

## El cuento prometido

Año 2038.

-Rosita, lávate los dientes y a la cama -dice Sofía desde la cocina, alzando la voz para que su hija la escuche.

-Sí mamá -responde Rosita a la petición de su madre- pero hoy me tienes que contar el cuento.

Rosita sale de su habitación y obediente acude al cuarto de baño. A pesar de ser invierno y de encontrarse la ciudad completamente nevada, la niña camina por la casa descalza y con ropa ligera. -Esto se debe a que la casa cuenta con una inteligencia artificial (IA) que controla la domótica de la vivienda, adaptándola así a las necesidades de sus habitantes. La IA detecta el calor corporal de los ocupantes y adapta la temperatura de las habitaciones en función de las personas que se encuentren en ellas. Ésta es tan solo una de las funciones que posee esta peculiar casa en la que viven Rosita y su madre-. La luz se enciende conforme la niña entra en el cuarto de baño. Rosita coge su cepillo de dientes eléctrico y se lava los dientes en cuestión de segundos.

-¡Ya está! -dice la niña mientras corre hacia su habitación- ahora te toca a ti contarme el cuento que me prometiste.

-Ahora voy -contesta Sofía, que aún continúa en la cocina.

La niña, mientras espera a que su madre venga a contarle el cuento, se prepara para acostarse.

-Altea -dice Rosita dirigiéndose a la IA de la casa- ¿me das el pijama de gatitos?

-¡Claro Rosita! Aquí tienes. -responde la IA con una voz casi humana, a la par que se abre automáticamente un cajón de la habitación de la niña.

-Muchas gracias -contesta con su dulce voz mientras sonrío al ver como el pijama que le ha seleccionado Altea es el correcto.

Para Rosita todo esto es algo normal, al igual que para todos los niños de la “Generación IA” -los nacidos a partir del 2029, año en el que la inteligencia artificial se expandió por los hogares de casi todo el mundo-. La mayoría de ellos no son conscientes de la tecnología que los rodea, debido en gran medida a su escasa edad. Hablan con la IA, juegan con ella e incluso mantienen una relación afectiva como si de un ser humano se tratase.

Mientras, en la otra parte de la casa, se encuentra Sofía revisando algunos correos electrónicos del trabajo utilizando como pantalla la mesa de la cocina -esto es posible gracias a que ciertos elementos de la casa (mesas, paredes, espejos, etc) están adaptados para funcionar como ordenadores a los que poder conectarse cómodamente a través de la *Universal Touch ID*, tecnología que permite vincular tu cuenta personal con cualquier dispositivo. Basta con colocar el dedo índice sobre alguna de estas superficies y dibujar tu firma para sincronizar tu perfil personal-. Sofía resopla mientras ve la cantidad de mensajes que tiene sin responder.

-Altea, ¿puedes hacerme un favor? -pregunta Sofía a la IA de la casa.

-Por supuesto, Sofía. ¿En qué te puedo ayudar? -contesta Altea.

-¿Puedes hacerme un recuento de los mensajes que hay preguntando acerca de la nueva LARAPO 545?

Tras un par de segundos, Altea responde.

-Hay 1563 mensajes que preguntan por LARAPO 545 sin abrir. ¿Deseas responderlos?

-Emm, sí. Envíales el mensaje que he guardado en el borrador. Ah, y recuérdame que mañana llame al Banco Santander, tengo reunión con el director.

-Perfecto, mensajes enviados. ¿El recordatorio lo programo para la hora del desayuno?

-Sí, a esa hora está bien. Gracias Altea.

-Es un placer.

Rosita se encuentra metida ya en la cama, boca arriba y cubierta casi por completo por las sábanas. Tan solo asoman su cabeza y sus pequeños brazos. La IA disminuye automáticamente la temperatura del dormitorio para que su calor corporal no ascienda. A su vez, reduce la intensidad de la luz de la habitación.

-Altea, ¿puedes decirle a mamá que venga a acostarme? -pregunta Rosita con una voz tenue y somnolienta.

-Por supuesto, cariño -responde Altea de forma afectuosa.

-¿Crees que hoy me contará el cuento? -pregunta Rosita un poco deprimida, debido a que su madre llevaba varios días sin contárselo al acostarse.

-No lo sé, pero si quieres yo te puedo contar un cuento. ¡Conozco millones! -responde Altea, intentando animar a Rosita.

-No, yo quiero el de mamá -contesta Rosita mientras en su rostro se dibuja una cara de tristeza.

El cuento al que hace referencia Rosita es una historia futurista sobre Dafne, una chica que vive en 2049. Sofía creció escuchando cada noche a su padre contar cuentos que improvisaba con su imaginación, hermosa costumbre que quiso mantener con su hija. El problema estaba en que Sofía no tenía el ingenio que poseía su padre, motivo por el cuál creó ese personaje ficticio como recurso sobre el que improvisar cuentos para dormir a su hija. Durante estos años anteriores le había contado cientos de historias: Dafne y su primer novio humano, y Dafne y su primer viaje espacial eran algunas de sus favoritas.

Pasados unos minutos, Sofía entra en el dormitorio de su hija. Rosita presiente lo que se avecina y recibe plétóricamente a su madre.

-¡El cuento! ¡El cuento! -grita Rosita mientras agita sus piernas y brazos descontroladamente por la emoción.

Sofía se sienta en el lateral de la cama, a la altura de la cintura de Rosita. Desde su posición contempla la felicidad e ilusión que desprende el rostro de su hija. Sus ojos color miel están completamente abiertos, observando con entusiasmo la figura de su madre; sus rechonchos mofletes se encuentran separados el uno del otro por una gran sonrisa, la cual contiene unos dientes incisivos imperfectamente perfectos debido a la caída de los de leche; y el cabello castaño tirando a rubio, fino como la seda y denso como él solo, entorpece la visibilidad de la niña.

Sofía le retira suavemente el pelo del rostro a Rosita, le mira con amor y desliza su dedo índice sobre la nariz de la niña. Realiza una pequeña aspiración y comienza con la narración.

-Corría el año 2049. Nuestra preciosa Dafne tenía 20 años, acababa de terminar sus estudios obligatorios y debía que decidir qué hacer con su vida. Tenía tres opciones: ponerse a trabajar en un empleo poco cualificado, lo que conllevaría recibir un sueldo escaso a cambio de muchas horas de su vida; aprender un oficio realizando un estudio de formación profesional, permitiéndose así

optar por empleos más específicos y mejor remunerados; o estudiar una carrera universitaria, pudiendo acceder así a empleos con mejores condiciones que los anteriores. Todo giraba en torno al trabajo, el tiempo y el dinero.

Conforme Sofía iba narrándole la historia a su hija, la IA de la casa representaba los conceptos en figuras reconocibles a través de hologramas. Esto facilitaba la comprensión y la asociación de ideas, así como la ampliación de vocabulario de Rosita. Los niños de estas generaciones aprendían mayor y mejor información en un menor tiempo gracias a herramientas como la mencionada.

-Dafne buscaba algo más, una vocación, una pasión, algo que le llenara como estudiante, futura profesional y ser humano. Pero el problema estaba en que, al igual que muchos de su generación, Dafne no sabía que estudiar.

-Eso también me pasa a mí -añade Rosita.

-Bueno, pero a ti todavía te quedan muchos años para decidirte -contesta su madre con una sonrisa-. Continúo con la historia. Durante las últimas décadas la universidad había resurgido de sus cenizas cual ave Fénix, convirtiéndose de nuevo en el tan añorado templo del saber. Se hallaba en pleno apogeo, consiguiendo los mejores resultados de la historia de la humanidad. Todo el saber que había sobre la faz de la tierra se encontraba almacenado en la universidad, clasificado en facultades y al alcance de todos los estudiantes; y el saber que faltaba por descubrir, se averiguaba allí. La sociedad giraba en torno al conocimiento y éste se encontraba en su totalidad en las universidades. Todo eso llevó a que se expandieran, creando así sus propias ciudades universitarias, algunas incluso mayores que las ciudades de origen. Algunas tenían una extensión de decenas de kilómetros; otras, las más prestigiosas, contaban con centenas. Tenían sus respectivas facultades, las sedes de gobierno, sus lugares de ocio e incluso comercios. El número de facultades por universidad se había reducido, especializándose así en una serie de materias en concreto. Lo normal era que cada universidad albergase tres o cuatro facultades, de modo que si los estudios que deseabas cursar se encontraban en otra ciudad del país debías mudarte a dicho lugar. El gobierno de la universidad se encargaba de trabajar por los derechos y obligaciones de los estudiantes, y solo tenía que rendir cuentas ante el gobierno de la universidad central del país. Por otro lado, los lugares de ocio de las ciudades universitarias se basaban en el disfrute de la cultura: música, cine, literatura, videojuegos, etc. Lo más popular eran los barrios temáticos, zonas de la ciudad donde se condensaban los locales temáticos. Dichos locales eran de estructura similar a las discotecas y pubs convencionales, con la peculiaridad de que se ambientaban cada semana con una temática diferente basada en épocas temporales de la historia. Por ejemplo: si una semana tocaba una ambientación de los años ochenta, el local se rediseñaba con intención parecerse lo máximo posible a los de la época; la música que sonaba era de dicha década; las vestimentas de los trabajadores y todo aquel que quisiera entrar a disfrutar debían ser las que se utilizaban en esa etapa; lo mismo sucedía con la bebida que se servía e incluso con el vocabulario empleado. Todo ello con intención de resucitar un pedacito de cada época, divertirse y a su vez aprender sobre la historia ociosa de la humanidad.

-¿Y qué decidió hacer Dafne? -pregunta Rosita, un poco confundida.

-Tranquila, no seas impaciente -contesta Sofía-. Dafne sabía que para elegir debía escuchar a su corazón, pero no encontraba ilusión ninguna por alguna de las carreras. Estaba naufragando en un mar de incertidumbre y, sabía que, si continuaba así acabaría ahogándose. Por ello, una mañana decidió acudir a la Universidad Glukhovsky II, la de su ciudad, con intención de aprender un poco más acerca de esta opción. Con suerte esclarecería un poco su mente y le ayudaría a elegir. Una vez allí, se dirigió al punto de información de la universidad. Se encontraba ante un edificio de grandes dimensiones de arquitectura grecorromana, o al menos eso aparentaba. Tras pasar las grandes puertas que conectaban al edificio con el exterior, Dafne se encontró totalmente

confundida. Por fuera la construcción aparentaba tener miles de años, por dentro se apreciaba un diseño minimalista y monocromo, al servicio de la última tecnología. Tras unos escasos segundos de asimilación, Dafne continuó y se acercó a un mostrador.

*-Hola, ¿en qué te puedo ayudar? -le preguntó una simpática recepcionista.*

*-Buenas, venía a echar un vistazo a la ciudad universitaria. Acabo de terminar mis estudios y no tengo muy claro que hacer. Estudiar en la Glukhovsky podría ser una de mis alternativas.*

*-Bien, ¿qué te parece si realizamos una visita guiada? Puedo acompañarte y mostrarte todo lo que necesitas saber.*

-Dafne, sorprendida ante la propuesta de la recepcionista, responde titubeante.

*-Claro... Claro. Perfecto.*

-Le parecía raro que una empleada abandonase su puesto para hacer un *tour* por la universidad con ella. De todas formas, no le prestó mucha importancia. Ambas se montaron en una capsula esférica de cristales transparentes, suspendida a varios centímetros de la superficie, y comenzaron su visita por la ciudad universitaria de Glukhovsky II. La recepcionista le comentó que la universidad solo contaba con tres facultades, todas ellas de ingeniería: ingeniería mecánica, ingeniería aeroespacial e ingeniería informática. Ninguna parecía entusiasmarle a Dafne, aunque continuó con la aventura. Le mostró cada una de las tres facultades, el material del que disponían y le contó decenas de anécdotas, inventos y descubrimientos realizados en la universidad.

*-¿Qué te parece? -le preguntó la recepcionista.*

*-Muy interesante... pero, la verdad, no me veo aquí en un futuro cercano.*

*-Estas carreras no conviene estudiarlas si no posees una pasión por ellas. Son muy complicadas y al final solo acaban terminándola aquellos que realmente les apasiona.*

*-Ya, el problema está en que no soy capaz de encontrar mi lugar. -contesta Dafne cabizbaja, mientras gira lentamente la cabeza hacia la posición de la recepcionista- No sé qué me gusta, no sé qué estudiar, no sé qué hacer... -Blanca. Blanca se queda al comprobar que la recepcionista no continúa a su lado- ...con mi vida -acaba terminando la frase que se disponía a decir con un hilo de voz.*

-Así, es. De repente, como por arte de magia, la recepcionista había desaparecido. Dafne continuaba sentada en la capsula, la cual seguía aún en movimiento. La idea de que se pudiese haber caído se le pasa fugazmente por la cabeza, hasta que al girar el cuello y visualizar la carretera se percata de que no hay nadie. No solo no está la recepcionista en la carretera, sino que no hay absolutamente nadie. Ni en la carretera, ni en la acera, ni en ningún lugar al alcance de su vista. Dafne se encuentra completamente sola.

Rosita está absorta por la narración de su madre. Hacía mucho tiempo que el cuento no tenía una historia tan emocionante.

-Dafne no comprende lo que está sucediendo. Comienza a hiperventilar y el ataque de ansiedad parece inminente. Todo se vuelve oscuridad.

*-Visita guiada finalizada. Por favor, deje su valoración. Esperamos que la experiencia virtual haya sido de su agrado.*

-Sí, había sido una experiencia virtual. Dafne no había recorrido la universidad subida en una capsula junto a la recepcionista del punto de información. Todo eso había sido una recreación virtual hiperrealista.

-¿En serio? ¿Y cómo Dafne podía hablar con la recepcionista? -pregunta Rosita.

-Al igual que tú lo haces con Altea. Inteligencia artificial -responde Sofía, dándoselas de entendida-. Bueno, continúo. Habían pasado días desde la experiencia virtual en la universidad y Dafne continuaba sin saber qué hacer, pero ahora tenía cuestiones más importantes sobre las que pensar.

Sofía se calla durante un par de segundos para aportar mayor intriga a la historia. Rosita, que no puede esperar a saber qué sucede le pregunta.

-¡Pero mamá! ¡Termina el cuento! -exclama.

Sofía, con una media sonrisa en su rostro al comprobar el entusiasmo de su hija por conocer el final, continúa.

-Esos días después estuvo pensando en una cuestión más importante, una incógnita crucial. Puesto que mientras vivía la experiencia virtual no era consciente de ello, ¿quién le garantiza que su vida actual sea real?