



TRES

Todavía recuerdo el momento exacto en el que Hideo Tanaka cambió mi vida.

Yo tenía once años, y mi padre había muerto hacía pocos meses. La lluvia golpeaba contra la ventana del dormitorio que compartía con otros cuatro chicos en la casa de crianza. Estaba acostada en la cama, incapaz, una vez más, de juntar fuerzas para levantarme e ir a la escuela. La tarea inconclusa estaba desparramada sobre la manta desde la noche anterior, cuando me había quedado dormida con la mirada clavada en las hojas en blanco. Había soñado con mi hogar, con papá cocinando huevos fritos y panqués bañados de miel de maple



para los dos, el cabello brillante con pegamento y purpurina, la risa fuerte y familiar llenando la cocina y saliendo hacia afuera a través de la ventana abierta. *Bon appétit, mademoiselle!*, había exclamado con su cara dormida. Y yo había gritado de alegría mientras él me envolvía entre sus brazos y me agitaba el cabello.

Después, me había despertado y la escena se había desvanecido, dejándome en una casa extraña, oscura y silenciosa.

No me moví. No lloré. No había llorado ni una sola vez desde la muerte de papá, ni siquiera en el funeral. Las lágrimas que habría podido derramar fueron reemplazadas por una conmoción cuando me enteré de toda las deudas que papá había acumulado. Cuando supe que había estado apostando en secreto en foros online durante años. Que no había recibido ningún tipo de tratamiento en el hospital porque había estado tratando de cancelar sus deudas.

De modo que pasé la mañana como lo había hecho todos los días en los últimos meses: perdida en una nebulosa de silencio e inmovilidad. Las emociones habían desaparecido hacía mucho tiempo dentro de mi pecho, detrás de una cavidad llena de niebla. Pasaba cada minuto del día con la mirada perdida: en la pared del dormitorio, en la pizarra blanca del salón de clases, en el interior de mi armario, en los platos de comida desabrida. Mis libretas de calificaciones eran un océano de tinta roja. Una constante sensación de náuseas se agitaba en mi estómago, llevándose consigo mi apetito. Los huesos de las muñecas y los codos sobresalían de manera

pronunciada, y círculos oscuros enmarcaban mis ojos, algo que todos notaban menos yo.

De todas maneras, ¿por qué habría de importarme? Mi padre ya no estaba, y yo me sentía *tan cansada*. Tal vez, la niebla de mi pecho podría crecer, volverse cada vez más densa hasta que un día me tragaría a *mí*, y yo podría irme también. De modo que permanecí hecha un ovillo, observando la lluvia azotar la ventana, el viento tironear de las siluetas de las ramas de los árboles, preguntándome cuánto tiempo le tomaría a la escuela notar que otra vez yo no estaba allí.

El radio despertador –lo *único* que había en el dormitorio además de las camas– estaba encendido, una pieza de tecnología de segunda mano, donada al hogar por un centro de beneficencia. Una de las otras chicas no se había molestado en apagarlo cuando sonó la alarma. Desanimada, escuché las noticias recitadas en forma monótona acerca del estado de la economía, las protestas en las ciudades y en el campo, la ineficiencia de la policía para controlar el delito, el comienzo de las evacuaciones en Miami y Nueva Orleans.

Luego, comenzó un especial de una hora acerca de un muchacho llamado Hideo Tanaka, que en ese entonces tenía catorce años y era un desconocido para el público. Mientras se desarrollaba el programa, comencé a prestar atención.

–*¿Recuerdan cómo era el mundo justo antes de los teléfonos inteligentes?* –preguntaba el conductor–. *¿Cuando vacilábamos en el umbral de un cambio sideral, cuando la tecnología ya casi había llegado y solo hizo falta que apareciera un dispositivo*

revolucionario para que nos lanzara más allá de los límites conocidos? Bueno, el año pasado, un niño de trece años llamado Hideo Tanaka nos llevó todavía más allá, empujó otra vez los límites.

Inventó unos delgados lentes inalámbricos, con brazos metálicos y auriculares retráctiles. Pero no se confundan. No se parecen en nada a las gafas que hemos visto antes, las que parecían ladrillos gigantes sujetos a tu rostro. No, estos lentes ultra delgados se llaman NeuroLink, y son tan fáciles de llevar como cualquier par de gafas comunes. Tenemos los lentes más nuevos aquí en el estudio –hizo una pausa para colócarlos–, y les aseguramos que es lo más sensacional que hemos usado.

NeuroLink. Los había oído nombrar antes en las noticias, pero ahora presté atención mientras el programa de radio explicaba qué eran.

Durante mucho tiempo, para poder crear un ambiente realista en la realidad virtual, había que reproducir un mundo lo más detallado posible. Eso requería mucho dinero y esfuerzo. Pero por más que mejoraran los efectos, aun así podías notar –si observabas atentamente– que no era real. En el rostro humano, hay miles de pequeños movimientos por segundo, miles de temblores diferentes en la hoja de un árbol, millones de cosas diminutas que posee el mundo real, que no tiene el mundo virtual. Tu mente lo sabe de manera inconsciente, de modo que algo le parecerá raro, aun cuando no pueda determinar bien qué.

De modo que a Hideo Tanaka se le ocurrió una solución más fácil. Para poder crear un mundo real perfecto, no era necesario dibujar la escena más detallada y realista posible en 3D.

Solo había que *hacerle creer a la audiencia que era real*.

¿Y adivinen qué podía hacer eso de la mejor manera? Nuestro propio cerebro.

Cuando sueñas, por más loco que sea el sueño, crees que es real. Como si tuviera sonido envolvente, alta definición, efectos especiales de 360°. Y nada de eso lo estás viendo realmente. Tu cerebro crea una realidad completa para ti, sin nada de tecnología.

Así que Hideo creó la mejor interfaz de computadora del cerebro construida hasta el momento. Un par de lentes ultra modernos: los NeuroLink.

Al usarlos, le ayudaban a tu cerebro a representar mundos virtuales que lucían y sonaban de manera *idéntica* a la realidad. Imaginen recorrer ese mundo, interactuando, jugando, hablando. Imaginen deambular por la ciudad de París más virtual y realista que nunca, o descansar en una simulación total de las playas de Hawaii. Imaginen volar a través de un mundo de fantasía de dragones y elfos. *Cualquier cosa*.

Presionando un botoncito que se encuentra en el costado, las gafas también podían ir y venir, como los lentes polarizados, entre el mundo virtual y el real. Y cuando mirabas el mundo real a través de ellos, podías ver cosas virtuales flotando encima de objetos y lugares de la vida real. Dragones

volando sobre tu calle. Los nombres de tiendas, restaurantes y personas.

Para demostrar lo geniales que eran los lentes, Hideo había diseñado un videojuego que venía con las gafas. Ese juego se llamaba Warcross.

Warcross era bastante sencillo: dos equipos combatían uno contra otro, y cada uno trataba de quitarle el Emblema (una gema brillante) al equipo contrario, sin perder el propio. Lo que lo volvía espectacular eran los mundos virtuales en donde se llevaban a cabo las batallas, tan realistas que colocarte los lentes era como introducirte directamente en esos universos.

Mientras el programa continuaba, me enteré de que Hideo, nacido en Londres y criado en Tokio, había aprendido por sí mismo a codificar cuando tenía once años. *Mi edad*. No mucho después, construyó sus primeros lentes NeuroLink en el taller de reparación de computadoras de su padre, con el aporte de su madre, una neurocientífica. Sus padres le proveyeron los fondos para realizar una serie de mil lentes, y él comenzó a enviárselos a la gente. De la noche a la mañana, mil envíos se convirtieron en cien mil. Luego en un millón, diez millones, cien millones. Los inversores le hacían ofrecimientos increíbles y volaron las demandas sobre las patentes. Muchas personas criticaron la forma en la que el estímulo del NeuroLink cambiaría la vida diaria, los viajes, la medicina, el ejército, la educación. *Link up* fue el nombre de una exitosa canción pop de Frankie Dena, el gran hit del verano pasado.

Y todos –*todos*– jugaban Warcross. Algunos lo hacían

intensamente, formando equipos y batallando durante horas. Otros jugaban descansando y disfrutando en una playa o en un safari virtual. Y otros también lo hacían al llevar los lentes mientras caminaban por el mundo real, mostrando con orgullo sus mascotas de tigres virtuales o poblando las calles con sus celebridades preferidas.

Cualquiera fuera la forma en que jugaran, se convirtió en un estilo de vida.

Mi mirada se desvió de la radio a las hojas de la tarea de la escuela, desparramadas sobre las mantas. La historia de Hideo atravesó la niebla de mi pecho y removió algo dentro de mí. ¿Cómo podía ser que un chico solo tres años mayor que yo arrasara el mundo de esa manera? Permanecí donde me hallaba hasta que el programa terminó, y comenzó la música. Me quedé acostada durante otra larga hora. Luego, gradualmente, me estiré y tomé una de las hojas de la tarea.

Era de la clase de Introducción a la Informática. El primer problema era detectar el error en un simple código de tres líneas. Me puse a estudiarlo imaginándome a Hideo a los once años en la misma situación que yo. Él no estaría tumbado ahí mirando la nada. Él lo habría solucionado, y también el siguiente, y el otro.

El pensamiento evocó un antiguo recuerdo de mi padre sentado en mi cama mostrándome un acertijo impreso en la contratapa de una revista. Era una imagen de dos dibujos que parecían idénticos y le preguntaban al lector cuál era la diferencia entre ellos.

Es una pregunta capciosa, recordaba haber declarado cruzando los brazos. Con los ojos entornados, había observado de cerca cada rincón de la imagen. Los dos dibujos son exactamente iguales.

Papá se había limitado a esbozar una sonrisa torcida y a acomodarse los lentes. Todavía tenía pintura y pegamento en el cabello, pues había estado experimentando con telas unas horas antes. Más tarde, tendría que ayudarlo a cortarse los mechones pegoteados. *Mira con más atención*, me había dicho. Luego había tomado el lápiz que llevaba calzado detrás de la oreja y había hecho un gesto de barrido a través de la imagen. *Piensa en un cuadro colgando de una pared. Sin utilizar ninguna herramienta, igual puedes darte cuenta de si está torcido... incluso mínimamente. Sientes que algo no está bien. ¿De acuerdo?*

Yo había fruncido el ceño y sacudido la cabeza. *Sí, supongo que sí.*

Los seres humanos poseen esta sorprendente sensibilidad. Papá había señalado otra vez los dos dibujos con sus dedos llenos de pintura. *Tienes que aprender a mirar la totalidad de algo, no solo sus partes.* Se había echado hacia atrás. *Relaja los ojos. Abarca toda la imagen al mismo tiempo.*

Yo había prestado atención, echándome hacia atrás y relajando los ojos. Y ahí fue cuando finalmente distinguí la diferencia, la diminuta marca en uno de los dibujos. *¡Ahí!*, exclamé, señalándola excitada.

Papá me sonrió. *¿Ves, Emi?*, había dicho. *Todas las puertas cerradas tienen una llave.*

Bajé la mirada hacia la hoja de la tarea, las palabras de mi padre daban vueltas dentro de mi mente. Luego hice lo que él decía: me eché hacia atrás y abarqué el código completo, como si fuera un cuadro. Como si estuviera buscando el punto de interés.

Y casi inmediatamente, vi el error. Tomé la laptop de la escuela, la abrí y tecléé el código correcto.

Funcionó. ¡*Hola, mundo!*!, dijo el programa de mi computadora.

Hasta el día de hoy, no puedo describir adecuadamente cómo me sentí en ese momento. Ver que mi solución era correcta, verla en la pantalla. Darme cuenta de que, con tres breves líneas de texto, podía darle órdenes a una máquina para que hiciera *exactamente* lo que yo quería.

Los engranajes de mi cabeza, oxidados por la tristeza, comenzaron repentinamente a girar otra vez, suplicándome que les diera otro problema. Terminé el segundo, luego el tercero. Continué cada vez más rápido, hasta que concluí no solo esa hoja de la tarea, sino todos los problemas del libro de texto. La niebla de mi pecho cedió, poniendo al descubierto, debajo de él, un corazón ardiente y palpitante.

Si yo podía resolver esos problemas, entonces podía controlar algo. Y si podía controlar algo, podía perdonarme a mí misma ese problema que nunca podría haber solucionado, esa persona que nunca podría haber salvado. Todos tienen una manera diferente de escapar a la oscura quietud de su mente. Esta, descubrí, era la mía.

Terminé la cena esa noche por primera vez en varios meses. Al día siguiente y el día después de ese, y todos los días desde entonces, canalicé toda mi energía en aprender todo aquello que me interesaba sobre códigos, Warcraft y NeuroLink.

Y con respecto a Hideo Tanaka... desde ese día, junto con el resto del mundo, se volvió mi obsesión. Lo observaba como si tuviera miedo de parpadear, como si fuera un mago, como si fuera a iniciar otra revolución en cualquier momento.