

ELLY
Griffiths

La herencia
de los
huesos

Traducción:

JOFRE HOMEDES BEUTNAGEL



MAEVA | NOIR

Para Nancy y Anita

Personajes principales de las novelas de la Dra. Ruth Galloway

Dra. Ruth Galloway

Profesión: arqueóloga forense.

Le gustan: los gatos, Bruce Springsteen, los huesos y los libros.

No le gustan: los gimnasios, la religión organizada e ir de compras.

Ruth Galloway nació en el sur de Londres y estudió en el University College y la Universidad de Southampton, donde conoció a su mentor, el profesor Erik Andersen. En 1997 participó en una excavación dirigida por el profesor Andersen en la costa norte de Norfolk, que condujo al descubrimiento de un *henge* de la Edad del Bronce. Vive en los límites de la marisma, en una casa solitaria. En 2007 el inspector jefe Harry Nelson se puso en contacto con ella para que lo ayudase a identificar unos huesos desenterrados en los humedales, y de pronto a Ruth se le complicó muchísimo la vida.

Un dato sorprendente sobre Ruth: le fascina el metro de Londres, y una vez fue a una fiesta de disfraces vestida de un cruce de calles famoso, The Angel, Islington.

Harry Nelson

Profesión: detective inspector jefe.

Le gusta: conducir deprisa, resolver crímenes y su familia.

No le gustan: Norfolk, el campo, la jerga de los mandamases y su jefe.

Harry Nelson nació en Blackpool. Llegó a Norfolk con más de treinta años para ponerse al frente de la Unidad de Delitos Graves, acompañado por su esposa, Michelle, y por las hijas de ambos, Laura y Rebecca. Se ha ganado la lealtad de sus hombres y disfruta haciendo su trabajo, aunque todavía añora el Norte y sigue sin encariñarse con su tierra de adopción. Se considera un policía chapado a la antigua y choca a menudo con el superintendente Whitcliffe, empeñado en arrastrar a sus hombres al siglo XXI. Impaciente y temperamental, es capaz, sin embargo, de mostrarse imaginativo y sensible. También es más inteligente de lo que da a entender.

Un dato sorprendente sobre Nelson: admira enormemente a Frank Sinatra.

Michelle Nelson

Profesión: peluquera.

Le gustan: su familia, hacer ejercicio y salir con sus amistades.

No le gustan: el desaliño, los conflictos y hablar de asesinatos.

Michelle se casó con Nelson a los veintiún años, cuando él tenía veintitrés. Aunque en Blackpool —con dos hijas, un trabajo a tiempo parcial y su madre cerca— era feliz, animó a Nelson a ir a Norfolk, porque aquello comportaba un ascenso. Ahora que sus hijas son mayores y que es la encargada de una peluquería, Michelle se ha convertido en una esposa y madre atractiva, estilosa, trabajadora y volcada en los suyos. Al verlos juntos a ella

y Nelson, lo primero que suele pensar la gente es: «¿Qué le verá a su marido?».

Un dato sorprendente sobre Michelle: jugó a *hockey* en el equipo femenino de Blackpool.

Michael Malone (alias Cathbad)

Profesión: ayudante de laboratorio y druida.

Le gustan: la naturaleza, la mitología, caminar y dejarse llevar por la intuición.

No le gustan: las normas, la injusticia y las convenciones.

Cathbad nació en Irlanda y se trasladó a Inglaterra para estudiar Química y después Arqueología. Allí fue donde recibió la influencia de Erik Andersen, aunque durante la excavación del *henge* se encontraron en bandos opuestos. A pesar de su educación católica, en la actualidad se considera un druida y un chamán.

Un dato sorprendente sobre Cathbad: toca el acordeón.

Shona Maclean

Profesión: profesora de literatura inglesa.

Le gustan: los libros, el vino y las fiestas.

No le gusta: que no le hagan caso.

Shona da clases en la Universidad de Norfolk Norte y es una de las mejores amigas de Ruth. Se conocieron en 1997, cuando ambas participaban en la excavación del *henge*. En principio no parece ser el prototipo de amiga de Ruth —por su carácter extrovertido y su espectacular belleza, sin ir más lejos—, pero las une el sentido del humor y el interés por los libros, el cine y los viajes. También han compartido muchas experiencias.

Un dato sorprendente sobre Shona: de niña ganó varios cursos de baile irlandés.

David Clough

Profesión: detective sargento.

Le gustan: la comida, el fútbol, la cerveza y su trabajo.

No le gustan: la corrección política y los policías con estudios universitarios.

David Clough (*Cloughie*, para Nelson) nació en Norfolk e ingresó en la Policía a los dieciocho años. En su adolescencia estuvo a punto de seguir los pasos de su hermano mayor como delincuente de poca monta, pero un encuentro fortuito con un policía comprensivo lo condujo a una carrera de sorprendente éxito dentro del Cuerpo. Es un agente duro y volcado en su trabajo, pero que no carece de imaginación. Admira a Nelson, su jefe, mientras que su relación con la sargento Judy Johnson es de índole más bien competitiva.

Un dato sorprendente sobre Clough: se sabe de memoria la escena de *El padrino* donde Vito Corleone dice «Vienes a mi casa el día de la boda de mi hija».

Judy Johnson

Profesión: detective sargento.

Le gustan: los caballos, conducir y su trabajo.

No le gustan: las noches de chicas, el sexismo y que la traten con condescendencia.

Judy Johnson nació en Norfolk, hija de padres irlandeses católicos. De pequeña era muy buena estudiante, pero a los dieciocho prefirió ingresar en la Policía en vez de ir a la universidad.

Aunque parezca una persona prudente y responsable —sigue teniendo el mismo novio desde que iba al colegio, por ejemplo—, en realidad es muy ambiciosa. Se toma muy mal cualquier asomo de condescendencia o sexismo, cosa que a veces provoca tensiones verbales con Clough.

Un dato sorprendente sobre Judy: es muy aficionada a las cartas, y una vez ganó un concurso de póker entre varios Cuerpos.

Phil Trent

Profesión: profesor de Arqueología.

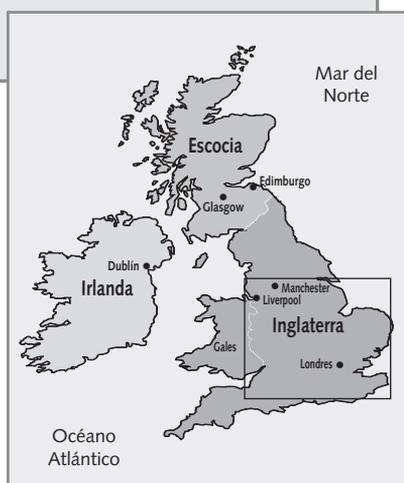
Le gustan: el dinero, salir por la tele y la tecnología.

No le gustan: los arqueólogos New Age, el anonimato y no enterarse de algo.

Phil es el jefe de departamento de Ruth en la Universidad de Norfolk Norte. Ambicioso y encantador, al menos en el trato, está resuelto a situar la universidad —y de paso a sí mismo— en el mapa. Siempre ha creído que Ruth se esfuerza demasiado, pero que nunca logra sobrepasar la mediocridad, y también que es un poco anticuada, por lo que le molesta que empiece a adquirir renombre como asesora de la Policía. Por un lado, es bueno para la imagen de la UNN, por el otro, cree que debería encargarse él.

Un dato sorprendente sobre Phil: una vez, en el colegio masculino al que iba, hizo de Julieta en *Romeo y Julieta*.

Los escenarios de la novela



Prólogo

31 de octubre

EL ATAÚD CONSTITUYE un peligro innegable para la salud y la seguridad. Ocupa todo el vestíbulo e impide ver el ave disecada, un mapa de King's Lynn a principios del siglo XIX y un óleo bastante sucio de *lord* Percival Smith, el fundador del museo. Los laterales de madera están tan hinchados y podridos que parece que en cualquier momento puedan expulsar su contenido de un modo especialmente repugnante. Si hubiera visitantes, su presencia les parecería de poca utilidad, por no decir que los angustiaría, pero es que ese día, como la mayoría de ellos, no ha ido nadie al Smith Museum. El conservador, Neil Topham, está solo al fondo del pasillo, observando, no sin impotencia, la siniestra forma de la caja apoyada en el suelo. A los dos policías que la han traído hasta ahí no se les notan muchas ganas de llevarla más lejos. Se han quedado bajo el candelabro lleno de polvo que donó en su día *lady* Caroline Smith, sudorosos e insurrectos por debajo de su traje protector.

—Aquí no pueden dejarlo —dice Neil.

—Nos han dicho que lo lleváramos al Smith Museum —contesta el más joven de los dos, Roy Taylor, «Rocky».

—Ya, pero no se puede quedar en el vestíbulo —protesta Neil—. Quiero que lo lleven a la sala de Historia Local.

—¿Eso dónde queda, en el piso de arriba? —pregunta el mayor de los dos, el sargento Tom Henty.

—No.

—Mejor, porque no podemos subir. Nos lo prohíbe el sindicato.

Neil no sabe si están hablando en serio. ¿Hay sindicatos en la Policía? De todas formas, se aparta mientras vuelven a cargar el ataúd y, bajo la mirada de un sinfín de ojos de cristal, se lo llevan por la sala de Historia Natural hacia otra más pequeña, decorada con un mural de «Norfolk a lo largo del tiempo». En el centro de la sala hay una mesa apoyada sobre caballetes, que es donde depositan el ataúd.

—Todo suyo —dice jadeando Taylor.

—Pero no lo abra, ¿eh? —avisa Henty—. Al menos hasta que hayan venido los jefazos.

—No pienso abrirlo —responde Neil, que aun así mira la caja con fascinación, casi con avidez, adivinando los horrores que contiene a través de las rendijas de la tapa.

—El superintendente Whitcliffe está de camino.

—¿Y el jefe? ¿Va a venir? —pregunta Taylor.

Aunque en la Policía de Norfolk no haya nadie con mayor rango que Whitcliffe, para Taylor y otros como él, el jefe será siempre el inspector Harry Nelson.

—Qué va —dice Henty—. A él estas cosas no le gustan. Habrá periodistas y toda la pesca, y ya sabes que al jefe le repatean los periodistas.

—Va a venir alguien de la universidad —interviene Neil—, la doctora Ruth Galloway, directora de Arqueología Forense, que supervisará la apertura.

—Sí, ya la conozco —dice Henty—. Sabe lo que se hace.

—Es muy emocionante. —Neil lanza otra mirada furtiva, casi de voracidad, al ataúd.

—Si usted lo dice... —contesta Henty—. Venga, Rock, al tajo. Siempre trabajan los mismos...

1

LA DOCTORA RUTH Galloway, directora del Departamento de Arqueología Forense de la Universidad de Norfolk Norte, no está pensando en ataúdes ni en periodistas; por no pensar, no piensa ni en si se encontrará con el inspector Harry Nelson en el Smith Museum. Lo que hace en ese momento es correr por el supermercado Somerfield de King's Lynn, preguntándose si comprar palitos de chocolate supone educar mal, y calculando el vino para cuatro madres y sus respectivas parejas. Mañana su hija cumple un año, y la han convencido para que monte una fiesta, a pesar de lo mucho que se resistía a la idea.

—Pero si luego no se acordará —se había quejado a su amiga Shona, embarazada de cinco meses y radiante en la antesala de la maternidad.

—Ya, pero tú sí —contestó Shona—. Será precioso. El primer cumpleaños de Kate: pastel, regalos, amiguitos con los que jugar...

—Kate no juega con sus amigos —protestó Ruth—. Lo que hace es tirarles bloques de construcción a la cabeza.

A pesar de todo, se había dejado convencer, y en parte sí cree que será un momento bonito, una oportunidad insólita para quedarse mirando cómo arranca Kate el papel de regalo y se atiborra de aditivos, mientras ella piensa: «Pues tampoco lo he hecho tan mal como madre».

Al pasar como una exhalación por los refrescos, toma conciencia por primera vez de que el supermercado ha caído en

poder de las fuerzas oscuras. En las estanterías, escobas y peroles se disputan el espacio con calabazas de plástico y colmillos de vampiro que brillan en la oscuridad. En el techo hay murciélagos colgando, y, al doblar la última esquina, Ruth se topa con un muñeco a tamaño natural con capa y sombrero de bruja, y una máscara. Está basado —de manera bastante convincente, todo hay que decirlo— en *El grito* de Munch. Ruth también ahoga uno. ¡Claro, si es Halloween!

Kate había estado a punto de nacer el 31 de octubre. Teniendo en cuenta que es ahijada de un pagano, habrían sido demasiados augurios. Al final había nacido el 1 de noviembre, que, según un cura católico —casi amigo de Ruth, para sorpresa de esta última—, es el día de Todos los Santos. A pesar de que ella no cree en Dios ni en el demonio, al apilar la compra por la cinta se dice que nunca está de más tener a algunos santos de tu lado. Es curioso que después del día de los muertos venga el de los santos. O igual no tan curioso... A fin de cuentas, ¿qué son los santos, sino muertos? Y Ruth ha aprendido a las malas que la frontera entre ellos y los pecadores no siempre está bien definida.

Carga la compra en su coche, oxidado, pero de toda confianza. Son las dos. A las tres tiene que estar en el museo. Vaya, que no le queda tiempo para pasar por casa. Espera que los palitos de chocolate no se derritan en el maletero. Bueno, calor tampoco es que haga mucho, aunque la temperatura es suave para finales de octubre.

Lleva pantalones y chaqueta negros. Se enrosca al cuello una bufanda larga y verde, esperando que vaya todo bien. Sabe que en el museo habrá fotógrafos, pero con algo de suerte se podrá esconder detrás del superintendente Whitcliffe. Normalmente no la habrían llamado para un acto así. Siempre que hay prensa de por medio va su jefe, Phil, porque le encanta el protagonismo. Hace dos años, cuando acudieron los de *Time Team*, el programa

de arqueología de la tele, a un yacimiento romano de la zona, Phil se abrió paso hasta situarse delante de las cámaras, mientras Ruth lo miraba todo desde el interior de una zanja. «Qué injusticia —había dicho Shona, muy consciente de los defectos de Phil, aunque estén liados—. La experta eres tú, no él.» A Ruth, sin embargo, le había dado igual. A ella no le gusta nada ser el centro de atención. Prefiere investigar y llevar a cabo todo el trabajo que se hace en la sombra, cribando con minuciosidad los indicios. Además, las cámaras tienen la manía de añadir cinco kilos a cualquiera, y eso Ruth, que pasa de los ochenta, prefiere ahorrárselo.

Lo que ocurre es que Phil está en un congreso, así que tendrá que ser ella quien asista a la solemne apertura del ataúd. Es el tipo de circunstancia de la que en otro momento huiría como de la peste. Aparte de su escasa afición a hablar en público, le da bastante repelús abrir un ataúd y que lo transmitan por la tele en hora de máxima audiencia, aunque solo sea en las noticias regionales. «Cuidado con molestar a los muertos», decía siempre Erik; Erik Anderssen, Erik el Vikingo, su tutor en la universidad, y luego, durante muchos años, su mentor, su gran ejemplo. El hecho de que en ese momento le despierte sentimientos bastante más encontrados no impide que crea oír su voz con una frecuencia preocupante. Molestar a los muertos es un riesgo intrínseco a la profesión de arqueóloga, por supuesto, pero Ruth siempre procura tratar con respeto cualquier hueso que toque, al margen de que lleve mucho o poco tiempo en el otro mundo.

Hace años pasó un verano en Bosnia, excavando sepulturas de guerra, y fue una pesadilla. Algunos cadáveres llevaban pocos meses allí, y los habían dejado pudriéndose al sol en una fosa. En otra ocasión desenterró los huesos de una niña muerta hacía más de dos mil años, una cría de la Edad del Hierro que aún lucía una pulsera de hierba seca en uno de sus brazos, perfectamente conservado. Ruth también ha encontrado a lo largo

de su carrera cadáveres romanos enterrados debajo de paredes como ofrenda a Jano, el dios de las dos caras, y ha sacado a la luz los huesos de varios soldados muertos hace solo setenta años. Aun así, siempre procura no olvidar que trata con personas que en su día vivieron y fueron queridas. Ruth no cree en el más allá. Razón de más, en su opinión, para tratar con respeto las reliquias humanas, que son lo único que nos queda.

Ese ataúd de madera, que se cree que es el del obispo Augustine Smith, lo descubrieron cuando empezaron las obras de un nuevo supermercado en King's Lynn, en unos antiguos terrenos industriales abandonados desde hace muchos años, donde hubo en otros tiempos una iglesia. El templo en cuestión, que llevaba el romántico nombre de Saint Mary Outside the Walls, lo bombardearon durante la guerra, y en los años cincuenta fue arrasado para dejar sitio a una conservera de pescado. Luego fue la conservera la que quedó en desuso, y ahora levantan sobre ella un supermercado de nueva construcción. Debido al historial de los terrenos, los encargados de las obras tuvieron que avisar a los arqueólogos de campo, que, como era de esperar, descubrieron los cimientos de una iglesia medieval. Lo que no entraba en las previsiones era que debajo del antiguo altar apareciese un ataúd con los restos de un obispo del siglo xiv.

El descubrimiento es noticia por varias razones. Para empezar, la iglesia figura en el *Domesday Book*, el censo de Guillermo el Conquistador, y el obispo Augustine tiene presencia destacada en una crónica del siglo xiv que se custodia en la catedral de Norwich. De hecho, siempre se ha supuesto que Augustine, uno de los primeros obispos de la catedral, estaba sepultado en ella. ¿Cómo explicar, entonces, que su tumba haya aparecido en el subsuelo de una simple iglesia parroquial de King's Lynn? No obstante, tanto las inscripciones como la datación de la madera cuadran con que el difunto sea el obispo.

El siguiente paso era datar los propios huesos con la prueba del carbono-14, y en algún momento se tomó la decisión de abrir el ataúd en público, ante la flor y nata de la ciudad, incluidos varios miembros de la familia Smith.

He ahí la otra razón: la familia sigue vivita y coleando, instalada como antaño en Norfolk. En todo ese tiempo han sido mártires católicos, traidores protestantes, nobles de nuevo cuño por decisión de Isabel I y participantes en una tentativa —destinada al fracaso de antemano— para que King's Lynn siguiera en poder de los monárquicos durante la guerra civil del siglo xvii. El actual portador del título, lord Danfort Smith, se dedica a la doma de caballos de carreras, y lleva bastante mal su fama; no así su hijo Randolph, a quien suele verse pegado a alguna actriz americana o a una tenista rusa, y que, algo menos hostil ante el interés de sus conciudadanos, aparece con frecuencia en los artículos de sociedad. Sus antepasados eran gente bastante más seria, como indican las huellas de su filantropía, presentes a lo largo y ancho de Norfolk: además del museo, están el Ala Smith del hospital y la Colección de Arte Smith, en el castillo. Hasta hay un Smith que imparte la materia de Historia Local en la universidad de Ruth, aunque hace años que no se le ve en público, y a ella no le extrañaría que hubiera muerto.

Aparca su tartana delante del museo. El aparcamiento de al lado está vacío. Llega temprano; solo son las dos y cuarto, pero no le da tiempo a ir y volver de su casa, así que, ya puestos, lo mejor será entrar en el museo para dar una vuelta. Le encantan los museos. Mejor, porque como arqueóloga ha dedicado infinidad de horas a contemplar vitrinas polvorientas. Se acuerda de cuando fue de pequeña al Horniman Museum de Forest Hill, un sitio mágico, lleno de máscaras y pájaros disecados. Si lo piensa bien, allí debió de ser donde se interesó por primera vez por la arqueología, ya que contaban con una colección de utensilios de sílex que incluía algunos del yacimiento de Grime's Graves, en

Norfolk. Aún recuerda cómo la impactó darse cuenta de que aquellos trozos de piedra de formas tan raras los habían tenido en la mano personas que habían vivido miles de años atrás. La idea de que se pudiera desenterrar algo tan antiguo —algo tallado y afilado por el misterioso ser al que se conocía como «el hombre de la Edad de Piedra»— aún le da escalofríos, y eso es lo que la ha ayudado a soportar muchas excavaciones largas e infructuosas. En el fondo siempre late la idea de que debajo del próximo terrón puede estar el objeto —desgastado hasta extremos irreconocibles, salvo para un experto— que marcará un antes y un después en el pensamiento de la humanidad. No es que ella no haya hecho ningún descubrimiento de valor, al contrario, pero en el horizonte se alza siempre, tentadora, la hipótesis del magno hallazgo, de la vitrina donde ponga: «Descubierto por la doctora Ruth Galloway», de los artículos, del libro...

Abre la puerta.

El Horniman es un museo pequeño, pero tiene su gracia, empezando por el campanario de la fachada y siguiendo por el invernadero de cristal del fondo. El Smith ya es otra cosa. Ocupa un edificio bajo de ladrillo encajado entre dos bloques de oficinas, y con su alero tan sobresaliente, de color rojo mate, parece que lleve un sombrero muy calado en la cabeza. Ascende por unos escalones hasta una puerta roja de arco con un cartel de inscripción prometedora: «Bienvenidos». Al cruzar la puerta, Ruth accede a un vestíbulo pequeño dominado por un ave diseada colocada dentro de una vitrina, y por un cuadro de un hombre con peluca y cara de pocos amigos. Hay un tablón de anuncios con unos cuantos prospectos descoloridos, y una mesa donde algunas fotocopias anuncian con cierto optimismo «para grupos escolares». Lo que no hay son señales de que vaya a celebrarse un acto público, como canapés, copas de vino —dijeron que habría algo para comer, está segura— o dosieres de prensa;

ni siquiera un cartel para anunciar la «Gran apertura del ataúd del obispo». El candelabro amarillento del techo aún se mueve a causa de la corriente de aire que se ha formado al abrir la puerta. Por lo demás, el silencio es total.

Al cruzar la puerta de doble batiente, Ruth encuentra una sala larga con vitrinas hasta el techo en ambos lados. No hay ventanas. Toda la luz procede de las propias vitrinas, un halo tembloroso, fluorescente, fantasmal. Se para a mirar una de ellas, donde pone «Búho real». Dentro hay un ave disecada, grande y de mirada acusadora. Pasa enseguida de largo sin poder quitarse de la cabeza que el búho la sigue con los ojos. La siguiente vitrina, «Gavión atlántico», ofrece el espectáculo de una familia de gaviotas matando a picotazos a un cordero. Tienen los picos embadurnados de pintura roja. El cordero, por su parte, mira hacia arriba con una mezcla de resignación y cinismo. En unos metros, la sala te traslada al bosque: unos zorros con polvo acumulado escudriñan agujeros pintados de marrón. También hay ardillas atadas a troncos, tejones con ojos de cristal mirando conejos apolillados y un ciervo con tres patas apuntalado en una roca de cartón piedra. Sin darse cuenta, Ruth aprieta el paso entre una masa borrosa de pieles y plumas, mientras oye el eco de sus pisadas en el suelo de baldosas.

Cruza la sala para observar la otra hilera de vitrinas, donde la taxidermia deja paso a Halloween. Los animales de ese lado son todos esqueletos: huesos finos que cuelgan como móviles infantiles contra paredes pintadas de azul para simular cielos con sus correspondientes nubes blancas y sus bandadas de pájaros en forma de uve. Musaraña nutria, musaraña enana, topo dorado gigante, erizo europeo... Así, colgados al lado de unas etiquetas escritas a máquina, parecen todos iguales, y bastante tristes. En la vitrina más grande hay un esqueleto que, en comparación, parece enorme. Al mirar el letrero le sorprende que

sea un caballo doméstico. El largo cráneo y los dientes pronunciados dibujan una mueca en la penumbra. Ruth, a quien le gustan bastante los caballos, sonrío compasiva y se aleja a toda prisa.

Al llegar al fondo de la galería, donde las baldosas dan paso a la moqueta, le sorprende encontrarse en un estudio victoriano de paredes rojas. Sobre la chimenea pintada hay una gran cabeza de ciervo y, frente al escritorio, un hombre con el ceño muy fruncido moja una pluma en un tintero.

—Disculpe... —empieza a decir antes de darse cuenta de que el hombre tiene polvo en los ojos y le falta un brazo.

A pesar de la cuerda que la separa del muñeco y su escritorio, se inclina y lee la inscripción:

Lord Percival Smith, 1830-1902, aventurero y taxidermista. La mayoría de las piezas de este museo fueron adquiridas por él en el transcurso de una vida fascinante. El amor de lord Smith por el mundo natural queda patente en su magnífica colección de animales y aves, que en casi todos los casos mató y embalsamó él mismo.

«Qué manera más extraña de dejar patente tu amor al mundo natural, cargártelo a tiros», piensa Ruth. Se fija en que encima de la figura del *lord Smith* de cera hay varias escopetas. Vivo o muerto, el personaje tiene pinta de mal bicho.

Del estudio de *lord Smith* se sale por dos sitios. En uno pone «Colección del Nuevo Mundo», y en el otro «Historia local». Ruth se queda en suspenso, con la sensación de ser Alicia en el país de las maravillas. Al final, lo que la hace girarse hacia «Historia local» es un ruido muy leve, una especie de susurro. El cuerpo le pide una colección de piezas arqueológicas de Norfolk, con todo lo que estas tienen de reconfortante. Espera que no haya más muñecos de cera ni animales disecados.

Su deseo se cumple. Parece que en la sala no hay nada más que un ataúd sobre unos caballetes, y a su lado yace un cuerpo. La brisa que entra por la ventana abierta juega con las páginas de una guía tirada en el suelo, y produce un ruido como el de las alas de un pájaro atrapado.