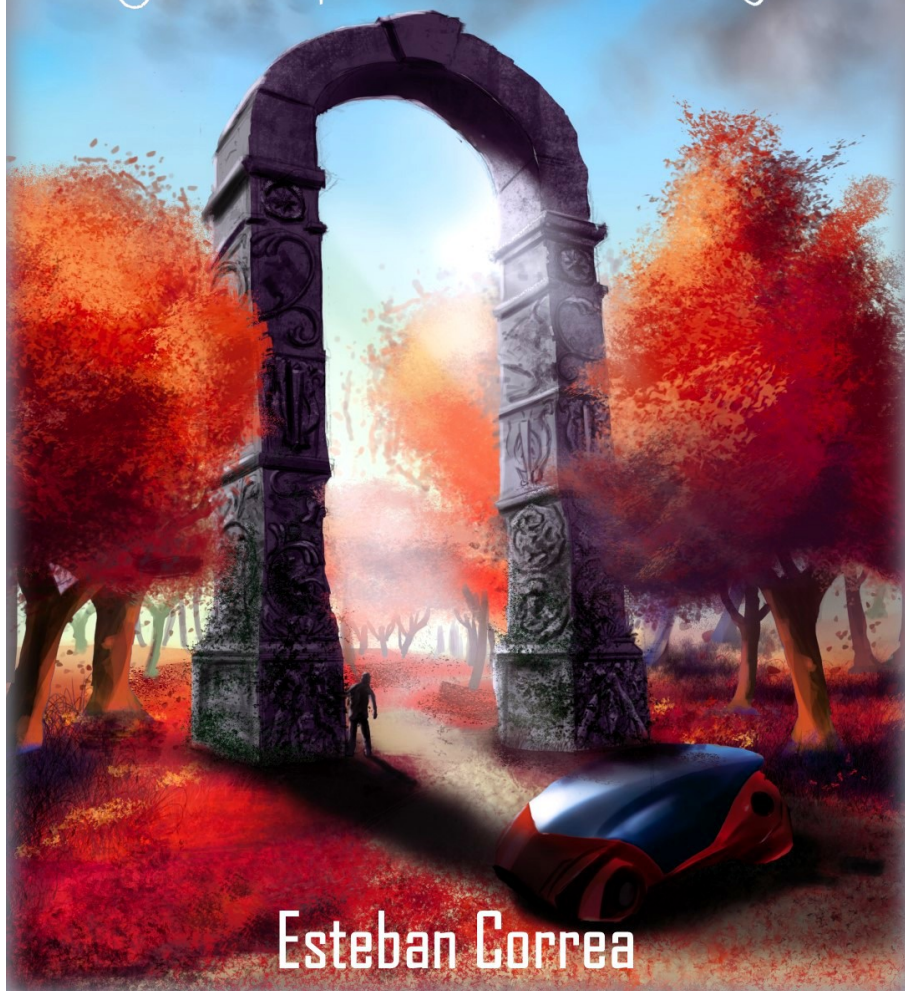


# AKÍRO

*y una puerta en el viaje*



Esteban Correa

Esteban Correa

# Akiro y una puerta en el viaje

Correa, Esteban Ezequiel

Akiro y una puerta en el viaje. - 1a ed. - Boulogne : Prismaginario, 2014.E-Book.

ISBN 978-987-45625-0-0

1. Narrativa Argentina. 2. Cuento. I. Título - CDD A863

Fecha de catalogación: 23/09/2014

Sitio del autor: [Prismaginario.com](http://Prismaginario.com)

Mail del autor: [esteban@prismaginario.com](mailto:esteban@prismaginario.com)

Dibujos: Federico Rivarola – [facebook.com/Rivaroart](https://facebook.com/Rivaroart)

Reservados todos los derechos. Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin la debida autorización de los editores. Hecho el depósito que marca la ley 11.723.

### Reseña del autor:



Esteban Correa nació en Buenos Aires en 1980. Es autor, editor y columnista de portales web de distintos ámbitos. Dirige medios multiplataforma. Estudió diseño multimedial e informática. Es un aficionado a temas tecnológicos y a la literatura en general, principalmente al género fantástico. Con *Akiro y una puerta en el viaje* ha logrado combinar la tecnología, lo fantástico, el mundo natural y la ciencia ficción. Casado con Erica Pagella, padre de Jeremías y Amelie.

### Dedicatoria:

En una de esas dulces noches acompañándote para dormir, tu insistencia por un cuento me provocó una repentina inspiración. Jere, hijo de mi corazón, este cuento te lo dedico a ti.

### Agradecimientos:

Agradezco a Dios por ayudarme cada día. A mi esposa Erica por apoyarme siempre con este proyecto, y por las muchas ideas que me aportaste para la historia. También quiero agradecer a Federico Rivarola por su pasión y compromiso para hacer los dibujos, le han dado mucha vida al relato.

## Índice de capítulos:

1. [La disputa por la plataforma](#)
2. [Planificando un destino de vacaciones](#)
3. [Un descubrimiento fuera de lo común](#)
4. [Resistiendo la incertidumbre](#)
5. [Jorge y Akiro se van solos](#)
6. [El camino de la culebra](#)
7. [Buscando la manera de regresar](#)

## Capítulo 1

### La disputa por la plataforma

Hacía unos cuantos segundos que corría desenfrenado, escapaba frenéticamente tratando de escabullirse. Cuando estaba ya alejándose a una prudente distancia de su perseguidor, pudo encontrar unos frondosos arbustos donde esconderse. Se inclinó exhausto apoyando sus manos sobre las rodillas con la cara en dirección a sus pies. Permaneció con los ojos cerrados varios minutos, respirando jadeante. Quedó agitado de tal manera que sentía su corazón salirse del pecho. Si hubieses podido ver a Akiro en ese momento, no habrías podido reconocer su cara, porque sus largos y lacios cabellos castaños caían hacia el piso cubriendo todo su rostro de frente y de perfil.

Al relajarse, ya no escuchó más ruidos amenazantes, se dio cuenta de que estaba solo. Lo habían perdido. Se distendió casi completamente y, girando su cabeza, miró en todas las direcciones. Ya solo veía matorrales, el campo despejado y escuchaba el sereno canto de los pájaros. En ese momento, su madre le gritó:

—¡Akiro, a comer!

—¡Noo! Espera un poco, tal vez hoy pueda encontrar la puerta.

Corría el mes de julio de 2062 y Akiro se encontraba embebido de cuerpo entero en su plataforma de realidad virtual, su madre tenía conexión especial en la consola para poder controlarlo si era necesario, su voz se escuchó dentro del juego al llamarlo, mientras continuaba jugando. Desde enero, Akiro quería encontrar la salida al último nivel de su juego de combates y aventuras *Battle for the door*, avanzaba en diversas direcciones y con distintas armas. Desarmaba refugios enemigos con estrategias y con su ejército. Pero no había caso, aún no encontraba el lugar donde estaba la puerta que lo trasladaría al último nivel del juego.



Ya había perdido algo de interés en este juego porque parecía que no había forma de entrar en la última y codiciada etapa. Sus otros juegos de carreras, ingenio y deportes ya lo aburrían completamente. Lo único que lo motivaba era que, en toda su escuela, solo él estaba tan cerca del final. La mayoría todavía no había llegado al nivel anterior. Las ganas de emocionarse con ser el primer ganador eran lo único que lo impulsaba a seguir intentándolo.

Le costaban mucho las partes donde tenía que correr demasiado, porque no era su hábito, salvo en sus pocas clases de Educación Física o en algunos juegos de su plataforma virtual. Así eran la mayoría de los niños de 12 años en aquella época.

Otra vez su madre le gritó, pero en otro tono, impaciente y muy enojada.

–¡Te dije que vengas a comer! –Entonces, Akiro dijo a su plataforma de realidad virtual:

–Salvar partida.

La consola le respondió:

–Indique nombre.

–“Acceso a la puerta final” –le aclaró Akiro y luego añadió–: Apagar.

Al instante, se disolvió la imagen que lo envolvía por completo y descendió de la plataforma de juego instalada en su dormitorio.

La plataforma de su modelo de consola (VRP 1, *virtual reality platform*) era de dos metros veinte por dos y ocupaba gran parte de su cuarto. Estas plataformas hacía varios años que estaban en su auge, pero no cualquiera podía comprarlas.

Las familias que las adquirirían encontraban un nuevo mundo de entretenimiento. Cuando se juega, uno entra y pierde el contacto total con la realidad, es aislado visual y auditivamente a este nuevo mundo, del cual se participa con todos los sentidos. El piso tiene la característica de adaptarse a los pasos y acompañar el ritmo del jugador, incluso simula caminos levemente sinuosos, empinados o en bajada, como también temblores. Uno puede caminar, correr y saltar y, sin embargo, siempre permanece casi en el centro. Una de las nuevas maravillas de la tecnología de la década del 2060.

En este modelo, se reconoce la mano del jugador y se forma en ella la silueta palpable de los objetos necesarios para el juego correspondiente. La mayoría de los movimientos que se realizan son con el cuerpo entero e



interactuando con infinidad de objetos holográficos. En el año 2062, comenzaron a venderse estos primeros ejemplares hogareños y ya no eran solo exclusivos de los grandes salones de plataformas virtuales.

Akiro a veces protestaba porque quería tener la plataforma VRP 2, que era más amplia. Y en esta no tenías por qué jugar siempre solo, se podían añadir hasta cuatro jugadores. Ocupaba un espacio cuadrado de cuatro metros de lado y se le había agregado una función revolucionaria llamada “realidad total”. Esta característica funcionaba solo en los últimos juegos y era capaz de reproducir ciertos aromas de acuerdo a lo que sucedía en el juego. Por ejemplo, si uno estaba en un campo de batalla podía percibir, además de una brisa, también el aroma salvaje de hierbas, arbustos o municiones, como también una leve lluvia. Si el juego consistía en un bosque, se podía disfrutar de un aroma muy similar al de las flores. Si era un juego de cocina, se apreciaban aromas de alimentos y lo mismo con otro tipo de juegos.

Con su hermana Muri compartían el mismo cuarto, ella era dos años menor. El problema con su hermana siempre era el mismo; la disputa por quién de los dos jugaba más tiempo en su plataforma (la VPR 1). Ya sus padres querían separarlos de habitación, pero ¿quién se quedaría con la plataforma que había sido un regalo compartido?

Este era el primer día que Akiro jugaba de nuevo, hacía una semana que cumplía un castigo; sus padres le habían

prohibido usar los juegos por una fuerte pelea entre ellos. El problema fue así: Muri estaba en su juego *Princesses in the Castle*. Se encontraba cerca de cumplir un objetivo importante, que era derrotar a la bruja que aparecía en el parque de su castillo. Esta bruja quería eliminar todas las flores y mariposas que rondaban y adornaban el parque, y Muri (quien en el juego era una princesa reluciente y poderosa) defendía su territorio. Debía salvarlas, dejándoles una protección cuando las tocaba; y, a medida que lo hacía, cobraba energía para poder enviar un poder mayor a la bruja. Al vencerla, la convertiría en un hermoso cisne viviente, que decoraría el lago de su castillo como premio. Una vez hecho esto, todas las flores revivían y las mariposas eran liberadas, de lo contrario, la bruja robaría parte de su parque y lo volvería horripilante. Mientras saltaba y corría tocando las mariposas, pudo juntar bastante energía y estaba cerca de lograr ese poder, le faltaban como una docena de mariposas. Logró salvar unas cinco más y, emocionada, se animó a terminar lo más rápido posible lo que le faltaba cuando, de repente, Akiro entró atropellado en el juego y le dijo:

–¡Ya es mi hora de jugar!

–No, no, por favor –respondió ella.

–Te pasaste dos minutos.

–Déjame que ya termino y te dejo, ¡por favor, te lo suplico!

En ese momento, apareció la bruja para matar a las mariposas que estaban cerca y Muri, nerviosa y descontrolada, empujó a su hermano. Akiro cayó y se sintió



avergonzado de ser derribado por una niña. Ella se dio vuelta para intentar desesperadamente salvar a un par de mariposas más, cuando su hermano le sujetó la mano por detrás y no se lo permitió. Muri giró y lo agarró de los pelos, gritando:

–¡¿Por qué, maldito?!!

Ambos forcejearon gritando y diciéndose esas cosas que se dicen los hermanos cuando se pelean muy enojados. En esto apareció Nur, la madre, y desactivó el juego. Enfurecida, le ordenó a las ventanas del cuarto que se viera el exterior y declaró inflexible la sentencia:

–Una semana sin encender el juego –dijo firme e indignada–. ¡Cómo puede ser esto, siempre a oscuras, jugando a esa cosa! ¿Qué les pasa, qué se creen? ¡Van a vivir para estar ahí adentro, miren el sol, salgan afuera, hagan algo distinto, por favor!

Mientras los reprendía, cierto escalofrío transitó su cuerpo al ver, con la claridad del mediodía, los rostros pálidos de los niños, que poco y nada se exponían al sol. Muri salió del cuarto triste y llorando. Akiro, abatido y confundido, se arrojó en su cama para recostarse y, al hacerlo, pudo examinar fascinado las partículas de polvo que se esparcían en la cálida luz del sol, que ansioso penetraba en aquel lugar. Nunca imaginó que en su cuarto, aparentemente limpio, había tanto polvo en el aire. Alzó su mano y revolvió este polvo brillante varias veces. Más tarde, ya no supo qué más hacer.

Así fueron las cosas y ahora Akiro fue el primero en volver a jugar luego del castigo, aunque ya debía ir a comer. Bajó las escaleras con poco entusiasmo hacia el comedor. Su hermana Muri junto a Nur, su madre, ya estaban sentadas cenando.

Ese había sido también su último día de clases, antes de las vacaciones. Aunque esto ni a Akiro ni a Muri les originaba emoción alguna; algo que nos parece muy raro a los que nacimos en generaciones pasadas. Todos los años era casi lo mismo: visitaban una especie de paraíso artificial en el centro de la gran ciudad, donde había palmeras, arena y olas fabricadas, en una pileta que simulaba una suerte de lago. También muchas mesas con grandes sombrillas y familias llenaban este espacio recreativo en el centro de la gran ciudad Mare Ruch. En este lugar, se podía jugar a cualquier tipo de juego de playa y diversas competencias virtuales, pero Akiro y Muri ya las conocían todas. Y menos que menos se entusiasmaban por competir juntos.

En silencio, comenzaron a cenar unos productos orgánicos congelados. Las comidas eran preparadas por una unidad integral de cocción. Una especie de microondas ultra sofisticado, capaz de realizar recetas de todo tipo. En esta ocasión, solo utilizaron alimentos congelados, que eran soja y guisantes.

Al comenzar a comer, la madre irrumpió haciendo una obvia pregunta:

–¿Qué les gustaría hacer estas vacaciones?

No hubo respuestas inmediatas, se miraron los hermanos sin saber qué responder.

–Yo no sé –dijo Akiro.

–Ir a un lugar lindo –mencionó Muri.

Al fin se conectó Nahuel, el padre de los niños, desde su oficina. Se encendió la imagen por telepresencia (holográfica y tridimensional) en la mesa, ubicada donde el padre siempre se sentaba. Apareció su figura como si estuviera también sentado físicamente allí y saludó a todos bastante cansado y harto.

–Me hubiera encantado estar ahora con ustedes, pero todavía no terminé, haré lo más rápido que pueda, quiero dejar todo listo para las vacaciones.

Nur, preocupada, dijo:

–No quiero que termines tan tarde, por favor, no sea que te vuelva a pasar otra vez lo del mes pasado. ¡Cuidate, Nahuel, por favor! – Luego hablaron un poco más, saludó a todos y se desconectó.

Nahuel había estado en un sanatorio varios días por un delicado cuadro de estrés agudo. En estos tiempos, aunque la ciencia pudo encontrar la cura para muchas enfermedades, una de las mayores epidemias era el estrés crónico, la ansiedad, la obesidad y todos los problemas derivados de estas.

Finalmente, y sin llegar a ninguna conclusión sobre las vacaciones, terminaron cambiando de tema. Nur dijo a los niños que debían hacer una visita a casa de sus abuelos en esos días, pero Akiro protestó:

–¿Para qué si podemos hablar desde aquí mismo?

–No, Akiro, ya te lo dije, a ellos no les gusta mucho la telepresencia, quieren vernos personalmente, aunque igual ¡ahora podemos cenar con ellos! y vemos cómo están – agregó contenta–. Establecer conexión con: “Casa abuelos” –especificó Nur.

Al borde de la mesa, Nur acomodó la imagen que apareció de los abuelos desde su casa mientras cenaban. La abuela Lucy era quien había respondido la conexión, el abuelo David se encontraba muy ocupado con su sopa. Se lo veía a lo lejos, de frente en el extremo de la mesa, semiescondido entre el vapor que salía del plato.

–¡Qué lindo verlos! –saludó Lucy.

Y mientras Nur le comentaba que en estas vacaciones irían a visitarlos, el abuelo David intentando discreción le preguntó en voz baja, inclinándose hacia Lucy:

–¿Con quiénes estás hablando?

Por lo que Lucy le dio un poco más de brillo y sonido a la imagen, para que los pudiera ver bien, y le explicó:

–Es Nur con los niños.

En ese momento, Nur le pidió a Akiro que salude a sus abuelos, entonces se acercó a la pantalla de modo que lo vieran en primer plano. El abuelo respondió:

–Muri, ¿cómo estás? Qué bueno verte, linda.

Todos se sonrojaron y Lucy le dijo:

–¡Ese es Akiro, David!

–Oh, disculpa, querido, es que no sabía que tenías el pelo tan largo –se excusó el abuelo y, para arreglarla, agregó–: Qué bueno que vendrán a vernos, te llevaré a dar una vuelta en mi barco e iremos a pescar, pero a pescar de verdad, como se hacía antes, y verás qué agradable será.

–Ah, sí –respondió Akiro esforzándose para sonreír.

Un momento después, llegó Nahuel, que pudo salir antes del trabajo, y terminaron teniendo, sin programarla, una inesperada reunión familiar.



## Ver Capítulo 2

Link descarga:

<http://prismaginario.com/es/descarga-ebook.html>

[www.Prismaginario.com](http://www.Prismaginario.com)

\*

Contacto con el autor: [esteban@prismaginario.com](mailto:esteban@prismaginario.com)

Sitio web: [Prismaginario.com](http://Prismaginario.com)

[Facebook.com/prismaginario](https://www.facebook.com/prismaginario)