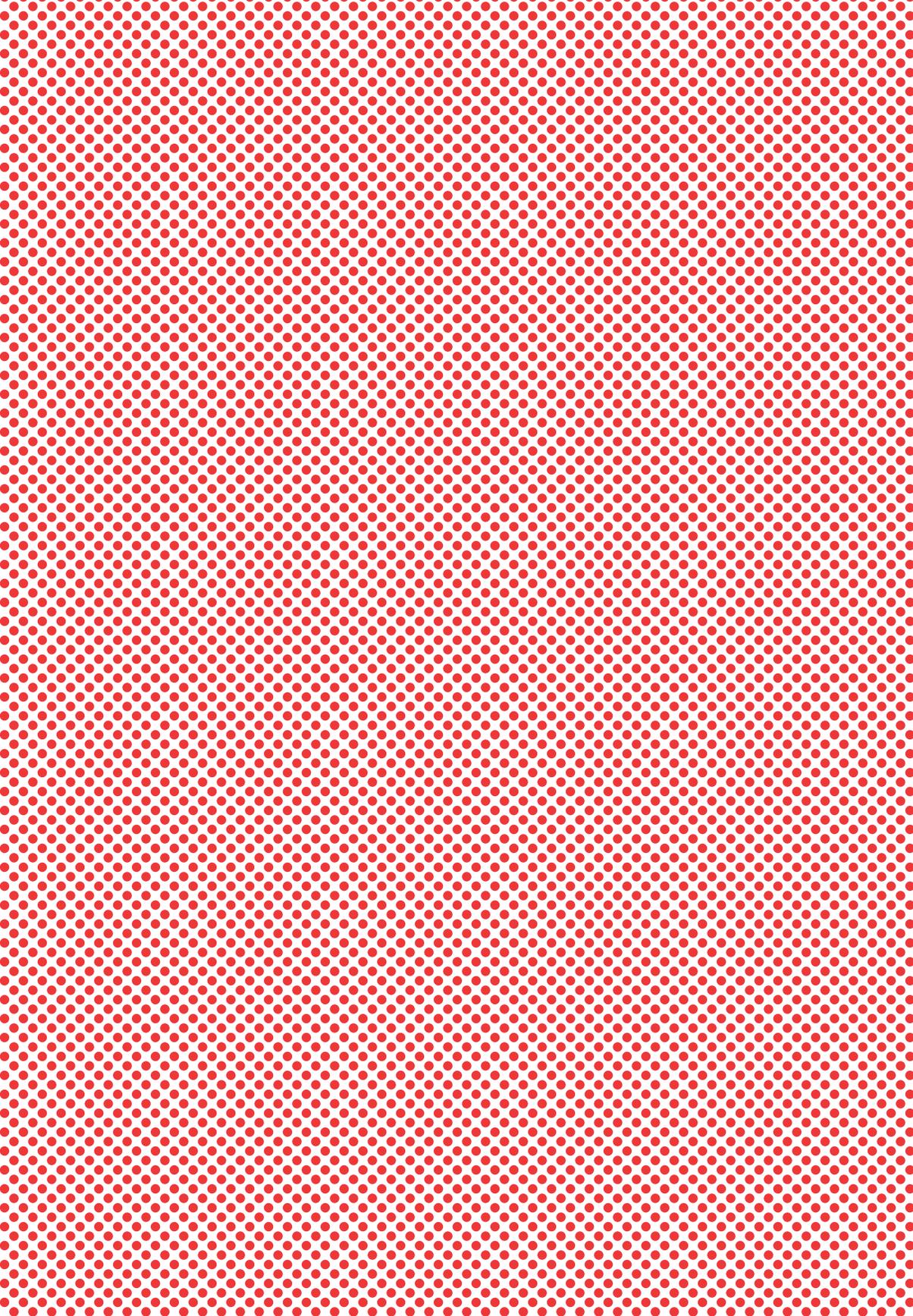
Elena Herrera Martínez
Vanessa Esquivel Cáceres
Diseñadoras Editoriales

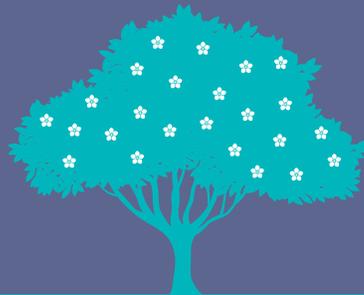
Melina García Sánchez
Promoción Editorial

Descarga aquí la versión digital
y encuentra otros libros
de la colección:









Libros de la Anacahuita

Aunque a Cris le gusta decir que Vamperro es un perro vampiro, él no está seguro de sentirse cómodo con esa designación. Suena genial ser un vampiro, pero ¿en verdad lo es? Esto se pregunta Vamperro desde que una noche, hace ya algunos días, Cris prendió la tele y decidió ver un anime sobre unos vampiros japoneses...

ISBN 978-607-9000-09-7



9 786079 000097

5 de Mayo 975 Ote.,
Centro, Monterrey N. L., México
(81) 1233 1515
www.ieepcnl.mx