

liga italiana que está ocurriendo al momento. La modalidad futura ha sido diseñada siguiendo pautas de científicos y autores de renombre mundial. Asista a la colonización de lejanas galaxias o a la final del mundial del año dos mil veintidós.

2) Utopías: esta modalidad lo transporta a cualquier chance imaginaria. La guía de selección está hecha a base de las obras más importantes de la humanidad. Escoja:

I) Género: todos los géneros literarios están al alcance suyo, desde el cuento chino de dos milenios antes de Cristo hasta la novela latinoamericana del siglo veinte.

II) Autores: más de doscientos mil genios de la literatura de todos los tiempos. Los más grandes: Homero, Cervantes, Shakespeare, Goethe, Heminway, García Márquez, entre otros, al alcance de su P.C.

III) Obras: más de seiscientos mil obras de todos los tiempos que le permitirán viajar por los centros más intrincados del pensamiento humano o por las etapas míticas de los tiempos de la formación del hombre.

IV) Tipo de observador: le permite optar de acuerdo con la situación en el texto. Si elige la opción «Intradiegético», Ud. podrá tomar el lugar del personaje de su preferencia. Así se le permitirá actuar como Watson en las aventuras de Sherlock Holmes o guiar a Dante en el lugar de Virgilio por los pasadizos del infierno. Si Ud. elige la opción «Extradiegético», se hallará presente en la acción sólo como un observador ocasional, como un fantasma. Contemple desde las sombras los crímenes de Jack, el destripador, o la clase acerca de Shakespeare de Stephen Dedalus en «Ulises» de Joyce.

3) Personalidades: esta modalidad pone a su alcance más de quinientas mil reproducciones de realidad virtual. Ud. deberá programar las siguientes modalidades:

I) Biografía: lo lleva a cualquier instante de la vida del personaje elegido. Asista el parto de Mao Tse Tung o contemple la siesta de Isaac Newton.

II) Clases magistrales: el conocimiento dotado de la expresión de sus descubridores. Asista a las cátedras sobre sueños de Freud o a las directivas de arte de Picasso.

III) Enfrentamientos: la realidad virtual le permite desafiar a diferentes personalidades en la chanza que Ud. prefiera. Juegue la final de Roland Garrós con Guillermo Vilas o luche cuerpo a cuerpo con Aquiles en la troya homérica.

IV) Entrevista: Beratarrechea Computer Industries ha dotado al programa de esta modalidad que le permite preguntar sobre los temas más audaces a reproducciones de realidad virtual. Podrá charlar de fútbol con John Lennon o preguntar sobre mujeres a Mahatma Gandhi.

Finalmente programa el tiempo de duración de su viaje interactivo. Una vez que Ud. verifique que todas las opciones han sido recogidas en la forma correcta, diga la palabra «activar» y comenzará una cuenta regresiva de cinco segundos y... ¡A disfrutar del viaje!



Nota del autor: el programa «Laberinto interactivo de realidad virtual Scope 2015» estaba desarrollado como un modelo experimental. Beratarrechea Computer Industries ha decidido cancelar el proyecto debido a la incidencia de la piratería cibernética y, en

especial, por la implementación del virus «C2loi 211». Este ha mostrado ser terriblemente nocivo para la salud de los futuros consumidores del programa interactivo. El «C2loi 211» altera la secuencia de duración del viaje interactivo produciendo la repetición en forma continua de la secuencia elegida, impidiendo la salida del programa. La desconexión antes de tiempo de finalización de éste está seriamente contraindicada para el usuario. Ante los casos en que se ha presentado el virus, si se le quitaba el casco a pesar de la secuencia inconclusa se producían graves daños en el sistema nervioso, si no se le quitaba éste el usuario permanecía eternamente inmerso en un mundo irreal sin posibilidad de salir de él, reviviendo la misma secuencia...por los siglos de los siglos.

EL PRIMOGÉNITO

María Marta Pittaluga
1er. año Corrector Literario

Extravié la aguja de colchonero que había sido de mi madre. Lo primero que pensé fue que mi suegra la había dejado en cualquier parte o que, tal vez, alguno de mis hijos la había utilizado y no la habría devuelto a su lugar; en el peor de los casos, podría haberla prestado.

En fin, que estuviera perdida no entraba en el cálculo de probabilidades. La aguja de colchonero desapareció y ésa fue la primera merma del día; luego le sucedieron una taza de té, la cuchara de madera, el calendario, un par de patines (los del comedor, para mayores datos), la salivadera de la abuela, la abuela y, por último, mi hijo mayor.

Mi marido no le dio mucha importancia al asunto, él es biznieto de irlandeses y la sangre tira. A mi reclamo contestó:

– No hay por qué preocuparse, deben ser los gnomos, o tal vez el Selkie.

– ¿Qué gnomos?– dije yo, casi al borde de la histeria.

– Los gnomos, que hacen desaparecer las cosas y luego las devuelven sin *zaco* alguno.

– ¡Sos el colmo! La abuela y tu hijo desaparecieron y vos me hablás de gnomos y de sacos!

– ¡Pero no de esos sacos, sino del verbo *zacar*!– respondió él, algo molesto por mi ignorancia.

– ¡Del verbo “andá a bañarte”!

Yo había alborotado al barrio con la búsqueda de la aguja de colchonero, la taza de té, la cuchara de madera, el calendario, los patines, la salivadera, la abuela y mi hijo mayor.

Los encontré tres días después y hoy, cuando los tres estamos muertos en el sótano de la casa (rodeados por la aguja, la taza, la cuchara, el calendario, los patines, la salivadera) escucho al segundo de mis hijos –que ahora pasó a ser el primero– hablar con mi marido y éste cuando llega del trabajo le pregunta:

– ¿Alguna novedad?