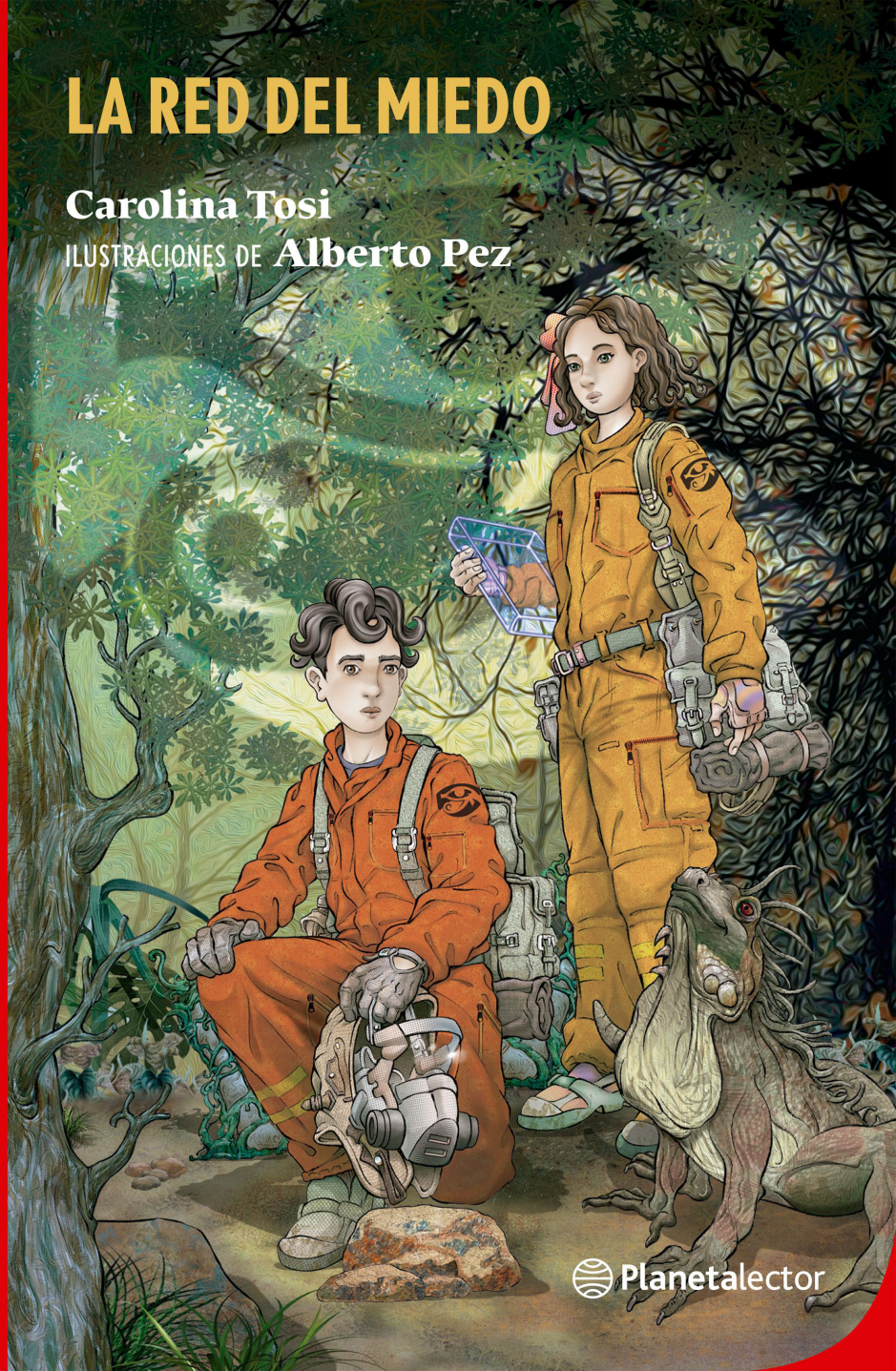


# LA RED DEL MIEDO

Carolina Tosi

ILUSTRACIONES DE Alberto Pez



# LA RED DEL MIEDO

**Carolina Tosi**

ILUSTRACIONES DE **Alberto Pez**

## INFORME PRELIMINAR

### AÑO 2275, PLANETA TIERRA, CIUDAD VIRTUAL

**H**asta hace poco tiempo, las personas se enfrentaban con acontecimientos azarosos e impredecibles que no respondían a un orden establecido ni armónico. El accionar humano se regía por los impulsos que cada situación imprevista provocaba, más que por una lógica consecuente que hilara los eventos. Por ello, es posible afirmar que antes la vida del ser humano consistía en una sucesión de hechos desordenados. Arbitrariamente, un evento feliz podía preceder a otro triste, incluso angustiante, terrible.

Los momentos simples, insignificantes, vergonzantes, olvidables, alegres, perdurables, heroicos se apilaban, se confundían, se encadenaban uno tras otro, sin ningún pronóstico certero, sin ninguna previsión posible. Por ejemplo, un licenciado en Química podía recibir un importante premio en su disciplina y pronunciar un discurso brillante;

al rato huir cobardemente porque había visto una cucaracha —que, por ese entonces, no se trataba de un animal extinguido—; más tarde, emitir improperios porque se había resbalado con la cáscara de alguna fruta y, al final del día, regalarle una flor a su amada, decirle bellas palabras de amor y transformar, de este modo, un instante fugaz en un acontecimiento inolvidable. Es así como una acción memorable era seguida por otra que era mejor no recordar, que al rato era sucedida por otro acontecimiento que evidenciaba una faceta negativa de esa persona, y enseguida otro hecho que tal vez mostraba lo mejor, como la capacidad de amar.

Durante siglos no existió un principio que rigiera la sucesión de los hechos o una ley que explicara el devenir de una serie determinada de sucesos, tampoco presagios que anunciaran de manera eficaz cómo sería el curso de una vida o que alertaran sobre los asuntos del destino... Sin embargo, desde la instauración de la Red, el principio anárquico que, por siempre, había guiado a la humanidad pareció romperse.

Cuando se produjo el Temblor —hace ya casi una década—, que arrasó con la vida en la superficie de la Tierra, los humanos se recluyeron en las profundidades y la existencia comenzó a desarrollarse a

través de la Red. El espacio urbano se construyó de forma virtual y cada persona empezó a interactuar y a vivir a través de un perfil o avatar. Los ciudadanos dejaron de ser ciudadanos y se convirtieron simplemente en usuarios de la Red. De este modo, la identidad de cada individuo se redujo a la representación tridimensional de su cuerpo, es decir a su avatar.

La ciudad, edificada y retransmitida en las alephesias —sistemas de comunicación de última generación y sucesoras de las computadoras— de cada habitante, resultó una proyección idílica que garantizaba el funcionamiento racional de cada espacio compartido, la estabilidad en las relaciones sociales y la tranquilidad individual. El sistema logró controlar, así, cada movimiento, cada suceso, el encadenamiento de los hechos a lo largo del tiempo.

A partir de la configuración de la Ciudad Virtual, todo fue orden y planificación.

Cada detalle era minuciosamente programado. El centro urbano disponía de infinitos espacios verdes; hacia el lado este, se ubicaron bosques y montañas y hacia el oeste un océano sereno, cuyas aguas se decidió que fueran violetas. Los días eran siempre soleados, con temperatura agradable y bri-

sa tranquila. Dentro de los límites de la realidad virtual, no existían el viento, la lluvia, las tormentas, los volcanes, el calor o el frío intenso, ni la sequía o la nieve. La lógica y la previsión imperaban. Ya no había sorpresas, sobresaltos, imprevistos ni circunstancias aleatorias.

Los usuarios permanecían conectados durante catorce horas por día a la Red y sabían cómo sería cada minuto de su existencia. En cada jornada, los adultos concurrían al trabajo, los chicos al colegio. Todos se relacionaban, hacían deportes, tenían sus *hobbies*, charlaban, jugaban y se divertían a través de la Red. La realidad virtual era la única forma de vida imaginable.

La vigilancia sobre la ciudad alcanzaba los modos en que se desarrollaban no solo las relaciones humanas sino también las conductas personales. Cada actividad, cada reacción, cada manera de hablar, preguntar y responder estaba pautada. Debido a ello, ciertos sentimientos y reacciones que podrían haber puesto en riesgo la armonía y la perfección anheladas habían sido excluidos, como los impulsos, los abrazos, el llanto, el enojo, el resentimiento, la alegría excesiva. Tampoco había lugar para el temor, la incertidumbre o la inseguridad.

La Red funcionaba con una tranquila eficacia y

con la precisión que un sistema de elite garantizaba. Ofrecía lo que cualquier usuario podría desear y todo estaba controlado. Bueno, todo *parecía* estar controlado. En realidad, *casi* todo estaba controlado.

*Casi todo*, menos los momentos, cada vez más frecuentes, en que se escuchaban desde la superficie sonidos de alta intensidad y ritmo armónico, cuyo origen aún era desconocido y provocaban gran desconcierto entre los usuarios.

*Casi todo*, salvo cuando un usuario no podía controlar lo que sentía y lloraba a escondidas.

*Casi todo*, a excepción de las extrañas dolencias que atentaban contra el perfecto estado de salud imperante, como el agudo dolor en los ojos de algunos niños.

*Casi todo*, menos cuando un usuario huía hacia la superficie, de pronto y sin razón aparente, como había sido el caso del papá de Xul y Suyai, de quien desde hacía meses se desconocía su paradero.