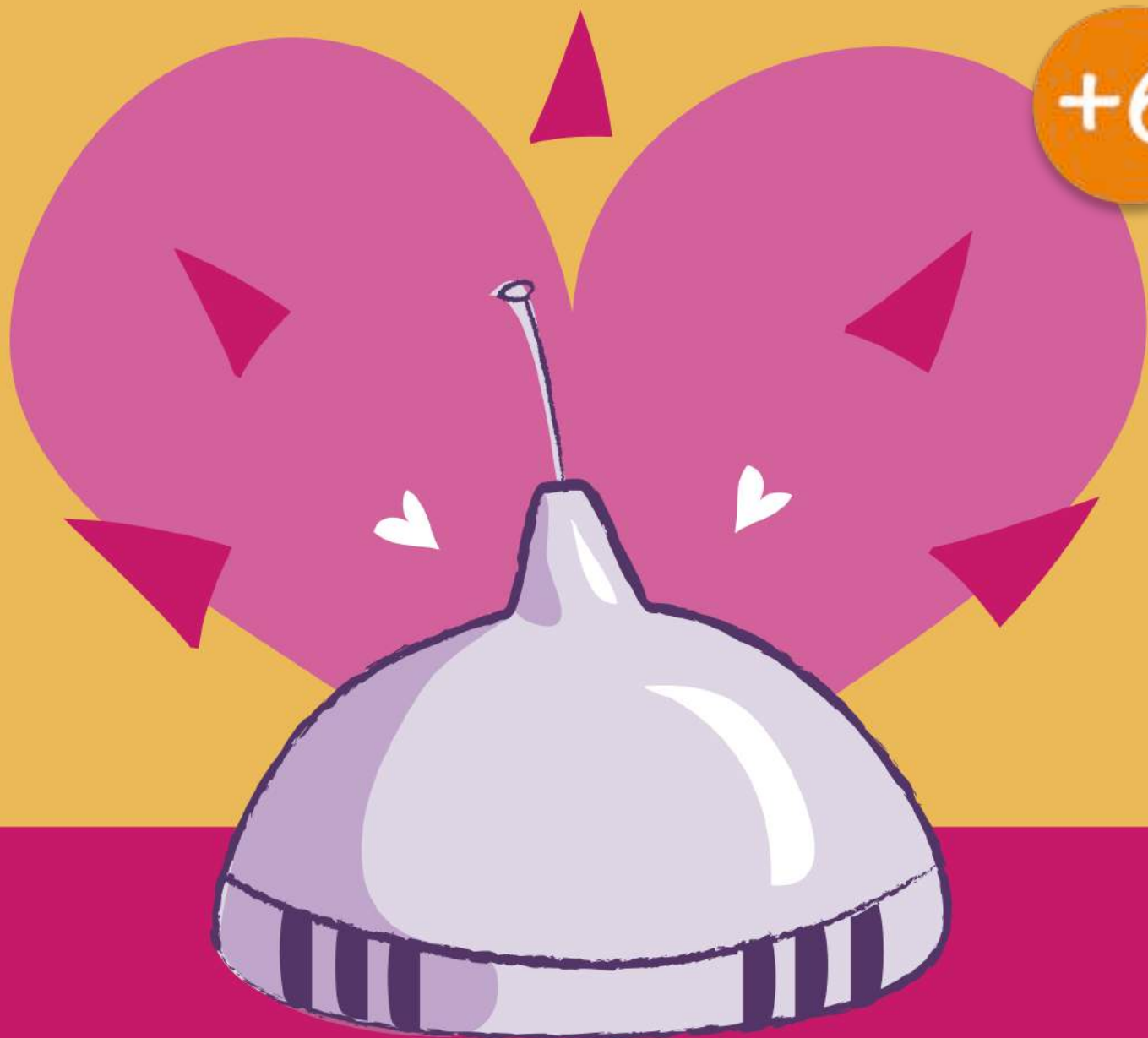


EL ROBOT Y LA PIEL

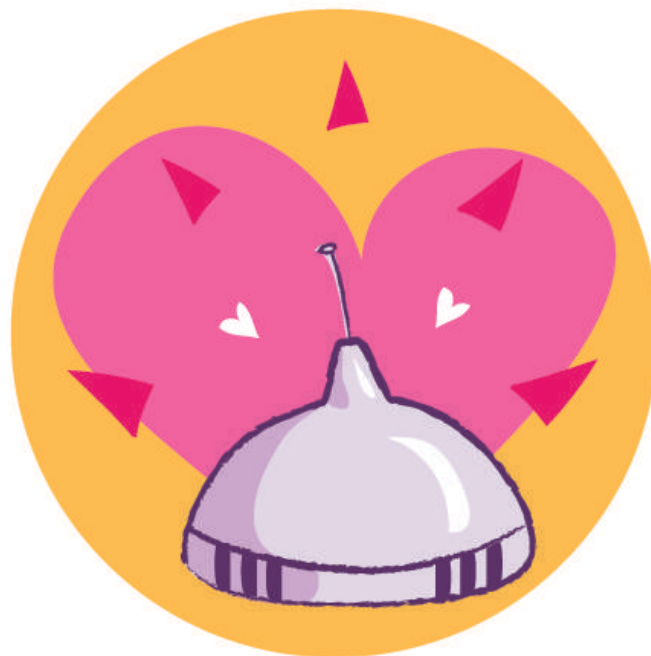
+6



Joaquin DHoldan

Ilustraciones: Irene Suárez

WEEBLEBOOKS



WEEBLEBOOKS

© 2017

Autor: Joaquín DHoldan

Ilustraciones: Irene Suárez

Corrección de texto: Dolores Sanmartín

<http://www.weeblebooks.com>

info@weeblebooks.com

Madrid, España, diciembre 2017



Licencia: Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial-CompartirIgual 3.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>

Próximamente podrás
leer todos nuestros libros
más comodamente



CLOUD
DISTRICT

Descarga nuestra App en
enero 2018

WEEBLEBOOKS

WEEBLEBOOKS

www.weeblebooks.com

01

Recuerdo el 6 de enero del año 2050 de una forma especial. No fue una mañana cualquiera. Los regalos que llegaban cada tanto habían perdido la sorpresa, no me entusiasmaba verlos en la computadora tridimensional y con sólo probarlos en los hipermercados me bastaba para imaginarlos en el basurero de reciclaje.

Creo que mi padre dio el puntapié inicial con una carta que le envió a una corporación, harto de escuchar mis quejas por aburrimiento. “Los niños dejarán los juguetes, ya no saben jugar porque sus inventos juegan solos”, decía con letras en relieve (de ésas que marcan las cosas importantes en las pantallas de los buzones).

Era verdad. Las plazas estaban siendo climatizadas, el cine se había terminado porque decían que a



nadie se le ocurrían películas nuevas, la televisión no llegaba a los barrios civilizados, Internet ya no existía, y las otras opciones de entretenimiento, el teatro y los libros eran extrañas piezas de colección que sólo viajando se podían encontrar.

Por seguridad o, mejor dicho, por falta de ella, algunas familias usaban las escuelas virtuales, así que sus hijos no salían de casa y tenían una perfecta selección de maestros en diferentes materias...

La crisis del entretenimiento era tan grave que ni los juegos de computadora se comercializaban. Se habían prohibido a menores de 18 años por la adicción que generaban.

Los jóvenes empresarios de las jugueterías sintieron especial atracción por la carta de mi padre, y decidieron aplicar viejas ideas de la empresa en nuestra familia.

02

Fue así, como un experimento de publicidad, que ese 6 de enero llegó a nuestra casa, Magnolio.

Era un robot de acero. Un viejo aparato reciclado con nuevos y complejos programas que le daban una memoria infinita, una curiosidad increíble y una creatividad que declaraban sorprendente.

Lo saqué del paquete tomándole la mano. Vino hacia mí como un niño tímido. Era más alto que yo. Tenía el aspecto de un joven príncipe plateado. Años después, supe que esa imagen estaba inspirada en el hombre de hojalata de una leyenda. Irónicamente, ese personaje, que nadie sabe si fue verdad o ficción, quería tener un corazón.

Estuvimos largo rato mirándonos hasta que su dulce voz lanzó la primera de una larga lista de preguntas:

-¿Por qué me miras así? -Te estoy estudiando.

-Las personas no se estudian -dijo.

-Tú no eres una persona – contesté, orgulloso de mi rapidez mental.

-Tienes razón - se disculpó-. Me faltó tacto en mi presentación.

Este escabroso comienzo hoy tiene una importancia que en aquel momento no sospeché.

03

-Mi nombre es Magnolio. Soy un robot de los llamados “Hemisferio derecho”. Eso significa que mi potencial es básicamente sensibilidad y comunicación.

-Ya veo... Hace una hora estabas hablando sin parar y no entendí nada de lo que me comunicaste.

-Ja, ja -sonó una carcajada sinceramente artificial-. Eres un amigo muy gracioso.

Era la primera vez que alguien me acusaba de gracioso.



Eso sin contar que nunca nadie me había llamado “amigo”.

Magnolio, sin embargo, al poco tiempo se convirtió, efectivamente, en mi gran amigo. Supongo que, gracias a lo simple de sus sentimientos y a lo enorme de su memoria, era difícil no entregarse.

Tenía tanta imaginación que con ropa vieja construyó una pelota y creó un juego que consistía en patearla para meterla en unas redes. ¡El juego más divertido del mundo!



04

Mi querido robot tenía algunas virtudes que lo hacían campo fértil para cualquier sentimiento; por ejemplo, le encantaba conversar.

-¿Por qué nos hicimos tan amigos? -le pregunté una noche.

-Es una cuestión de piel -contestó.

-Es curioso. Tú no tienes piel –sonreí, con miedo de haber herido sus sentimientos con mi cruel comentario.

-Sí, es una pena, porque la piel es importante -dijo sin tristeza, sólo con un poco de nostalgia.

Hubo un silencio.

-Se me ocurrió otro juego -continuó.

Éramos tan amigos que no necesitábamos pedir perdón.

Su juego inventado era de una simpleza increíble, pero extremadamente divertido. Dibujó un tablero con un camino tortuoso hecho de pequeños cuadrados. Cada uno jugaba con un pequeño objeto de diferente color (él usó un viejo teléfono móvil, y yo un pequeño disco digital). El único objeto que construyó en forma más compleja fue un pequeño cubo metálico en el que pintó un número (del 1 al 6) en cada cara. Así, tirando el cubo sabíamos cuántos cuadrados podía avanzar cada pieza. Ganaba quien completaba todo el recorrido. Debimos haber jugado cien veces seguidas.

05

Al tiempo, que para mí fue poco, a Magnolio se le dio por inventar historias. Y fue una de ellas la que comenzó el gran cambio.

-Tengo un cuento que te va a encantar -dijo esa noche-. Sobre todo porque creo que es cierto. Hace muchos años, pero muchos años, los hombres eran desarmables. Como estaban recién contruidos se podían separar en partes. Esto tenía ciertas

ventajas, porque si una pieza se ponía fea, se sacaba y punto. Pero, claro, no existían los repuestos, así que, ante una pérdida, la única salida era aprender a vivir sin ella. Las piezas tampoco eran transferibles de una persona a otra, lo cual era una limitación importante. Aun así, hubo terribles casos de robos. Y el descuido y la distracción hicieron que más de una persona perdiera alguna parte por quién sabe dónde.



Un día, unos doctores inventaron un líquido que mediante un complejo mecanismo, casi mágico, integraba todas las partes humanas. Así que, si bien no serían desmontables -dificultando su limpieza-, se evitarían pérdidas y robos. Después de muchas pruebas comprobaron la total eficacia del líquido, pero como tenía gusto a detergente no se podía tomar, así que se consumía

mediante baños de inmersión. Luego notaron que, además de hacer que los cuerpos humanos fueran como hoy los conocemos, estos encogían un poco y, lo peor, hacía que la piel de las personas quedara de un color rosa: las personas desteñían. Que los cuerpos quedaran más pequeños se soportaba..., pero todos del mismo color era horrible, pues ya desde entonces los hombres estaban orgullosos de la variedad de colores que lucían sus pieles. No era que tuvieran algo contra el rosa, pero no querían perderse los amarillos, marrones, rojizos y otras tonalidades que existían en ese entonces. La solución fue muy sencilla: antes de sumergirse en el líquido, las personas debían sacarse la piel. Fue tal la alegría que, aprovechando los efectos del líquido, muchas personas intercambiaban sus pieles como recuerdo de aquellos momentos. Así fue como el cuerpo humano cambió para siempre. Un todo único, que si pierde una parte el resto lo nota y supera su ausencia; con muchas razas, con la posibilidad de sustituir partes de unos con partes de otros y, cada tanto, uno se cruza con otro ser con el que siente especial afinidad, quizás porque hace mucho la piel de uno era del otro y viceversa. Pero aún hoy, y como testimonio de aquello, si te sumerges en un líquido por mucho rato, tu interior se encoge un poquito y la piel te queda grande y se te arrugan las puntas de los dedos.

06

La historia me había encantado, pero creía ver en ellas una petición de mi amigo.

- Inventaron una piel sintética y puedo pedírsela a mi padre de regalo para los Reyes.

-No quiero. Pero si puedo elegir un regalo, quiero algo especial.

Magnolio nunca me había pedido nada y siempre me había dado mucho, así que, sin dudarlo, le dije que pidiera lo que fuera.

-Quiero que antes de los Reyes que vienen te hagas un amigo humano.

-Pero ¿para qué quiero un amigo si ya te tengo a vos...?

-Porque yo, querido amigo, te voy a pedir un favor, una prueba de amistad sin límites.

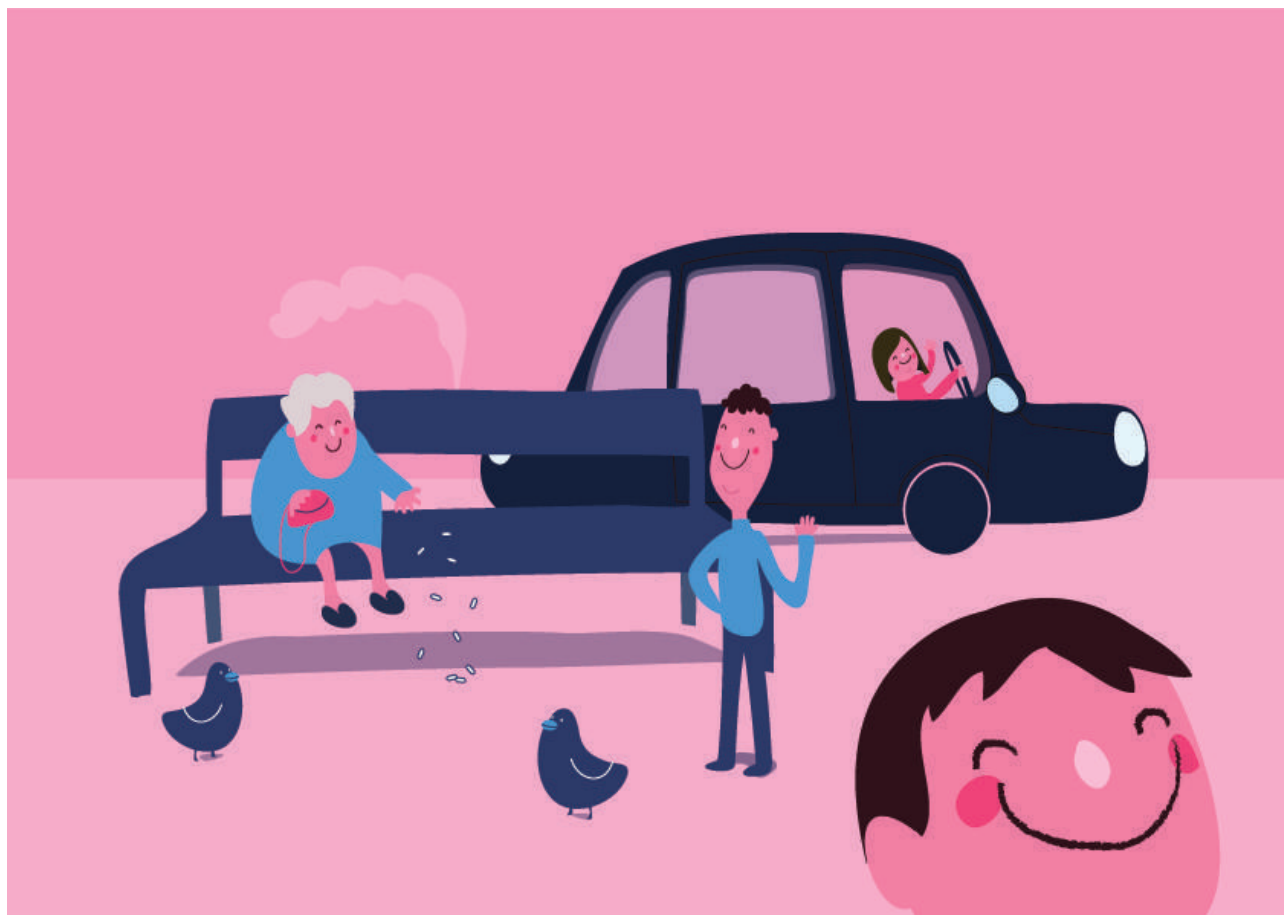
Creo que ahora, siendo un hombre, puedo entender toda aquella conversación.

Era muy complejo hacerse un amigo. Para empezar, casi no tenía contacto con otros niños. Por momentos intenté hacerme amigo de mi padre, pero supuse que para cubrir la petición de mi robot debía esforzarme.

Empecé por insistir en que me sacaran a pasear. Buscaba las mínimas excusas para acercarme a los niños, inventaba una pregunta, les hacía un halago. Otros días, más enojado, les planteaba desafíos.

Magnolio me veía llegar de esos paseos y su cara de metal parecía sonreír a pesar de mi frustración. Busqué todos los medios de comunicación. En cuanto me cruzaba con un niño le hacía gestos, muecas y ademanes, con pocos resultados. En algunos

obtuve tímidas sonrisas; en otros, caras de espanto. Incluso a uno lo hice llorar cuando le puse mi cara más loca, extrañamente la que yo consideraba más divertida.



07

Trataba de no hablar con Magnolio, de cómo me estaba yendo con el tema del amigo humano, pero supongo que algo intuía ya que una noche me dijo:

- Lo más lindo de comunicarse es que se necesita de otro. No siempre es fácil conseguir a otro. Lo importante es buscarlo.

Tenía razón; en algún momento alguien me iba a escuchar, a entender. Tenía que haber en algún sitio un niño que, como yo,

estuviera buscando un amigo. Llegué a dedicar horas para elaborar muchas cartas donde invitaba a quien fuera a jugar, a visitarnos, conocernos, a hablar -aunque fuera por la pantalla- de lo que nos gustaba y lo que no. Trataba de estar siempre con ellas a mano: “Uno nunca sabe de dónde va a venir el amigo que busco”. Así fue



que, un día, salí a jugar al pasillo del edificio de apartamentos donde estábamos seguros de los peligros de la calle y vi sentada en un umbral a una extraña niña. Me miró y sonrió. Una niña no estaba en mis primeros planes, pero no la descartaría; caminé hasta su lado y le di una de mis cartas. Ella la observó con cuidado, paseó sus ojos por cada línea y, al final, me sonrió de una forma radiante, como yo jamás había visto.

Nos quedamos mirando uno al otro. De repente, de la nada apareció una mujer; su presencia me cortó la respiración. Resultó ser la madre de la niña, la mujer más amable que jamás conocí.

-Hola, niño -dijo con un extraño acento-. ¿Quieres ser amigo de Shaffil?

Pero la mayor sorpresa me la dio después de que yo moviera la cabeza diciendo que sí.

-Bueno, van a tener que esforzarse para entenderse, porque ella no habla tu idioma –sonrió, de la misma forma que lo hacía su niña.

08

Me invitaron a pasar a su casa; entonces, corrí hasta la mía a pedir permiso. Mis padres fueron a saludar a los vecinos que desde hace un año vivían ahí pero nunca habían visto, y, mientras ellos hablaban, Shaffil y yo nos sentamos en la hermosa alfombra de su cuarto y comenzamos a jugar.

Hasta el día de hoy, ella es mi mejor amiga. Incluso nuestros padres tuvieron la costumbre por muchos años de cenar juntos al menos una vez a la semana.

Aprendimos a comunicarnos y, con el tiempo, ella aprendió mi idioma y yo el de ella. Estaba tan deslumbrado que creo que pasó una semana antes de comentarle mi encuentro a Magnolio. Claro que dejé los detalles para luego, para darle su regalo de Reyes.



Ese 6 de enero le dije:

-Tengo una amiga. Es la más magnífica que uno pueda imaginar. Muchas veces no nos entendemos y es muy divertido.

Él me miraba atento.

-Gracias por tu primer regalo, amigo. Es fantástico -dijo finalmente.

-Pero no me parece muy justo. Al principio fue una tarea pesada, pero ahora el regalo me lo hice a mí mismo -le contesté.

-Ver a un amigo feliz es un regalo maravilloso. Y, además, te quiero pedir otra cosa más difícil. Una prueba de amistad.

09

Mi robot me había dado tanto que ni dudé en decirle que me pidiera lo que fuera.

-Yo siento muchas cosas. Tanto siento que me gustaría ser un niño. No me gustan las cosas artificiales, cuando yo mismo soy todo artificial. Por eso cada día me cuesta más no estar

triste; demoré en decírtelo porque no quería dejarte solo, pero ahora me gustaría que, por mí, le pidieras a tus padres que me desprogramen y me manden de vuelta a la fábrica.



-Pero ahí te desarmarían -dije con un nudo en el estómago.

-Quizás... Lo más probable si ustedes pasan un informe negativo es que me hagan un programa de cálculo, o de enseñanza de idiomas, o de ayudante de limpieza. No importa, no quiero estar más triste, prefiero dejar de sentir.

Debo decir con vergüenza que al principio me enfadé. Le grité que ni soñara con que hiciera eso, olvidándome que Magnolio no dormía.

Él, nuevamente, tuvo conmigo toda la paciencia del mundo.

Un día hablé con mi padre. Él lo entendió y escribió el informe. Esa tarde vinieron a llevarse a mi amigo.

Antes de salir de mi cuarto lo abracé con fuerza. Él me rodeó con sus brazos metálicos.

-¿Vas a jugar hoy con Shaffil?

-preguntó con su voz latosa.

Dije que sí con la cabeza, porque cuando lloro me cuesta mucho hablar.

-Eso está muy bien. Gracias, eres un gran amigo.

10

Así me despedí de mi primer amigo. De quien me enseñó tantos valores humanos a pesar de ser una



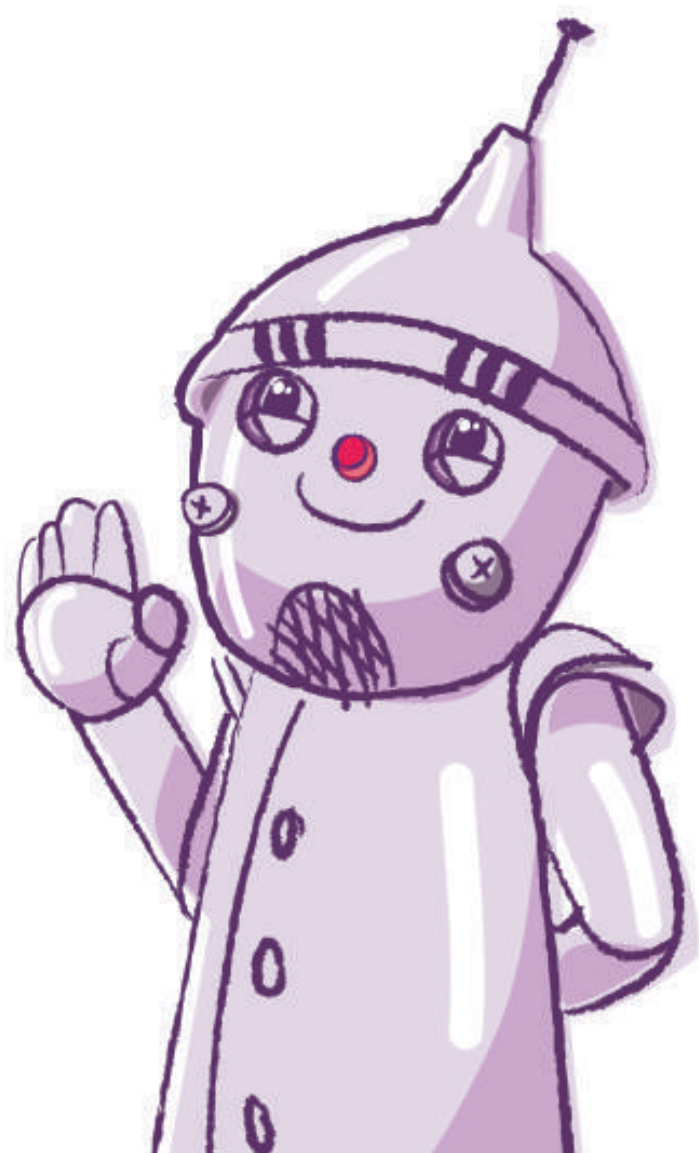
máquina. Con mi padre tratamos de asegurarnos que no produjeran robots tan sensibles que terminaran sufriendo por lo que eran. Fue inútil: al mismo tiempo que Magnolio, habían construido cientos. Por suerte, la mayoría había terminado de igual forma e, increíblemente, habían construido una red de amigos que con los años buscamos conectarnos.

Mucho tiempo después, todos los que en algún momento tuvimos un Magnolio nos reuníamos todos los 6 de enero y nos contábamos los cuentos que nuestros robots nos habían contado.

Incluso, aunque éramos mayores, disfrutábamos jugando a la extraña colección de juegos que ellos nos habían enseñado.

Aún hoy, cuando nos veo a todos juntos o cuando tomo la mano de Shaffil, recuerdo a Magnolio, mi robot, y me doy cuenta que sobre su coraza de metal había una apenas visible capa extremadamente sensible, su piel.





El Autor

Joaquín DHoldan

Joaquín DHoldan nació en Montevideo, Uruguay en 1969. Es escritor y dramaturgo.

Ha escrito varias novelas y libros de cuentos. Entre sus obras de teatro "Fantasmas bajo mi cama" y sus "Cuentos con Sentidos" exploran el mundo con ojos de niño.

Escribe para varios medios sobre música y cultura. Conduce el programa de radio en FM "Diálogos Comanches". En noches de luna llena se convierte en Odontólogo.

Este es el sexto libro que Joaquín publica en nuestro proyecto editorial, tras el éxito de [OVNI](#), [Fantasmas bajo mi cama](#), [El asesinato de la profesora de religión](#), [La leyenda de los colores](#) y [El mago detective](#).

Estamos encantados de que siga colaborando con nosotros.

Email de contacto:

joadoldan@gmail.com



La ilustradora

Irene Suárez

Irene Suárez es licenciada en Bellas Artes por la Facultad San Carlos en la Universidad Politécnica de Valencia y recientemente ha realizado el máster en Arte: Idea y producción en la Universidad de Sevilla.

Durante su trayectoria ha formado parte de distintas exposiciones colectivas y ha colaborado en las revistas *Anonimato* y *Telegráfica*.

En sus trabajos personales recurre a la parte chistosa de escenas cotidianas, mostrando el lado tierno de los personajes, que representa con un estilo sencillo y risueño.

Irene ya ha colaborado con nuestro proyecto ilustrando los libros titulados [La leyenda de los colores](#) y [El mago detective](#).

Contacto:

escandalovisual@gmail.com



La editorial



WeebleBooks es un proyecto educativo abierto a la colaboración de todos para fomentar la educación ofreciéndola de una forma atractiva y moderna.

Creamos y editamos libros educativos infantiles y juveniles divertidos, modernos, sencillos e imaginativos para los niños y jóvenes del siglo XXI.

¡Y lo mejor es que son gratuitos en formato electrónico!
Queremos hacer accesible esta nueva forma de aprender.

Apostamos por el desarrollo de la imaginación y la creatividad como pilares fundamentales para el desarrollo de los más jóvenes.

Con nuestros libros queremos rediseñar la forma de aprender y de leer.

Si quieres saber más de nosotros y conocer otros libros que puedes descargar, visítanos en:

www.weeblebooks.com

Próximamente podrás
leer todos nuestros libros
en tu lugar favorito



Descarga nuestra App en
enero 2018

CLOUD
DISTRICT

WEEBLEBOOKS

WEEBLEBOOKS

www.weeblebooks.com

Otros libros publicados

Mi primer viaje al Sistema Solar
Viaje a las estrellas
La guerra de Troya
El descubrimiento de América
Amundsen, el explorador polar
Pequeñas historias de grandes civilizaciones
La Historia y sus historias
El reto
Descubriendo a Mozart
¡Espárragos en apuros!
El equilibrista Alarmista
Uh, el cromañón

Alba descubre Andalucía
Descubriendo a Dalí
Cocina a conciencia
Descubriendo a Van Gogh
Apolo 11, objetivo la Luna
El Lazarillo de Tormes
El ratoncito y el canario
Mi primer libro de historia
OVNI
La tortilla de patatas
De la Patagonia a Serón
Mi amiga Andalucía

Cómo leer los libros



Lee **GRATIS** nuestros libros on-line en tu ordenador o tableta. No necesitas ninguna aplicación



Si lo prefieres descarga **GRATIS** nuestros libros en diversos formatos y tenlos para siempre



Si después de leerlos te han gustado, puedes **COMPRARLOS** impresos (*). Además ayudarás a nuestro proyecto

Si quieres colaborar con nuestro proyecto,
contacta con nosotros.

www.weeblebooks.com
info@weeblebooks.com



Nuestro vídeo



Visita nuestra web

WEEBLEBOOKS

© 2017

Autor: Joaquín DHoldan
Ilustraciones: Irene Suárez
Corrección de texto: Dolores Sanmartín



<http://www.weeblebooks.com>
info@weeblebooks.com

Licencia: Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial-CompartirIgual 3.0
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>

Madrid, España, diciembre 2017