

¡BIENVENIDOS A ORSK!

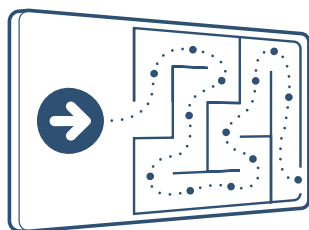
Horrorstör es una obra de ficción, terror y humor. Los contenidos de este libro no están patrocinados por, asociados a ni aprobados por ningún fabricante o distribuidor de muebles. Los lugares y los personajes descritos en esta historia no existen en la vida real. Todos los muebles y los productos que aparecen aquí son fruto de la febril imaginación del autor.



Orsk te ayuda a ser tú mismo... ¡Al estilo Orsk!

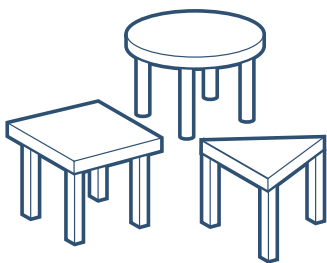
¡EXPLORA!

Pasea por nuestra sala de exposición, descubre diferentes ideas de diseño y prueba diversas combinaciones de funcionalidad, tamaño, color y diversión.



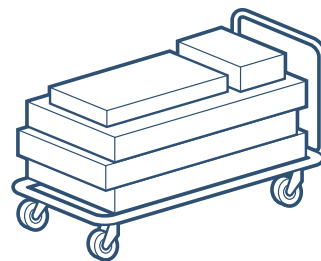
¡RECOGE!

Anota los productos elegidos y encuéntralos en nuestro cómodo almacén de autoservicio. Los productos Orsk vienen presentados en embalajes planos para que así te resulte más fácil llevártelos a casa.



¡ELIGE!

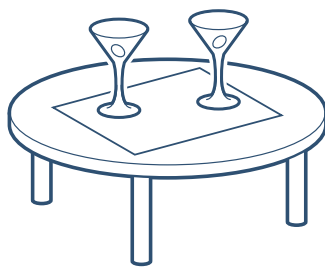
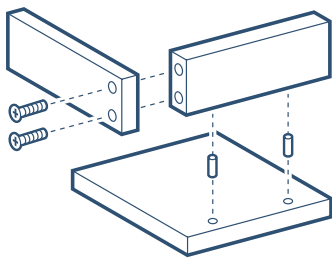
Curioseas, compra, mira, prueba. Trabajamos para ofrecerte diseños de calidad, pero el mejor diseñador de tu propia vida eres tú mismo.



TU VIDA. TUS MUEBLES. TU ESTILO.

¡ENSAMBLA!

Orsk garantiza que nuestros muebles se ensamblan con el mínimo esfuerzo y sin instrucciones complicadas ni herramientas costosas. ¡Construye tu propia vida! (Asegúrate de seguir con precisión todas las indicaciones de ensamblaje).



¡DISFRUTA!

Orsk es líder mundial en la fabricación de muebles de calidad para cualquier etapa de tu vida. ¡Déjanos ayudarte a sacar el máximo partido de ti mismo!

¡PREGUNTA!

Nuestros empleados te ayudarán a diseñar la cocina de tus sueños, la mejor bañera o la solución de almacenaje definitiva. Si tienes alguna duda, ¡Orsk responde!



ORSK: ¡EL MEJOR HOGAR PARA TODOS!



FORMULARIO DE PEDIDO Y ENTREGA A DOMICILIO

DATOS DEL RECEPTOR

(en caso de que difieran de los del pagador)

Nombre	
Dirección	
Ciudad	Provincia
Teléfono	
E-mail	

Nombre	
Dirección	
Ciudad	Provincia
Teléfono	
NIF	
¿Desea ser incluido en nuestra lista de correo? Sí No	

Producto	Nombre del producto	Cantidad	Precio	Total
FORMA DE PAGO				
Cheque/transerencia* o Visa Orsk**	Gastos de envío (de 2 a 5 días)			
Mastercard Amex tarjeta regalo código promocional	Subtotal del pedido/Recargo por envío		Valor del descuento de promoción	
Número de tarjeta	Hasta 25\$	4,95\$	Deducción del descuento del pedido del subtotal	
Titular	25,01\$-50\$	6,95\$	Impuestos sobre el subtotal	
Expira / /	50,01\$-100\$	7,95\$	Deducción de tarjetas regalo o cupones Visa Orsk del subtotal	
Tarjeta regalo	PIN de 4 dígitos	100,01\$ o más	Entrega exprés (añadir 15 \$ por cada dos días laborables)	
Código promocional			Cargo adicional por exceso de tamaño	
			Entrega de 2 a 5 días	
			TOTAL	

* No será válido efectivo, pago contra reembolso o franqueo. Los cheques devuellos por falta de fondos se cargarán electrónicamente a la cuenta.

** Al pagar un pedido con la tarjeta Visa Orsk, el transporte en caso de devolución es gratuito. Para saber más acerca de este y otros beneficios, visite www.orskusa.com



¿Quieres recibir en tu casa los mejores muebles y accesorios para el hogar? ¡Pídeselo a Orsk!

Nuestro servicio a domicilio está disponible 7 días a la semana, los 365 días del año. Deja que nuestros técnicos de ensamblaje para el hogar se encarguen de todo.

Garantizamos que nuestros productos proporcionan una satisfacción del 100% en todos los sentidos.

PRECIOS: En Orsk, tomamos muy en cuenta tu satisfacción. Esperamos que sepas comprender que, a pesar de todos nuestros esfuerzos, en ocasiones podemos cometer errores. Orsk no se responsabiliza de los errores en los precios que se puedan producir de vez en cuando.

COMUNICACIONES DESDE ORSK: ¡Nos encanta estar en contacto con nuestros clientes! Y puedes elegir cómo quieres que te informemos, ya sea a través del catálogo Orsk o de nuestra lista de correo electrónico semanal. Si prefieres no recibir noticias nuestras tan a menudo, por favor accede a la sección Mi Cuenta de la web de Orsk para actualizar tus preferencias.

POLÍTICA DE PRIVACIDAD: De vez en cuando, ponemos nuestras listas de correo a disposición de empresas de calidad cuyos productos pueden ser de tu interés. Si prefieres no recibir sus comunicaciones, por favor accede a la sección Mi Cuenta de la web de Orsk para actualizar tus preferencias.

DEVOLUCIONES: Para devolver o cambiar un producto, sigue las instrucciones del albarán adjunto a tu pedido y envíalo usando la etiqueta de devolución incluida. No podemos aceptar devoluciones en productos personalizados y rebajados que hayan sido adquiridos a través de nuestro catálogo o de nuestra web. Para más detalles sobre nuestra política de devolución de productos, visita www.orsk.com.

COMPRAS DESDE CASA: Comprar en Orsk es muy fácil. Visita alguno de nuestros múltiples establecimientos, nuestra tienda on-line o llámanos por teléfono. Nuestra web y nuestro sistema de compra por teléfono nunca descansan, abren 24 horas al día, 7 días a la semana. De este modo puedes ojear y comprar productos Orsk de día o de noche. Estamos listos en todo momento.

PREGUNTA A NOAH: "Nunca offline, siempre de ayuda", Noah es nuestro servicio automático de ayuda a la compra. Comprueba la disponibilidad de un producto en tu teléfono, compara precios online, prepara su envío a domicilio sin levantarte de la silla y aprende fascinante información de nuestros productos sin salir del confort de tu hogar. Noah es eficiente, efectivo y muy útil. Como tener un sirviente capaz de anticiparse siempre a lo que tú necesitas para tu comodidad. Y cuando termine, Noah no estará esperando propina, puedes colgar el teléfono o apagar el ordenador sin más. Él seguirá en el mismo sitio en cuanto vuelvas a necesitarle.

EXPERTOS EN INSTALACIONES: Asegurarte de que las medidas que has tomado son correctas es esencial a la hora de adquirir armarios, mesas, estanterías o incluso un sofá. Orsk puede programar la visita de un experto en instalaciones a tu hogar para una económica revisión de medidas. Invertir unos pocos céntimos ahora para evitar sorpresas después jamás ha sido más sensato.

¡EXISTE!: La nueva revista gratuita digital de Orsk de diseño y estilo de vida, ¡Existe!, está llena de consejos de diseñadores, soluciones de decoración, información clasificada y contenido actualizado de la familia Orsk. Y todo en tu ordenador. No hace falta que abandones tu hogar, ¡porque la experiencia Orsk llega hasta ti!

NUESTRA COMUNIDAD: Obten precios especiales y nuevas ventajas al unirse a Nuestra Comunidad (¡la mejor comunidad, la comunidad Orsk!). Consigue la tarjeta Nuestra Comunidad en los mostradores especiales para miembros repartidos en nuestros establecimientos para gozar de descuentos en una selección de muebles y comidas, panecillos gratis, agua gratis y otras excitantes oportunidades. La membresía dura para toda la vida e incluye a toda la familia, así que tráela para que pueda experimentar la satisfacción y la seguridad que dan formar parte de Nuestra Comunidad.

*Durante 90 días.

HORRO

Primera edición: octubre de 2014

Text copyright © Grady Hendrix (2014)

Image credits: Cover diorama and photography by Christine Ferrara. Illustrations by Michael Rogalski.

Designed by Andie Reid

All rights reserved.

First published in English by Quirk Books, Philadelphia, Pennsylvania.

Colmena Ediciones es un sello de Editorial Hydra S.L.

© De esta edición: 2014, Editorial Hydra, S.L.

colmenaediciones@colmenaediciones.com

www.colmenaediciones.com

© De la traducción: Jaime Valero Martínez

BIC: FH

ISBN: 978-84-15709-75-6

Depósito legal: M-29257-2014

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser ni total ni parcialmente reproducida, almacenada, registrada o transmitida en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, ni mediante fotocopias o sistemas de recuperación de la información, o cualquier otro modo presente o futuro, sin la autorización previa y por escrito del editor.

ORSTÖR

Grady Hendrix

Diseñado por

ANDIE REID

Ilustrado por

MICHAEL ROGALSKI

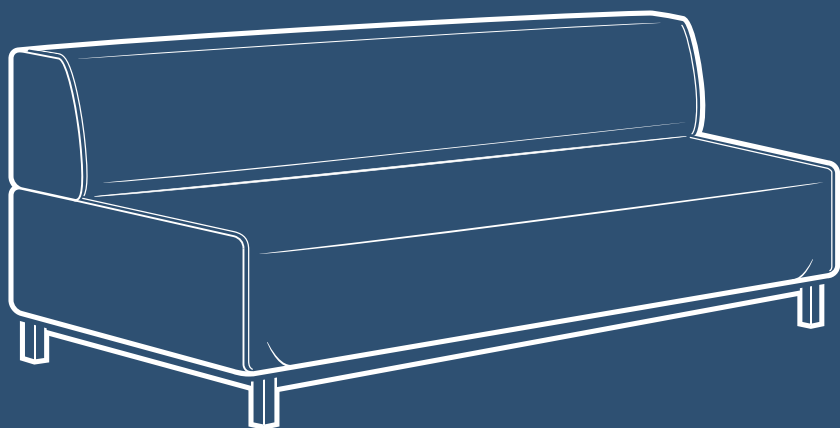
Fotografía de cubierta de

CHRISTINE FERRARA



 Colmena Ediciones

BROOKA 01



Este sofá abarca todo aquello con lo que siempre habías soñado. Con cojines viscoelásticos y un respaldo alto que proporciona el agradable apoyo que tu cuello se merece, **BROOKA** es la relajante antesala del final del día.

DISPONIBLE EN VERDE BOSQUE, BERENJENA, CARMESÍ Y OCASO
ANCHO: 222,88 CM FONDO: 81,88 CM ALTO: 86,96 CM
CÓDIGO DE PRODUCTO: 5124696669

Estaba amaneciendo, y los zombis deambulaban dando tumbos por el aparcamiento, dirigiéndose en manada hacia la inmensa caja de color *beige* situada al otro extremo. Más tarde resucitarían gracias a una buena dosis de Starbucks, pero por el momento no eran más que muertos vivientes. Las causas de sus defunciones eran diversas: resacas, pesadillas, sesiones épicas y maratónicas de juegos *online*, ritmos circadianos rotos por la programación televisiva de madrugada, niños que no podían parar de llorar, vecinos de fiesta hasta las cuatro de la mañana, corazones partidos, facturas sin pagar, malas elecciones, perros pachucho, hijas en pie de guerra, padres enfermos o atracones de helado a medianoche.

Pero cada mañana, cinco días a la semana (siete, durante las vacaciones), llegaban a rastras hasta aquí, hasta el único elemento de sus vidas que permanecía invariable, la única cosa con la que podían contar ya lloviera, hiciera sol, se murieran sus mascotas o tuvieran un divorcio: el trabajo.

Orsk era la megatienda de muebles escandinava que ofrecía diseños de calidad a precios más bajos que Ikea, cuyo visionario eslogan prometía «Una vida mejor para todos». Especialmente para los accionistas de Orsk, que viajaban cada año hasta Milwaukee, Wisconsin, para oír cómo su cadena de megatiendas (un plagio de las de Ikea) volvía a aumentar sus beneficios. Orsk ofrecía a todo el mundo todo cuanto necesitaban en cada una de las etapas de sus vidas, desde cunas Balsak hasta mecedoras Gutevol. Lo único que no ofertaba eran ataúdes. Aún.

Orsk era un enorme corazón que bombeaba 318 empleados —228 a jornada completa, 90 a tiempo parcial— a través de sus ventrículos en un incesante flujo circular. Cada mañana, los empleados de planta llegaban como una riada para deslizar sus tarjetas identificativas, encender sus ordenadores y ayudar a los clientes a medir los armarios Knäbble, a encontrar las camas Müskk más cómodas y a escoger el modelo ideal de vasos de agua Lågniå. Cada tarde, los reponedores entraban como un torrente para reabastecer el stock del almacén de autoservicio, disponer las mercancías en sus lugares correspondientes, recargar los contenedores con productos en oferta y amontonar palés en el área de venta. Era un sistema perfecto, diseñado con precisión para ofrecer un servicio de venta al público óptimo en las sesenta y tres tiendas Orsk repartidas por Norteamérica, y en las 319 tiendas distribuidas por el resto del mundo.

Pero el primer jueves de junio a las 07:30 horas, en la sede Orsk de Cuyahoga (Nº de localización: 00237), este incesante y bien calibrado sistema se paró en seco.

El problema empezó cuando el lector de tarjetas situado junto a la entrada de empleados se escacharró. Los empleados de planta llegaron y se amontonaron junto a la puerta, formando una multitud caótica y confusa que deslizaba en vano sus tarjetas identificativas por el escáner hasta que Basil, el

subgerente de la tienda, se presentó y les dio instrucciones para que rodearan en fila el edificio en dirección a la entrada de los clientes.

Los clientes accedían a Orsk a través de un altísimo atrio de cristal y subían en ascensor a la segunda planta, donde empezaban a caminar por la laberíntica sala de exposición, diseñada para ponerles en contacto con el estilo de vida Orsk en su máxima expresión, tal y como había sido concebido por un ejército de diseñadores de interiores, arquitectos y asesores comerciales. Pero se presentó un nuevo problema: las escaleras mecánicas discurrían hacia abajo en lugar de hacerlo hacia arriba. Los empleados de planta se abrieron camino a empujones hasta el atrio y se quedaron quietos, desconcertados, incapaces de decidir qué hacer a continuación. Los informáticos se quedaron atascados detrás de ellos, seguidos de un enjambre de miembros de los departamentos de postventa, recursos humanos y logística. No tardaron en abarrotar la zona y derramarse a través de las puertas dobles.

Amy atisbó aquel atasco de tráfico humano desde el otro lado del aparcamiento mientras caminaba a paso ligero hacia la multitud, con un vaso de café goteante en una mano.

«Ahora no», pensó. «Hoy no».

Había comprado el vaso de café en la tienda de la gasolinera hacía tres semanas porque la oferta prometía que podría rellenarlo gratis tantas veces como quisiera, y Amy necesitaba estirar ese dólar con cuarenta y nueve tanto como le fuera posible. Ya había alcanzado el punto crítico. Mientras contemplaba consternada la masa formada por sus compañeros, el fondo del vaso terminó de ceder y le derramó el café sobre las zapatillas. Amy no se dio ni cuenta. Sabía que esa multitud implicaba un problema, y un problema implicaba un gerente, y a esas horas de la mañana un gerente implicaba a Basil. No podía permitir que Basil la viera. Aquel día debía volverse *imbasirole*.

Matt merodeaba por el borde del semicírculo, ataviado con su sudadera negra habitual. Estaba engullendo con gesto sombrío un McMuffin con huevo, achicando los ojos para protegerlos de la luz del sol.

—¿Qué ha pasado? —preguntó Amy.

—No hay manera de abrir la cárcel, así que no podemos empezar nuestro turno —dijo, mientras recogía unas migas de su inmensa barba de *hipster*.

—¿Y la entrada de empleados?

—Estropeada.

—Entonces ¿cómo fichamos?

—No tengas tanta prisa —dijo Matt, mientras intentaba succionar un hilillo de queso del amasijo de pelo que le rodeaba la boca—. No hay nada esperándote ahí dentro salvo la esclavitud del trabajo de cara al público, una explotación sin límites y el sometimiento personal ante nuestros caciques corporativos.

Entornando los ojos, Amy pudo atisbar la silueta alta y desgarbada de Basil a través de los ventanales, tratando de dirigir aquel amasijo humano a base de ondear sus brazos finos como espaguetis. Acercarse siquiera a esa distancia de él le produjo un gélido aguijonazo de miedo en el estómago. Aunque estaba de espaldas... quizá tuviera una oportunidad.

—Bonitos pensamientos, Matt —dijo.

Dispuesta a aprovechar la ocasión, Amy se abrió camino entre la multitud como un ninja, agachándose detrás de unos, pisándoles los pies a otros, y deslizándose a través de cualquier resquicio. Llegó al atrio y de inmediato se sintió envuelta por el relajante abrazo de Orsk, donde la temperatura siempre era perfecta, donde la iluminación de las habitaciones siempre era perfecta, donde el volumen de la música enlatada siempre era perfecto, donde siempre te embargaba una reconfortante calma. Pero aquella mañana había algo raro en el ambiente, un ligero hedor a rancio.

—No sabía que las escaleras mecánicas pudieran ir en sentido contrario —le estaba diciendo Basil a un técnico que estaba

aporreando el botón de parada de emergencia sin conseguir ningún efecto—. ¿Es posible desde el punto de vista mecánico?

Amy no se quedó a comprobarlo. Su único objetivo para aquel día —y para los siguientes— era evitar a Basil a toda costa. Mientras no la viera, razonó Amy, no podría despedirla.

La tienda de Cuyahoga solo llevaba once meses abierta, pero ya era un secreto a voces que estaba por debajo de los pronósticos de venta de la empresa. El fracaso no se debía a una falta de clientes. Los fines de semana, sobre todo, la sala de exposición y el área de venta estaban abarrotadas de familias, parejas, jubilados, gente que no tenía otro lugar a donde ir, universitarios con sus nuevos compañeros de cuarto, familias recién formadas con sus hijos recién nacidos, parejas de rostro ceñudo que iban a comprar sus primeros sofás... Una legión de clientes potenciales, plano en mano, con los bolsillos llenos de listas con códigos de productos anotados en hojas pringosas, páginas arrancadas del catálogo Orsk y tarjetas de crédito que les quemaban en los bolsillos, todos ellos listos para gastar.

Pero por alguna inexplicable razón, las ventas no estaban alcanzando las previsiones.

A Amy la habían trasladado a Cuyahoga desde la tienda de Youngstown, situada a ochenta kilómetros de allí. En principio le pareció bien el cambio; vivía a medio camino entre ambos lugares, así que el tiempo de desplazamiento al trabajo no había cambiado. Pero después de once meses en Cuyahoga, ya estaba harta. Presentó una petición de traslado para volver a Youngstown, y ahora los ordenadores de la sede regional de Orsk estaban rumiando el papeleo. La ayuda estaba en camino, siempre que consiguiera aguantar unos días más.

El problema era Basil, el recién designado subgerente de la tienda. Desde el mismo instante de su ascenso, había puesto el punto de mira sobre Amy. Siempre se presentaba en su sección para cuestionar sus decisiones y darle consejos que ella no le había pedido. Amy sabía que estaba preparando un informe

sobre ella para recursos humanos, acumulando una larga lista de errores y patinazos. Cuando llegaron los recortes de personal —y todo el mundo sabía que estaban cerca; podía percibirse una extraña tensión en el ambiente—, Amy era consciente de que estaría en lo más alto de la lista de Basil.

Así que trató de portarse lo mejor posible mientras su petición de traslado se abría camino a través del sistema. Todos los días llegaba puntual. Sonreía a los clientes y no ponía mala cara con los cambios de horario de última hora. Se aseguró de que su uniforme (polo color *beige*, vaqueros azules, zapatillas Chuck Taylor) estuviera impecable. Contuvo su tendencia natural a ser respondona. Y, lo más importante, se mantuvo alejada de Basil, decidida a estar fuera del alcance de su radar.

Con un agudo alarido mecánico y un chirrido de engranajes, la escalera mecánica se paró y después invirtió la dirección de su rumbo. Basil trató de darle una palmada al técnico en la espalda, mientras el técnico trataba de chocar los cinco con él. El resultado fue embarazoso.

—¡Ese es el espíritu, colega! —lo vitoreó Basil, dando unos cuantos aplausos.

Entonces la multitud de empleados se fue canalizando a través de las escaleras, en dirección a la segunda planta, donde se encontraba la sala de exposición.

En lugar de seguir a sus compañeros y pasar delante de Basil, Amy decidió tomar el camino largo. Desafiando las intenciones de una camarilla entera de psicólogos comerciales del norte de Europa, realizó el camino a la inversa a través de Orsk, empezando por la desembocadura (las cajas registradoras) y moviéndose en el sentido de las manecillas del reloj a través de aquel aparato digestivo en dirección a la boca (la entrada a la sala de exposición, situada en lo alto del ascensor). Orsk estaba diseñada para que los clientes se desplazaran en el sentido opuesto al de las manecillas del reloj, sumiéndolos en un estado de hipnosis consumista. Avanzar en dirección contraria

era como caminar a través de una casa encantada con todas las luces encendidas: el efecto se echaba a perder.

Pasó rauda ante la línea de cajas y por el inmenso pasillo central del almacén de autoservicio, con sus vertiginosos techos situados a quince metros del suelo y sus torres de estantes. Muebles embalados en cajas planas se alzaban en hileras de estanterías industriales, que desaparecían en la nebulosa distancia a lo largo de interminables filas grisáceas. Como una deprimente ciudad prefabricada construida de cartón y acero del calibre catorce, el almacén se alzó sobre ella a lo largo de cuarenta y un pasillos que la hicieron sentir insignificante, hasta que llegó al repentino desnivel que marcaba la frontera con el área de venta.

Corrió a través del aire perfumado de la sección de decoración del hogar, con sus contenedores repletos de velas perfumadas, pasó a toda velocidad ante los insulsos cuadros de la sección de decoración y atravesó la puerta abatible del atajo que la teletransportó desde el ambiente recalentado por las bombillas de la zona de lámparas hasta la sección de menaje, donde alcanzó las escaleras que conducían a la sala de exposición.

Tras subir los escalones de dos en dos, emergió junto a la cafetería que había en la planta de la sala de exposición. La sala de exposición era el epicentro de la experiencia Orsk: un océano de mobiliario atiborrado de habitaciones de muestra organizadas de tal forma que parecieran hogares de verdad decorados con muebles Orsk (todos disponibles para su compra en el almacén de autoservicio de la planta inferior). Amy cruzó pitando la sección infantil, en dirección a un atajo que había entre ambos departamentos, cuando se dio cuenta de que alguien la estaba mirando y se detuvo en seco.

Había un hombre a lo lejos, situado cerca de las literas infantiles, e incluso desde aquella distancia Amy supo que no era un compañero de trabajo. Los empleados de Orsk iban ataviados en cuatro colores distintos: los empleados de planta iban con polos

beige, los reponedores con polos naranjas, los técnicos con polos marrones y los aprendices con polos rojos. El hombre que miraba fijamente a Amy iba vestido de azul oscuro. No encajaba. Quizá se tratara de un cliente que se había colado antes de tiempo.

Pero antes de que Amy pudiera averiguarlo, el hombre se dio la vuelta y salió corriendo hacia la sección de armarios. Amy se limitó a encogerse de hombros; fuera quien fuese, no era problema suyo. Su problema era otro: mantenerse alejada de Basil hasta que le concedieran el traslado.

Tomó el atajo hacia la sección de soluciones de almacenaje, culebreó entre varias filas de combinaciones de almacenaje Tawse y Ficcaro, y finalmente emergió en las tierras bajas de la zona de administración, una sección poblada nada más que de escritorios. Basil estaba esperando junto al puesto de información al que Amy llamaba hogar, con seis aprendices ataviados con polos rojos apiñados detrás de él.

—Buenos días, Amy —dijo—. Estoy hasta arriba de trabajo, así que necesito que acompañes a estos aprendices a la visita guiada por el centro.

—Me encantaría —dijo Amy, esbozando una sonrisa tan grande que le dolieron los músculos de la cara—. Pero ayer Pat me pidió que hiciera el inventario de planta.

—Tienes que acompañar a estos aprendices en su visita guiada por el centro —repitió Basil—. Ya se encargará otro del inventario.

Amy estaba a punto de seguir protestando —había algo en Basil que la impelía a discutir cada palabra que saliera de su boca— cuando su móvil desató la estridente carcajada de El Pájaro Loco, informando a Amy de que había recibido un mensaje de texto. Basil se quedó observándola con incredulidad mientras se sacaba el teléfono del bolsillo.

—Por supuesto —proclamó Basil ante los aprendices—, Amy sabe que no está permitido que los trabajadores lleven sus teléfonos en la sala de exposición.

—Es otro mensaje de ayuda —le explicó Amy, mostrándole la pantalla del móvil.

Unas semanas antes, algunos empleados de planta habían empezado a recibir mensajes de texto con una única palabra, «ayuda», desde el mismo número privado. Aquellos mensajes, que se multiplicaban como conejos, llegaban a todas horas y tenían a todo el mundo asustado. La empresa anunció que el departamento informático no podía hacer nada para resolver el problema, dado que técnicamente no estaba relacionado con Orsk. Aconsejaron a los trabajadores que bloquearan aquel número intrusivo o consultaran con sus compañías telefónicas. Amy había probado ambas sugerencias, pero aquellos mensajes ocasionales de «ayuda» seguían colándose en su dispositivo.

—Todos los trabajadores deben dejar sus teléfonos en las taquillas —dijo Basil, dejando que todo el peso de su desaprobación cayera sobre Amy como una roca—. Donde Amy debería haber dejado el suyo antes de fichar.

Fue entonces cuando Amy se dio cuenta de que no había fichado y que, de hecho, estaba trabajando gratis hasta que pudiera escabullirse hasta la máquina y pasar su tarjeta de identificación. No se atrevió a mencionarlo en ese momento, no mientras Basil siguiera hablando de ella. Amy estaba decidida a cumplir el primer mandamiento para conservar tu empleo: no quedas como un idiota delante de alguien que tenga potestad para despedirte.

—Muy bien, chicos —dijo, dirigiéndole una sonrisa forzada a Basil mientras trataba de contener el pánico—. Me llamo Amy y esta es la sala de exposición. Aquí es donde los nuevos clientes inician su relación con Orsk, y aquí es donde empezaremos nosotros también. La tienda tiene 20.000 metros cuadrados, y nuestros clientes se desplazan por la planta siguiendo el sendero luminoso. —Señaló hacia una serie de flechas de color blanco, grandes y bien visibles, que había en el suelo—. Está diseñado para guiar al cliente desde la entrada hasta la línea

de cajas siguiendo el trayecto óptimo. Hay atajos a lo largo de la tienda, os los mostraré según llegemos a ellos.

Amy había pronunciado ese discurso tantas veces, que ya era capaz de soltarlo de carrerilla. Así que en lugar de concentrarse en la charla, se puso a pensar en Basil y en todas las razones por las que le caía mal. No era porque fuera tres años más joven y estuviera cinco ascensos por delante de ella. Y no era porque fuera flacucho, ni rarito, ni negro, ni un amasijo de omóplatos y codos, una versión más alta del Urkel de *Cosas de casa*. Y tampoco se debía al incesante torrente de trolas corporativas concebidas para motivar al personal que soltaba por la boca a todas horas. No. El problema que Amy tenía con Basil se debía a que actuaba como si sintiera lástima de ella, como si Amy necesitara su caridad, como si necesitara una atención extra; aquello era lo que le provocaba unas ganas tremendas de arrearle un puñetazo en plena cara.

—El cliente medio dedica tres horas y media en su primera visita a Orsk, y la mayor parte del tiempo lo pasa aquí, en la sala de exposición. En esta zona, nuestro objetivo es la inspiración, no la adquisición. Queremos enseñar a los clientes lo elegantes y eficientes que pueden ser sus vidas si las amueblan en compañía de Orsk. El sendero luminoso los invita a tomárselo con calma y los expone a un abanico de posibilidades mobiliarias. Aquí es donde les mostramos que aunque solo hayan venido a buscar una mesa nido Genofakte, esta luciría mucho mejor junto a una lámpara de pie Reniflur.

Basil se había largado, aparentemente satisfecho al comprobar que Amy no echaría a perder la visita. Amy comenzó a caminar de espaldas por el sendero, y los aprendices la siguieron como una bandada de patitos enfundados en polos rojos.

—Existen dos clases de clientes en Orsk —prosiguió—. Aquellos que no compren nada y aquellos que se lo compran todo. Pero las verdaderas compras no dan comienzo hasta que llegan al área de venta del piso de abajo, donde se encuentran

con lo que llamamos «áreas de desembolso». Están diseñadas para someter a los clientes a un intenso estrés consumista. El objetivo es conseguir que abran la cartera para hacer un desembolso, aunque solo sea para comprar una bombilla, porque una vez que echan mano de la cartera se gastan, de media, 128 dólares por visita.

Llegaron a la sección de salones y sofás, donde Matt estaba forcejeando con un Brooka para subirlo a un carrito plano junto con otro trabajador. Ahora que Basil estaba a una distancia prudencial, Amy relajó su tono de voz, borró su sonrisa y recuperó su naturaleza sarcástica habitual.

—A la izquierda podemos ver a un empleado de planta en su hábitat natural —anunció Amy—. Para trabajar en salones y sofás, debéis ser capaces de levantar al menos veinticinco kilos, lo que significa que solo los trabajadores más buenorros pueden trabajar en esta AdN. ¿Alguien sabe qué significan las siglas AdN?

—¿Área de negocio? —aventuró un aprendiz con ortodocia.

—¿Y qué hacemos en una AdN? —preguntó Amy.

Silencio. Nadie había respondido nunca correctamente a esa pregunta, pese a que la respuesta estaba bien clarita en la cubierta del manual de empleados.

—¡Repartimos alegría! —respondió Amy—. ¡Compartimos la alegría de Orsk!

Bastó con que se acercara un par de pasos más a Matt para que la peste impactara a Amy en pleno rostro: un olor a retrete portátil tostado al sol, a jugos recalentados en un vertedero, a marisco podrido. Después les llegó a los aprendices, que se cubrieron la nariz con el cuello de sus polos colorados. El tapizado del Brooka (Blarg, de la línea clásica) estaba cubierto de manchas oscuras.

—Me alegra que estemos viendo esto —les dijo Amy—. Una de las muchas ventajas de trabajar en Orsk es la oportunidad de interactuar con clientes de cualquier rango social. Incluyendo

la clase de gente que cambia pañales sucios encima de sofás caros.

—En realidad —dijo Matt—, estaba así cuando abrimos.

—Lo que significa que los compañeros del turno de tarde lo dejaron así para que se ocuparan los compañeros de la mañana —dijo Amy—. Aprendices, en el mundo de Orsk impera la ley de la jungla.

Matt volvió a negar con la cabeza.

—Yo estuve ayer por la noche en el cierre. Cuando me marché, este sofá estaba perfecto. Nadie sabe cómo ha ocurrido.

—Exactamente —dijo Amy—. Y esa es la razón por la que todos los puestos de información están equipados con ambientadores inocuos e hipoalergénicos, aprobados por Orsk. Porque cuando una mujer deja el pañal chorreante de su bebé mutante detrás de un sofá, no queremos que nuestra sección huela al culito de su querubín durante el resto de nuestro turno.

—¿Ocurre a menudo? —preguntó uno de los aprendices.

—Sin parar —dijo Matt—. La gente no viene solo a comprar. Algunos se piensan que es su sala de estar, solo que con servicio de limpieza. Y vosotros sois ese servicio. Se comportan como cerdos, y no nos queda otra que ir recogiendo lo que dejan a su paso. Los pañales sucios solo son la punta del iceberg. La semana pasada me tocó un cliente que iba mascando tabaco y escupiéndolo en una lata de Coca-Cola, pero no hacía más que fallar y cubrir el suelo de lapos marrones.

—Y con esa agradable imagen en mente —dijo Amy—, pasemos ahora a la sección de soluciones de almacenaje, una de las secciones más estresantes de Orsk, porque nadie trae nunca las medidas exactas.

Durante las siguientes dos horas y diez minutos, Amy condujo a los aprendices a lo largo de la sala de exposición, desde las secciones de cocinas y comedores hasta las de dormitorios, baños, armarios y la sección infantil. Puso fin a la visita en la cafetería a eso del mediodía, deteniéndose junto a una pared

donde diez fotografías con marcos negros mostraban al equipo de dirección de la tienda, todos ellos esbozando su mejor sonrisa corporativa.

—Acabamos nuestro viaje ante esta galería del éxito a la que solo podréis aspirar a uniros en sueños —dijo Amy—. Estos hombres y mujeres son las grandes mentes detrás de Orsk. Si queréis conservar vuestros empleos, os sugiero que memoricéis sus rostros, os aprendáis sus nombres y os mantengáis tan alejados de ellos como de la peste.

Mientras los aprendices examinaban la pared —algunos se habían tomado en serio las palabras de Amy y estaban tratando de memorizar las caras—, Trinity emergió del otro lado de una columna cercana.

—¿Creéis en fantasmas? —preguntó.

Amy dio un paso atrás, sobresaltada.

—¡Jesús!

—Supongo que él cuenta como fantasma —dijo Trinity—. Pero me refería a otros más al estilo de *Paranormal Activity*. En mi opinión, hay dos clases de personas en el mundo: las que creen en fantasmas y las que no. ¿De qué tipo sois vosotros?

Trinity era una de esas chicas alegres, súper populares e hipervitaminadas que a Amy le hacían pensar en las criaturas de *Gremlins*: era divertido estar con ella durante media hora, pero después te entraban ganas de meterla en una batidora. Supuestamente, sus padres eran unos devotísimos cristianos coreanos, lo cual ayudaba a explicar sus coletas con mechas multicolores, el piercing de su lengua, el tatuaje allí donde la espalda perdía su nombre, y unas uñas pintadas que abarcaban todos los colores del espectro. Pesa a sus pintas a lo *glam-punk*, Amy sabía que las uñas le habían costado 125 dólares, que el pelo se lo había teñido un profesional, que el piercing valía una fortuna y que el tatuaje tampoco era precisamente barato. Detrás de un rebelde, pensó Amy, siempre se esconde la tarjeta de crédito de papá.

—Aprendices, hoy es vuestro día de suerte —dijo Amy, dándose la vuelta hacia la amalgama de polos colorados que tenía detrás—. Trinity trabaja en la sección de diseño y montaje, algo que está solo un escalón por debajo de trabajar en el catálogo de Orsk en la sede central de EE.UU.

Un puñado de aprendices se animaron al oír aquello. Orsk distribuía más de 180 millones de catálogos por todo el mundo cada año (no era tan popular como la saga de Harry Potter, pero sí estaba muy por delante de la Biblia). Los empleados de la sede central tenían las mejores bonificaciones y los mejores salarios. Más aún, no tenían que lidiar con los clientes que trataban de sacarles un descuento haciéndoles ver que en Target vendían un producto similar, pero más barato, por lo que estaría bien que les rebajaran un veinte por ciento adicional del precio.

Los aprendices empezaron a interrogar a Trinity. ¿Cómo sabía cuándo una habitación estaba bien montada? ¿Cuánto tiempo le llevó aprenderse las noventa y nueve soluciones de montaje para el hogar de Orsk? ¿Era cierto que los escritorios con ordenadores de pega se vendían seis veces más que los escritorios sin ordenadores de pega?

—Los de RR. HH. llegarán enseguida —les dijo Amy—. Ellos os ayudarán a proseguir vuestro emocionante viaje a través de Orsk.

Ya nadie le estaba prestando atención. Todas las miradas estaban puestas sobre Trinity.

—¡Son preguntas excelentes! —exclamó Trinity—. Pero solo voy a responder aquellas que provengan de verdaderos creyentes. ¿Cuántos de vosotros habéis visto un fantasma? Que levanten la mano.

Amy dejó que Trinity siguiera desconcertando a los aprendices y regresó a la zona de administración para empezar con el inventario. Desde que la tienda de Cuyahoga había abierto hacía once meses, los ordenadores no dejaban de escupir continuamente discordancias en el inventario. Como resultado,

todos los días, durante toda la jornada laboral, los trabajadores tenían que recorrer la planta y hacer inventario a mano una, y otra, y otra vez. Era la clase de trabajo repetitivo que acaba por consumirte el alma.

Las víctimas más recientes de la crisis del inventario fueron los escritorios Tossur con cinta de correr incorporada, los primeros de la nueva línea de Orsk dedicada al mobiliario para hacer ejercicio. Amy los consideraba un disparate. Para ella, el mundo se dividía en dos tipos de trabajos: aquellos en los que tenías que estar de pie y aquellos en los que podías sentarte. Si tienes uno de estar de pie, te pagan por horas. Si tienes uno de sentarte, eres un asalariado. De momento, el empleo de Amy la obligaba a estar de pie (mal), pero sabía que algún día, si tenía suerte, tendría un empleo donde podría estar sentada (bien). Los escritorios Tossur pervertían esa distinción universal entre estar de pie y estar sentado. ¿Un escritorio con una cinta de correr incorporada suponía estar sentado o estar de pie? Tan solo con pensar en ello le entraba dolor de cabeza.

Amy estaba de pie en su puesto de información, rescatando la lista de verificación del inventario, cuando Trinity volvió a aparecer de repente.

—¡Ah! —gritó Amy.

—Se me olvidó decírtelo. Basil quiere verte en la sala de motivación. Reunión a puerta cerrada. Y ya sabes lo que eso significa.

El rostro de Amy se quedó paralizado por el pánico.

—¿Dijo algo más? ¿Te dijo por qué?

—Hace un rato vi que Ruth Anne también iba para allá. Si a ella la han llamado, ¿qué oportunidades tienes tú?

—Ay, madre.

—Sí —dijo Trinity, sonriendo—. Te van a poner de patitas en la calle.