

José Retik

Los extraestatales



Colección Narrativa

2020

Retik, José

Los extraestatales / José Retik. - 1a ed . -
Córdoba : Borde Perdido Editora, 2020.
84 p. ; 21 x 14 cm.

ISBN 978-987-3942-84-6

1. Ficción. 2. Narrativa Argentina. I. Título.
CDD A863

Ficha Técnica
Borde Perdido Editora

Diseño integral, arte de tapa y dirección editorial:

Sebastián Maturano

Contactos:

bordeperdidoeditora@gmail.com
Instagram: Borde Perdido Editora
Facebook: Borde Perdido Editora
bordeperdidoeditora.wordpress.com

Los izquierdos de cada obra pertenecen a sus autores.
Realizado en la Cueva del Borde. La inocencia del justiciero placer.

Los extraestatales

Ibídem

Según consta en uno de los tomos de la *Revue Neurologique de Perpignan*, el Dr. Maurice Foudré alucinó —durante un episodio de fiebre de origen desconocido— la existencia de un pueblo sin localización geográfica. Guardaba reposo en su residencia de Antist, acompañado únicamente por el personal doméstico. Respecto de la alucinación, si es que así puede llamársela, no es del todo seguro que haya sido efecto de la pirexia. Cualquiera fuese la causa, los pobladores de *Ibídem* —nombre con el que se autodenominó el pueblo— no necesitaban de ningún neurólogo afiebrado para existir. Asumían con orgullo su condición de máquinas o, para decirlo de manera más precisa, de autómatas de madera. Los primeros que aparecieron en la historia (no en ésta sino en la de la humanidad) se remontan al antiguo Egipto, donde las estatuas de algunos dioses emitían fuego por los ojos. Algo más tarde, Juanelo Turriano, el gran ingeniero del siglo XVI inventó múltiples mecanismos y muñecos con movimientos de guerreros, danzarines o animales. Hasta el propio Leonardo da Vinci diseñó dos autómatas durante el Renacimiento.

Pero, al Dr. Foudré le bastó con un cuadro de fiebre para crear —de manera involuntaria— un pueblo entero de autómatas.

El parque de frustraciones

Como todo pueblo, Ibídem tenía un gobierno. Aquenio, el intendente, era un aristoautómata que alcanzó el poder serruchando varios muñecos. Su elocuencia discursiva dejaba a la concurrencia babeando resina. Por obra y gracia de esta prédica, no existía oposición alguna al régimen. El líder manipulaba a los cándidos con los piolines de su astucia.

La principal actividad económica del pueblo era el entretenimiento mecánico, una industria que prosperó gracias al colosal Parque de Frustraciones que regenteaba Ortiga, heredero del fundador Tacca Chantieri. Don Tacca, como le decían sus vecinos, era un autómata de clase media que se forjó un destino a fuerza de trabajo y dedicación. Por tratarse de un autómata de Ibídem, su mérito debería haber sido objeto de controversia. Que un poblador tuviese un emprendimiento no estaba bien visto. Y menos aún, que resultara exitoso. Pero a Don Tacca se lo permitieron. Posiblemente porque fue la única fuente de empleo de la que vivieron por años sin esforzarse demasiado.

Desde entonces, los sedentarios autómatas recorrían el camino al trabajo con parsimonia. Escombros de edificios a medio hacer se esparcían a lo largo del recorrido. Rocas calizas, cuarcitas, pizarras y, sobre todo, mármol, oficiaban de rutinario paisaje hasta llegar al Parque.

Soplaban vientos de cambio y el predio no iba a ser ajeno. Como la imaginación de Ortiga era magra, convocó a los autómatas más creativos para emprender la renovación. Desde la calle podía verse

el adrenalínico ir y venir de las siluetas mecánicas en la oficina administrativa del Parque. Tanta efervescencia pueblerina despertó la insaciable curiosidad del gobierno de los Estados Unidos. Sin perder tiempo, enviaron a un científico de Oregon para estudiar el fenómeno.

Paraíso mórbido

Lo primero que hicieron los agentes del *Big Data* fue organizar un ágape en un lujoso hotel con la intención de presionar a Ortiga y usarlo como agente encubierto. Para persuadirlo no tuvieron que amenazarlo ni torturarlo.

¿Para qué iban a recurrir a semejantes métodos si tenían suficiente bebida espirituosa para hacerlo tomar conciencia de manera elegante y placentera? Cuando ya había bebido hasta el naufragio, lo nombraron agregado militar en la embajada de Dedrim, un pueblo con el que Ibídem mantenía una rivalidad histórica. Esta rivalidad era tan inexplicable como la *Phänomenologie des Geistes*.

Al día siguiente, todavía aturdido por los vahos del alcohol, inició su misión diplomática.

Las columnas de humo que emanaban de las enormes chimeneas no eran precisamente signo de prosperidad industrial. El pueblo contaba con la mayor cantidad de crematorios del mundo de la imaginación. La muerte no solo era negocio para las empresas funerarias sino también para el turismo. Dedrim era un paraíso mórbido para los necrófilos. Las ofertas incluían sexo en la morgue, baños terapéuticos en el Museo del Formol, degustación de materia cadavérica y otras experiencias un poco menos atractivas. Ortiga y su prometida Ophrys pasaron la noche en el suntuoso Hotel Leichenhalle. Pidieron una habitación doble con ataúd-sommier king size y vista a los crematorios del ala norte.

La renovación del parque

Al día siguiente, Ortiga realizó el *training day* con el mayor Atkinson. Le bastó una sola tarde con este noble militar para convencerse de la misión que se le encomendaría.

A su regreso, Ortiga ya no era el mismo. La larga barba blanca que lucía le daba una impronta mesiánica. Cada vez que profería palabra, extendía su báculo al cielo. El rostro —enrojecido por el ímpetu y la bebida de Kentucky— adquiría una expresión profética. Relámpagos naranjas lo iluminaban en esas rabiosas arengas. Sus discursos terminaban siempre con la misma proclama:

Quiera Dios concederme:

Sabiduría para discernir el mejor camino;

Firmeza para no abandonar el rumbo

Prudencia para ser más justo;

Y humildad para servir sin ser servido.

La renovación del Parque se produjo como por arte de magia. Se inauguraron regiones temáticas y se incorporaron nuevos juegos.

Una de las atracciones era el “Tiro al yerro” —que tenía lugar en la región de *Stultitia*. El juego consistía en lanzar dardos a un blanco móvil con el fin de fallar. Lo que a simple vista parecía fácil y hasta ridículo, se convertía pronto en una verdadera pesadilla. El blanco tenía un sensor rico en magnetita que atraía a los dardos de níquel. Errar era tan difícil como poder besarse el propio codo.

En *Philosophorum* estaba el “El giro en falso”. El juego consistía en dar vueltas a un tornillo que burlescamente retornaba al punto de partida sin ajustarse jamás. Si alguien era lo suficientemente

obstinado como para superar las tres horas de esfuerzo vano, se lo recompensaba con un ancho y desprolijo bigote de fantasía. Un homenaje tanto al *nihilismo* como a la hipocresía.

Pero la región más exitosa era *Minimus*, un espacio dedicado a los autómatas más pequeños. Los juegos didácticos invitaban a resolver problemas tan sencillos como la cuadratura del círculo, la duplicación del cubo o la trisección del ángulo. Tareas que lograban amansar rápidamente a los más inquietos *enfants*.

También se había inaugurado un restaurant de tres pisos con área de masajes, gruta fantasma y un pintoresco acuario con peces robots.

El forastero de carne y hueso

Tiempo después de la gesta épica de Ortega, recaló en Ibídem un Forastero de carne y hueso que con pasión malsana operó desde las sombras para apropiarse del poder. Era un híbrido del gobierno de los Estados Unidos ideado gracias a la información que, sin saberlo, había suministrado Ortega.

Su vivo discurso persuasivo cautivó el interés de una pequeña franja de utópatas incautos. Fruto de esos encuentros se realizó un congreso clandestino que dio origen al Partido Revolucionario de los Fracasadores (PRF) cuya ala armada se autodenominó Ejército Revolucionario de Automatas (ERA). Sus milicias propagaron como un cáncer la enferma ideología triunfalista. Entre sus objetivos insurreccionales estaba la erradicación del Parque de Frustraciones con el fin de construir, en su lugar, una Fábrica de Sueños Libertadora.

Al principio, la ciudadanía autómatas repudió el accionar de las bandas subversivas, pero poco a poco se fueron sumando a las peligrosas filas revolucionarias. El Forastero de carne y hueso prometía una vida colmada de éxitos individuales y placeres interminables. Pronunciaba enardecidas arengas en las que afirmaba con todo sadismo que *el fracaso es producto del mal, porque crea conformismo individual y un estado de paralización perpetua.*

Culpaba de la Pereza Moral Imperante a los autómatas que trabajaban en el Parque. Aunque presentaba a Ortega como el enemigo público número uno, su verdadero blanco era el intendente Aquenio, un político rechoncho que había sido reelecto

hasta cambiar a talle doble extra large (XXL).

La vehemencia del Forastero hizo que la voluntad del pueblo estallara en fuerza combativa. Logró que la justicia popular instituyera el denominado saludo oportunista que consistía en extender ambos brazos en posición de sonambulismo. El caos no tardó en imponerse. Los extremistas pintaban las paredes con la T del Triunfo y lanzaban panfletos que incitaban a la lucha popular armada. Se vivía un verdadero éxtasis colectivo. Pero fue precisamente ese éxtasis el que dio origen a una cruenta guerra fratricida. Al menos así la denominó Aquenio cuando comenzó a perder poder entre sus seguidores. Calles enteras amanecían con esqueletos de vehículos quemados, señales inequívocas del terrorismo automatizado.

Cuando la mayor parte de la población se unió a la revolución, la violencia sin fin se impuso. La resistencia de madera regó con savia las calles. Los revolucionarios abrieron campos de exterminio donde convirtieron a cientos de muñecos en muebles para el hogar. Algunos terminaron como banquitos de los comités revolucionarios.

Carga viral

Al comprobar que había sido usado por los Servicios Secretos del *Big Data*, Ortega se enfureció. Reclutó a los pocos autómatas que todavía no habían sido convencidos y organizó *La Résistance*. Fundó la Alianza Anti-Triunfalista Automática (AAA) que actuó clandestinamente en las afueras de Ibídem. En poco tiempo diseñaron un plan táctico y estratégico que incluía la participación de Edelmiro Brugmansia, doctor en biología y máximo especialista en virología.

Ortega: Dr. Brugmansia, ¿qué podemos hacer para retomar el control del pueblo?

Dr. Brugmansia: Hay que diseñar un virus que ataque solamente a las tropas revolucionarias.

Ortega: ¿Y cómo evitamos que el virus ataque a los nuestros?

Dr. Brugmansia: Justamente a eso voy a dedicarme. Mientras tanto, le pido que no pierda ni a un solo hombre. Somos pocos...

Ortega: Dr. Brugmansia, cuenta con mi compromiso.

Para mantener alto el espíritu de la tropa, los combatientes organizaban fiestas. En cada uno de los encuentros se entonaban las estrofas del Himno Anti-Triunfalista Automático:

Con la bandera en alto

La compañía férrea

La noble resistencia marchará

Con paso decidido

Borrando al rebelado

¡El alma fracasada se impondrá!

El Dr. Brugmansia continuaba encerrado en su laboratorio sin asomar la nariz.

Una noche se oyó un insoportable maullido que no cesó hasta el amanecer. A medida que pasaron los días, los ruidos fueron en aumento. Ya no se trataba solamente de un maullido. También se oían movimientos de sillas, frascos que se agitaban, objetos metálicos (posiblemente cucharas) que caían al piso y mecheros que se encendían y apagaban constantemente.

Para ese entonces, Ortega había conseguido infiltrar a uno de sus hombres entre los autómatas revolucionarios.

Autómata infiltrado (AI): ¿Cuándo vamos a atacar la Intendencia?

Forastero: Esa información la sabe y la sabrá solamente una persona: Yo. ¿Por qué tanta curiosidad?

AI: Es que estoy entusiasmado y no veo la hora de terminar con esos cerdos derrotistas.

Forastero: Ya tendrás oportunidad de vengarte. No te impacientes.

El Forastero hablaba sentado en su trono mientras un séquito de bellas autómatas le acercaba racimos de uvas, trufas, frutos secos y caviar. El AI intentaba mantener el hilo de la conversación sin demasiado éxito.