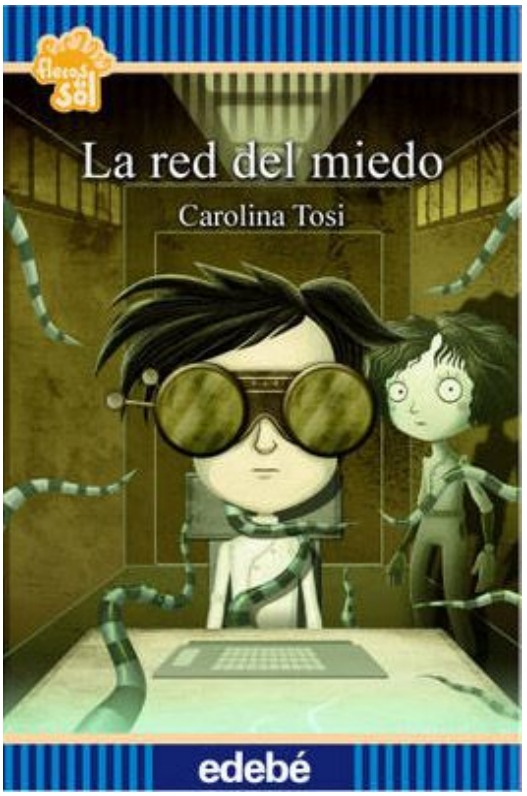
COMENZAMOS A LEER "LA RED DEL MIEDO"



1) Analizá la información de la tapa del libro y señalá: título, editorial, colección y autor/a.

2) Buscá en la web info sobre autor/a.

3) En las primeras hojas, nos encontramos con la siguiente frase de ***Isaac Asimov***: *"No les tengo miedo a las computadoras. A lo que tengo miedo es a la falta de ellas."* ¿Por qué creés que el/la autor/a del libro cita dicha frase? ¿Por qué será que Isaac Asimov dijo que le tenía miedo a la falta de computadoras?

4) Leé "Informe preliminar. Año 2275, Planeta Tierra, Ciudad Virtual". (Aquí se adjuntan las hojas)

"El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el tipo de miedo más viejo y poderoso es el temor a lo desconocido".

H. P. Lovecraft

"No les tengo miedo a las computadoras. A lo que le tengo miedo es a la falta de ellas".

Isaac Asimov

Proyecto
edebé

Coordinadora editorial
María del Carmen Caeiro

Jefe de arte
Ariel Villalba

Corrección y edición
Verónica Carrera

Diseño
Carolina Cugliandolo

© Carolina Tosi, 2012.

Tosi, Carolina
La red del miedo. - 1a ed. - Buenos Aires : Edebé, 2012.
128 p. ; 20x13 cm.

ISBN 978-987-689-004-5

1. Literatura Infantil y Juvenil Argentina. I. Título
CDD A863.928 2

Fecha de catalogación: 22/02/2012

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier otro medio, ya sea electrónico, mecánico, fotoquímico, magnético, por fotocopia u otros, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

© Ed. Cast.: edebé, 2012
Don Bosco 4069
1206 Ciudad Autónoma de Buenos Aires
www.edebe.com.ar

ISBN 978-987-689-004-5
Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723.
Impreso en Argentina.
Printed in Argentina.

Adquisición Institucional 2013
BIBLIOTECA DON BOSCO RIVADAVIA 4819 • MAR DEL PLATA

La red del miedo

Carolina Tosi

Ilustraciones: Pablo Zerda

INVENTARIO
CLAS.
AUTOR
INV. 011755

edebé

PARTE 1: "Atrapados en la Red"

I. Informe preliminar.
Año 2275, Planeta Tierra, Ciudad Virtual

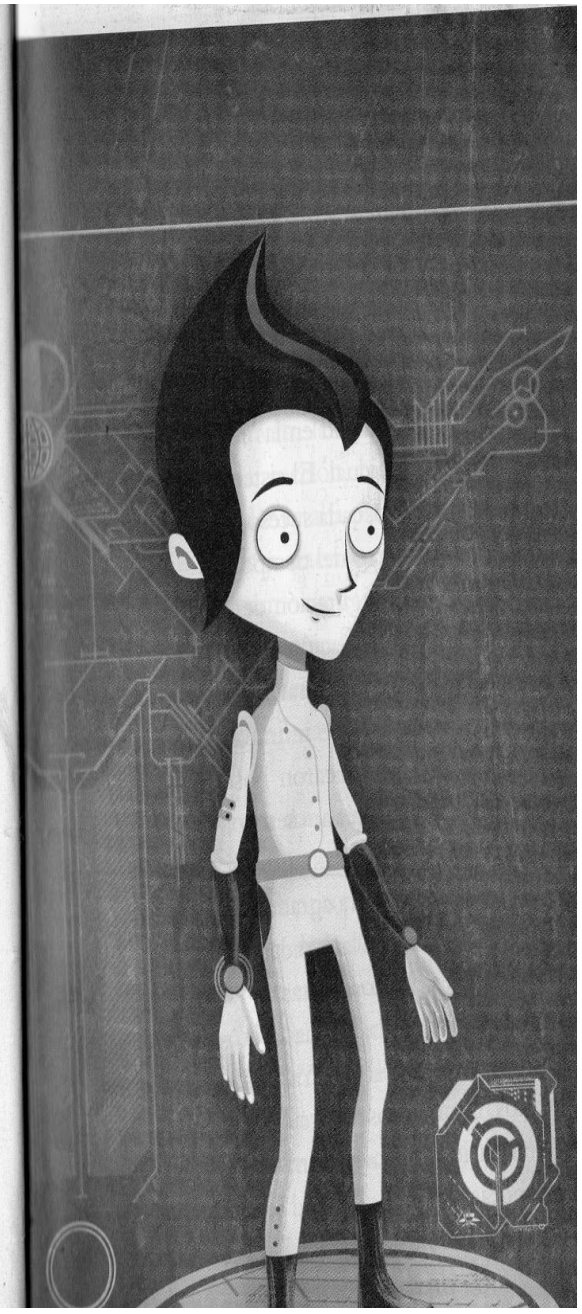
Hasta hace poco tiempo, las personas se enfrentaban con acontecimientos azarosos e impredecibles que no respondían a un orden establecido ni armónico. El accionar humano se regía por los impulsos que cada situación imprevista provocaba, más que por una lógica consecuente que hilara los eventos. Por ello 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.

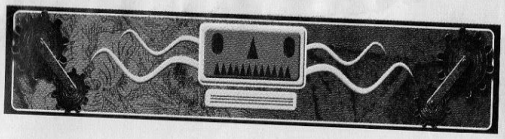
Los momentos simples, insignificantes, vergonzantes, olvidables, alegres, perdurables, heroicos se apilaban, se confundían, se encadenaban uno tras otro, sin ningún pronóstico certero, sin ninguna previsión posible. Por ejemplo, una licenciado en Química podía recibir un importante premio en su disciplina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





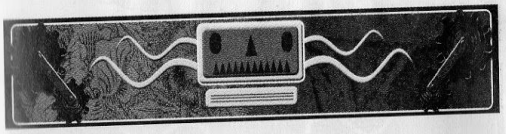
representación tridimensional de su cuerpo, es decir a su avatar.

La ciudad, edificada y retransmitida en las pantallas de las computadoras de última generación 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 brisa 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.



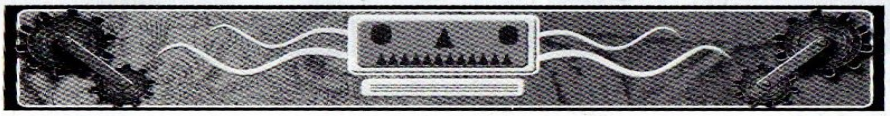
Todos se relacionaban, hacían deportes, tenían sus *hobbies*, charlaban, jugaban y se divertían a través de la Red. La realidad virtual era la única forma de vida imaginable.

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 provocaba 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 quién desde hacía meses se desconocía su paradero.