

CUENTO DE LA MÁQUINA CALCULADORA QUE LUCHÓ CON UN DRAGÓN

El rey Poleandro Partobón, señor de Cibera, era un gran guerrero y como cultivaba los métodos de la estrategia moderna, apreciaba ante todo la cibernética como arte de la guerra. En su reino había un sinnúmero de máquinas pensantes porque Poleandro las instalaba donde podía; mandaba colocar no en los observatorios astronómicos o en las escuelas, sino en las piedras de los caminos, cerebritos que advertían en voz alta a los caminantes para que no tropezaran. Y lo mismo hacía en los postes, las paredes, los árboles para que por doquier se pudiera preguntar por el camino. Los ató a las nubes para que anunciaran la lluvia, los agregó a los montes y a los valles, en una palabra, era imposible dar un paso en Cibera sin tropezar con una máquina juiciosa. Bello era el planeta porque el rey no sólo ordenaba por decreto perfeccionar cibernéticamente lo que existía antes, sino que introducía legislativamente un orden nuevo. Así se producían en su reino ciberaves y ciberavisas zumbantes y hasta cibermoscas. Cuando éstas proliferaban en demasía, las capturaban unas arañas mecánicas. Murmuraban en el planeta ciberarbustos en los ciberbosques; tocaban ciberarmarios y ciberlaúdes. Además de estos mecanismos civiles había el doble de mecanismos militares pues el rey era un caudillo muy belicoso. En los sótanos de su palacio guardaba una calculadora numérica estratégica de extraordinaria valentía; tenía también otras menores, a más de divisiones de ciberametralladoras, y enormes cibercañones y armas de todo género, así como arsenales repletos de pólvora. Pero le afligía el triste hecho de no tener ni un solo adversario o enemigo. Nadie quería en modo alguno agredir a su Estado. En tal caso incontestablemente se habría puesto de manifiesto la bravura del rey y su inteligencia estratégica, así como también la extraordinaria eficacia de las ciberarmas. A falta de enemigos y agresores el rey mandaba a sus ingenieros que construyeran unos adversarios artificiales y libraba contra ellos batallas siempre victoriosas. Como éstas eran auténticas y terribles marchas y batallas, la población sufría mucho. Sus súbditos murmuraban cuando demasiados ciberenemigos destruían sus pueblos y ciudades, cuando el adversario sintético les rociaba con fuego líquido y hasta osaban expresar su descontento cuando el propio rey, interviniendo como su salvador y destruyendo al enemigo artificial durante los asaltos, arrasaba todo lo que se encontraba en su camino. Entonces también se quejaban los ingratos, aunque lo hacía para liberarlos.

Hasta que el rey se hartó de los juegos bélicos en el planeta y decidió ir más lejos. Soñaba con guerras y campañas cósmicas. Su planeta tenía una gran Luna totalmente desierta y salvaje; el rey impuso grandes tributos a sus súbditos para conseguir fondos con los que proyectaba organizar en la Luna ejercicios enteros y un nuevo teatro de

guerra. Los súbditos pagaban con gusto estos tributos pensando que el rey cesaría ya de liberarles con cibercañones y de probar la fuerza de sus armas en sus casas y en sus cabezas. Los ingenieros reales lograron construir en la Luna una soberbia calculadora numérica que, a su vez, debía fabricar tropas de todo género y armas automáticas. El rey se puso inmediatamente a probar de diversas formas el funcionamiento de la máquina; una vez la ordenó telegráficamente que realizara un electrosalto: sentía curiosidad de ver si era verdad que la máquina sabía hacer todo como decían los ingenieros. Si sabe hacer todo —pensó— que salte. Pero el texto del telegrama sufrió una deformación y la máquina recibió la orden de hacer un electrodragón en vez de un electrosalto. Y cumplió la orden lo mejor que pudo.

En aquel entonces el rey estaba ocupado todavía por una campaña para liberar las provincias reales conquistadas por los ciberinfantes. Se había olvidado totalmente de la orden dada a la máquina lunar, pero de repente unas rocas enormes empezaron a caer de la Luna sobre el planeta. El rey se asombró mucho porque una de estas rocas cayó en un ala de su palacio y le destruyó su colección de ciberenanos (es decir, enanos con acoplamiento reversible) y muy enfadado telegrafió inmediatamente a la máquina lunar inquiriendo como osaba comportarse así. Pero la máquina no le contestó porque ya no estaba en este mundo. El dragón se la había tragado y transformado en su propia cola.

El rey envió inmediatamente a la Luna toda una expedición armada y puso a su cabeza otra calculadora numérica, también muy valiente, para que destruyera al dragón, pero bastó un fulgor, un estruendo para acabar con la máquina y la expedición porque el electrodragón no simulaba el combate, sino que combatía de verdad y tenía las peores intenciones para con el reino y el rey. El rey mandó a la Luna generales-ciberales, coroneles-ciberneles. Envío incluso un ciberísimo, pero tampoco este pudo hacer nada. Lo único que consiguió es que durara un poco más el lío que el rey contemplaba a través de una luneta situada en la terraza de su palacio.

El dragón crecía y la Luna era cada vez menor porque el monstruo iba tragándosela a trozos y transformándola en su propio cuerpo. El rey y sus súbditos veían que las cosas iban mal, porque cuando le faltara suelo bajo las patas, el electrodragón se abalanzaría inevitablemente contra el planeta y contra ellos. El rey estaba muy preocupado, pero no veía ninguna solución y no sabía qué hacer. Enviar máquinas era malo, porque se perderían, y marcharse él tampoco era bueno, pues eso sería terrible. De repente el rey escuchó en medio de un silencio absoluto, el tableteo del aparato telegráfico en la sala del trono. Era el aparato real, todo de oro con lápiz de diamante, conectado con la Luna; el rey se levantó y se precipitó hacia el aparato que en el entretanto seguía tableteando y registró este telegrama: «Electrodragón telegrafía que debe marcharse Poleandro Partobón porque él, el dragón, tiene la intención de sentarse en su trono».

El rey se asustó, echose a temblar y tal y como estaba, en ropa de noche de armiño y

zapatillas, bajó rápidamente a los sótanos del palacio donde se encontraba la máquina estratégica, vieja y muy sabia. No le había pedido consejo hasta entonces porque antes aún de la aparición del electrodragón había tenido una disputa con ella a propósito de cierta operación militar, pero ahora no pensaba querellarse. Lo que quería era salvar su trono y su vida.

La conectó y apenas se había calentado, exclamó:

—¡Mi calculadora numérica! ¡Querida mía! El electrodragón quiere arrebatarme el trono y expulsarme del reino. Sálvame y dime que debo hacer para vencerle.

—¡Ah, no! —contestó la calculadora numérica—. Primero debes reconocer que yo tenía razón en aquel asunto y además quiero que no me llames de otro modo que Gran Hetman Numérico. Bueno, puedes también decirme «¡¡Vuestro Ferromagnetismo!!».

—Bien, bien, te nombro Gran Hetman y accedo a todo, pero sálvame.

La máquina zumbó, chirrió, carraspeó y dijo:

—La cosa es simple. Hay que construir un electrodragón más potente que el que hay ahora en la Luna. Vencerá al dragón lunar, le romperá todos los huesos eléctricos y de este modo se logrará el objetivo.

—¡Excelente! —contestó el rey—. ¿Puedes preparar los planes de ese dragón?

—Será un superdragón —dijo la máquina—. No sólo puedo preparar los planes sino a él mismo, lo que haré en seguida. Sólo te pido que esperes un momento ¡oh, rey!

Y, en efecto, se puso a zumbar, a tronar. En su interior brilló algo que estaba componiéndose y cuando una especie de pata enorme, eléctrica, ígnea salió de su lado, el rey gritó.

—Vieja calculadora numérica, ¡párate!

—¿Cómo te diriges así a mí? Soy el Gran Hetman Numérico.

—¡Ah, es verdad! —dijo el rey—. ¡Vuestro Ferromagnetismo! Puesto que el electrodragón que estás fabricando va a vencer al otro dragón, pero él ocupará seguramente su sitio, ¿cómo se podrá después eliminarle?

—Fabricando otro aún más potente —explicó la máquina.

—¡Oh, no! Entonces te ruego que no hagas nada. ¿De qué me sirve que haya en la Luna dragones cada vez más temibles si yo no quiero que haya allí ninguno?

—¡Ah! Eso es otra cosa —contestó la máquina—. ¿Por qué no lo has dicho antes? ¿Ves como te expresas sin lógica? Espera... Tengo que reflexionar.

Y siguió tronando, zumbando y chirriando. Hasta que carraspeó y dijo:

—Hay que fabricar una antiluna con un antidragón, ponerla en la órbita de la Luna (en este momento algo crujió en su interior), acurrucarse y cantar: «Soy un robot joven, no temo al agua, porque donde la hay, salto en ella; no temo nada, desde la noche a la mañana, ¡ay, la, la, lá!».

—Hablas de un modo extraño —dijo el rey—. ¿Qué tiene de común la antiluna con esa canción del joven robot?

—¿De qué robot? —preguntó la máquina—. ¡Ay, no, no! Me he equivocado. Tengo la impresión de que algo funciona mal dentro de mí; ha debido estropearse algo.

El rey se puso a buscar la avería hasta que encontró una lámpara fundida, puso otra nueva y preguntó a la máquina qué hacer con la antiluna.

—¿Qué antiluna? —preguntó la calculadora, que en el entretanto se había olvidado de lo que había dicho antes—. No sé nada de la antiluna... Espera, tengo que reflexionar.

Chirrió, zumbó y dijo:

—Hay que crear una teoría general de lucha contra los electrodragones en la cual el dragón lunar será un caso particular, muy fácil de resolver.

—Está bien, crea esa teoría —dijo el rey.

—A este fin debo crear primero varios electrodragones experimentales.

—¡Ah, no! ¡Muchas gracias! —exclamó el rey—. Si un dragón quiere arrebatarme el trono, ¿qué pasará cuando hagas una multitud de ellos?

—¿Sí? Entonces hay que buscar otra cosa. Aplicaremos la variante estratégica del método de las aproximaciones sucesivas. Ve y telegrafía al dragón que le entregarás el trono a condición de que haga tres operaciones matemáticas muy sencillas...

El rey se fue, telegrafió y el dragón aceptó la condición. El monarca volvió a la máquina.

—Ahora —dijo ésta— dile cuál es la primera operación que debe hacer: que se divida por sí mismo.

El rey obedeció. El electrodragón se dividió por sí mismo, pero como en un electrodragón cabe sólo un electrodragón, se quedó en la Luna y nada cambió.

—¡Ay, buena la has hecho! —exclamó el rey, corriendo a los sótanos tan de prisa que perdió sus zapatillas—. El dragón se ha dividido por sí mismo pero como uno cabe sólo una vez en uno, no ha cambiado nada.

—No importa, lo he hecho a propósito, es una operación para desviar la atención —dijo la calculadora—. Ahora dile que extraiga la raíz de sí mismo.

El rey telegrafió a la Luna y el dragón se puso a tirar y a tirar tanto que todo él comenzó a crujir. Jadeaba y tiritaba, pero de repente soltó y extrajo de sí la raíz.

El rey volvió a la máquina.

—¡El dragón ha crujido, tiritado y hasta chirriado, pero ha extraído la raíz y sigue siendo una amenaza para mí! —gritó desde el umbral—. ¿Qué hacer ahora, vieja cal... es decir, Vuestro Ferromagnetismo?

—No te descorazonas —dijo la máquina—, ahora dile que se substraiga de sí mismo.

El rey se fue rápidamente al dormitorio, telegrafió y el dragón se puso a substraerse de sí mismo; primero se substrajo la cola, luego las patas, después el tronco y, por último, cuando se dio cuenta de que había algo sospechoso, vaciló un momento, pero por impulso propio la substracción continuó, se substrajo la cabeza y se quedó en cero, es decir nada: ¡ya no había electrodragón!

—Ya no hay electrodragón —gritó alegremente el rey corriendo a los sótanos—. Muchas gracias, vieja calculadora numérica... gracias... has trabajado mucho... te has merecido el descanso y voy a desconectarte en seguida.

—No, no, querido —contestó la máquina—. Después de que he hecho lo mío quieres desconectarme y ya no me llamas Vuestro Ferromagnetismo. ¡Eso es muy feo! Ahora voy a transformarme yo misma en electrodragón, querido mío, te expulsaré del reino y gobernaré con toda seguridad mejor que tú, porque de todos modos me pedías siempre consejo en todos los asuntos más importantes y, por consiguiente, en el fondo era yo quien gobernaba, no tú...

Y zumbando y tronando comenzó a transformarse en electrodragón; sus electrozarpas ígneas comenzaban ya a salir de sus costados cuando el espantado rey se quitó las zapatillas sin pérdida de tiempo, abalanzóse sobre ella y se puso a romper las lámparas con las zapatillas golpeando donde podía. La calculadora empezó a rechinar, a sofocarse, se armó un lío en su programa, en vez de «electrodragón» se hizo

«electrobrea» y con un estertor cada vez más bajo se transformó a los ojos del rey en una masa de electrobrea negra como el carbón que todavía silboteaba hasta que de ella salió con chispas azules toda la electricidad y el asombrado Poleandro vio ante él sólo un gran charco de brea...

El rey respiró con alivio, se puso las zapatillas y volvió a la sala del trono. Pero a partir de entonces cambió mucho: las aventuras que había vivido enfriaron su temperamento belicoso y hasta el fin de sus días se ocupó ya exclusivamente de la cibernética civil y no tocó más la cibernética militar.