



SOLDADOS DE JUGUETE

Mauro Rodrigo Barrón Romero

Lic. en Artes Cinematográficas y Audiovisuales UAA, 2° semestre

Camilla tocaba el piano con las puntas de porcelana de sus dedos mecánicos. La pieza seguía limpiamente y llenaba la habitación, dejando asombrada a la multitud aglomerada alrededor de ella, de la mujer sin manos que tocaba el piano, otra vez, gracias a la ingeniería moderna. Terminó la canción, se volvió de un solo movimiento para encarar a sus espectadores y ser recibida por un aplauso que la hizo sonrojar.

Habían pasado siete años desde la ocupación y que había perdido las manos, pero en todo ese tiempo, entre los arrestos, las desapariciones, las ejecuciones públicas y su milagrosa llegada a territorio aliado, ella se esforzaba por recordar el piano en que su madre le enseñó a tocar. Su niñez estuvo marcada por recitales y fiestas donde ella tocaba pieza tras pieza, era una prodigio, pero no lo hacía para impresionar, no lo hacía por los premios y reconocimientos, sino por su madre. El piano era sinónimo de su madre, cada vez que tocaba una pieza, sentía un cosquilleo en la nuca porque sentía su mirada, cálida y reconfortante, diciéndole a su inconsciente que todo iba a estar bien. Era el orgullo de su madre y para Camilla ella era su felicidad.

Entonces llegó la guerra con su paso destructivo e indetenible. Ella recordaba cuando tomaron su ciudad, cómo los soldados con máscaras de gas se abrían paso con lanzallamas, seguidos por enormes autómatas armados con metralletas y mangueras que expulsaban que-roseno; eran enormes soldados de juguete que marchaban junto con los pelotones de exterminio. Se hicieron piras ardientes para quemar parafernalia “subversiva”, que iba desde libros y pinturas hasta ídolos religiosos. Se realizaron cientos de arrestos y ejecuciones, filas de hombres arrodillados frente a la pared de la catedral de la ciudad. Algunos rezaban, otros lloraban, pero la mayoría miraba al frente y guardaba

un silencio firme antes de que las metralletas y el fuego los hicieran pedazos; lo que sobraba iba a la pira. Llevaron sillas, camas, mesas y muchos otros muebles para alimentar el fuego en la plaza, entre los cuales estaba su amado piano. Se hizo pedazos contra el suelo, soltando teclas de su boca una vez firme para convertirla en una mueca triste y deforme que ardió en llamas.

El ingeniero Geiger se inclinó ante la multitud, era un gesto más de un feriante que de un hombre de ciencia, pero Camilla sabía que él era ambos de corazón. Ella se puso guantes sobre sus manos mecánicas para cubrir los finos y pequeños engranajes dorados, se acercó al ingeniero y dejó que él le besara la mano enguantada.

Él la encontró en un hospital siete años antes. Los doctores trataron de salvarle la vida luego de que el tren en el que viajaba se estrellase justo después de pasar la frontera. Sus dos brazos quedaron comprimidos debajo del carro y, al sacarla, uno de ellos se arrancó de cuajo y el otro quedó malherido, al final también tuvo que ser amputado. Geiger la tomó bajo su tutela cuando se enteró de que no tenía a dónde ir, porque la madre se había perdido en el choque y la mayoría de los cadáveres estaban irreconocibles. Camilla le pareció hermosa aun en ese estado; había pasado hambre y frío, había sido testigo de actos inhumanos. Era como una muñeca rota y abandonada. Pero Geiger era un juguetero, o al menos así se veía a sí mismo y sabía que podía arreglarla, debía arreglarla.

Ella estaba profundamente traumatizada después del choque del tren: lo habían logrado, consiguieron pasajes falsos y pasaron el control fronterizo, eran libres. Ella estaba llorando sobre el regazo de su madre cuando el tren comenzó a avanzar; era una victoria amarga, lo perdieron todo y a todos, pero estaban vivas y juntas para empezar otra vez. Entonces la vida le jugó una última broma cruel. Cuando vio al ingeniero por primera vez, pensó que era alguna clase de pervertido que quería aprovecharse de ella, pero poco a poco se dio cuenta de que el hombre no tenía un hueso abusivo en su cuerpo, era la viva imagen de la filantropía, era un hombre educado y gentil que la trató como una hija.

En los años que pasaron juntos, ella se dio cuenta de que el ingeniero era un hombre humano, de los pocos que podían llamarse así en esa época, y un pionero en la ingeniería, su mayor orgullo y ver-

güenza. Él hizo los diseños para los primeros autómatas, pero no sabía que serían desarrollados para un programa militar; no había cosa de la que se arrepintiera más. Las noticias estaban llenas de metrajes de la batalla: pilas de cadáveres incinerados y cañones tratando de matar a los monstruos de los que Geiger había sido padre. Desde el estallido de la guerra, se había dedicado de lleno al desarrollo de extremidades prostéticas para veteranos y víctimas del holocausto; una mano lavaba a la otra, pero quizás no lo suficiente. Había noches en las que pensaba seriamente en el suicidio, pero luego encontró una razón para seguir: una muñeca rota a la que arreglar, la prueba definitiva de que podía reparar lo que había hecho.

Camilla pudo perdonarlo a su modo, lo vio desvivirse por encontrar la manera de ayudar a otras personas y tratar de vivir con la culpa. Su casa estaba llena de pequeñas máquinas para tareas cotidianas, todos pequeños utensilios con cadenas y engranajes que cumplían pequeñas funciones aquí y allá. Él le dio sus brazos y sus manos, tocaba el piano para ella y le prometió que un día iba a poder hacerlo como antes, que el juguetero podría arreglarlo.

La multitud de periodistas y curiosos seguía aplaudiendo al ingeniero, las manos de Camilla eran un avance enorme en la rehabilitación mecánica y de última generación: podía hacer tareas de extremo cuidado con toda exactitud; sus brazos eran algo torpes a comparación, pero Geiger le prometió que haría algo al respecto. La línea de Geiger tenía ojos, piernas, mandíbulas y muchos otros miembros mecánicos para víctimas del holocausto. Algunas de las piezas mecánicas tenían navajas suizas por dentro, otras, encendedores, plumas, lupas, pipas. Intentaba que sus máquinas fueran más una mejora que una mera reposición. Ese día el museo estaba a tope de exposiciones de avances científicos. Camilla dejó a Geiger con los periodistas para que disfrutara su éxito.

Caminó por el museo viendo a los muchos ingenieros, químicos y físicos presentar sus nuevas invenciones: revólveres de plasma, navajas con cargas eléctricas, sonares electromagnéticos, perros robot... Pero todas las entradas al futuro que representaban esas máquinas fueron opacadas por una misteriosa puerta al pasado que la miraba desde una sala solitaria al otro lado del museo. Dejó caer estupefacta su bolso por lo que estaba viendo. Conforme se acercaba a la sala, se comenzaba a formar un eco en el aire. Por lo visto era un lugar que pocas

veces se abría al público, con una puerta pequeña sin ninguna clase de marcador. Finalmente llegó a ésta e intentó tranquilizarse, era sólo una habitación enorme con una entrada pequeña, pero cuando vio lo que había adentro entendió por qué debía estar escondida: guardaba un recuerdo horrible que desearía que se hubiera quedado atrás, entre las llamas, los cadáveres, los libros calcinados y el horror de la destrucción que erradicó todo lo que ella alguna vez fue.

Era un autómata. De niña estos le parecían monstruos gigantes y aún de adulta lo pensaba, medían poco más de cuatro metros, sus caras eran bocinas con un par de pupilas negras, en su espalda había un tanque inmenso con mangueras conectadas a él y en las muñecas llevaba metralletas enormes. Quizás despertaría. Entonces, las luces rojas se encenderían y se soltaría de las cadenas que lo suspendían sobre el suelo, y caería limpiamente. Las metralletas fácilmente le desharían las piernas, luego, mientras se esté arrastrando, le arrancaría los brazos mecánicos sin problemas y se los comería con una boca que jamás había estado ahí. Dentro de esa cosa no habría nada más que chispas y fuego. En ese momento, sus mangueras dispararían y una pequeña mecha haría que el queroseno se encendiera, bañándola en una lluvia infernal que la consumiría en el mismo piso de esa habitación olvidada.

Salió de su fantasía, estaba hiperventilando y perdió el equilibrio. Trató de ponerse de pie, pero sus brazos le fallaron, había algo mal con la interfaz neuronal. Finalmente, estos se rindieron por completo y cayó de rostro contra el piso, se dobló sintiendo un dolor fantasma en sus extremidades mecánicas. Se acostó boca arriba y vio que alrededor había otros soldados también, estaban en sus uniformes dentro de vitrinas, aún con sus máscaras de gas y con sus equipos de incineración a un lado. Era un cuarto de almacenamiento lleno de lo que seguramente sería parte de una próxima exposición de la guerra, el primer conflicto bélico global en el que se utilizó la inteligencia artificial como arma.

Camilla estaba llorando y quería gritar, estaba luchando para salir de ese cuarto cuando uno de sus brazos respondió violentamente, retorciéndose mientras realizaba todos los movimientos que intentó antes. Se levantó atolondrada, sus brazos bailaban con locura, los engranajes mecánicos se retorcieron hasta enderezarse nuevamente y entonces miró otra vez las vitrinas, estaba furiosa. Observó sus manos mecánicas y odió cómo funcionaban con ella, cómo eran parte de su

ser ahora y cómo dependía de ellas; se sentía como la pobre muñeca rota de la que hablaba Geiger, abusada y abandonada. Se acercó a las vitrinas y vio cara a cara a los soldados otra vez, los recuerdos comenzaron a correr a una velocidad impresionante dentro de su cabeza, iba y venía de su niñez durante la ocupación a la realidad rota en la que vivía ahora. Mientras entraba en un viaje de pesadilla dentro de sus recuerdos, su brazo se estiró y despedazó el cristal posicionando su mano sobre la laringe del desafortunado muñeco que llevaba el uniforme.

Ella estaba otra vez en la cocina de su casa de la infancia. Comía pan tostado con mermelada mientras escuchaba la radio y su madre leía, cuando la vecina, una mujer regordeta cuyo nombre no podía recordar, entró gritando: “¡Los mataron a todos!, ¡Evelyn, Helge y los niños están muertos!”.

Su cuerpo funcionaba rápida y fríamente como los mismos autómatas lo hicieron alguna vez. Le arrancó la cabeza al muñeco, ésta cayó al suelo junto con la máscara de gas, tomó el resto del cuerpo, lo levantó, lo lanzó, se estrelló contra el muro de la habitación y se hizo pedazos.

Estaba en su salón de escuela de nuevo. Los dirigentes militares los incitaban a seguir sus vidas con regularidad durante la ocupación. Mientras no tuvieran nada que esconder no debían preocuparse por nada, pero su maestra no llegó ese día, ni el siguiente, ni el día después. Corrieron voces entre los vecinos propagando la noticia: los militares habían ahorcado a cinco personas en el puente cerca del río. Camilla jamás volvió a ver a su maestra y a los dos días fue interrogada por exposición a ideas de carácter subversivo.

Partió un muñeco por la mitad sin esfuerzo, a otro lo sujetó por la cabeza y la estrelló contra la pared hasta que la máscara de gas quedó irreconocible. Uno de los muñecos tenía un sombrero de general y un par de gafas de aviador, le arrancó los brazos y lo golpeó con ellos hasta que lo hizo pedazos.

Ella estaba entre la multitud en su pueblo natal. El anciano panadero estaba de rodillas en la plaza, los militares le hablaban en alemán y él respondía en la misma lengua, estaba llorando y era obvio que el militar que lo interrogaba no estaba escuchando lo que quería. Gritó una y otra vez tanto a la multitud como al hombre, al final el interrogador se cansó y chasqueó los dedos. Nadie dijo nada hasta que el silencio se interrumpió por los pesados y torpes pasos del autómata,

las personas gritaron y trataron de acercarse, pero los lanzallamas les cortaron el paso. El panadero quiso escapar, pero el militar, un general con gafas de aviador, lo apuñaló en la espalda. El hombre cayó al suelo y el autómatas se acercó hasta él, y cuando lo tuvo lo suficientemente cerca, le dio un pisotón con su enorme pie mecánico en el estómago, causándole gran dolor. El hombre se retorció inútilmente tratando de escapar, era un animal en peligro, pero era demasiado tarde, la manguera liberó un chorro de queroseno que ahogó sus gritos y después se encendió la chispa.

Camilla buscaba erráticamente en las paredes hasta que encontró lo que quería, la manija cedió fácilmente a sus brazos y soltó al autómatas letal sobre el suelo; era como una enorme marioneta sin hilos. Se lanzó sobre la máquina y trató de despedazarla igual que a los muñecos, pero los autómatas eran armas de guerra. Estrelló sus puños una y otra vez sobre el casco de la máquina y apenas logró hacer que se deformara levemente, en cambio, la porcelana de sus dedos se hizo pedazos y sus engranajes se torcían, haciendo que los dedos se levantaran en movimientos erráticos. Pero eso no importaba, ella golpeó una y otra vez la máquina fría e indiferente hasta que sus manos quedaron sin forma, estaba gritando y raspando sus muñones sobre el autómatas.

Los guardias de seguridad entraron rápidamente y trataron de llevársela, pero los movimientos de sus brazos los lanzaban al otro lado del cuarto. Tuvieron que llamar a un refuerzo, un robot extremadamente robusto, con la forma de un oficial de policía, entró en la habitación. Camilla estaba llorando mientras el robot la levantaba y recibía los golpes feroces de sus extremidades.

Sus recuerdos la llevaron al tren. Estaba sobre el regazo de su madre, ella tocaba su cabello suavemente, pero Camilla estaba agitada y necesitaba gritar, advertirle de lo que iba a pasar, forcejeaba, pero ella no la soltaba y por Dios que no la iba a dejar ir: “Estamos juntas, estamos vivas, todo va a estar bien”. Estrujaba a su madre con unas manos que ya no existían, mientras ella estaba tarareando, igual que cuando Camilla tocaba en casa la *Rêverie* de Debussy. Estaba sofocándola, debía salir, tenía que advertirle.

El policía mecánico la llevó hasta el portal de la habitación, ella forcejeaba frenética y golpeaba su cabeza contra la cara metálica y dura del oficial.

Sentía las vías torciéndose, las luces parpadeaban y las personas gritaban, su madre apretaba más fuerte.

Se comenzó a escuchar un crujido en su espalda, sus brazos se movían como las alas de un pájaro intentando escapar de una jaula. Geiger se acercaba rápidamente gritando en sueco, pero era demasiado tarde. Los brazos de Camilla se movieron tan atrás como pudieron, el policía mecánico la sujetó de los muñones tratando de retenerla y tiró.

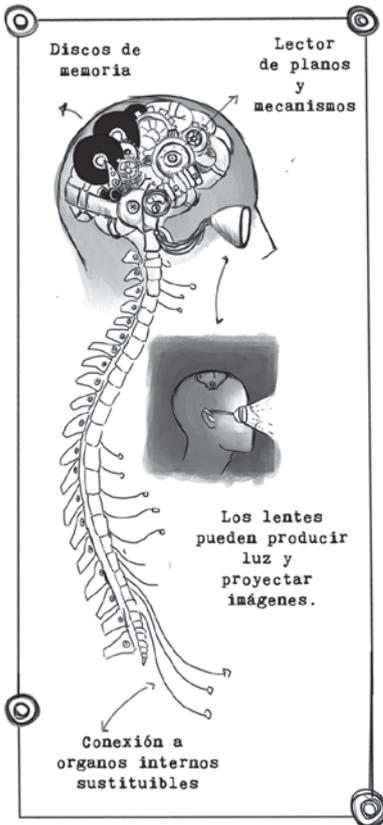
El tren se descarriló y cayó por la pendiente. Nieve, gritos, el piano, mamá.

Los brazos mecánicos amputados de Camilla estaban en las manos del oficial, y el enlace neuronal de su nuca estalló con una chispa antes de que ella cayera al piso con un golpe sordo. Geiger cayó de rodillas junto con ella y la tomó en sus brazos. Le revisó el pulso y le dio palmadas en el rostro, comenzó a abrazarla y, mientras los policías llamaban a una ambulancia, él se acurrucó con Camilla y entre sollozos le dijo:

—Puedo arreglarlo, te prometo que puedo arreglarlo.

¿Qué es un Relojero?

muy breve resumen



"Ellyllum", además de contener las almas que no pertenecen ni al cielo ni al infierno, también sirve como centro de producción para las distintas "Tierras".

Para tener un control sobre el tiempo de cada alma en la "Tierra de los vivos" se requiere forjar un reloj único por cada alma.

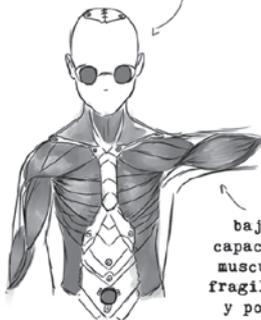
La producción, almacenamiento y destrucción de estos relojes queda en manos de los "relojeros", criaturas de alta capacidad mental cuyo mecanismo interno les permite procesar planos y patrones de manera inmediata y eficiente. Algunos de ellos son capaces de modificar y, los más evolucionados, de crear cualquier máquina (inclusive armas y vehículos). De ahí que sean de tanta utilidad en un mundo como "Ellyllum".

Por lo general, se escoge solo a las almas de quienes hayan sido mecánicos en vida.

Sin embargo, a veces la fábrica no se da abasto y tiene que recurrir a otras almas, por lo que existen dos maneras de convertirse en relojero al morir:

1. Haber sido mecánico en vida
2. Haber cometido un pecado mayor, pero tener un intelecto superior a la media. Y morir justo en el momento de la apertura de vacante en la fábrica.

Acceso
a discos
de memoria



baja
capacidad
muscular
fragilidad
y poca
fuerza

Disco de
memoria particular
en cada mano.
Posibilidad de copiar
patrones y
mecanismos
al haberlos
ensamblado
unasola vez.



Los primeros pertenecen a la "clase uno" y pueden salir de la fábrica, poseer propiedades, recibir un sueldo por su trabajo y elegir su oficio después de cumplir 5 años de servicio como relojero.

Los relojeros de "clase dos", por otro lado, son esclavos de la fábrica, no pueden salir y viven en celdas. Para distinguirlos de los "clase uno" se les corta la lengua (única diferencia relevante entre la clase uno, y la dos)

Aunque pudiera pensarse que hay muchos relojeros, son más bien escasos, la mayoría cumple su sentencia en Ellyllum muy pronto, otros abandonan la fábrica apenas cumplido su tiempo de servicio. Abundan más los "clase dos", pero éstos son más vulnerables a los accidentes de fábrica debido a su poca experiencia y a la carga tan pesada de trabajo a la que se les somete, por lo que su población también se ve reducida drásticamente.

¿Qué es un Comecorazones?

muy breve resumen

Un "comecorazones" es un ser mágico que, a cambio de un corazón, puede concederte un deseo o realizar alguna tarea que le encomiendes.

Los comecorazones tienen una gran variedad de habilidades y poderes dependiendo de "qué" y "cuánto" coman. El corazón que le ofrezcas de pago, puede ser tuyo o de alguien que te lo haya regalado.

La cantidad de poder que éste le brinde será proporcional a la intensidad del deseo y la calidad emocional del portador.



Estómago con contenedores extra para almacenar energía

Procesador de cárnicos a energía

Máscara de material semi flexible unido a los músculos faciales



Vista interna de el rostro sin máscara



Huesos flexibles

Para saber más, lea los cómics de "El Hertzteater"