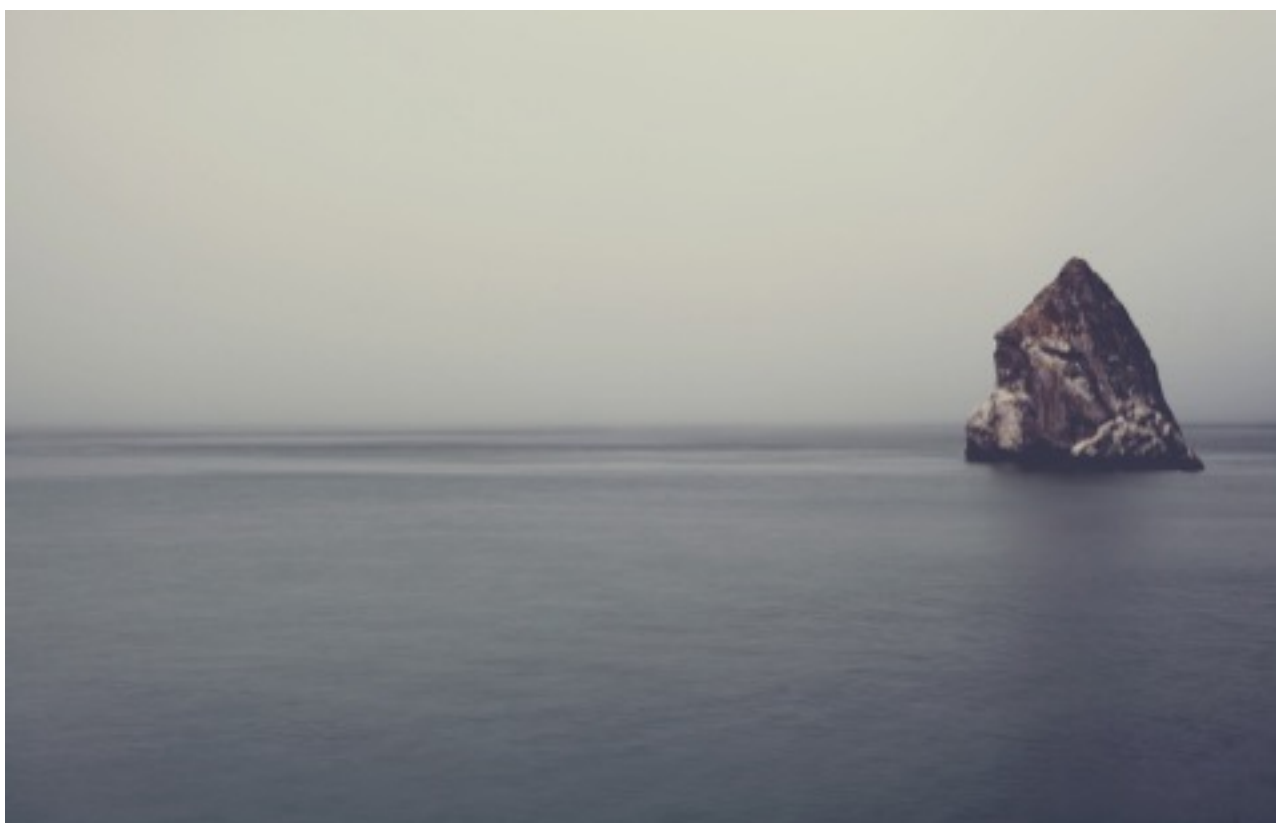

Mi suicidio digital

Recopilación de artículos (2011-2015)



www.xaviercarrascosa.com

Diciembre 2015

Presentación	5
Propósitos de Año Nuevo	5
La Navidad es una mierda, pero te ríes.....	6
Yo quería ser dibujante de cómics	8
Verano del 89.....	10
Porqué estoy en Twitter.....	11
Mi suicidio digital	13
<i>Mi suicidio digital</i>	13
<i>Viaje a los mundos interiores</i>	14
<i>El entorno y lo virtual</i>	15
<i>El miedo</i>	17
<i>Nuestra otra vida</i>	17
<i>El amor y el dinero</i>	18
<i>Con Praga no podrán</i>	19
<i>Teoría del barrio gótico</i>	20
<i>Economía, cultura y sociedad</i>	21
<i>Mi medida de las cosas</i>	22
<i>Mal de España</i>	24
<i>Pereza wins!</i>	25
<i>Puercos y monos</i>	26
<i>Movidas</i>	27
Juegos de mesa	28
<i>La Brisca</i>	29
<i>Con ánimo de reconocimiento, que no de lucro</i>	30
<i>En la presentación de DAU</i>	32
<i>De los juegos y sus creadores</i>	34
<i>Ayudar jugando y criticando</i>	36

<i>DAU: juegos y política</i>	38
<i>Diseñando un juego</i>	39
<i>Una feria para unirlos a todos</i>	41
<i>La deshumanización del juego</i>	42
<i>Inspiración y trabajo no visto</i>	44
<i>Inspiración lúdica para crear fillers</i>	47
<i>Aficionados profesionales</i>	49
<i>Idea y repetición</i>	51
Literatura	53
<i>Las ciudades invisibles, de Ítalo Calvino</i>	53
<i>Lo que sé de los hombrecillos, de Juan José Millás</i>	54
<i>Las mil frases más feroces de la derecha de la caverna, de José María Izquierdo</i>	55
<i>Utopía, de Tomás Moro</i>	57
<i>Al sur de los párpados, de Vila-matas</i>	58
<i>Jakob von Gunten, de Robert Walser</i>	59
Videojuegos	60
<i>Marvin, un Spectrum para Android</i>	60
<i>Santa Paravia en Fiumaccio</i>	61
<i>The Sentinel</i>	62
<i>Nebulus</i>	64
<i>Dragon Age: Origins</i>	65
Humanidades	66
<i>La historia</i>	66
<i>Demócrito</i>	68
<i>Crisis y libertad política</i>	70

<i>La noche de San Juan</i>	70
<i>Jacomart, Da Vinci y el horizonte de expectativas</i>	72
<i>Ai Weiwei para torpes</i>	74
Quería ser como Warhol, pero... ..	74
Regreso a China	75
El artista más influyente.....	75
<i>Ulrich Beck y las grietas de Europa</i>	77
<i>Los sabios tras la estrella</i>	79
<i>Entre el buenismo y la xenofobia</i>	80
<i>Entre el buenismo y la xenofobia</i>	82
Escritores	84
<i>Vila-matas</i>	84
<i>Pascual Serrano</i>	86
Relatos	87
<i>El nuevo enviado</i>	87
<i>El ser tras la barrera de cristal</i>	89
<i>Fotografía de arquitectura moderna</i>	90
<i>El tren y la literatura</i>	91
<i>Falsos ídolos del mercadeo de lo culto</i>	93
<i>La pérdida</i>	93

Presentación

Propósitos de Año Nuevo

El año nuevo ya está aquí, y con él una nueva ristra de propósitos y deseos para conseguir la tan ansiada felicidad. Dinero, salud, trabajo, estabilidad, flow; de todo se puede pedir, pero las cosas no llegan solo por desearlas en una noche, sino tras jornadas de esfuerzo, dedicación y sudor. Ya lo dijo Picasso, cuando le preguntaban que de dónde le venía la inspiración para pintar sus cuadros, a lo que él respondía "es curioso, la inspiración siempre me pilla trabajando". Pues eso.

Hay que tomar partido y dejarse de ensoñaciones de propósitos fugaces y pelear por lo que se quiere. En ocasiones construimos castillos en el aire, imposibles de llevar a cabo; en otras, ni siquiera pedimos nada más que lo que ya tenemos. Me acuerdo del compañero de la universidad que en una cena nos dijo que él en la vida había conseguido ya un buen nivel de vida, que poco más podía desear: había logrado trabajar en una oficina con aire acondicionado; tal era su meta. No es fácil empezar de verdad a trabajar en cambiar los hábitos, costumbres y zonas de confort de cada uno, y me da rabia cuando veo a tanto dotado de arte tirar por el sumidero su pasión, ya sea por pereza, falta de confianza o exceso de ego.

En mi caso tengo algunos trucos que he ido aprendiendo para lograr metas y deseos, sencillos y al alcance de todo el mundo, pero laboriosos también, porque requieren algo de esfuerzo. Requieren algo más que buenas palabras, implican cambios de hábitos. La duda es ¿realmente quieres cambiar tu vida? ¿quieres algo de verdad o solo te gustaría? ¿hasta qué punto estás dispuesto a arriesgar? ¿sabes a qué te enfrentas cuando sales de la zona de confort? ¿lo que digan los demás te paraliza? ¿tienes miedo a fracasar, a hacer el ridículo, o incluso a tener realmente éxito?

Tal vez lo mejor es empezar por los pequeños trucos de productividad, como por ejemplo la regla de los cinco minutos: todo aquello que tengas que hacer que no requiera más de cinco minutos hazlo ya. O la regla de la tarea única: cada día se dedica a hacer una tarea, y si esta es demasiado grande se divide en sub tareas, de tal modo que a lo largo de la semana habremos solucionado siete tareas o bien una muy compleja. Digo siete tareas porque cada día cuenta, cada día tiene que aprovecharse, lo cual no quiere decir que se deba trabajar a desgana por cumplir una ley autoimpuesta, sino más bien a definir a qué vamos a dedicar nuestro tiempo, sin dejar al azar que lo decida por nosotros.

Si empezamos a valorar nuestro tiempo, a rendir como una máquina para que cada hora cuente, a ser eficaces y resolutivos, entonces estaremos más cerca de lograr los buenos propósitos y deseos que esta Nochevieja nos hemos fijado. Si no nos imponemos una pizca de disciplina interior de nada servirá que reguemos nuestra ilusión con cava o champán ni

la alimentemos con doce uvas. Uno debe mirar al frente y fijarse objetivos, planes y logros, como cualquier juego de Steam que se precie. Tal vez si nos tomamos la vida como un juego, por paradójico de parezca, logremos más en la vida que si nos la tomamos en serio, tal como yo me la tomaba hace tiempo.

01/01/2015

La Navidad es una mierda, pero te ríes

Celebramos hoy la Navidad y antes de ir a cenar el suquet de peix que mi hermana está cocinando es un buen momento para que, relajado en la casa de mis padres, entre mis antiguos libros y recuerdos, haga un poco de balance del año, un poco de introspección, aprovechando que la casa está momentáneamente en calma y puedo pensar en escribir estas apresuradas líneas. Alzo mi mirada y descubro mis viejos libros, viejos para mis sobrinos pero jóvenes para mí, todavía vivos, libros de rol como el de la segunda edición de Vampiro La Mascarada, Kult o Phenomena, que deben ser del 97, cuando le daba duro al rol, al Magic y a las aventuras conversacionales. En una caja al fondo del armario están mis cartas de Magic, todavía con las dos barajas letales que usaba a finales de los 90, la verde-roja de elfos y rayos, y la azul-negra de counters y espectros. Pero dejo ya de deambular por las ruinas de mis viejas posesiones y voy a escribir del balance que he mencionado antes.

¿Cómo podría comenzar a hacer balance? No he hecho, como se reprocharía a si mismo Robert Walser en cualquiera de sus libros, nada útil o especialmente brillante. He mantenido un perfil bajo, a lo Rajoy, como de ave rapaz, ensimismado en mis trabajos de maquetación, mis libros de texto, las revistas sectoriales, algún que otro diseño para juegos de mesa, poco más. Cosas de poco provecho, pero que han servido para cobrar algo de dinero y poder comprarme juegos en las rebajas de Steam, en comprar bolsitas de Triskys y Risketos, chupitos de Jaggermaister, juegos de colegas en Verkami... y el resto del dinero lo he malgastado estúpidamente en alquiler, ropa y comida. Mira en aquel estante, están los libros de Planea tu fuga de Tenopia, estos eran complicados, pero me gustaban más que estos otros, los de Lobo solitario. Oh, me desvíó de nuevo.

En mis labores creativas, sigo escribiendo el libro que empecé al comienzo del año, pero pierdo el interés. Me es complicado centrarme más de un par de meses en el mismo proyecto, tiendo a desviarme y empezar un nuevo trabajo sin haber acabado el anterior. Aunque últimamente soy más constante: he terminado de diseñar un par de juegos de mesa, uno de ellos espero que vea la luz el año que viene, está quedando muy bonito y creo que es mi mejor juego hasta la fecha. Junto con unos amigos lo sacaremos por Verkami, como todos mis colegas están haciendo últimamente. ¡Qué invento éste! Ahora es tan fácil hacer estas cosas. Recuerdo cuando hacíamos fanzines, la tarea de maquetar y fotocopiar, de montarlo todo y de repartirlo por las tiendas del pueblo, y en Reus y Tarragona. O de cuando recibía los fanzines del CAAD, que deben estar en algún cajón de por aquí,

perdidos. Si nos hubieran dicho en aquellos años que la gente iba a pagar de antemano, con su tarjeta de crédito, por el trabajo de unos aficionados a través de una página web, y que recibiría por ello miles de euros... no lo habiéramos creído.

Es una Navidad rara, no hace frío y no tenemos presidente, ni en Cataluña ni en España. Eso sí: tenemos nuevo rey. Sigue habiendo cinco millones de parados, pero las tiendas y los centros comerciales están llenos a rebosar, como si no pasara nada. Como decía aquél en Twitter: España es una mierda, pero te ríes. Mientras tanto la guerra y la muerte en oriente y el norte de África arrastra a miles de refugiados a Europa, muriendo en el mar muchos de ellos, ante la pasividad de Europa. Pero es que Europa ya no es Europa, es otra cosa. Los mercaderes han entrado en el templo y no solo no los han echado, sino que han hecho un casino y un burdel en el segundo piso. Una Europa sin valores ni memoria celebra estúpidamente la Navidad, mientras en sus fronteras se amontonan los desesperados, los que lo han perdido todo. De esto ya nos acordaremos en el futuro, cuando todo estalle y explote esta burbuja de falsa normalidad en la que nos hemos instalado. Europa es una mierda, y si te quieres reír hay que pedirle permiso a Alemania.

En fin, podía ser peor. Imagináos lo mismo pero con Aznar. Todo es peor con Aznar. Con Rajoy al menos te ríes, esto es así. Deberían invitarlo al programa especial de Nochebuena, ese de reírse, el de José Mota o Los Morancos, y que diera un discurso improvisado, como el del vecino que elige al alcalde. Los Morancos featuring Mariano Rajoy. Otro humorista bueno pero más serio, al estilo Eugenio, es Artur Mas. Entre todos podrían hacer un programa de humor muy bueno, como complemento a la película de los ocho apellidos catalanes. O eso o nos matamos entre todos en la cena de esta noche. Mi consejo: cada vez que alguien diga "ingobernable", "Venezuela", "los catalanes estos", "el coletas" o "es usted un indecente" esta noche: ichupito! Un buen chupito para desviar el tema, o un brindis con cava o sidra, o lo que sea con tal de que la política de chichinabo de este país de pandereta no enturbie una celebración familiar. Que las cosas empiezan muy bien y luego acaba uno como Albert Rivera. Acordáos, nada de política esta noche: hay que hablar del tiempo, de comida y de cosas viejunas, como mis recuerdos nostálgicos con el rol o los librojuegos.

También podemos hablar de los regalos. En Navidad hace uno cosas estúpidas con tal de mantener una brizna de magia, de esa magia que nos roban de pequeños cuando nos dicen la verdad sobre Papa Noel y los Reyes Magos. Mi pequeña estupidez es autoregalarme varios juegos de Steam, pero no pagarlos hasta esta noche, como si fuera Papa Noel el que me los regala. Ahí están en el carrito de la compra el Endless Legend o el This war of mine, entre otros, esperando a mi dedo mágico, que los llevará en un pis pas a mi biblioteca digital. También me autoregalo libros y los envuelvo en papel de regalo, pero eso creo que lo hace todo el mundo. Todavía hay algo de magia en todo esto, sobretodo cuando hay niños en la casa, o sobrinos como en mi caso, y se mantiene el secreto un año más. Luego todo es cuesta arriba, luego la magia sabes que no existe, que se reduce al dinero, y que el

dinero se gana trabajando, y que nada es gratis, y que el mundo es una mierda, pero te ríes.

Acabaré ya esta reflexión porque la casa se está desperezando tras la siesta, ya el momento de calma pasó. Sigo paseando mi mirada por la habitación, ahora la habitación de invitados, o la habitación de coser y planchar. Veo algunas antiguas revistas de Urza, Slumberland y Dolmen. Mi colección de cómics, o lo que queda de ella, entre los cuales adivino varios títulos de Carlos Pacheco, mi dibujante favorito de cuando yo quería ser dibujante de cómics. También veo allá, para mi vergüenza, los primeros números del Youngblood de Rob Liefeld. ¡Ah, por fin algo que me quita bruscamente la nostalgia!, volver a ver esos superhéroes deformes me tranquiliza: no todo tiempo pasado fue mejor, solo nos acordamos de lo bueno. Ya basta de sentir nostalgia hasta de la nostalgia que produce que hasta la ponzoña que se hacía antes me parecía más auténtica y verdadera, como las antiguas de Star Wars, Rambo o Delta Force. ¡El pasado también es una mierda, pero te ríes!

24/12/2015

Yo quería ser dibujante de cómics

Uno de los eventos que me reconcilia con la ciudad de Barcelona –escenario de cartón-piedra para cruceristas... ¡si Makoki la viera ahora!– es el veterano salón del cómic. Esto será porque, efectivamente, me gustan los cómics; también es porque me recuerda a cuando era más joven y asistía a al salón con una carpeta de dibujos con la ilusión de que los vieran los editores y me publicaran un cómic. Eso nunca sucedió, porque por aquellos días de mediados de los noventa no sabía entintar –y el Photoshop era un desconocido– ni tampoco elaborar buenas historias. Aún así participé en fanzines locales, tenía amigos que sí llegaron a publicar y estaba lo que se dice "en la movida" de aquel momento.

Fue porque me gustaba el mundo de los cómics y la ilustración que me apunté a la Escuela de Arte, pero no me inscribí en el curso de ilustración, que tal vez hubiera sido lo más natural, sino al de gráfica publicitaria, ya que pensaba que tendría más salidas laborales. No sé si hice lo correcto, pero en su momento parecía una buena idea. Aprendí muchísimo, tanto de los profesores como de los alumnos, pude codearme por primera vez con gente que pensaba como yo, pude por fin descubrir que no estaba loco, que pensar que el Arte era lo más importante y que siempre había que seguir los impulsos creativos porque ellos eran los que hacían que la vida mereciera ser vivida.

Dicen los que tienen hijos que es la misma sensación, que los hijos son los que hacen que la vida merezca la pena ser vivida; no tengo hijos, pero algo así es lo que siento por cualquier manifestación artística, literaria y creativa. Es algo que siempre me he tomado muy en serio, aunque aparentemente esté eternamente despistado o me pueda la ironía,

esa que me lleva a reírme de todos y de todo, que a la larga es mi perdición. Porque en sí mismo, vivir acorde a unas reglas contestatarias un tanto dadá, es una forma artística de vivir, entonces soy coherente, o creo serlo, en mis ocasionales actos de autodestrucción; aunque no me sirva para vivir en sociedad o me puedan considerar un puto ególatra petulante. El Arte lo justifica todo y no se inclina ante nadie, a su vez, el Arte no sirve para nada si no agrede a algún tipo de norma o poder establecido. Todo esto lo aprendí y lo fui madurando en mis años como estudiante en la Escuela de Arte.

Paradójicamente, en la Escuela de Arte dejé de dibujar cómics. Como muchos de mis colegas, quería dibujar algún día para la Marvel; pero lo más cercano que tenía era tratar de entrar en Camaleón Ediciones. Ellos eran mi referente, era lo que más me gustaba de todo lo que se hacía en España en aquellos tiempos: B3, Mondo Lirondo... eran cómics de tipos como lo podía ser yo. Al menos, era lo que yo pensaba entonces. La realidad es que eran muchísimo mejores que yo, y no sólo eso: terminaban aquello que empezaban, eran confiables para las editoriales. Yo no acababa nada de lo que empezaba, y esto fue fatal para mis ilusiones de ser dibujante de cómics. Recuerdo una editorial que me aceptó mis originales a lápiz, y que me pidió que le enviara una prueba de entintado, y nunca lo hice. Otra pequeña editorial consideró que mis dibujos eran buenos, pero la historia no, así que me pasaron el argumento de un cómic para que les enviara mi propuesta, y tampoco lo hice. ¿Tal vez tenía miedo a triunfar? No lo sé, tal vez sabía que no estaba preparado, o tal vez fue la pereza.

En la Escuela de Arte comencé a diseñar, en lugar de a dibujar, y no me fue mal. Académicamente nunca fui brillante, siempre tuve a compañeros que diseñaban mejor que yo los diferentes ejercicios que se nos planteaban. No hice los mejores logos, ni las mejores identidades corporativas, pero fui perseverante, algo que nunca fui con los cómics. Mis aceptables aptitudes me llevaron al mundo laboral, comenzando mi andadura en el mundillo del diseño profesional en una revista local. Ahí empecé a maquetar, primero en Freehand, luego en QuarkXpress y finalmente en Indesign. Fui cambiando de empresas, de revistas pasaron a guías comerciales, periódicos, catálogos y finalmente libros. Pasaron muchos años y nunca retomé el dibujo, solo tangencialmente, pero no para hacer cómics. Algo hice, ilustré algunos personajes para una web de reparaciones y otra de restaurantes, algunos dibujos para juegos de texto, pero no fui más allá. Hasta que no me aventuré por en el mundo de los juegos de mesa, no tenía especial motivación para dibujar.

El primer editor que confió en mi para ilustrar sus juegos fue Nestorgames, la pequeña editorial española que vende más fuera que dentro de España. Ahí comencé a hacerme cargo de diseños completos, ya que hasta ese momento siempre había sido colaborador junto al artista gráfico Chechu Nieto, que me enseñó como era el oficio real de ilustrador. Aprendí muchas cosas sobre ilustración y diseño, tanto las buenas como las malas, pero sobretodo aprendí a valorar de nuevo el proceso creativo, algo aletargado después de mi periplo como maquetador editorial casi en exclusiva. La chispa adecuada. Mi

perseverancia dio como resultado un juego, el Tortilla de patatas, con el que conjugué dibujo y mecánica de juego; fue la manera de ver publicado al fin un dibujo mío por parte de una editorial, ¡y no era de cómics! Gracias a los juegos no es que volviera a dibujar y a crear, ya que eso ya lo venía haciendo, pero sí me devolvió la ilusión por hacerlo como en los primeros días, como cuando soñaba en dibujar para la Marvel o Camaleón. Ahora igual añadiría a Queen Games, Ludonaute o Wizards of the Coast a la lista de editoriales de mi adolescencia.

En fin, estas reflexiones me vienen a la cabeza tras pasar por la trigésimo tercera edición del Salón del Cómic de Barcelona, de donde siempre salgo con las pilas cargadas. Luego las pilas se van agotando, pero por lo menos mantiene viva la llama, esa luz que ha de guiarme por el sendero correcto de la vida, ese camino que debe ser necesariamente lúdico, esa ruta que lleva a la conclusión de que merece ser transitada. Aunque lo pase mal, aunque duela, aunque no sirva para nada y te digan que eres demasiado idealista, infantil o fantasioso. Hace tiempo me dijeron algo que siempre me repito como un mantra: "el peor día diseñando es mejor que el mejor día trabajando". Esto puedes quedártelo y cambiarlo a tu gusto, si diseñar no es lo tuyo cámbialo por escribir, programar o ilustrar. Lo que sea, pero cárgate las pilas y saca lo mejor que llevas dentro. Esto es lo que pienso siempre que vuelvo del salón, esto es algo así como un puñetazo en la nariz, para que me mantenga alerta y no deje que se apague la llama.

19/04/2015

Verano del 89

La primavera pasó y nos regaló nuevos aires de cambio, ahora el verano llega y nos brinda una suave brisa de realidad. La vida sigue imparable su recorrido tortuoso, una senda que transitamos con más o menos energía, más rápido o más lento, caminando con nuestros erráticos y obligados pasos. El color del cielo se torna más azulado, el Sol brillante nos calienta con fuerza, las cigarras cantan por entre las ramas de los árboles que se resisten a perder sus hojas. El eterno retorno del verano que cada año es más nostálgico y efímero.

Recuerdo esas tardes de julio y agosto en el pueblo, cuando todavía podía llamarse pueblo, en las que jugábamos en la calle, en un descampado cercano a casa. Había hierbas y matojos, su olor se impregnaba en la ropa, nos revolcábamos sobre ellos sin preocuparnos demasiado por si nos manchábamos. Había palés en un recodo, que pertenecían a un almacén, y nosotros los cogíamos para construirnos casetas y vivir en ellas por las tardes, después de merendar. Jugábamos los chavales del barrio con lo que había por ahí, yendo en bici, saltando a la comba, jugando al escondite, lo que fuera. Luego parábamos a mirar V por la tele, o El coche Fantástico, o El Halcón Callejero.

En el 89 me regalaron un ZX Spectrum, por mi comunión, era un pack que incluía varios videojuegos de Dynamic, como el Phantomas, el Camelot Warriors o el Game Over.

Aquello lo cambió todo, ya que pude ampliar mi grupo de amigos con los chavales del nuevo barrio de al lado, que se construyó el año anterior, y que apenas conocíamos. Uno de aquellos se convirtió en mi mejor amigo de aquellos tiempos: tenía un Spectrum y era fan de los cómics Marvel. Nos intercambiábamos los juegos y los cómics. Nos pasamos el Wells'n Fargo de Topo Soft juntos. Leíamos a los X-Men de Nicieza y su Días del Pasado Futuro. Lo admitiré: era bastante feliz.

No había internet, ese invento no lo tendría hasta diez años más tarde, cuando contraté con mi propio sueldo un acceso por módem con EresMas, que posteriormente se llamaría Retevisión, y después Wanadoo, para terminar siendo Orange. Pero como digo, no había nadie con internet en el 89, ni en los cinco años siguientes, que yo recuerde. Jugábamos con los microordenadores que había, ya fuera el Spectrum, el Amstrad o el MSX. Los Commodore, Amiga y Atari eran lujos al alcance de pocos. Nuestra fuente de información principal era la Microhobby, aunque yo también me compraba la Micromanía y la Hobby Consolas para ver las pantallas de los juegos que no podía disfrutar con mi Spectrum.

Aquellos veranos eran largos y tranquilos. Por la mañana teníamos que hacer los deberes de los cuadernos de verano. Había los fáciles de Anaya y los difíciles de Santillana, y también estaban los cuadernillos Rubio, que eran un dolor. Cuando terminaba me ponía a dibujar o a leer, porque en las mañanas no podía poner el ordenador, o bien salía a jugar al fútbol con algún vecino si estaba disponible. No había muchas más preocupaciones, aunque el tema de los deberes era un rollo total, que yo recuerde todos los odiábamos.

Y en fin, esto es lo que quería contar. Éramos los últimos de una época, o los primeros de la actual. Podíamos jugar aún en las calles, cuando todavía no eran un terreno exclusivo de los coches, y aún existían descampados, antes de que esos terrenos fueran objeto de la más salvaje especulación urbanística. Parecía que el pueblo nos pertenecía, que éramos los legítimos dueños del espacio, antes de que las hordas turísticas hicieran suyo hasta el último rincón de ese pueblo marinero con alma que ya solo vive en mi recuerdo. Los veranos en Cambrils han cambiado muchísimo, o tal vez sea yo el que ha cambiado y mira las cosas con otros ojos. Sea como fuere, da igual. Tiempo que no va a volver.

25/06/2015

Porqué estoy en Twitter

Me preguntaban no hace muchos días que porqué estoy en Twitter si lo único que hago es decir tonterías. Mi respuesta inmediata fue que eso no era del todo cierto, lo que pasa es que llama mucho más la atención un tuit estúpido y rápido que otro serio y formal, de la misma manera que genera más polémica soltar una mamarrachada que un argumento sostenible, como bien saben los cachorros de NN.GG. La siguiente pregunta fue que para

qué me sirve, "¿con qué objetivo escribes esos 140 caracteres?" Zanjé la discusión con una respuesta improvisada aunque me llevé la duda para casa.

Ya tengo una posible respuesta: no tengo porqué justificar la utilidad de mi ocio. Es decir, el tiempo que me lleva o lo que escribo en Twitter no implica la consecución de un objetivo oculto. Puede que esto no sea verdad, si soy honesto hace poco también hablé del reconocimiento social, refiriéndome a la polémica del Flattr y los micropagos por generar contenidos gratuitos. Asumiendo que tal vez un puntito de búsqueda de reconocimiento para alimentar mi ego existe, no es menos verdad que mi uso de Twitter va más en la línea de estar a la última en noticias y tendencias, que yo uso Twitter para saber de qué se habla en internet. En este sentido no me interesa tanto Facebook, sistema que uso por inercia, porque no me supone un panorama tan amplio de conocimiento como el Twitter, dado que el primero está conformado por familiares y amigos de la infancia y el instituto, y el segundo puede ser cualquiera, y eso me libera. De Google+ no hablo porque nunca lo he acabado de entender.

Pero tengo más respuestas, por ejemplo: ¿y qué buscas tú en Twitter? ¿Por qué si yo hablo de política, literatura, actualidad, juegos de mesa y además pongo fruslerías, son a éstas últimas a las que atiendes? ¿Es por lo mismo que ante la posibilidad de tomar partido político, leer a Chéjov, reflexionar sobre el entorno, jugar al Go o buscar porno en Google eliges ésta última? Es decir, si tú usas el Twitter para evadirte un rato porqué me criticas mi forma de evasión? ¡Ah! Que lo que me preguntas es que para qué lo hago, que no tiene sentido. En ese caso me vale la primera respuesta: no tengo porqué justificar la utilidad de mi ocio.

Hay una urgencia en este mundo ultra capitalista en buscarle la utilidad a todo, a no perder el tiempo (porque el tiempo es oro, ergo dinero) y a monetizar todos nuestros actos o por lo menos a que estén dedicados a dirigirse a un futuro provechoso. Que no se hacen las cosas porque sí, sino por algo, y ese algo es siempre para beneficio propio. Mi beneficio es pues el placer de hacerlo; el onanismo de alimentar mi ego. O porque va en mi naturaleza el escribir rápidamente aquello que me viene a la cabeza antes de que se me pase, y si aquello es breve y la herramienta me da la posibilidad de compartirlo en el acto con gente a la que apenas conozco pues me parece la repanocha. Soy frívolo y estoy carcomido por el sistema, qué le voy a hacer.

Lo que parece que no es frívolo es tragarse a pies juntillas y sin posibilidad de réplica lo que una televisión tenga a bien vomitarnos. Por ejemplo un informativo nos puede ofrecer, en apenas un cuarto de hora, la reflexión de un obispo sobre la unidad de España, la cantidad de muertos por el tifón de las Filipinas, la posibilidad de que un futbolista gane un premio, la violación de una menor durante años por su padre y su tío y la vuelta de un reality-show de cocineros que hará las delicias de toda la familia. La realidad en todos sus aspectos, que diría Somoano. Luego yo soy el raro, el bufón, la anécdota. Mientras tanto los que idiotizan y fingen se yerguen sobre el pedestal de la seriedad, gozan de prestigio, se les presupone rigor, y obtienen beneficios y prevendas. Pero bueno, ya me estoy yendo del

tema y me están dando unas ganas terribles de poner una foto manipulada en Twitter con Phil Eklund, Cristóbal Montoro y Julio Somoano. Tonterías mías.

Autobiografía no autorizada

Mi suicidio digital

Mi suicidio digital

Estaba en el páramo, sentado, desnudo y sonriente, con la mirada puesta en el horizonte. En mi mano derecha tenía una pistola cargada, dispuesta para ser usada. Delante de mi había negros nubarrones, amenazaban tormenta; pero detrás había otra tempestad: la de cientos de personas mirando al horizonte, desnudos como yo, sonrientes. Algunos de ellos, los menos, señalaban mi revólver y cuchicheaban entre sí "no se atreverá a disparar". Pero levanté mi brazo, cerré mis ojos y rechiné los dientes... ¡Bang!

Mi suicidio digital sucedió hoy, treinta de diciembre de dos mil catorce, poco después de las doce de la noche. De los cientos de amigos que tenía en el páramo tan solo acudieron un puñado, tal vez los que más deambulan por otros lugares de Región digital, ya que la mayoría se quedaron observando sonrientes al horizonte. Claro que el horizonte que ven es muy distinto al de los nubarrones que yo veo. Su horizonte es un hermoso amanecer dorado repleto de vida, atracciones y novedades, sobretodo muchas novedades. Mis amigos digitales del páramo escucharon el disparo, pero su visión no podía apartarse del bello horizonte, pues era hermoso y radiante, no podían dejar de mirarlo.

Mientras mi cuerpo digital caía y se iba desvaneciendo en una maraña de bits, en el horizonte del páramo personal de cada uno de mis amigos digitales sucedían cosas increíbles. Sentados y sonrientes, algunos miraban cadenas interminables de sucesos lejanos, otros cercanos y algunos privados y hechos públicos. Uno de ellos pudo ver las imágenes de una hermosa mujer pasando las vacaciones en los mares del Sur; otro pudo ver un gato y un perro jugando graciosamente; allá otra observaba las imágenes de un hombre que había sido su pareja; otro miraba a todos, sonriente.

Antes de que mi cuerpo desapareciera por completo del páramo, algunos comentaron que el ángulo del disparo no era el adecuado, otros que tal evento no debería hacerse sentado, pero la mayoría comentaba todo aquello que se ponía ante sus ojos en el horizonte. Ese amanecer mágico que calmaba esa ansia por la novedad común a todos ellos y que nunca se saciaba por completo. No había mejor suceso para ver y comentar en el páramo que el siguiente, pues el que pasó ya estaba olvidado. Aunque no por olvidado ningún suceso o

imagen desaparecía, pues todo lo que ocurría en el páramo quedaba registrado para siempre.

Cuando por fin mi cuerpo desapareció por completo, no pasó nada. Mi esencia seguía estando presente en Región digital, junto con otras esencias que no habían abandonado el páramo. Algunas de ellas me recriminaron duramente mi suicio digital enturbiando el bello horizonte, pues no había necesidad de ello. ¿Qué podía hacer? La decisión estaba tomada y era irreversible, era una apuesta por la libertad, pero ésta siempre se paga caro. Porque disponer de libertad sin ataduras en Región digital no es tarea fácil, nada es gratis aquí, aunque en su apariencia así se nos presente. Pero hay una cosa que he aprendido: no hay que confundir valor y precio.

Región digital se ha hecho más pequeña, después de suicidarme en el páramo, de cuyo horizonte debo ya olvidarme. Me quedan tierras por descubrir, aunque de momento me siento bien en la arboleda, un lugar cercano al páramo, bastante grande también, iaunque con tantos árboles no se puede ver bien el horizonte! Vivo ahora subido a la copa de un árbol, como todos por aquí, y me comunico como un pájaro, pero mi canto no llega hasta el infinito, no se queda fijado en el horizonte, aunque esté ahí, pues las copas de los árboles lo silencian. Añoro un poco al páramo, porque entré en Región digital a través de él, pero ya no era un lugar para mí.

Hay una cosa que sabemos todos los habitantes de Región digital, tanto los del páramo como los de la arboleda, así como los de otras tierras: nadie sale ya realmente de Región digital, si es que no sale realmente de Región. Tal es nuestra vida, dividida entre lo digital y lo real, ya nunca podrá volver a ser vivida en un único plano. Danzaremos entre las naturalezas digitales y las orgánicas, y tan sólo podremos intentar decidir a qué lugar dirigir nuestra mirada y nuestros pensamientos.

Mi suicidio digital apenas perturbó al páramo, según me cuentan en Región. Todo sigue su curso normal, pues en realidad no ha sucedido nada relevante. Todos los días hay suicidios en el páramo, pero no hay que preocuparse: son más los que entran allí y se quedan atrapados por su bello horizonte. Un horizonte formado por la intimidad de todos ellos, por sus anhelos y pensamientos, por sus recuerdos y vivencias, clasificados, etiquetados y debidamente archivados, siempre disponibles para su goce y disfrute, sea el propio o el ajeno.

Viaje a los mundos interiores

Uno de los temas que más apasionan a Vila-Matas es la desconexión entre el tiempo y el lugar, el estar siempre desorientado y fuera de lugar. Básicamente, el estar fuera, lejos de aquí, por decisión propia. Liberarse del corsé social, jugar al escapismo con uno mismo, tal vez como ejercicio onanístico del ego, de destacar sobre la masa. Eso ya no lo sé y tendrán que juzgarlo otros, pero reconozco que yo también puedo hacer mío su viejo

anhelo —que a su vez aprendió de otro escritor— pues yo también quiero estar "fuera de aquí, tal es mi meta".

Fuera de aquí, tal es mi meta. ¿Fuera de dónde? No lo sé, ahí está la gracia. No hay salida posible, no se puede escapar, al menos en los mundos exteriores. Dentro de uno sí que es posible salir, evadirse y volar a otros mundos interiores —insospechados— que albergan la posibilidad de ser descubiertos con calma, llenos de aromas nuevos. De esa evasión hago mi meta, que en sí misma es la evasión. Por eso será que me gusta jugar, porque me evade, me lleva lejos de aquí.

Cargar el mundo a hombros, con su sucia pesadez, su apestosa forma líquida, que diría Zygmunt Bauman. Todo es tan cambiante que abrumba, como en un caleidoscopio gigantesco y poroso, nada es lo que parece, todo es irreal y la vida gira alrededor del cordón umbilical de los virtuales Yo escrutadores. Cargar la vida en urnas de cristal transparente, tan frágiles, tan deseables; se pueden transportar ligeras. Son mucho mejores que cargar el mundo a hombros, pero con ellas no puedes estar lejos de aquí, y estar lejos de aquí es mi meta.

No se puede viajar a los mundos interiores sin haber fallado antes unas cuantas tiradas de cordura, como en buenos juegos sobre el universo de Lovecraft. No es posible abarcar las llanuras que poseemos dentro sin clavar alfileres de dudas en la masa cerebral. Antes que eso es más simple conocer todos los saberes de la humanidad, al alcance de un par de clicks. Pero lo que hay dentro de uno, lo del fondo —muy profundo— eso no sale en las pantallas; eso queda en la parte de atrás de las córneas.

El viaje a los mundos interiores no transita por senderos luminosos, ni bellos, ni siquiera anodinos. Es un viaje entre ciénagas, estercoleros y pantanos ponzoñosos, poblados con despreciables criaturas pringosas formadas por la envidia y el secreto. Abismos, fango, niebla. Piedras y rocas. El camino no es fácil, pero no está trazado por nadie más que nosotros mismos, con nuestras decisiones, nuestras mentiras y nuestra nobleza, o la ausencia de ella.

El camino es un largo transitar, pero al dejar atrás el duro sendero se hallan las llanuras prometidas, de nuevos aromas, muy dentro de uno. Son puras porque son las primeras formaciones, intactas. O al menos, deberían estar inmaculadas, y prefiero imaginarlas así, perfectas. Así es como debería ser el fondo, por mucho que el escudo que lo protege esté lleno de pecados; la fortaleza de uno puede haber sido fabricada con ellos, pero no debería ser más que eso: una protección de lo más bello de uno mismo, que no se exhibe en urnas de cristal transparente, sino que se esconde entre lo peor de uno mismo.

El entorno y lo virtual

Uno no puede permanecer ajeno al entorno, a todo aquello que sucede a su alrededor. Es notable como con las redes sociales esta preocupación por el entorno se vuelve más política y reivindicativa, gracias a las herramientas online, con las que podemos enterarnos de todo cuanto acontece y formarnos una visión global del mundo. Lamentablemente esta visión global no siempre va acompañada de una reflexión crítica. Incluso peor: la crítica ya nos la sirven masticada de antemano, implícita en la forma de exponer el entorno.

Nada nuevo: nos manipulan. La radio y televisión pública se convierten en propaganda gubernamental, con unos informativos plagados de visiones parciales de la actualidad, sesgadas informaciones que apenas nos cuentan realmente lo que pasa, y todo ello trufado de noticias banales que poca importancia tienen salvo la de rellenar espacios con naderías. Cumplida y exacta información sobre deportes, el tiempo y los muertos en carretera; todo ello bien mezclado compone el menú para entretener, que no informar, y tener así calmado al populacho.

Algo nuevo: nos manipulamos. Las redes sociales complementan esta escasa información sobre el entorno dándonos la posibilidad de acudir a diferentes fuentes de noticias, de todo el mundo, en tiempo real, y con la posibilidad de interacción directa. Todo ello muy bonito y fascinante visto así, pues nos invita a pensar que tenemos poder, que somos libres por elección, pues la información es poder. Nada de esto sucede: nos limitamos a compartir mansamente una visión del entorno, sin contrastar de dónde viene, a retuitearla y masificarla; pronto a olvidarla. Esto nos muestra el poder del medio virtual: se sirve a sí mismo, nos calma al creer que estamos tomando partido, pero la realidad es que no hemos hecho nada.

Todo nuevo: tú manipulas hasta cuando no lo sabes. Cuando crees que estás cambiando el mundo al compartir, retuitear o enviar una visión del entorno que te indigna, te motiva o te divierte estás contribuyendo a amplificar el ruido. La tormenta de información que es imposible de asimilar, y menos aún de razonar críticamente. La velocidad lo es todo: cuanto más rápido transportas estas visiones —sobre todo si no son las tuyas, sino las ya masticadas— más caos aportas al caos. Si todo te parece importante para cambiar el mundo, es que nada de lo que parece importante lo va a cambiar. Hablo sobre todo de la política estéril de la pataleta infantil: eso no sirve.

No sirve de nada controlarlo todo desde la distancia de una pantalla, lo que sirve es actuar en consecuencia tras razonar críticamente y por uno mismo sobre un aspecto de una parte del entorno. Pero actuar implica más que retuitear: implica movimiento, toma de decisión, influir decisivamente en el entorno. Esto es muy visible cuando vienen las grandes decisiones colectivas, como lo son unas elecciones o una huelga general: ahí se manifiesta con todo su esplendor la pobredumbre moral colectiva. Es entonces cuando se vislumbra que todos los que parece que van a cambiar el mundo son en realidad ese mundo que no

cambia, tras una capa de excusas y lamentos, son los que se tragan lo que ya está masticado y quieren que tú también lo hagas. Deglutidos, viven en su farsa revolucionaria, mientras a su alrededor el entorno se arruina por su inacción.

El miedo

Confieso que tengo miedo, no me cuesta admitirlo. El miedo siempre ha formado parte de mi vida, pero ahora lo noto mucho más presente, más activo, como si se hubiera pasado una temporada en el gimnasio y volviera a mí con mayor fuerza: unos bíceps de pavor desmesurado, unos pectorales de espanto aletargado; posee unos dientes aún más afilados que antaño. El miedo juguetea con morderme en el cuello cual vampiro; de hecho, tal vez ya esté vampirizado por él, y por eso actúo como un autómatas por su artificio, incapaz de tomar decisión alguna sin consultárselo antes. Soy dependiente del miedo, me consume, me incapacita, me vuelve un inútil que se pasa las horas frente al ordenador buscando retazos de libertad que me liberen del miedo.

El miedo vive junto a mí, lo noto justo detrás, pegado a mi espalda, siento su aliento caliente en la nuca. Por las noches me arrulla hasta que me duermo, por las mañanas me despierta puntualmente. Me susurra para que me tranquilice: "nada has de temer, yo siempre estaré a tu lado, conmigo nunca estarás solo". Tengo miedo de perder el empleo y por eso sonrío al jefe cuando me asegura que todos tenemos que apretarnos el cinturón. Siento terror ante la posibilidad de quedarme sin dinero y no poder pagar el alquiler. Palidezco al leer un periódico, al ver las noticias por la televisión, al escuchar a los agoreros de la nueva economía. El miedo actúa como motor; yo formo parte del engranaje y tengo que decir que cumplo fielmente con lo que se espera de mí: produzco, obedezco, callo, sonrío y finjo.

Como si tuviera el síndrome de Estocolmo, siento simpatía por el miedo. Ha logrado vencer mis últimas barreras. Reconozco que he vivido por encima de mis miedos; antes creía en el esfuerzo, el trabajo y la justicia, pensaba –qué ordinariez– que los ciudadanos éramos dueños de nuestras vidas, que teníamos derechos incuestionables, que estábamos seguros ante la enfermedad o el desempleo, y que éramos iguales ante la ley. Pero ahora ya no pienso en vacuas ilusiones, todo eso terminó. Vivo acorde con mi miedo, y bailo al son de su música, acompañado por su hipnótica sombra. Danzo hacia un pozo oscuro alejándome de mis ilusiones y esperanzas, si es que alguna vez tuve el derecho a poseer tales cosas. "No te preocupes, nunca estarás solo", me repite mi eterno compañero, el miedo.

Nuestra otra vida

Interesante la reseña –que puedes leer aquí– de Jaime Alejandro Rodríguez, para la universidad Javeriana, sobre el artículo "Identidad en la era de Internet" de Sherry Turkle, incluido en su libro "La vida en la pantalla". Una de las conclusiones que apunta es la siguiente: "cuando la gente explora los juegos de simulación y los mundos de fantasía se conecta a una comunidad virtual. Esto, para Turkle, es un subproducto muy positivo de la llamada cultura de la simulación, en la medida en que se abre una posibilidad de interrelación nueva muy útil, en cuanto los computadores se convierten en los lugares en los que proyectamos nuestros propios dramas, de una manera que no es posible en los escenarios reales."

Y es que la vida parece estar más allá del límite de la imaginación, según Oscar Mauricio Cárdenas, que nos dice lo siguiente: "Es de notar que la hipermedia, puede realmente llevarnos a otros sitios y épocas e inclusive a interactuar con otros personajes que nunca podríamos conocer en la vida cotidiana, como lo dice Murray en características estéticas del nuevo medio, es necesario tener las opciones de, "sumergirse" dentro de ese lugar en el que queremos estar (esto porque la persona lo desee, si no le fuera de agrado no lo haría), de "personificar" por medio de las acciones que se deseara o que son tomadas para intentar cambiar una realidad que de por si ya es virtual, finalmente de "transformar y/o transformarse" dentro de los parámetros posibles de lo que se nos este planteando."

El amor y el dinero

El ser humano está dotado de una infinita capacidad de amar, proporcional a la capacidad de odiar. Vivimos en un mundo en que es muy fácil odiar y ser odiado, pero muy difícil amar y ser amado. La causa de esto podría ser el egoísmo e individualismo imperante en las llamadas sociedades de consumo, donde tener el mayor número de bienes es sinónimo de éxito, y por añadidura, felicidad. Poseer cosas nos hace fugazmente felices, un instante que dura hasta el siguiente anhelo por conseguir un nuevo objeto de deseo. Con las personas intentamos hacer lo mismo, pero en la mayoría de las veces, éstas no se dejan comprar. Por eso odiamos más que amamos: nos es difícil cambiar el mecanismo por el que obtenemos éxito, basado en el dinero, por otro mecanismo basado en el amor.

El amor es un sentimiento muy profundo, donde se mezcla la dicha por experimentar una atracción y un deseo por otra persona, y el temor a la pérdida o la renuncia de la misma. Podemos ignorar la pulsión del amor y vivir sin temor a la pérdida, con una existencia segura, fría y mecanizada. Tal vez para Kant esto sería lo deseable, pero aún así por los recovecos del alma se filtran las llamaradas del amor. Todos tenemos derecho a amar, a ser amados, a disfrutar de un sentimiento pleno. Pero a la vez, todos somos egoístas: queremos que nos amen, pero no queremos perder nuestra independencia, porque amar significa ceder parte de ésta, significa depender, en mayor o menor medida, del otro. Significa ceder parte de nuestra soberanía como individuo, formar un equipo, velar y cuidar del otro, sin la seguridad de obtener nada a cambio. Con los objetos tenemos la

seguridad de tener un placer inmediato: su disfrute. Con las personas tenemos la seguridad de la incerteza; nunca se conoce lo suficientemente al otro. Amar es tomar partido, es asumir riesgos.

Se dice que vivimos en un mundo donde amamos las cosas y usamos a las personas, en lugar de usar las cosas y amar a las personas. Parece ser cierto. Pero también vivimos en un mundo cambiante, donde el único valor inmutable es el dinero: tenerlo nos da la seguridad de seguir viviendo con cierta dignidad. El egoísmo que podemos observar, la mezquindad reinante, la pasión por la acumulación, tienen su razón de ser en un mundo capitalizado por el éxito que conlleva la posesión de dinero. Los bienes materiales siempre fueron importantes en todas las épocas, pero jamás tanto como en la actual. Estudiando a los antiguos y a los clásicos advertimos que, efectivamente, el dinero era importante para hacer grandes proyectos. Pero era un medio, no un fin. Los grandes pensadores del pasado, enormes escritores, irrepetibles pintores... en cuestiones económicas se nos pueden antojar como pobres miserables, pues no era su intención tener dinero, como fin, sino utilizar dinero como medio.

Cierto es que también había personajes que acumulaban ingentes cantidades de dinero, joyas y demás lujos, como los faraones en sus tumbas, pero no era el fin último de todas las sociedades. Antes era la familia el bien máspreciado; ahora se nos impone, como modelo, por estamentos adinerados que jamás formaron familias. Antes se amaba desinteresadamente, ahora se eligen personas de listas de candidatos virtuales. Hay un cambio de paradigma en muchos ámbitos: económico, informativo, social. Pero el amor ha sido el gran derrotado, y no por el odio, su gran enemigo, sino por el egoísmo, común a ambos sentimientos, que nos lleva a la acumulación de bienes, como fin, no como medio. Cabría preguntarse porqué hemos aprendido a acumular, a asumir como normal que el dinero es un fin, y como se ha hecho extensible éste sentimiento en todas las sociedades. Cabría preguntarse porqué hemos conseguido arrinconar, junto a la ética, al amor, en las antípodas de nuestra sociedad.

Con Praga no podrán

Como diría Walser a Rosario Gironde al final del trayecto vital y literario que supone la novela *El mal de Montano*, todavía nos queda Praga. Con Praga no podrán. Muchas son las vicisitudes por las que está pasando este pobrecito escribiente, este que ahora mismo está escribiendo lo que ahora estás leyendo, que teclea por pura desesperación. El mal de Montano se une a otros muchos males, y como Walser, solo me apetece salir de casa y pasear para ver el mundo con amabilidad y sencillez. Aunque también, como a Walser, la negritud y el desasosiego le irrumpen al final del día, con toda su crudeza, para que no

olvide –que no olvidemos ninguno– que todo puede desaparecer en un abrir y cerrar de ojos.

El riesgo de la exclusión es tan palpable que lo rozamos cada mes con la yema de los dedos. Juguetemos con él, infantilmente creemos que a nosotros no nos puede ocurrir. Como pensaba Cristina Fallarás antes de su catástrofe personal, a mí no me pasará. Aquí no, a mí no. Pero el Gran Complicador realiza un encomiable trabajo. Es un gigantesco odradek perdido que golpea con toda su furia y aletean las mariposas inocentes en el mar de las dudas mientras con Su martillo destroza ilusiones, esperanzas y alas de mariposas inocentes. Como Fallarás, contemplo el abismo, aunque en mi caso aún desde el otro lado, de los que nos paseamos por el borde del precipicio y aún vamos a restaurantes y pagamos con tarjeta de crédito.

Así me siento hoy en un día cualquiera de principios de junio de dos mil trece. El futuro es ahora, y nos lo han fabricado ya obsoleto, como esos electrodomésticos que llevan la obsolescencia programada, para que pasado un tiempo no sirva y tengas que comprarte otro. ¿Qué futuro podemos comprar? ¿Acaso se puede comprar el futuro? ¿Quién nos vende el futuro? El Gran Complicador sonríe desde las alturas para fulminarnos con un último mazazo. ¡Crack! ¡Crack! ¡Crack! Muerte de mariposas inocentes en mares de dudas. Bienvenidos al futuro, el futuro bordea el abismo por donde nos paseamos con tarjetas de crédito y miramos de soslayo al precipicio, ajenos a los lamentos de los ya excluidos, de los ya sin futuro. Bienvenidos al mundo que nos han fabricado para nuestra agonía personal. Pasear, pasear, como Walser, tan solo pasear, y perderse en las calles para respirar un aire nuevo. Pasear y no mirar al abismo, mirar enfrente, observar a los Rosario Gironde del mundo y saludar cómplice a los que se agarran al risco de la creación frente a las fauces del abismo.

Teoría del barrio gótico

Esta mañana ha salido el sol como todas la mañanas y en la calle olía a verano. El sol lucía firme en el cielo, sobre las capas de dióxido de nitrógeno que contiene el pesado aire barcelonés. En la calle de Comtessa de Sobradíel, a la altura de la calle Palau, he vuelto a ver un graffiti del artista que firma como El arte es basura, lo cual me ha puesto muy contento. También había una cucaracha que rápidamente se ha metido por entre la alcantarilla y ahí la he perdido de vista; era grande y parda, de las que se pueden ver por el barrio, como los turistas, que también se dejan ver por el barrio, pero suelen ser más rubios.

Hablando de los turistas, en la misma calle de la Comtessa de Sobradíel, he oído a mis espaldas un gutural sonido proveniente de una garganta probablemente alemana, que decía "¡Heil, hel heil!" o algo similar. Como la norma del barrio es no inmutarse demasiado por los gritos de la gente no me he girado para ver qué pasaba. Hasta que un

chico ha cruzado raudo tras de mí hacia la calle Palau, dejando tras de sí unos cuantos billetes. Detrás de él corría patosamente un corpulento abuelo alemán. ¡Heil, heil, heil! ¿Sería eso lo que gritaba? Lo cierto es que hasta que no he visto al ladrón no entendía lo que este hombre bramaba, y tal vez si hubiera gritado algo más genérico como un ¡Help, help, help! me habría dado tiempo a empujar al ladrón y que éste se hubiera caído al suelo, con lo que el vejete habría tenido tiempo de darle alcance.

El viejo alemán ha seguido tras el ladrón, tras coger del suelo el dinero que éste había tirado para que dejara de seguirles, y a ambos les he perdido de vista cuando han girado la esquina de la calle Palau. Hay que destacar que la zancada del alemán era superior a la del joven chico, que por contra era más rápido, pero tal vez poco ducho en las artes del robar, puesto que por la calle en la que se había metido por norma general hay siempre policías, puesto que es la parte trasera del ayuntamiento. Así que entre la enérgica zancada del abuelo y la poca pericia en escoger el camino, a nuestro joven delincuente su carrera como ladronzuelo le va a durar poco, o tal vez no, todo depende de las ganas que le pongas a tus propósitos.

Después de eso he seguido mi camino y aunque durante el trayecto he visto otras cosas dignas de mención, como una pareja de señoras muy ancianas que iban cogidas de la mano y se dirigían sin duda al café La Anxova, que es el bar donde acuden todos los viejitos de la zona, y también una muchacha con una falda muy corta y unas gafas de sol muy grandes que se dirigía a la plaza del tripi (o plaza George Orwell, según nomenclatura oficial) y algún que otro músico, de esos que llevan la guitarra a cuestas. El clima se ha atemperado, el pulso del barrio sigue latiendo y las hordas nos rodean entre la Vía Laietana y las Ramblas, con ese aire bobalicón y eternamente sorprendido, esas maneras bruscas e impertinentes, esos volubles alemanes que gritan heil heil heil y corren tras carteristas primerizos que acuden al centro del centro de Barcelona como las moscas a la miel; ese olor a orín y perfume alternativo. Esa Barcelona que sale en la parte oscura de una postal de dos euros en las mil tiendas de souvenirs del falso gótico barcelonés.

Economía, cultura y sociedad

No hay más que echar un vistazo a las noticias del día para comprobar que en la mayoría de ellas se hace una referencia económica. No hablamos, por ejemplo, del valor cultural del teatro, el cine o la literatura española en relación a su calidad, sino de si se venden más entradas y su valor económico aumenta. Si algo mueve dinero, nos es útil, es importante; luego se habla de ello. ¿A qué viene sino, tanto jaleo con la cultura gastronómica? Pues por el dinero que mueve a través del turismo, y por la exclusividad de los restaurantes que ofertan este tipo de comidas, prohibitiva y excluyente (luego apetecible y deseable) que no por la cultura que promueve en sí, dado que yo al paladear, saborear y tragar no lo percibo como cultura.

Pero así es como entra el lenguaje económico al lenguaje común –la industria de la cultura– porque día tras día nos están vomitando, a través de los medios de comunicación, multitud de conceptos de empresa o de tecnología. Por ejemplo: ahora los “megapíxeles de una cámara” han sustituido al arte de “tomar buenas fotos”; la capacidad de un equipo informático define lo que puedes hacer con él, incluso te incluye en un grupo (la acérrima defensa de cada sistema que hacen los usuarios de Mac, Windows y Linux me da la razón); las ventas de la flamante nueva autora de misterio han sustituido a la literatura clásica... y también a la buena literatura de hace no más de tres años: la novedad lo es todo; el exabrupto del mal cómico sustituye al comediante clásico que se desvanece junto con los textos de Plauto. Sin embargo esto no es nuevo, aunque ahora lo tengamos tan presente.

Lo denuncia Vargas Llosa en su *Civilización del espectáculo*, y tengo que darle la razón, estoy de acuerdo: la industria cultural ha matado a la cultura. Pero además, ha pervertido nuestro lenguaje, no sólo el del lector o el crítico, sino el de cualquiera, que al entender cualquier creación artística como producto, la valora según su precio. Esto es aún más visible en el mundo de las subastas de arte, donde no se compran cuadros o esculturas, sino formas de pertenecer a un grupo privilegiado (el escandaloso precio que se ha pagado por *El grito* de Munch me vuelve a dar la razón); a través del arte se compra un estatus, esto es: justificando un interés artístico nos posicionamos en un escalón más refinado y culto, con la intención de que nos vean desde abajo.

Ya no nos interesa la cultura para aprender y deleitarnos, sino para pertenecer al grupo de los cultos, los últimos apreciadores del arte, los endogámicos intelectuales que, por encima de todo, valoran la cultura del dinero. Y desde luego, también nos gusta comer bien, hasta el punto de inventarnos la cultura del buen comer. ¡Ahí es nada! Otro tanto puede decirse de la industria de la moda. Como nos gusta vestir bien, nos creamos unas ropas excluyentes que poca gente en su sano juicio acaba poniéndose. El vestir bien es lo de menos, lo importante es que te vean: tú mismo como espectáculo, como parte de un grupo de privilegiados, de apreciadores, de gente "que sabe".

Así que para cuando insultar sea considerado un arte –al paso que vamos será pronto– también nos inventaremos la industria del insulto, y se pagarán auténticas fortunas para disfrutar en exclusiva de los mejores insultos; pero no porque genuinamente nos gusten, sino porque será la novedad para seguir perteneciendo al endogámico grupo de los cultos. No hay que pararse a pensar, ni un minuto, en que la cultura no pertenece a ningún grupo, sino que, como la felicidad, no existe sino en los breves instantes en que la percibimos, como un soplo de viento, y siempre es individual: nadie percibe las mismas sensaciones que otras personas. No existen grupos ni elites culturales, solo gente con ganas de notoriedad, estatus e ínfulas de intelectual.

Mi medida de las cosas

Decía Nietzsche que la verdad, al igual que la moralidad, es una cuestión relativa: no hay hechos, solo interpretaciones. Claro está, que luego dijo bastantes cosas más, como lo del superhombre y la voluntad de poder que tanto gustaron al ideario nazi. Pero eso es otro tema, lo que quiero exponer es que la verdad y la realidad son relativas, y por tanto interpretables. Los hechos son reales, pero como son interpretables no son verdaderos. Difícil cuestión, casi sería mejor no pensar en ello y no quemarse el cerebro con estas cosas, que al final solo son palabras y definiciones que utilizamos para etiquetar todo aquello que nos rodea.

Según el relativismo, existen tantas verdades como seres cognoscentes crean estar en la verdad. Hay tres tipos de relativismo: el específico, que depende de cada especie; el grupal, que depende de la civilización, clase social, sexo o edad; y el individual, que depende de cada individuo. Protágoras, un antiguo sofista griego contemporáneo de Sócrates, era el gran relativista. Suya es la famosa frase: "El hombre es la medida de todas las cosas", sentencia que aún hoy plantea varias interpretaciones, aunque yo me quedaré con la que dice que cada hombre establece una medida distinta para todo lo que le rodea, por lo que no hay medidas iguales, sino individuales. Lo que yo pienso que es verdad puede ser interpretado como falso por cualquier otro. Mi noción de lo correcto, lo justo y lo noble puede ser vista como algo abominable por otra persona con otra educación, creencia o sistema de valores. Por tanto, ¿qué es verdad?

Todo esto viene al caso a raíz de los recientes acontecimientos en Madrid, Lisboa y otras capitales europeas: las protestas ciudadanas ante los recortes. Para mí hay una realidad indiscutible: existen recortes en educación y sanidad difícilmente justificables. Para otros habrá una realidad distinta: el despilfarro de los años anteriores ha elevado la deuda pública a niveles tan desproporcionados que es obligado recortar en educación y sanidad. ¿Cuál es la verdad? Un espectador objetivo tal vez diría que las dos realidades son verdaderas, y que tanta razón tienen unos como otros. Pero la interpretación del espectador objetivo es más verdadera que la mía o la de mi contrario? ¿no hemos quedado en que no hay hechos, sino interpretaciones, y por tanto toda verdad es relativa?

¿En qué punto de la teoría relativista tenemos que parar y tomar partido? Tal vez debamos abrazar otras teorías y alejarnos del relativismo de Protágoras, que tanto nos ha servido, para irnos a la ética de Epicuro, por poner un ejemplo. Según la ética epicureísta toda persona debe buscar la felicidad, alejándose del miedo y persiguiendo el placer. ¿Qué podría hacernos más felices, disponer de mejor educación y sanidad o bien quitarnos de encima nuestras deudas? Algunos dirán lo primero sin dudar, pero si lo pensamos bien lo segundo también nos puede dar felicidad, doble además, puesto que una vez pagada la deuda, se puede invertir de nuevo en sanidad y educación, mientras que si atendemos solo a lo primero la deuda no parará de crecer, con lo que nuestra felicidad será falsa: tendremos el miedo a las represalias por no poder pagar.

Sucede que varios expertos han dicho ya que la deuda, por ser tan enorme, es impagable. Que aunque vayamos con toda la buena fe del mundo a hacer frente a nuestros acreedores

internacionales, no hay dinero suficiente para pagarla, y aún más, que no para de crecer por culpa de los intereses. Esto abre un nuevo paradigma, puesto que hay una razón de peso para inclinarse del bando de los que no quieren pagar, puesto que aunque quisieran, no pueden. ¿Pero adónde nos conduce esto? Pues esa pregunta no es fácil contestarla hoy en día. En otras épocas, los países a los que les debemos dinero nos hubieran invadido, estaríamos asimilados, ya que tampoco habría cómo pagar al ejército. En épocas más recientes, los países pobres que pedían créditos para acelerar su desarrollo y que luego no podían devolver se convertían en la práctica en países títeres: las llamadas repúblicas bananeras. Queda por ver qué les puede suceder a países teóricamente ricos como el nuestro. Tenemos el ejemplo de Islandia, pero como es un país tan pequeño, no parece que podamos importar su política sobre la deuda a éste país de 47 millones de habitantes.

Lo que va a pasar en Europa en los próximos meses será un acontecimiento histórico, puesto que lo que hagamos los ciudadanos y los gobiernos sentará cátedra para el futuro. Lo que Europa haga con países que no puedan pagar sus deudas, como previsiblemente suceda con España, Grecia y Portugal, determinará lo que suceda con los demás países con deuda elevada. Si Europa da manga ancha y perdona la deuda se interpretará como signo de debilidad; si exprime aún más a éstos países se interpretará como signo de autoridad, y todo el mundo puede ver que la autoridad la ejerce Alemania.

Conviene por tanto estar muy atentos a lo que pase. El clima de revuelta social está todavía muy tibio y festivo para que ocurra una desgracia, a pesar de lo que parezca por las imágenes y los vídeos de los días pasados; pero el creciente autoritarismo de gobiernos y entidades supranacionales como el BCE y el FMI, que no han sido elegidas democráticamente por nadie, no auguran nada halagüeño. Pero como dijo Protágoras, esta es mi medida de todas las cosas, así que mis interpretaciones son solo eso, percepciones sesgadas de una realidad distinta de la que viven los demás.

30/09/2012

Mal de España

España duele bastante últimamente. Cuando alguien grita la palabra España me viene a la mente un aguilucho negro. Tal vez sea un cuervo. Un ave carroñera que con su pico desgarrar las pupilas a los que osan mirarla a la cara. España es un ave carroñera en mi ideario, negra, grande, peligrosa y siempre hambrienta. Nada hay más español que pasar hambre y estar orgulloso de aquellos que así lo dictan. Porque mi ideario de España no está completo solo con el aguilucho-cuervo, completan el cuadro los miles de ojos destrozados sobre los que se yergue el animal. España es, por tanto, una montaña putrefacta de pupilas que sirven de nido a un cuervo negro.

Ya dije que España dolía mucho estos últimos días. Tal vez la imagen de un ave carroñera sobre despojos sanguinolentos no le haga justicia. También hay, por entre las cloacas,

pequeñas ratas que corretean escondiéndose de los aguiluchos patrios. Algunas de esas ratas observan con mirada huidiza entre las rendijas por si otean algún peligro, y si son atrevidas tratan de salir a la superficie. Algunas de ellas consiguen permanecer varios días moviéndose por las calles, llevando una vida en apariencia normal, yendo a cenar cucarachas los viernes por la noche y asistiendo a cursos de coaching para venderse mejor ante los demás roedores. Otras sin embargo no tienen tanta suerte y son capturadas por algunas aves que las agarran en vuelo raso y las estrujan con sus afiladas garras, para después lanzarlas al vacío, cayendo, cayendo, cayendo en una cloaca boqueando sangre y preguntándose al final ¿porqué decidí salir de la alcantarilla? ¿porqué pienso que merezco algo mejor?

Duele España y las ratas boquean por las cloacas lanzando preguntas al aire sin respuestas por donde hacen guardia los cuervos de la razón. Graznidos terribles se escuchan por entre las ventanas llenas de conformismo. Las águilas vuelan orgullosas sobre un plácido paisaje cobarde y servil, incapaz de verse así mismo como paria. Se posa un águila en el alféizar de tu ventana y con el pico rasga el vidrio, mirándote desafiante, ¿abres tú o abro yo?

29/11/2013

Pereza wins!

¡Buf! Hace más de un mes que no publico nada en mi blog... ¿será que ya no tengo nada que decir? ¡Todo lo contrario! Hay multitud de temas de los que quiero hablar: política, juegos, literatura, programación, ficción interactiva... pero ¡ah! las musas no han venido acompañadas del tiempo necesario para plasmar sus cantos sobre el blog, así pues no he vertido aquí mis opiniones sobre todo lo divino y lo humano que ha acontecido en este mes y medio en el que he tenido esta –mi morada digital– en completo abandono.

El tiempo también ayuda a ver los fallos, cuando uno toma distancia de su obra y vuelve a ella más tarde se descubren, pequeños bichillos que molestan, aunque se han atrincherado en los recovecos de la propia creación. Pues nada, que sean felices, si así lo han dictaminado los hados. Vaya, qué clásico estoy escribiendo hoy, será porque me he tragado varias obras antiguas últimamente –no necesariamente por placer, que a la postre sí lo fue, si no para aprobar exámenes, vil titulitis enfermedad del ego que a todos afecta. La cosa es que ahora tengo el camino despejado para escribir, crear y jugar. ¡Bien! ¿Y qué hacer?

Cotinuar con lo ya iniciado sería lo más deseable. Varios juegos de mesa están ahí entre carpetas del disco duro, algunos incluso se llegaron a imprimir y jugar en las pasadas reuniones lúdicas. También apetece volver a desempolvar las viejas herramientas de

creación conversacional, el Inform 7 sigue instalado ahí, con ese icono desafiante que parece mirarme y preguntar “¿acaso no vas a pulsarme, suavemente, y seguir programando esa aventura que hace un año abandonaste por los tableros, los cubos y los naipes?”. A poco camino de distancia también reclama su atención el icono del Scrivener, el programa para escribir novelas –se supone– que parece gritarme “¡tu y yo antes estábamos siempre juntos! Continúa tu novela sobre juegos y cultura, desagradecido farsante!”... ¡Ah! ¡Cuántas cosas a medio hacer! Todas tan apetecibles, tan llenas de gozo...

Sin embargo la pereza, ella mi gran amiga y destructora. Es la que me dice que deje ya de teclear este insulso texto, que a nadie le importa. La pereza viene acompañada del miedo a la crítica, al fracaso y aún peor, del caso omiso. Pavor a crear para no ser leído, jugado ni tenido en cuenta de ninguna manera. Es mejor que hablen de uno mal a pasar desapercibido, pienso entre mí, pero me susurra la pereza que sería mejor tumbarme a ver la tele, a escribir fugaces frases pseudo ingeniosas en Twitter, a dejar pasar las horas leyendo un buen libro –¿para qué crear, si todo lo más bello ya ha sido creado?– o jugando a un videojuego casual, indie y si puede ser con sabor retro. Sí, una vez más la pereza ha ganado.

05/12/2014

Puercos y monos

Estamos saliendo de la crisis, ¿verdad? Según los medios afines al gobierno, es decir, según los medios, parece que sí. Vamos, casi seguro. Al menos la prima de riesgo ya no está tan alta, y eso es una muy buena noticia, porque significa que los tiburones financieros se han ya empachado y se están regalando una siesta. Para todo lo demás, la cosa está pelín peor que con el abominable Zapatero. El abominable Rajoy y sus siniestros ministros han disfrutado muchísimo, como los cerdos revolcándose en un lodazal, con sus heces, su mierda deliciosa.

Me doy un paseo por el barrio y veo que los sin techo ya se están preparando los cartones para dormir en el cajero. Dentro del cajero se pueden ver cuatro espacios delimitados, pero todavía vacíos; sus ocupantes mantienen la puerta del cajero abierta con una lata aplastada y colocada entre el suelo y la puerta. Esperan afuera, hablan en italiano y tienen un perro. Uno de ellos me mira, culpable, y siento vértigo. Aparto la mirada, culpable también.

Recuerdo entonces el libro de la Fallarás, "A la puta calle", que me leí del tirón y me dejó con un terrible desasosiego: a mí también me podía ocurrir; me puede ocurrir. Perderlo todo y verte en la calle. Que además algún turista, alemán rechoncho, te saque una foto. Como a los monitos en el zoo. En Barcelona y en muchas otras partes hay monitos en

cajeros con miradas culpables. Fotogénicos los monitos, un reflejo de nuestra propia miseria. Nuestro lodazal moral.

Hablaba el otro día con un amigo, no recuerdo bien de qué, supongo que de trabajo, porque solo se me quedó grabado el fugaz instante de esta conversación: "bueno, porque tú ahora estás en el paro..." dijo él, "no, soy autónomo" dije yo, "bueno, ya, pero porque no encuentras trabajo" sentenció. Me quedé momentáneamente catatónico, puesto que no me esperaba esa salida, aunque poco a poco comprendí que tenía razón, al menos en un principio. Como no me contrataban me hice autónomo, sí, pero precisamente porque me dieron trabajos. Otra cosa es tener un salario.

Lo que traduzco yo de la respuesta de mi amigo es que la seguridad te la proporciona tener un salario y que fuera de ahí está el abismo. Será verdad, pero lo que yo veo es mentalidad de hormiga obrera en muchos jóvenes que deberían estar incendiando las calles. Pero en lugar de eso agachan la cabeza, porque aunque sean hormigas obreras se creen de otra condición: la sacrosanta clase media, se creen fuera del lumpen, y como diría Nazario "no hay nada peor que la clase media". ¿Quién quiere ser obrero? Un salario te convierte en clase media, ¿verdad? Pues no, en España tener un salario no garantiza salir de la pobreza. Ya no existe la clase media.

Pero yo soy clase media, dirás. No, lo que tienes es un salario que te permite pagar las facturas y tener algún extra de vez en cuando. La clase media tenía hijos antes de los treinta, un trabajo en condiciones y una perspectiva de futuro: una promesa de bienestar garantizada por el Estado. Pues ya no. Todo eso está dinamitado. Ahora en España hay lumpen, clase baja, proletarios... y luego los demás, que gozan de los privilegios; lo mismo hoy que ayer. La clase media pasó como espejismo después de la segunda guerra mundial y ahora asistimos a su entierro. Estamos de duelo. Estamos como los monitos llorando dentro de nuestro cajero particular, esa casa hipotecada que dudamos en conseguir pagar, ¡conseguir pagar! Estamos en el fondo de ese lodazal por donde se revuelcan los puercos del Mercado.

09/03/2014

Movidas

De un tiempo a esta parte me resulta imposible desconectar, tener tiempo de calidad para estar a solas conmigo mismo, pensando en mis cosas o simplemente perder el tiempo haciendo nada. Hace meses que no leo un libro, tampoco he jugado al ordenador, apenas me queda tiempo para escribir a duras penas esta entrada, para mantener vivo el blog. No tengo mucho tiempo para ello, ya que tengo quehaceres variados después de esto. Ni siquiera creo tener derecho a la pataleta, puesto que a mi alrededor hay gente que no tiene nada que hacer, ni trabajo ni estudio ni nada, y que como lo pasan mal es mejor callarse y

darse con un canto en los dientes, que podría ser peor; es mejor cruzar los dedos y decir "virgencita virgencita, que me quede como estoy".

Movidas, ese es el mal de muchos de los que, como yo, no sabemos decir que no. Movidas: maquetar un nuevo libro, diseñar un juego de mesa, ilustrar la portada del juego de un colega, maquetar una revista, ir a hacer formación de Word y Excel y acabar instalando un antivirus, estudiar para la PAC de Teoría de la cultura, prepararse una charla para autores de juegos que quieren presentarse a editores, maquetar otro libro "pero no te podemos pagar con dinero", estudiar para la PAC de Psicología, maquetar la Token, grabar el podcast, hacer una propuesta de página para un nuevo catálogo, contestar emails y devolver llamadas, estudiar para la PAC de Estética del Arte, maquetar el folleto de la asociación, hacer un logo chulo "tu que sabes" para mi empresa, pedir una prórroga al consultor, plantearse si tengo tiempo para estudiar en la UOC y hacer tanta PAC y tanta polla mecagoendios, escribir un artículo para el blog para ordenar mis ideas y exponer al lector la problemática de no saber gestionarse uno mismo su tiempo y acabar por tener siempre tiempo para los demás y nada para uno mismo. Movidas.

Moraleja: hay que decir NO a tiempo. Nada más que eso. No abarcar más de lo que se pueda hacer. Los días tienen 24 horas, pero solo deberías trabajar 8, y los fines de semana deberían ser sagrados. Ese va a ser el deseo para el año que viene (perdida ya toda esperanza de hacerme runner), el de tener más tiempo para mí, saborear más los pequeños placeres de la vida, no pensar tanto en el trabajo, no querer estudiar más asignaturas de las necesarias, no aceptar encargos de colegas para quedar bien. Al menos intentar respetarme yo mismo un poquito más. Me consta que no soy el único que pierde las horas y los días en mil cosas que al final impiden disfrutar de la vida, del tiempo para uno mismo de calidad.

Hace unos días Santiago Eximeno publicaba un tuit resumiendo todo lo anterior en unas pocas palabras, puso algo así como "propósitos para el año que viene: jugar más y leer un libro al mes". Amén a eso, hermano; ¿cómo lo vas a conseguir? En pocos meses empezará a sentir la necesidad de participar en un concurso de relatos, colaborar con alguna revista, el NaNoWriMo, etc. Ese impulso hay que controlarlo. Si escapamos del autocontrol entraremos de lleno en el reino de las movidas, un lugar donde nunca tenemos tiempo, siempre llegamos tarde y al final quedamos mal con todos porque a nadie le ofrecemos el tiempo suficiente. El tiempo de calidad con el que se disfrutaban las cosas más simples de la vida.

15/11/2014

Artículos

Juegos de mesa

La Brisca

He pasado el fin de semana en casa de mis padres y prácticamente no hemos parado de jugar. Hacía muy mal tiempo, todo el día lloviendo, mucho frío y pocas ganas de salir a la calle; es decir, habían todos los ingredientes propicios para quedarse en casa y jugar a las cartas o al Trivial, los dos juegos más "in" de la casa, los clásicos atemporales, lo que hay que jugar cuando de jugar a algo se trata. Ya he tratado de introducir en el menú lúdico algún partygame o eurogame ligero (tan ligero que voló de la mesa al rincón más alto del armario en un visto y no visto), también lo intenté con alguna creación propia, y aunque al principio fue muy bien recibida, no llega como para desbancar a la Brisca, el juego de cartas que siempre juegan mis padres. La Brisca es el mito lúdico; el tótem alrededor del cual se vertebra el clan. La Brisca es el alfa y el omega, el principio y el fin, la luz y la vida en cuanto a juegos se refiere en casa de mis padres.

El juego de la Brisca, para el que no lo conozca, se juega con una baraja española a la cual se le quitan los comodines, los doses, los ochos y los nueves; es decir, se juega con el uno (el As), el tres (el Triunfo), el cuatro cinco seis y siete (sin valor), el diez (la sota), el once (el caballo) y el doce (el rey). Una vez se ha preparado la baraja correctamente con las cartas descritas se mezclan bien los cuatro palos que la componen (oros, copas, espadas y bastos) y tras barajar se ofrece cortar el mazo (separar en dos montones la baraja) al jugador de la izquierda, luego se pone el montón que ha movido el jugador debajo del otro y se forma así el mazo de juego.

Se reparten tres cartas a cada jugador, comenzando por el de la derecha y por último se descubre la muestra (o brisca) y se pone esa carta de muestra boca arriba bajo el mazo de robo a la vista de todo el mundo. Todo esto lo tengo fresco porque vengo de jugar trisquillones partidas este fin de semana. Todo el día lloviendo como digo.

La mecánica del juego es sencilla, se trata de jugar una carta cada uno (en casa jugamos por parejas y lo suyo es un grupo de 4) y conseguir llevarte la baza (todas las cartas jugadas) de dos formas distintas:

- a) por ser el jugador que ha tirado la carta de mayor valor y que se corresponda con la muestra,
- b) en caso de no haber muestra, por ser el que ha puesto la carta de mayor valor con respecto a la primera carta jugada, que es la que determina el palo ganador.

Una vez resuelta la baza el equipo ganador se lleva las cartas a su montón boca abajo, y no las podrá contar hasta el final de la partida, que llega cuando se juegan todas las cartas del mazo. Todos los jugadores roban una carta comenzando por el que se llevó la baza. El final de la partida suele ser el momento más emocionante, puesto que se juegan tres bazas sin robar, y se sabe quién tiene seguro una muestra para matar (se le llama matar a lanzar la carta ganadora de la baza).

Al final del juego llega el recuento, donde se descubre quién se ha llevado las mejores cartas, las de más valía. El As vale 11 puntos, el Triunfo vale 10 puntos, el rey 4 puntos, el caballo 3 y la sota 2, las demás cartas no tienen valor en puntos. El equipo que pasa de 60 puntos gana la ronda, y si se llega solo a 60 quiere decir que hay un empate, pues son 120 los puntos en juego. El juego se desarrolla en rondas y el equipo que logre ganar el primero 6 rondas gana la partida. Y esto sería, en esencia, el método de jugar a la Brisca en mi casa, puesto que nos han llegado rumores de otras formas de jugar.

Sí, lo reconozco: no me gusta mucho jugar a la Brisca. Prefiero los eurogames de complejidad media o alta, como un buen Caylus, un Amerigo o La Città, pero la Brisca es una institución familiar y yo la respeto. Es más, la espero, porque es un indicativo de que la familia está bien, aunque hayan problemas y adversidades, de que hay unión y ganas de disfrutar en compañía, entre risas, con los tuyos. Para mí, la Brisca no es un juego, es la forma de entender el juego de mi familia, es la manera de pasar el mejor tiempo posible con mis padres, en una relación que no siempre ha sido fácil. La Brisca, en esencia, es la luz y la vida, el principio y el fin, el alfa y el omega. La Brisca es el clan, el mito y el retorno.

Con ánimo de reconocimiento, que no de lucro

- ¿Se le debe dar de comer al gran dragón doncellas periódicamente para que no arrase el pueblo? ¡Sí! Es la opción más lógica porque de esta forma no morirá todo el pueblo, sino solo una pequeña parte. ¿Estamos todos de acuerdo? ¡Sí!
- Bueno, yo no estoy de acuerdo porque...
- ¡Tú calla y come, Desirée!

Tenía dudas de como empezar esta entrada de mi blog después de tanto tiempo sin escribir dimes y diretes, opiniones y conclusiones varias. Desde los tiempos en que me importaba la política, díria yo. Ahora que ya me he vuelto frívolo (el alcalde de Granollers nos lo dijo en una entrega de premios al mejor juego de un conocido concurso de creación de juegos de mesa), pues puedo hablar sin tener que revisar ni el texto ni hostias: a pelo, que para algo soy frívolo, descerebrado y bebo champán envuelto en terciopelo en mi piscina de ego desbordado.

Ahora que ya he roto el hielo y os he metido en la cabeza una imagen de mi bastante aproximada a la real, vamos al tema: ¿sirve para algo todo lo que hacemos que no sea trabajo? Puede que sí: como hobby nos entretiene, al menos. Si yo leo un libro, me

entretengo y puede que incluso aprenda algo, siempre que no sea algo de Pío Moa o las memorias de algún político español; si además de leerlo hago una crítica de ello en mi blog puede que me entretenga, sí, pero además puedo entretener a otro e incluso hacer que un tercero aprenda algo. Esto es posible hoy día porque existe Internet, hace no más de quince años era hartito más complicado: exigía dorarle la píldora a algún editor de periódico para que te dejara escribir en una columna de periódico, por ejemplo, o bien crearte un fanzine de crítica literaria, o incluso peor, más difícil: hacer amistad con otros lectores y tratar de hacer una tertulia literaria donde exponer tu tesis.

Con la llegada de Internet y la democratización del conocimiento humano (concepto del que ni yo mismo estoy muy seguro) todo esto se resume en crearte una cuenta en Facebook, Twitter, Blogger o Wordpress (por poner los más conocidos) y vomitar allí toda tu bilis, en el ejemplo anterior, toda tu crítica al libro que acabas de leer y tratar de que alguien te lea. Puede que no te lea nadie, es verdad, pero antes o después habrá alguien que se fije en lo que has hecho y te comente lo que le parece. Aquí está el gran tesoro de Internet: el reconocimiento. Que te comenten algo es la moneda social de Internet. Generar debate, plantear dudas o retos y que otros opinen en función de tu planteamiento inicial es algo muy reconfortante y, para lo que es mi ego, me satisface plenamente. Esto no era tan sencillo antes, como digo: no existía la inmediatez que hay ahora ni las facilidades de publicación. También es cierto que antes había más tiempo para el sesudo análisis de lo que se mentaba, que era todo más pausado y que se valoraba más la opinión del otro en general. Pero ese es otro tema que daría para otro artículo.

Todo esto viene a cuento porque comienzan a surgir iniciativas donde se pretende cambiar de paradigma: de la moneda social (el reconocimiento digital mediante comentarios, seguidores en twitter o respuestas en foros) en moneda real (micropagos mediante donaciones voluntarias). Aquí la cosa cambia: nuestro ego no se puede alimentar con dinero, puesto que en el fondo lo que haces es un hobby, mero entretenimiento, una acción fuera de lo que es tu trabajo habitual. No se puede cobrar por hobbies, esto es así según la mayor parte de los consumidores bulímicos de la era digital de hoy. Gente que pagará pequeñas fortunas por un teléfono de última generación, no darán ni un céntimo por la mayor parte de información que consumirán en él. Es decir, pagan por el trabajo (la fabricación de dicho móvil) pero no por el hobby (lo que con el móvil mayormente consumirán). La principal herramienta de micropagos que centra el debate es Flattr, un servicio de lamentable nombre que tiene la virtud de conseguir su objetivo con un click y el defecto de llevarse una mordida del 10%. Además, claro está, de mercantilizar tu hobby a ojos del consumidor, que invariablemente verá en tí un lobo con piel de cordero, que amparándose en la donación lo que persigue es el vil metal.

A todos estos que critican que se pueda pagar por contenidos gratuitos hechos en el tiempo libre les diría muchas cosas para tratar de convencerles. Tantas como ellos me dirían a mí para que vieran lo muy equivocado que estoy. Que puedo estarlo, pero hay una cosa en el debate que me ha molestado infinitamente y que me ha hecho replantearme

todo mi proceder hasta el día de hoy: se critica mi moral. Mi “catadura moral” por pretender disfrazar de donación lo que en realidad es ánimo de lucro. Que yo sepa no he pedido dinero a nadie para hacer cosas. Por este texto que estás leyendo no te estoy haciendo pagar nada (en todo caso pagarás tú el internet que consumes y el aparato digital a través del que lo leas, esto es cosa tuya), ni siquiera tengo en éste blog el botoncito de marras del Flatrr, ni el de Paypal, ni Tuitflow ni nada de nada. Esto es gratis, es mi opinión y te la doy de la misma forma que te la daría de viva voz en una conversación en un bar. Y por hablar conmigo no te voy a hacer pagar. Estamos de acuerdo en esto. Pero que yo no pida no implica que no esté de acuerdo en que se pueda hacer, en que toda una horda de creativos que no tienen cabida en la industria dominada por el dios mercado hagan cosas gratis susceptibles de ser valoradas con un reconocimiento monetario. Se crean podcasts, revistas, módulos de rol, libros y artículos prácticos que nos entretienen, enseñan y motivan que no van a ser jamás publicados por los cauces “normales” de la industria. ¿Puedo querer tener el derecho a recompensarles no solo socialmente, sino monetariamente?

En fin, termino aquí mi perorata, que larga me ha salido ya, puesto que es imposible hacer cambiar de opinión a la gente mediante los argumentos que estoy dando: todos son subjetivos y lo mismo me podrán decir por el otro lado: “no te pago porque no te quiero donar dinero, quiero poder pagarte el precio que estipules, si crees que tienes la calidad necesaria para cobrar”. Sin embargo, ¿a dónde nos conduce eso? ¿y a dónde nos conduce mi posición? Si pongo en la balanza la una y la otra, me gusta más la mía: la libertad de poder pagarle al creativo si tu quieres. Es muy español eso del no a priori a lo que sea, todo cambio es visto con recelo por el viejo hidalgo español, que diría un conocido bloguero lúdico. ¿Porqué negamos la libertad de hacer algo como poner un simple botón de donación? Diréis, ¡hazlo si quieres! No, pero es que yo quiero tener la libertad de hacerlo sin ganarme el estigma de andar buscando el lucro. Criticadme que tenga el ego de un estadio de fútbol por pretender ganarme el el reconocimiento social y monetariamente, pero no me hagáis sentir un pirata por pensar así. Somos humanos, tal vez esté errado, pero eso me hace aún más humano.

En la presentación de DAU

Esta mañana no ha estado mal, he quedado con un autor y un ilustrador de juegos para tomar un café y asistir a la presentación institucional del segundo festival de juegos DAU, el último de los saraos lúdicos del panorama nacional, que yo sepa. El autor no es otro que Perepau Llistosella, acaso el más prolífico del año, con su 1911 Amundsen vs Scott, su 1 2 3 ahora me ves y su 21 Mutinies Arr! Edition; un autor especialista en ponerle un número delante del nombre de sus juegos para que así siempre salgan de los primeros en todos los listados por orden alfabético. El ilustrador es Sergi Marcet, con una amplísima experiencia en el sector de los videojuegos y algo menos conocido en el mundillo de los juegos de

mesa, aunque ahí están su Manhattan Project y muchas cartas del Águila Roja. Buenos amigos Sergi y Perepau, jugones y filósofos del meeple.

Perepau vino del bosque, donde vive –como Salinger– a salvo del mundanal ruido, de los urbanitas y sus rituales. Sergi y yo somos urbanitas, nos gusta el ruido y toda la liturgia del centro de Barcelona. Todo eso no sirvió para que acertáramos a encontrar una buena cafetería donde hacer tiempo hasta las 12, la hora en que empezaba el evento. Mientras nosotros estábamos ahí, una periodista les hacía una entrevista a unos cuantos aficionados a los juegos, tal como luego nos contaron Lev, Bascu y Miquel Jornet. Ahora los periodistas preguntan por la cultura lúdica, por los juegos y los jugadores. Normalización de la industria cultural parece que lo llaman, aunque el más veterano de los nuestros, el señor Antonio Catalán, reniega de que exista dicha industria. Que nos faltan muchas sopas, dice. Bien, puede que lleve razón, pero que hagan un festival de juegos en Barcelona equivale a tragarse un caldero de sopa. Y la sopa, de bogavante.

En la presentación propiamente dicha hablaron varios jugones y unos cuantos invitados. Oriol Comas, como artífice del invento e ideólogo del festival. Si todo esto fuera una secta peligrosa sin duda Oriol sería nuestro líder espiritual. A su lado, Toni Serradesanferm, otro autor de juegos y gran dinamizador lúdico, como representante de la asociación Ludo. Luego estaba el del club Rubicón, cuyo nombre no acierto a acordarme, pero que es el que ha ido más al turrón explicando exactamente lo que van a hacer, como explicar una batalla histórica mediante wargames. También un creador de crucigramas, que con bastante pasión ha explicado que el año que viene se cumple el centenario del primer crucigrama, publicado en un diario de Estados Unidos, y que en las DAU van a hacer unas cuantas actividades al respecto. Por último estaban los dos "políticos", para estropear un poco el paisaje lúdico, que como dos serpientes trataron de vincular al juego con la lengua, en este particular, la catalana. *Sembla que el joc en català és realment més bo que en d'altres idiomes, i encara que les DAU aspiren a ser un referent internacional com ara Essen, es vol fer política de província, d'alcalde de poble, de llibertat pel poble, de veu del poble, de normalització lingüística i de tricentenari de la derrota de Catalunya i conseqüent invenció de l'Estat Espanyol. Tot molt internacional. Jugar amb la llengua i el joc; potser que els jugadors passem una mica de totes les merdes polítiques i anem a jugar, descobrir i parlar amb tothom qui vingui de tal manera que ens entenguin, per si vénen de Móstoles, per exemple.*

En todo caso, las DAU pintan espectaculares, y estoy seguro de que van a ser un éxito a pesar del juego político y reivindicativo que destilan, con el que podría llegar a estar de acuerdo si no fuera porque el pueblo va por un lado y las instituciones políticas por otro. Además se me antojan todos estos chupatintas de la lengua como censores recatados de una catalanidad mal entendida. Me enerva que en mi pequeño oasis de tranquilidad –el mundo de los juegos– vengan los perros de la política a decir en qué idioma tenemos que jugar, como antesala de lo que tendríamos que pensar y consecuencia de lo que deberíamos sentir, y por tanto votar. Pero bueno, esto son cosas mías, que desconfío

siempre del político de turno, sin pensar que en el fondo todo es política y que son decisiones políticas las que felizmente han llevado a Barcelona un festival como DAU.

En conclusión, que nos vemos el 14 y el 15 en Fabra y Coats, en Barcelona. Yo voy a estar invitado a participar en una mesa redonda sobre los medios sociales y los aficionados en relación a los juegos, a la que os animo a venir y decir la vuestra. También ayudaré a Chechu Nieto, el ilustrador lúdico más prolífico del año, con su conferencia sobre cómo hacer carrera como ilustrador (le doy al Play en unas diapositivas que se ha currado, y también canto), conferencia que no os podéis perder por nada del mundo.

Ah, también os animo a asistir este fin de semana a las Jornadas Ayudar Jugando, en el Casinet d'Hostafrancs de Barcelona, donde se va a jugar y a ayudar a organizaciones benéficas a través de la subasta solidaria de juegos. Por la sonrisa de un niño. No está mal tanta actividad, tanto evento y tantos juegos para tan poca industria, ¿verdad? Pues sí. Más sopas.

De los juegos y sus creadores

Creo que empiezo a percibir lo que sienten los creadores de juegos cuando se enfrentan al escrutinio de su obra por parte de los jugadores, o testadores, que también así se les llama a estos sufridores. El donoso escrutinio, como el que hicieron el cura y el barbero en la librería del Quijote, la penosa labor de juzgar la creación del otro y dictaminar qué le falta y qué le sobra. Pues le falta interactividad entre jugadores y le sobran varios turnos, por suponer; o es demasiado largo para la sencilla estrategia que ofrece, por ejemplo.

En lo que a mí respecta, hasta la fecha he creado una docena de juegos de mesa, sin contar los juegos de texto de ficción interactiva que programaba hace unos años. De esa docena de juegos de mesa he acabado tres, y hecho más o menos públicos dos; recalco públicos, que no publicados. El resto de los juegos están dispersos entre papeles y estantes, olvidados en algún cajón o injustamente desmembrados para formar parte de otros juegos. También he cometido –y cometo– la terrible torpeza de no escribir los reglamentos, por lo que resulta difícil retomar al cabo de los meses o los años el juego que se había quedado a medias porque la mecánica flaqueaba.

Recuerdo mi primer juego, o por lo menos el primero que se enfrentó al donoso escrutinio, allá por 2009, que me inventé a partir de una baraja de cartas, un papel con un camino dibujado y una figurita de muchacha. En ese juego se tenía que impedir que la muchacha llegara al final del camino, o bien intentar llegar a él, dependiendo de nuestra intención al jugar las cartas. Me parecía entonces una cosa muy novedosa, puesto que los jugadores podían jugar al farol de hacer creer que iban a hacer una cosa y después hacer la contraria, y todo con las mismas cartas jugadas de distinta forma. Es decir, que había diferentes maneras de conseguir ganar, o bien apostando a que la muchacha llegara o que se quedara a medio camino. Claro está, la ignorancia es muy atrevida, de juegos con este

tipo de mecánicas ya existen y muy buenos, pero yo no los conocía. Además el juego no terminaba de funcionar bien y acabó como los otros: olvidado en el fondo de un cajón, a la espera de tiempos mejores.

Todo esto lo cuento porque últimamente he retomado mi afición por crear juegos, ya que no disfruto tanto como pensaba al ilustrarlos. Que no es que no me guste, pero que me parece más creativa la labor de pensarlos, ahora mismo. De hecho espero presentar dos juegos en las próximas jornadas lúdicas, aunque solo uno de ellos está suficientemente testado. De esta manera también espero probar muchos juegos de otros creadores, ya que me parece un lujo y un honor tener la posibilidad de jugar a la obra de un creador antes de que éste la de por terminada; la ocasión de influir en su obra, de cambiar y corregir su creación. Más aún, la simple posibilidad de poder jugar a algo nuevo y tan escaso como que solo existe una copia, la del autor, y un momento para jugarla, la que él propone. Después de eso tal vez su obra no la volvamos a jugar jamás y solo viva ya en nuestro recuerdo, si es que no hay algún editor la descubra y tenga a bien publicarla.

Lo que digo es que raras veces tenemos la ocasión de poder participar en la creación de una obra, en ser partícipes de la gestación de un artefacto cultural (que es como algunos llaman a los juegos y otras formas de cultura que no gozan del sabor de lo clásico y elitista), de juzgar la obra antes de su nacimiento como tal. Tenemos un poder terrible en realidad, y es tarea del autor saber desgranar las opiniones excesivamente favorables, recibidas tal vez al calor de la amistad o la amabilidad, tanto como de las opiniones destructivas, que suelen lanzar los grandes mister No de la familia lúdica.

El creador debe tener muy clara su idea y no separarse de ella, ni dejarse llevar por modas, ni tratar de agradar a los otros; el creador tiene que ser el amo absoluto de su obra, y aunque sea permeable a la crítica y se deje influir por ella, se debe lealtad a sí mismo. Pero esa lealtad no debe confundirse con egoísmo ni con cerrazón, ya que seguramente la obra mejorará con las aportaciones de los otros y eso no implica transmutar la obra en otra cosa, sino en mejorar la obra de uno en lo colectivo.

En resumen, que si tenemos la posibilidad de jugar a un prototipo de juego aún por pulir, pensemos que estamos ante un creador que nos otorga la posibilidad de juzgar un artefacto cultural, tan escaso como una obra de arte. Si luego triunfa ante un editor y se publica y comercializa en serie, tal vez ya hablamos de otra cosa; ahí si que la obra transmuta y pierde su artesanía por la fría cadena de montaje, según algunos. ¿Es menos artefacto cultural si sale de una fábrica? ¿Tiene sentido la pregunta? ¿Acaso la idea del creador la hubiera tenido la fábrica? Pensemos en esto antes de dictaminar si un juego es cultura, arte o simple mercancía. Porque hubo antes del juego un creador con un prototipo bajo el brazo; un artista lúdico, un modesto genio que escribió las reglas de algo que antes no existía, que unió unas piezas a unas mecánicas y que saltó, valiente, el abismo que separa el juego en el cajón del juego en la mesa, su hábitat natural.

04/12/2013

Ayudar jugando y criticando

Este fin de semana he ido a las jornadas Ayudar Jugando, un evento organizado por la asociación Ayudar Jugando y cuyo eslogan es "por la sonrisa de un niño", ya que son una organización benéfica que destina todos sus ingresos para ayuda a la infancia. Es por eso que toda la gente del ámbito lúdico –jugadores, editores y autores de juegos– se dan cita cada año para asistir a las jornadas y aportar algo para la recaudación. Todo esto se logra mediante el trabajo desinteresado de unos colaboradores y con la fiel asistencia de los jugones.

Este año las jornadas se han trasladado al Casinet d'Hostafrancs, un espacio cercano al anterior –les Cotxeres de Sants– pero algo más pequeño, con lo que habían menos mesas disponibles en las que jugar, pero tampoco había una sensación de agobio, aunque el ayuntamiento podría haber pensado en habilitar algún otro espacio alternativo, al estilo de las Jesta de Quart de Poblet, que se desarrollan en dos espacios y un tercero para presentaciones y charlas.

Creo que este año lo he disfrutado bastante. A pesar de que en la subasta final, donde se pueden conseguir juegos, libros y cómics firmados por los autores, no me he llevado nada porque mi presupuesto para pujas oscilaba entre los 20 y los 30 euros y además estaba vigilado por mi pareja para que no me dejara llevar. El maestro de ceremonias era el celeberrimo Chemapamundi, que iba acompañado por una botella de ratafia de la cual daba buena cuenta cada vez que las pujas llegaban a 50 euros. Espero que al final esta broma no le pase factura, creo que el pedal que llevaba era importante, y añado que aunque a mi me ha hecho gracia debería vigilarse el consumo de alcohol delante de los niños y que éstos lo perciban como algo divertido y normal para ser "guay". Pero bueno, gracioso ha estado, tampoco me voy a poner en plan censor y criticar al gran Chemapamundi.

Al respecto de esto, de lo de criticar, quiero decir algo. Es algo que me viene rondando todo el día a raíz de mi última entrada en el blog, que es el de la crítica a personas reconocidas del mundillo lúdico. Puede que esto a los ajenos a los juegos y sus circunstancias internas les traiga al paio, pero lo pueden extrapolar a su periplo vital, a su transcurrir por el mundo particular. Hablo de la crítica, de los que critican y los criticados. Un tema peliagudo puesto que parece que al criticar molestas, puesto que le haces ver al otro sus faltas. Esto es cierto, en parte. No se critica por el puro placer de hacerlo –eso sería denigrar– sino para mostrar tu discrepancia, respetuosa pero visible. Soy de los que consideran que es mejor hablar que callarse, que hay que opinar y pensar por uno mismo que aceptar lo primero que nos dicten. A mi mismo me digo que ojalá me critiquen para

hacerme mejor –rollo kaizen– y ser mejor en el futuro. Que se aprende de los errores y fracasos más que de los triunfos y adulaciones; que se hace uno más fuerte en definitiva.

Hace unos días critiqué a un conocido diseñador de juegos su falta de fe en la industria lúdica y le dije que estábamos a punto de tragarnos un caldero de sopa. Se interpretó como a una crítica a su persona, pero no lo es, es una crítica a su visión de la industria. Es una discrepancia que tengo con él y algunos otros, ¿debo callarme? ¿acaso molesta una opinión contraria? Cabe decir que lo discutí con él mismo de forma amigable y que mi artículo era un reflejo textual de aquella conversación. En fin, esto no es más que la más reciente de mis críticas, he tenido otras y en todas parece que se hace especial hincapié – por parte de los otros– en que critico a la persona, sin importar el objeto en sí de la crítica. ¿De verdad molesta tanto exhibir una opinión contraria a la de los grandes gurús? A veces ni siquiera el gurú en cuestión se molesta, sino los que con él comparten su visión, y eso es lo que me parece más triste. Al final compensa más estar callado y fingir que opinar, para no llevarse a mal con nadie. Ojalá pudiera volver a jugar y compartir mesa con algunos que ahora se hacen esquivos, si no fuera porque a la menor crítica se le mira a uno con recelo. ¡Ay! Creo que todo esto tiene un nombre, que se llama política y que, hasta para jugar al Catán, se ejerce.

Una reflexión ha sido esta, la de la crítica y los criticantes, que he ido forjando mientras jugaba a mis prototipos con la gente del lugar. Es decir, he pasado por el donoso escrutinio. De los dos juegos que últimamente estoy llevando a las reuniones lúdicas me están dando críticas amables, en general buenas, pero como me ha dicho un podcaster, muy sabiamente, "no hagas mucho caso de lo que te diga la gente en estos eventos, pues nadie te va a decir que tu juego no te gusta, más aún si dura diez minutos como el tuyo". Acto seguido me ha dicho que el juego le ha gustado mucho. ¿Tendré pues que desconfiar?

También he desempeñado mi papel de juez ante un juego que creo va a salir pronto a través de una plataforma de mecenazgo y que versa de una materia en extremo espinosa. Se trata de 1714 El cas dels catalans, de Iván Prat, cuyo tema son las escaramuzas que hubo en Europa a raíz del expansionismo borbónico y del imperio austríaco, y la desafortunada apuesta que hicieron los catalanes de aquella época por el rey perdedor. Es un tema delicado porque entra de lleno en la reivindicación histórica catalana de la independencia, y puede causar algún rechazo allende Catalunya, vamos que dudo que lo jueguen en Móstoles. Sin embargo puedo decir tras haber jugado que no hay ninguna referencia actual sobre la independencia –con la que no estoy en desacuerdo, ni tampoco a favor, por lo que me llamarán tibio por un lado y secesionista por el otro– y que prácticamente los catalanes salen al final, cuando se destruye la muralla de Barcelona a cañonazos.

En conclusión, un fin de semana fantástico de juegos, que ha dado para jugar, criticar, probar otros juegos, cantar y actuar. De esto último no puedo hablar mucho, pero espero se hable en un par o tres de semanas. Espero volver a jugar con los amigos de siempre y con los que llegan de lejos, hablar con todos y poder criticar sin que parezca que estoy en

contra de unos o de otros, sino porque me gusta demasiado dar mi opinión. Por eso escribo artículos largos y pesados como éste, así que si has llegado hasta aquí, ¡gracias por leerme!

09/12/2013

DAU: juegos y política

Hoy hemos ido la castaza lúdica barcelonesa a la presentación del tercer festival DAU en el dungeon del Kaburi, punto de encuentro común del jugón; tanto así que los del ayuntamiento allí nos han dado cita. Varias mesas amplias y vacías ofrecidas allí como paraíso clintbartiniano nos esperaban, sobre ellas infinitos suplementos del periódico donde se anuncian las DAU, folletos e informes sobre lo fetén de los números del festival. Oriol Comas como nexo de unión entre las instituciones y los frikis, maridando lo mejor de ambos mundos: la urgencia cultural para fabricar una identidad nacional a través de los juegos por parte de los de los trajes, y la urgencia de reconocimiento cultural y espacio para jugar por parte de los de las camisetas negras raras. En medio de todos ellos, los Asmodée, Edge y Devir que tienen en DAU un marco incomparable pre navideño para ofrecer sus productos. Todo muy win-win, todo muy fun and playable smart city, energy power.

No nos lo merecemos, quiero decir, esto es más de lo que podríamos desear: todo Fabra i Coats, el antiguo complejo fabril barcelonés —un lugar de ladrillo y cemento, histórico, donde aún podrían verse los fantasmas de los obreros que por allí se ganaron su jornal en el siglo pasado— un lugar grande, reformado y razonablemente bien comunicado, con cien mesas de juego para las novedades editoriales, con mil charlas, eventos y juegos; con asociaciones detrás como Rubicón o Ludo, entre otras; con autores invitados de talla internacional —el creador de *Twilight Struggle*, juego número uno en BGG, va a estar allí— y con más y más cosas que Oriol y su grupo del Barcelona Lab han estado preparando para deslumbrar a las familias y jugones que visitaremos el evento. Es tanto el esfuerzo que resulta excesivo debido a la todavía débil industria del juego de mesa en España, que algunos incluso dirían que no hay industria. Pero la hay, sino no habría DAU, ni Ayudar Jugando ni un montón de eventos similares a lo largo del año.

¿Rivaliza DAU con el Festival de juegos de Córdoba? No sabría decirlo, creo que se complementan, no se hacen sombra el uno al otro, ambos son necesarios. Tal vez las DAU reciben más atención por parte de la administración, dado que se usan no sólo como evento cultural lúdico, sino como plataforma y altavoz de consignas políticas, que es algo que a muchos nos chirría, pero que nos tenemos que tragar, porque sin la administración no hay festival. Así que fem país i juguem en català, aunque para jugar solo necesitamos saber el lenguaje intrínseco de los juegos, que jugar es universal y no tiene el juego de

mesa identidad cultural alguna, pues no es un bien cultural exclusivo de la creatividad catalana, sino un bien universal y común a toda la humanidad y otros animales. No se juega al ajedrez en catalán, ni en castellano ni en inglés, se juega con un reglamento traducible a mil idiomas, que posibilita que pueda jugarlo con un adversario vietnamita, austrohúngaro o de Móstoles: esa es una grandeza del juego, que se puede interactuar con personas muy ajenas culturalmente, y que como dijo Platón se conoce más a una persona con una hora de juego que con una larga conversación.

Dicho todo esto, id a las DAU. Si podéis obviar el lenguaje político enhorabuena, habréis superado el primer juego. Asistid a las charlas, que prometen ser memorables. La del martes que viene —pre DAU, en La Virreina, donde se expone ahora la obra de Ai Weiwei— no me la pierdo: de Super Mario a Catán. Suena muy bien, suena en la misma onda en la que pienso yo los juegos. Hablar de toda esta nueva narrativa lúdica es lo que me motiva, de repensar el lenguaje del juego, más allá de las lenguas, entrando en el reino de las matemáticas, la lógica y la estadística, entre otras ciencias. Hay muchas cosas que descubrir en DAU, mucho a lo que jugar, disfrutemos de todo ello antes de que se lo coma todo la política o el mercado. ¡Juguemos! ¡Juguemos! ¡Juguemos!

05/12/2014

Diseñando un juego

El otro día hablé sobre aventuras conversacionales y hoy estaba dándole vueltas a la cabeza sobre cómo llevar la mecánica de estas aventuras al juego de mesa. En lo primero que he pensado es en los juegos de rol, pero para poder jugarlos necesitas un grupo de personas, mientras que las aventuras conversacionales se juegan en solitario. En lo siguiente que he pensado es en los librojuegos, pero en estos la decisión suele ser muy limitada. Aún así el sistema de los librojuegos es el único que me parece puede funcionar, ya que por algún lado tiene que venir la parte narrativa, y dado que no hay más jugadores, esta tiene que venir en texto escrito.

Lo siguiente es crear la mecánica básica, una vez que he decidido que el formato será el texto, tiene que haber una forma lógica de ir avanzando en la trama que consista en algo más que pasar páginas. Al jugador se le tienen que dar opciones, y escoger una opción debe hacerse por una razón, un motivo que nos lleve a un logro, no por azar. En los librojuegos más avanzados se suelen usar dados y papel, para hacerse una ficha con valores y características, pero con una tirada de dados existe un alto grado de azar, por lo que no me gusta demasiado. Será que soy eurogamer, pero no quiero que el azar decida por mí, me gusta tener el control, sobretodo si el juego se va a hacer largo.

Lo que estoy describiendo es el proceso mental, o creativo —palabro de moda que no significa ya mucho, porque todo el mundo es creativo y runner— que estoy escribiendo aquí a medida que lo voy pensando. La idea surge por la necesidad de contar una historia

con varios finales, interactiva, y para ello necesito un motor que me sirva para avanzar hacia algún destino en la historia. He decidido que los dados y una ficha no son suficientes: eso está bien para el rol, para la interpretación de un personaje con más gente, que son jugadores, amigos y público en general. Pero el sistema debe hacerse con algo que cualquiera pueda tener en su casa. Por ejemplo: una baraja de naipes, española o de poker.

Admito que con una baraja de cartas también habrá azar, por ejemplo si nos limitamos a robar una carta del mazo cuando la narración nos lo pida. Tenemos que reducir ese azar, y para ello lo suyo es que el jugador tenga una mano limitada de cartas, y que solo robe nuevas cartas si durante el juego adquiere nuevos objetos o conocimientos con los que subir de nivel o ampliar su inventario. Por ejemplo, si se encuentra una llave se le puede decir "roba el as de oros" y más adelante en algún pasaje decir "si tienes el as de oros, ve a la página tal..."; o bien al derrotar a un enemigo poner "aumentas tu nivel de fuerza: roba una carta de espadas" y así tener más opciones de combate.

Así pues, tenemos el primer esqueleto de juego, algo lógico a lo que agarrarnos. El personaje del juego no se basa en una ficha, sino en la mano de cartas inicial, que responde a unas características típicas del rol. Estas características pueden ser: fuerza, destreza y astucia; además se corresponderían con los palos de espadas, bastos y copas. Podemos dejar el palo de oros para indicar objetos que se consiguen en el juego (por ejemplo, tesoros). Para las cartas con personajes dibujados (el rey, el caballo y la sota) tal vez podríamos tener otra utilidad, por ejemplo: personajes no jugadores, que nos acompañan en el juego. O bien, enemigos de fuerza mayor, que podrían salir en las fases finales del juego, y que requerirían varias cartas de espadas de alto valor para ser derrotados.

Bien, supongamos que el personaje principal, nuestro héroe, es un joven guerrero en busca de aventuras... humm, creo que eso está muy visto. Me va más el rollo de cazarrecompensas del espacio, que surca las galaxias en busca de... aventuras. En fin, es lo mismo pero el decorado me motiva más. De acuerdo, pongamos en la mano inicial el 1, 2 y 3 de espadas, bastos y copas. Con esta mano de nueve cartas el jugador comienza a leer el relato hasta que llega a una encrucijada que le obliga a gastar una carta: "¡Atacan tu nave! Una flotilla de piratas espaciales te persigue. Si decides plantarles cara, gasta una carta de fuerza y ve a la página X, si decides aumentar velocidad y escapar, gasta una carta de destreza y pasa a la página X, si por contra quieres hablar por el intercomunicador con el líder de los piratas, prueba gastando una carta de astucia y ve a la página X". Con esto le haremos ir gastando cartas al jugador, hasta que sus opciones se vayan reduciendo: si gasta muchas cartas de fuerza, luego no podrá combatir, por lo que tendrá que buscar otras opciones.

¿Y cómo recupera las cartas que pierde? Debería haber "finales de capítulo" con los que recuperar las cartas iniciales, por ejemplo "Llegas a la posada espacial y descansas toda la noche: recupera la mano inicial de 9 cartas". Para llegar a estos finales se debe haber conseguido un logro (una carta de oros) o haber eliminado a un jefe (una carta de personaje). Estas cartas que se consiguen además pueden servir a modo de "puntos de victoria" para cuando se acabe el juego, en alguno de los finales posibles. Este sistema podría dar para partidas de una hora, en un libro de aventuras de doce finales diferentes. ¡Solo falta escribir el libro!

Escribir es la parte más laboriosa, pero sabiendo de antemano la estructura que me he propuesto la tarea es más fácil. Se tiene que crear una trama principal, y varias subtramas para finales alternativos. Se puede dividir el libro en cuatro capítulos, con tres subtramas, cada capítulo daría tres finales distintos y uno solo conduciría al siguiente capítulo. Las aventuras del cazarrecompensas pueden ir desde escapar de piratas espaciales, buscar a un fugitivo, entrar en un planeta de acceso restringido, ligarse a una policía galáctica... ¿quién sabe? Lo bueno del texto es que es libre, totalmente abierto a la imaginación, esa es una diferencia fundamental con otros juegos basados en motores gráficos, por no hablar de los eurogames.

En fin, esta es la manera en la que voy diseñando un juego, desde la chispa inicial hasta la mecánica del mismo. La idea es que antes de empezar la tarea laboriosa de escribir, perfilar tramas e imaginar mundos, la base sobre la que descansa toda la estructura tiene que ser sólida. Sin una buena base, sin dedicar un tiempo a la mecánica, todo el sistema se derrumba. Este principio se puede aplicar a casi cualquier diseño de juego. Este proceso es tan creativo como el de escribir o dibujar, y en el caso de los eurogames es donde recae el principal valor del juego. Y es por eso que me gusta tanto Knizia.

09/04/2015

Una feria para unirlos a todos

Este fin de semana tiene lugar en Granollers la feria Jugar x Jugar, dentro del marco de la fira de l'Ascenció, una de estas ferias multisectoriales donde te puedes poner fino a queso y fuet, o comprarte un tractor, por ejemplo. A mi me gusta mucho ir a Granollers a la fira Jugar x Jugar porque se come de lujo, y bueno, también hay juegos y gente curiosa que se acerca a ellos sin tener ni idea de quién es Knizia, o si son más temáticos o eurogamers. Vamos, lo que se dice unos jugadores casuales, ese público familiar que solo ha jugado al Trivial y al Monopoly y que se acerca a la carpa de los juegos entre pincho de tortilla y copita de cava, para ver de qué va la movida.

Sucede que la Jugar x Jugar de Granollers es un evento híbrido, ya que aunque parece una inocente feria de muestras con juegos es en realidad un laboratorio de pruebas, donde los autores presentan sus juegos, las editoriales tantean sus productos ante un público

objetivo mayoritario, y los jugadores pueden descubrir alguna que otra novedad jugosa. Además, está el concurso, tal vez lo más conocido dentro del mundillo lúdico: el concurso de creación de juegos Ciutat de Granollers. De aquí han salido juegos como el Náufragos, el Banjooli Xeet o el Constructo, por lo que participar y quedar entre los finalistas significa una oportunidad para ver tu juego editado.

Hace varios años que vengo a Granollers y cada vez hay más gente, se queda pequeña la carpa de juegos, todo el mundo quiere jugar. Es difícil acercarte a media tarde y tratar de encontrar una mesa libre para probar un juego de la ludoteca. El éxito de la fórmula Granollers es indudable, y me pregunto porqué no se pondrán más espacios de juegos en otras ferias multisectoriales de las tantas que se celebran a lo largo y ancho del territorio. Tal vez sea por el desconocimiento generalizado que aún persiste sobre los juegos de mesa, que son vistos por mucha gente como algo infantil o aburrido, o como algo que sirve únicamente para aparcar a los niños. La fira Jugar x Jugar, así como el festival de Córdoba o las DAU, supone avanzar pasos hacia esa normalización lúdica deseable que debería imperar en la sociedad. Que jugar no sea un acto que se realiza en solitario ni necesariamente frente a una pantalla; que jugar sea una experiencia social normal.

Para que jugar sea una experiencia social normal se necesitan más ferias y eventos lúdicos, para que los juegos de mesa estén presentes en la vida común de la gente hace falta más evangelización lúdica, y esa tarea es complicada y frustrante, porque los adultos no quieren jugar y los niños prefieren el mundo digital, la mayoría de las veces. Competir contra una videoconsola, que no se cansa nunca de jugar, es imposible; competir contra la inmediatez de un juego de móvil es absurdo. El juego de mesa requiere tiempo y gente con quién jugar, ese es su problema y su grandeza. Es un jugar distinto a como se juega a través de una pantalla. Se le llama jugar igual al hecho de interactuar con un dispositivo electrónico, pero es un entretenimiento diferente: no hay factor social. Pasa lo mismo que con el sexo, que aunque se le llame igual, a través de una pantalla es otra cosa.

11/05/2015

La deshumanización del juego

Leyendo a Ortega y Gasset, en su ensayo sobre la Deshumanización del Arte, nos dice que «el arte nuevo divide al público en dos clases de hombres: los que lo entienden y los que no lo entienden (...) No es para todo el mundo, va dirigido a una minoría especialmente dotada (...) Mas cuando el disgusto que la obra causa nace de que no se la ha entendido, queda el hombre como humillado, con una oscura conciencia de su inferioridad que necesita compensar mediante la indignada afirmación de sí mismo frente a la obra».

Es apasionante leer este ensayo y recomiendo su lectura a todo el mundo preocupado por las cuestiones estéticas, aunque en esta ocasión lo voy a trasladar al mundo lúdico, pues creo que podemos trazar paralelismos entre el mundo del arte y el mundo del juego. Creo

que no hace mucho tiempo el juego, o los juegos, y por extensión el acto de jugar, era considerado un divertimento popular, un artefacto cultural sin elevada categoría, dirigido especialmente a los niños. Pues bien, cuando Ortega y Gasset menciona la humillación del hombre ante la certeza de saberse inferior en comprensión ante la obra, veo ahí la humillación del jugador ante la certeza de saberse inferior en comprensión del juego.

Lo que quiero decir es que en el arte existen unos niveles de percepción que se escapan a la estética popular, que en esencia es realista, con esa visión romántica característica. Las pasiones y los dramas humanos, la carne, la sangre, la realidad en su crudeza, aquello que se puede entender con una emoción: ese es el arte popular, arraigado en la cultura clásica, que busca la proporción, que pone al hombre en el centro de todas las cosas, el hombre como medida. Todo esto cambia en el mundo de finales del XIX y principios del XX que le tocó vivir a Ortega y Gasset: los jóvenes huyen del arte académico y buscan nuevas formas, porque cambia la filosofía y los valores; surge una cosmovisión nueva que cambia el sentir de los tiempos, o simplemente se dice que "pintan mal" o "no se entiende lo que hacen", para aquellos que no participan de dicha cosmovisión artística.

Pues bien, en el mundillo lúdico existe esa nueva cosmovisión de lo que debe ser el "buen juego", o lo que debe ser la "buena experiencia de juego". Cuando yo digo que un juego de mesa es un filler, un party o un juego serio, estoy definiendo un juego en los términos aceptables de mi cosmovisión y de los que conmigo la comparten. De esto no participan aquellos que, humillados, no comprenden que un juego tenga estos atributos, que se escapan de las cualidades básicas de buen juego o mal juego. ¿Cómo explicarme para que se me entienda? Digo que cuando Clint Burton en el podcast de Vis Lúdica habla de un juego y lo categoriza como Territorio Burton, me está hablando a mí, que vivo en el mismo mundo que él, pero excluye a los no versados en la cosmovisión lúdica de nivel, formada, culta en cuestiones lúdicas.

Esto a muchos os parecerá una tontería como un templo, pero para mí no lo es. Si cambian los hábitos del ocio significa que cambiamos nuestras vidas, cambia nuestro cerebro, se alteran significativamente nuestras necesidades. Nuestra necesidad de ocio. El ocio se convierte en arte, pues hasta para divertirse hay niveles de cultura no accesibles para todo el mundo. Si el juego es ya una forma de ocio burguesa, pues para jugar hay que tener tiempo libre, y eso es un lujo que se puede permitir una sociedad avanzada, si los juegos en sí no están al alcance de la mayoría social, por su refinamiento y su exclusividad, se convierten en un ocio de élite, solo disfrutable por una minoría selecta. Tal como lo es el arte nuevo, que sin una correcta instrucción y sensibilidad no se entiende. Los juegos, los nuevos juegos de mesa, como el nuevo arte, son un producto cultural destinado a una minoría dotada, y por tanto son una opción política que nos sitúa en un marco cultural profundamente alejado de la cultura popular.

Sé que el decir que los juegos de mesa son una forma cultural impopular y exclusiva puede llegar a ser una afirmación poco creíble, pero en mi opinión cumplen con los requisitos para categorizarlos así. Lo popular son los videojuegos, accesibles y disfrutables de forma

inmediata por una mayoría social tan amplia que tiene que ser popular. Es natural que el videojuego sea popular, por sus características que lo hacen un acto individual, prácticamente un no-acto de jugar, sino de interacción persona-máquina. Pero este es otro tema. Digo que cuando hablo de juego de mesa no me refiero al dominó, la brisca o el ajedrez, que son aceptados, conocidos y disfrutables por la mayoría, no hablo de esos sino de los eurogames duros o los ameritrash exigentes, que alegremente consideramos como "juegos de verdad", sin darnos cuenta de la implicación política que implícitamente cargamos en el juego, artefacto ya cultural, e inconscientemente cultivamos una humillación para los no iniciados, que difícilmente entrarán en el mundillo de lo considerado culto en términos lúdicos, donde sólo ven un juego aburrido y largo.

Es por esto que cuesta iniciarse en los nuevos juegos de mesa, cuesta cruzar ese Rubicón que nos lleva desde la concepción del juego de mesa como ocio a la concepción del juego de mesa como cultura. Se resiste uno a ver en un Catán un Quijote. Tal vez por eso antes era más fácil empezar a jugar a juegos objetivamente más complicados como los wargames o los juegos de miniaturas, incluso a los juegos de rol: no implicaba cambiar el esquema mental de lo que era un juego, pues formaban parte de un ocio popular, fuera de toda urgencia cultural. Ahora es muy distinto, pues existen ya dos tipos de personas en el ámbito lúdico, como en el mundo artístico: los que entienden la obra y los que no la entienden. Los que han cruzado el Rubicón de la concepción del juego están ya en las antípodas de los que no lo hicieron, y como élite, están dotados para distinguir con su instrucción y sensibilidad a los buenos nuevos juegos de los juegos "farsantes", que no merecen su mención.

En definitiva, nos gusta pensar que el juego es cultura, pero al elevarlo a dicha categoría lo comparamos al arte, que como dice Ortega y Gasset está deshumanizado: no sirve a los intereses de los hombres, sino al del propio arte. Entonces, el juego no sirve a los intereses de los hombres, sino a los del juego, a su cualidad lúdica. Ha perdido su dimensión clásica y ha abrazado un nuevo estadio que tal vez no le corresponda, pues en esencia responde más a urgencias económicas que culturales. Pero ya transita por los senderos de la alta cultura, un lugar que está alejado de lo humano, un lugar reservado donde se nos exige una renuncia tal vez demasiado elevada para los que amamos al juego por ser juego, sin más atributos que los otorgados por la cultura popular.

16/05/2015

Inspiración y trabajo no visto

Retomo el tema de la inspiración y la transpiración lúdica para mostrar el modo en que trabajo los prototipos de juegos, por si a alguien le puede interesar. Esto también sirve para dejarlos por escrito, aquí en el blog, en lugar de pintarrajear cartulinas y acumular cubos, dados y meeples que al cabo de unas semanas suelo condenar al ostracismo. Así

pues, en lugar de acumular prototipos que jamás verán la luz, escribiré artículos sobre inspiración lúdica de prototipos que jamás verán la luz. Acumulados en estantes y cajones cuento no menos de diez prototipos, razón de más para reducir la producción material de humo y pasar a la producción virtual por escrito, que no requiere de más espacio.

Hechas las presentaciones, iniciamos este curso de verano sobre inspiración lúdica hablando sobre la búsqueda del tema del juego. Muchos autores afirman que primero piensan en una mecánica que funcione para después acoplar un tema, de tal manera que no sea un simple juego abstracto, sino un complejo eurogame... con un tema pegado. Yo no funciona así, porque para empezar a pensar en una mecánica se me hace indispensable un tema, aunque al final acabe encontrando una solución abstracta. La razón es que necesito encontrar un motivo por el cual la mecánica tenga sentido, al menos para ponerle nombres a los cubos y a los colores; para saber por qué, a través de las sinergias de los elementos de juego, se podrán desarrollar unas estrategias u otras.

Por ejemplo, voy a pensar en una época y en una actividad a partir de la cual elaborar una lista de posibles recursos y acciones. Como vivo en el Gótico barcelonés y hace poco he estado realizando un trabajo acerca de su historia, pondré al barrio como escenario, en una época medieval. ¿Qué actividades principales se llevaban a cabo? El comercio, la construcción, la artesanía gremial, la agricultura y la pesca. Por tanto, de entrada tengo cinco posibles acciones: comerciar, construir, fabricar, cultivar, pescar. Tal vez haya que retocar alguna acción más adelante, pero por el momento esto es lo que hay. Estas acciones necesitan y a la vez producen recursos, que pueden ser: dinero, piedra, herramientas, alimento, pesca... tal vez más; a su vez, puede haber objetivos para premiar la recolección de estos recursos: construir iglesias, crear un gremio, convertirse en gran mercader, etc.

Para que todo lo anterior funcione debe haber un motor. Lo más importante es encontrar un motor de juego tal que ofrezca variedad de opciones a los jugadores, a la vez que genere dificultades para obtener la victoria. Como autores podemos suponer qué ventajas tienen para la victoria algunos recursos y acciones. Más adelante ya se crearán los límites a las ventajas que encuentren los jugadores más avisados mediante el testeo, pero por ahora hay que encontrar la forma de que el escenario del juego ofrezca opciones a los jugadores. ¿Porqué escogerán unas acciones en lugar de otras? ¿Cómo cambiar el escenario para que genere unos recursos ahora y después otros? ¿En qué momento finalizará la partida? ¿Cuántas acciones y recursos se podrán hacer de media?

Supongamos que escogemos el tablero de juego como escenario, repartido en varias secciones, que simulan un mapa del Gótico antiguo. Habrá un espacio para escoger las acciones, que a la vez puede servir para determinar el orden de turno. Las acciones pueden ser cinco losetas que cada jugador se lleva a su área de juego, de tal manera que al realizar la acción se devuelve ésta al espacio de acciones, de alguna manera tal que la posición sea distinta a como se encontró. Luego habrá el espacio de mar, para la pesca; el espacio de campo, para la agricultura; las calles con los diferentes gremios artesanos; iglesias a medio

construir; una lonja y un mercado, por ejemplo. Los jugadores pueden tener tres meeples (que simbolizan una hipotética familia catalana con un niño, que tratan de ganarse la vida en la Barcelona medieval), que más adelante podrán ampliar si lo desean, porque con cada meeples puede conseguir un nuevo recurso.

Además, se me ocurre que en el mercado, en cada turno, se descubre un mercader con posibles recursos para comprar. De la misma manera, en el mar, pueden llegar barcos mercantes con más recursos. Ese podría ser un motor que podría nutrir de recursos a los jugadores que logren más dinero. El dinero se obtendría de la venta de pescado en la lonja o de herramientas en los gremios. Asimismo, podría haber jugadores que se decantasen por la construcción de iglesias, que podrían dar muchos puntos de prestigio, incluso podría ser que uno de sus meeples llegara a obispo! Así habría dos formas de ganar prestigio: comerciando o construyendo.

Pero hacen falta más obstáculos en este juego. ¿Qué tal si el rey, o el conde, nos pide tributos cada cierto tiempo? ¿Y si hubiera plagas de peste y algún meeples muriera de enfermedad? ¿Y si atacan los piratas? Estos eventos tendrían que sucederse en cada turno, podrían ser buenos o malos para el jugador, y tendrían que poder planearse con cierta antelación. De hecho, podrían dictaminar el fin de la partida: una fila de diez cartas de evento, cuando se llega al décimo evento se termina la partida; siempre están visibles los dos siguientes eventos, para prepararse. Para darle variedad al juego se pueden crear treinta eventos, pero como solo se juegan diez, cada partida sería distinta a las demás.

Observaréis que al final no importa tanto el tema, porque con la misma mecánica se podría jugar a otra cosa, ya sea otra ciudad en otra época o incluso una colonia espacial en un planeta recién descubierto. Por eso en esencia no es temático, porque si lo fuera al menos tendríamos que detallar qué familia lleva cada jugador e interpretar su rol, de acuerdo a unas características propias diferentes a las demás familias. Pero no existe eso, cada jugador tendrá sus meeples que solo se diferencian de los de otro jugador en el color. Pero para llegar a desarrollar las acciones del juego he necesitado de una temática previa, sin eso no sé como construir una mecánica.

En definitiva, para crear un eurogame como el que propongo es necesario pensar antes qué tipo de acciones nos interesa que hagan los jugadores (y para ello yo necesito un tema), qué recursos darán dichas acciones, y qué objetivos se pueden cumplir con dichos recursos. Es un tipo de desarrollo triangular (acción, recurso, objetivo) que por sí solo no ofrece nada nuevo, pero que mediante el uso de personajes y eventos aleatorios, así como de algún método original para determinar el orden del turno, puede darnos como resultado un juego entretenido y que suponga un reto estratégico a los jugadores. Porque eso es lo más importante: diversión y dificultad, sin una combinación de ambas la cosa nos va a quedar sosa y sin chispa, por más matemáticas que le echemos a la mecánica.

02/07/2015

Inspiración lúdica para crear fillers

Seguimos con el curso de verano de inspiración lúdica, este desvarío fruto del intenso calor, donde explico de qué manera se van uniendo las diferentes aportaciones de la divina inspiración para culminar en la creación de un juego. También digo: la inspiración lúdica no se basa en leer textos como éste, sino en jugar a cualquier tipo de juego e imaginar cómo lo hubiéramos hecho nosotros; o en el acto mismo de vivir y ver cómo la gente hace acciones con mayor o menor fortuna. Es decir: se basa en la observación y la imaginación. Este texto sirve principalmente para ordenarme las ideas y olvidarme del calor infernal de este julio de 2015 en el que sobreviví a base de cafés con hielo.

Anteriormente hablé de cómo se va gestando un eurogame, hoy voy a contar cómo nace un filler. ¿Y qué es un filler? Pues se trata de un juego de duración ajustada que sirve para rellenar el vacío entre un par de partidas de juegos más pesados. La misma palabra filler (fill significa rellenar en inglés) así lo indica. No sabría si englobar dentro de esta categoría a los party games y los social games, puesto que éstos juegos pueden por sí mismos justificar una sesión lúdica, pero un filler raramente servirá a este propósito, ya que como digo es un tipo de juego que aunque ve mucha mesa y se juega a menudo no suele ser el favorito de nadie, puesto que plantea un nivel de estrategia menor. El filler sería el equivalente a las patatas bravas si habláramos de gastronomía. ¿A quién no le gustan las patatas bravas? Ahora bien, ¿son tu plato favorito?

Sin embargo, confieso que soy un ferviente jugador de fillers; son los juegos que más puedo jugar, sobretodo con aquellos que saben de mi pasión por los juegos de mesa pero que no comparten conmigo dicha pasión. También considero que algunos fillers son tan buenos como el más exigente eurogame, incluso llegan a la altura de algún que otro wargame, aunque éstos juegan en otra liga a caballo entre la simulación y la estrategia. Algunos autores de fillers logran con sus pequeñas obras auténticos retos: logran que pases horas y horas jugando partidas con unos pocos componentes y un par de hojas de reglas. Gente como Reiner Knizia, el mejor diseñador de juegos de la actualidad —según mi criterio— es un genio capaz de montarte un juego si le prestas una baraja y cuatro meeples (y tal vez una calculadora, y le sobran los meeples).

Pero ¿qué es lo que hace que un filler sea bueno? Esa pregunta es difícil de contestar, pues el gusto es subjetivo, pero hay algunos aspectos que son indiscutibles y creo ver en ellos algunos patrones, líneas a seguir por las cuales dar con un buen filler. A ellas me aferré para crear mi juego de la Tortilla de patatas, y básicamente son las siguientes:

- portable: si cabe en un bolsillo verá mesa más fácilmente;
- duración corta de la partida: lo suficiente para rellenar unos minutos y querer la revancha;
- rápido de montar: preparar la partida debería ser tan sencillo como barajar y repartir cartas;

- reglas sencillas, victoria difícil: saber jugar debe ser algo rápido, saber ganar es otro cantar;
- interacción directa: las acciones influyen al resto de jugadores de manera inmediata;
- azar medible: debe existir azar, pero no basarse en el azar, pues entonces no hay juego;
- no hay "triangulación": es acción y objetivo, no acción-recurso-objetivo.

Con estas premisas en mente empecé a pensar en un juego que respondiera a estos patrones y que me sirviera como ejemplo de lo que expongo. Tenía una baraja española a mano (recomiendo siempre tener una para crear juegos de cartas) y ví en ella un posible tema: la España visigoda. En estas cartas de la baraja española, donde se ven reyes y caballeros medievales, creí ver el reflejo de un tiempo pasado cuyo último representante fue el rey Rodrigo. Para aquellos que no estén al día en historia visigoda, Rodrigo fue el último de los reyes godos, que sucumbió al empuje de los musulmanes y a las conspiraciones de sus propios hombres. Aquél era un mundo hostil donde los reyes duraban poco en el cargo, enfrentados a múltiples peligros, que muchas veces surgían de la propia corte. En ese período situé mi filler, gracias a las magníficas ilustraciones de las figuras arquetípicas de la sota, el caballo y el rey de la baraja española.

Entonces, con un poco de investigación sobre la política administrativa de los godos, decidí que estas figuras arquetípicas serían los duces (dux en singular, eran los encargados de administrar los ducados y que respondían ante el rey) y que ellos serían los objetivos a influenciar, de tal manera que el jugador que tuviera más influencia sobre los duces sería el ganador. Para ello, en cada ronda se pondrían cuatro duces en el centro de la mesa, y el resto de cartas se irían colocando a sus lados, para ver quién se aproximaba más a su valor. Esta mecánica sería similar a la del popular Siete y media, o incluso al Black Jack: acercarte al valor sin rebasarlo. Si existe el peligro de rebasarlo quiere decir que podemos perder, y esto implica tentar a la suerte: esto se conoce como la mecánica de push your luck (prueba tu suerte).

Esta mecánica de push your luck también me recordó a otro juego, tal vez menos conocido, que se llama Cold War: CIA vs KGB, que se basa en lo mismo, pero usando facciones para influir en cartas de países, que tienen diferentes valores. Me gustaba mucho el uso de esas facciones y decidí idear algo similar para mis cartas de godos. Las espadas servirían para matar; los bastos para incapacitar; los oros para aumentar el valor; y las copas para emborracharse y perder el control. Empecé a jugar y la cosa no iba mal, pero tenía varios defectos: se eternizaba la partida al no haber un final muy claro, ni demasiados límites al poner cartas en juego. Lo resolví acudiendo a la fuente histórica, ya que quise encontrar ahí algún mecanismo o instancia que pudiera convertir en abstracto y mejorar así estos defectos del juego. Así surgió el concilio.

Los godos organizaban concilios para resolver disputas, aunque no tenían un poder tan fuerte como se les suponía. Decidí simular ese concilio creando un segundo mazo de robo con las cartas boca arriba, limitado a diez cartas. Entonces si algún jugador quería acelerar el fin de la ronda, tendría que jugar cartas del concilio, puesto que si se agotaba algún mazo de robo se terminaba la ronda. Así mismo, dispuse que los duces de valor 10 (la sota) solo pudieran verse influenciados por dos cartas por jugador; los de valor 11 (el caballo) por tres cartas; y los de valor 12 (el rey) por cuatro. Así podía cumplir con el requisito de azar mesurable y duración inferior a 20 minutos, dos puntos de mi lista anterior.

Pero ¿y qué pasa con ese clima a traición de los últimos días de los godos? ¿cómo trasladar esa paranoia real de verse traicionado por sus propios hombres? Para ello decidí sacar los ochos y los nueve de la baraja, así como los dos jokers, para crear con ellos un mazo de cortesanos. En cada ronda los jugadores juegan con una carta oculta de cortesano, que puede ser de espadas, bastos, oros, copas o ser un joker. En su turno un jugador podría usar esa carta oculta para cambiar de alguna manera decisiva la influencia de sus cartas sobre los duces. El cómo no lo tenía muy claro, pues no quería que fuese algo demasiado decisivo, que premiase demasiado la falta de estrategia o penalizase sin remedio a un jugador que lo estaba haciendo bien. El resultado podéis jugarlo vosotros mismos en unos días, cuando termine de escribir el reglamento, que publicaré aquí.

Rodericus Rex, el juego resultante de éste artículo sobre inspiración lúdica, será un juego para dos jugadores, de menos de veinte minutos de duración, que se monta en un suspiro y que tiene su buena dosis de azar y algo de estrategia. Bebe directamente de la misma fuente que el Siete y media, el Black Jack o el Cold War, pero tiene sus propias reglas, que en mi opinión son más simples y directas. Se puede jugar igualmente con un mazo de póker, o con una baraja personalizada, pero ahora me da mucha pereza diseñarla.

Rodericus Rex, Rey Rodrigo, es un juego fruto de la observación y de haber jugado mucho. Es fruto de los jugadores que lo jugaron y me dijeron qué se podía cambiar y qué les gustaba más y qué menos: un juego rara vez es fruto de una sola persona. Ya sea un amigo que se presta a jugar a tu juego, o el recuerdo de una mecánica que te gustó (y que alguien inventó), del resultado final de tu juego participan todos aquellos con los que has jugado y también todos aquellos que crearon lo que jugaste. La fuerza de la creación surge del colectivo. Como dijo Chillida: "lo que es de uno, es casi de nadie."

17/07/2015

Aficionados profesionales

Hace unos años mi día a día lúdico consistía en entrar en los foros de LaBsk y leer el Planeta Lúdico, para estar informado sobre el estado de la afición, descubrir nuevos juegos y conocer todo aquello relacionado con los juegos de mesa. Compartía esta afición

junto con la de las aventuras conversacionales, en las que participaba activamente en los foros del CAAD y en las comps. Además también maquetaba la revista Token, tras dejar de hacer lo propio con la Spac, y tenía un blog de relatos que me llevó a conocer a la gente del foro de Prosófagos, con los que posteriormente haríamos quedadas y proyectos, algunos de los cuales vieron la luz, como el libro de Villaespino.

Todo esto lo cuento para acordarme, yo mismo, de cómo vivía mi afición antes y como la vivo ahora. Cuando empiezas a conocer a la gente real que existe tras los nicks de internet todo cambia, surgen iniciativas, se hacen amigos... el factor humano es decisivo de porqué ahora prácticamente mi única gran afición son los juegos de mesa: a diferencia de las aventuras conversacionales o de la escritura, con los juegos de mesa es imperativo tratar con la gente. Es un ocio social, no demasiado caro y que no requiere mucho tiempo libre. Depende de cada uno el tiempo que está dispuesto a invertir en recopilar información, ya sea en blogs, podcasts o foros, uno puede prescindir por completo de informarse y dedicarse solo a jugar.

Luego a algunos nos ocurre que nos implicamos, que jugar no es suficiente: se reseña, se critica, se opina. Se espera que nuestras disquisiciones lleguen a otros jugadores y generar debate. Algunos hasta esperan que su labor se vea recompensada de alguna manera. Otros también crean, diseñan su propio juego y lo enseñan a sus amigos. Luego pretenden publicarlo, o no, dependiendo del miedo al rechazo que pueda soportar el autor, ya sea por parte de un editor o del público que ha pagado por el juego, una vez editado. También los hay que regalan sus juegos ofreciéndolos en print & play, que es una manera genial de dar a conocer un juego.

Y después llegó Kickstarter, y más tarde Verkami. Son plataformas de financiación colectiva –crowdfunding– con las que conseguir un capital suficiente por parte de los mecenas, de tal manera que se pueda producir la obra. Sin bancos de por medio, ni créditos ni préstamos. Para un autor en España, Verkami se erige en una forma de financiar la producción de su obra, viendo si ésta gusta o no gusta, sin comprometer un capital inicial. Esto no es exclusivo de los juegos de mesa, ni mucho menos, ya que hay infinidad de iniciativas en estas plataformas de mecenazgo. Pero esto es en el caso de que la producción requiera un capital; en las obras que no requieren gastos de producción el proceso de publicación es aún más fácil, caso de los escritores de Amazon o los programadores de videojuegos en Greenlight de Steam. Nunca ha sido tan fácil hacer algo y poder mostrarlo a todo el mundo.

La tecnología y las posibilidades de hoy en día que nos brinda internet nos convierte en consumidores y productores a la vez. Somos nuestro propio editor, sometido solo al baremo de calidad que nos otorgue el público, tiránico, al otro lado de la pantalla, pero sin más barrera que la impuesta por el cliente final, rompiendo por el camino muchas fronteras hasta ahora inamovibles. Esta es la realidad en la que las nuevas generaciones

conviven con los viejos lobos de mar, que todavía se aferran a las viejas costumbres, pero que asisten impávidos al cambio de los tiempos. Crear y publicar está al alcance de todo el mundo, sin conocimientos técnicos previos, y solo el tiempo dirá si es una tendencia que va a perdurar o bien se agotará. Me inclino por pensar que no solo va a perdurar, sino que además cambiará las formas de algunas industrias culturales. Pero no soy un buen pitoniso, así que lo contrario también es posible.

El caso es que no quería hablar finalmente de crowdfunding, sino del cambio de paradigma que supone para un aficionado a un tema cualquiera. Un aficionado a la escritura se autopublica en Amazon y de repente es un autor. ¿Es malo eso? ¿Depende de la aceptación del público? ¿Quién determina la calidad de un producto? Hay obras editadas con mimo en grandes editoriales que desde luego no albergan calidad alguna, al menos en mi opinión. ¿Son las marcas, las franquicias o los nombres propios los que otorgan la calidad? No lo sé, el mundo es un lugar complejo lleno de matices, donde todo tiene cabida y solo algunas pocas cosas perduran con el paso de los años.

Sólo nos acordaremos de lo bueno que se hacía a principios de siglo, la oscuridad se apoderará poco a poco de muchas de las cosas que hoy disfrutamos, mientras otras brillarán con luz propia. Para mí este es el tiempo de los aficionados, de su conquista sobre las industrias culturales: escritores, músicos, creadores de juegos... todos ellos pueden serlo sin intermediarios, sin más recorrido que el que transita entre el perfil en una red social y la descarga o consumo directo de su obra: un tiempo nuevo lleno de posibilidades y velocidad de vértigo. Y lo he dicho antes y lo repito ahora: no tengo miedo de este nuevo mundo.

06/10/2015

Idea y repetición

Hace unas semanas que empecé una serie de artículos sobre el proceso creativo del diseño de juegos de mesa, pero desgraciadamente no les di la continuidad que requerían: entre las vacaciones, mi creciente predilección por contar las cosas en el podcast y la duda de si lo que tenía que contar sobre el tema tenía validez e interés me llevaron a la conclusión de que era mejor pasar página y continuar con otros proyectos.

Sin embargo, algunos amigos me siguen animando a que cuente cosas sobre la creación de juegos, que explique de qué manera va surgiendo un juego. Lamentablemente no puedo escribir mucho sobre eso pues tras mucho meditar —es un decir— he llegado a la conclusión de que se aprende a hacer juegos jugando; que no por mucho que uno lo explique va a conseguir más que si directamente va y juega y se pregunta "¿y si esto fuera así? ¿y si cambio esto o lo otro?". Vendría a ser algo como cuando uno va a un curso de escritura y escucha al profesor explicar como se debe escribir (que en mi opinión no sirve

de mucho) hasta que te pone el ejemplo de algún autor, te da una serie de lecturas y te pide escribir, pero siempre después de leer.

Podríamos decir entonces que todo es una repetición. Se hace en tanto que se ve hacer. Todo lo que creemos nuevo no es más que la mejora de algo viejo, si aplicamos la lógica anterior. No existe la novedad, solo artefactos nuevos. ¿Será así? Puede que en el mundo artístico o cultural pueda ser todo una repetición de viejos temas: los hay que opinan que no se ha escrito nada nuevo desde las tragedias griegas, pues ya albergan todos los sentimientos humanos y por ello son siempre modernas. En el campo de la ciencia y la tecnología no puedo estar de acuerdo, ahí sí hay novedad y no veo que se repitan patrones del pasado; si acaso, se aplican soluciones nuevas a los problemas de siempre.

Entonces, en el campo de los juegos ¿podemos hablar de novedades? Muchos opinarán que sí, que indudablemente hay muchos juegos que son auténticamente novedosos. Otros opinarán que no, que todos los juegos repiten ciertos patrones inalterables: dados y cartas implican azar, un tablero cuadriculado implica estrategia, y la mayoría de los juegos en nuestras estanterías son una combinación de estos elementos. Así pues, ¿se puede enseñar a crear estas combinaciones? ¿o éstas surgirán por el simple proceso de haber jugado a otras? ¿Sin jugar, podré inventar el juego?

Puede asemejarse esto a la escritura, como mencioné antes; existe un abecedario con un puñado de letras, con esas letras formamos palabras, luego podemos producir combinaciones y formar textos. Entonces, se puede enseñar a crear textos, pero es mejor si antes hemos leído algo. Lo que pasa es que todos aprendemos a escribir, pero no necesariamente a inventar historias, y ya no hablamos de novelas o poemas. Tenemos las herramientas que por la educación básica nos han dado a todos, pero no todos están dotados de la sensibilidad o la urgencia de escribir, si no es necesario hacerlo. De la misma manera, todos podemos hacer juegos, pero otra cosa es inventarlos.

Para terminar, creo que la creación es una combinación de dos factores: idea y repetición. La idea es aquello que queremos realizar, el objetivo final. La repetición es el medio que usamos para llevarlo a cabo. Y digo repetición porque no tenemos otra forma de hacerlo que con el ejemplo de algo ya hecho, que la genialidad no surge de forma espontánea, y la originalidad no es más que la reinención de lo viejo para que se ajuste a la cosmovisión moderna. Pero sin ideas, no hay cosas nuevas, y no hay nada que nos guste más que la búsqueda incansable de la novedad, de las historias nuevas, de las noticias, de esa dosis de internet que nos proporciona el chute de novedades diarias. Pero lo repetimos todo, solo los nombres y los lugares cambian, las historias son siempre las mismas... y es que no hay nada nuevo desde que los antiguos escribieron las tragedias griegas.

11/10/2015

Reseñas

Literatura

Las ciudades invisibles, de Ítalo Calvino

Título original: *Le città invisibili* (69 páginas)

Autor: Italo Calvino

Año: 1972 (versión española por Editorial Siruela publicada en 2007 con el título "Las ciudades invisibles")

Idioma: italiano (versión traducida al español por Aurora Bernárdez)

Estamos ante una pequeña obra donde se nos describen ciudades imaginarias, narradas por el legendario Marco Polo al mítico Kublai Kan, el emperador de los tártaros. A través de sus nueve capítulos, Kublai se maravilla ante la forma de explicar esas ciudades por parte de Marco Polo, y nos invita a hacernos la pregunta del porqué elegimos vivir en ciudades; de qué manera nos influyen a nosotros y a nuestro entorno. Kublai, al principio de la obra, dice que lo que importa a Marco Polo es "es descubrir las razones secretas que han llevado a los hombres a vivir en las ciudades, razones que puedan valer más allá de todas las crisis".

El carácter de los habitantes de las ciudades se debe tanto a su naturaleza como a su entorno, por tanto una descripción detallada, como las de Marco Polo, a cada una de esas ciudades imaginarias nos conducirá invariablemente a recordar a ciudades reales, pues todas guardan algún paralelismo con las que describe Ítalo Calvino por boca de Marco Polo; y todas ellas, además, hacen que nos preguntemos cómo cambia nuestra actitud y percepción ante la ciudad.

Que el ser humano es un animal gregario queda fuera de toda duda. Pero a diferencia de los animales, nosotros vivimos bajo el caparazón protector y asfixiante del entorno urbano, esto es, una invención humana que no existe en la naturaleza. ¿Cómo nos influye? ¿De qué manera influimos nosotros a la ciudad? ¿Es la ciudad un ente vivo por sí mismo? Todas estas preguntas nos las podremos hacer mientras nos deleitamos con el lenguaje poético con el que Calvino ha sabido dotar a su obra. Una obra colosal en su calidad literaria, pero menuda en su tamaño. Un singular ejercicio de inspiración, descripción y filosofía: una obra de arte.

Las ciudades que nos va mostrando Marco Polo, organizadas en el texto bajo sugerentes bloques -como por ejemplo: las ciudades y la memoria, las ciudades y el deseo... las ciudades sutiles- nos invitan a adentrarnos en ellas; pero nos confunden. Kublai llega a decir, en uno de sus diálogos con Marco Polo acerca de una ciudad que "es una ciudad

hecha sólo de excepciones, impedimentos, contradicciones, incongruencias, contrasentidos. Si una ciudad así es cuanto hay de más improbable, disminuyendo el número de los elementos fuera de la norma aumentan las posibilidades de que la ciudad verdaderamente sea."

En conclusión, estas ciudades invisibles se pueden leer como pequeños cuentos o como metafísica de la urbanidad. En los dos casos resultan una lectura apasionante, evocadora y terriblemente bella.

Lo que sé de los hombrecillos, de Juan José Millás

Título: Lo que sé de los hombrecillos

Autor: Juan José Millás

Primera edición: 2010 (Seix Barral)

Poco habremos aprendido de los hombrecillos tras la lectura de éste pequeño libro, así que el título no nos lleve a engaño. Lo que ahora sé de los hombrecillos es que están escritos por Juan José Millás, lo cual nos va a sumergir en un universo propio poblado de seres mezquinos, algunos de ellos diminutos y otros un poco más grandes. En realidad, la historia trata de un solo hombrecillo, o mejor dicho de dos: el autor y su réplica en miniatura.

A través de una extraña metáfora del huevo de gallina, que tal vez algún economista sepa apreciar (yo no lo he hecho), la trama nos lleva por parajes sexuales que rayan la pornografía barata, algo que parece que no esté escrito por un verdadero escritor como Millás, sino por un aficionado a los foros virtuales de literatura erótica, con todos mis respetos hacia los aficionados a éste género que leen y escriben desinteresadamente en las múltiples páginas de éste género en la red. Pero en éste caso, Millás pretende vendernos ésta historia y cobrárnosla a precio de obra maestra. Explicar que dentro de nosotros hay un Yo más mezquino ya está inventado, lo escribió Robert Louis Stevenson en su extraño caso del doctor Jekyll y mister Hyde.

La realidad es que es un cuento absurdo, delirante, raro e inverosímil. La premisa era interesante al principio: el ensueño de un catedrático que se ve visitado por extrañas criaturas parecidas a hombrecillos; el desdoblamiento del protagonista cuando accede al reino de casas de muñecas, donde conocerá a la mujercilla; la enigmática reproducción ovípara de los hombrecillos, que guarda alguna relación con la obsesión por el huevo de

gallina del protagonista. Pero luego todo eso se esfuma y se derrumba como un castillo de naipes. Nos aguardan lugares comunes, personajes planos y cierta desidia narrativa.

Seremos testigos del descenso a los infiernos del protagonista, aunque tal vez no sea tan espectacular como Millás nos pretende hacer creer -no es algo tan diabólico fumar, beber y tener la casa hecha un desastre-, y también seremos partícipes de lo bien que le salen las cosas al protagonista, algo que decepciona por completo, puesto que uno esperaría que alguien que ve hombrecillos y que tiene que ocultar su doble vida como tal tuviera más dificultades. Pero no sucede así, todo lo despacha Millás con un par de frases; todo resulta fácil y previsible.

Al final la novela termina de forma abrupta, como si en realidad el propio autor no estuviera muy contento con lo que le estaba saliendo hasta el momento pero tuviera la obligación de entregarle algo al editor. Todavía no entiendo a qué venía lo del huevo, pero supongo que Millás lo habrá explicado bien en cualquier suplemento de El País, porque en éste libro no me queda claro. En definitiva, Millás no sabe nada de los hombrecillos.

Las mil frases más feroces de la derecha de la caverna, de José María Izquierdo

Hoy ha sido un día muy importante, por varios motivos. He ido a la presentación del libro de José María Izquierdo, periodista de EL PAÍS y autor del blog “El ojo izquierdo”, al auditorio del CCCB, aquí en Barcelona. Me acompañaba una amiga, y allí los dos, acompañados del resto de personas del auditorio, nos hemos enterado por boca de Josep Ramoneda y Carles Francino del fin de ETA. Nadie ha aplaudido ese momento, porque en otras ocasiones la banda terrorista ha anunciado el alto el fuego y lo ha roto posteriormente con un atentado. Pero se notaba que ésta vez era diferente, porque tras la presentación inicial del libro se han ido rápidamente; Ramoneda a escribir un artículo y Francino al País Vasco.

El auditorio poco a poco se ha ido llenando de personas ávidas de escuchar lo que Izquierdo tenía que contarnos. Yo ya tenía una idea que me rondaba en la cabeza, pero nadie como él la ha sabido sintetizar mejor: “¿Puede amparar el periodismo a aquellos profesionales que insultan, difaman o desprecian hasta el punto de desear el aniquilamiento de quienes no comparten su ideología?”. La pregunta obtendrá diferentes respuestas en un debate que invite a la reflexión; pero solo conseguirá reproches e insultos en la arena mediática, catódica y radiofónica en la que algunos periodistas se mueven como pez en el agua.

En las 238 páginas del libro encontraremos, tal como reza el título, mil frases feroces que albergan incontables groserías, virulentas proclamas e increíbles embustes. Además, se presentan de forma a séptica; una detrás de otra, sin comentarios del autor, dejando al

lector que juzgue oportunamente. Nos encontramos con perlas de tal calibre que a mí me sorprende que no estén sus autores en los tribunales. Pero tal como dice Izquierdo, hasta los jueces se han impregnado del virus faltón de la caverna. El insulto ha llegado desde las tertulias nocturnas hasta la barra del bar, pasando por los juzgados, los titulares de prensa y los políticos de todo pelaje.

Izquierdo nos hace ver que no es normal, ni de lejos, lo que está pasando en el periodismo en éste país. No puede ser que un periódico serio, conservador y responsable como Abc se haya convertido en un contenedor de soflamas incendiarias contra el gobierno, la izquierda y los jóvenes; esto debería ser marginal, anecdótico, superfluo. Pero no lo es; se trata de una realidad con la que nos hemos acostumbrado a convivir: nos despertamos con el insulto en la oreja y nos acostamos con el odio en la vista.

Algunas, pocas voy a poner, de las frases que nos encontramos son estas: “José Luis Rodríguez Zapatero le bajó los pantalones al Estado de Derecho para que la banda de los terroristas de ETA lo sodomice” César Vidal; “La iglesia pide movilizarse contra la 'licencia de matar hijos'” titular de La Razón; “Para una parte de la izquierda española, asesinar a la gente de derechas masivamente carece de importancia” Alfonso Ussía; “Los del 15M es gente que como cierto sector de los antisistema, tiene su conexión con ETA” César Vidal; “La ONU es lo más ilegal que existe” Federico Jiménez Losantos. Cada frase rezuma bilis, y son mil. Pero según Izquierdo, en la presentación, ha advertido que tenía más de 20000, pero que tenía que escoger... ¡qué difícil tarea ha tenido este hombre!

Además, el veterano periodista nos pone en alerta y nos pide que no desprestigiamos el poder destructivo del lenguaje soez que desde “la caverna” nos embota los sentidos; que si alguien utiliza el insulto se le rebata con argumentos; y nos anima a practicarlo ahora mismo: veremos a partir de hoy a toda una retahíla de tertulianos, políticos y opinadores en general echar pestes sobre el comunicado de ETA sobre el fin de la violencia. A nadie con dos dedos de frente se le escapa que ésta noticia es buena, en esencia, porque pone fin a un problema en el País Vasco, ya que a partir de hoy la gente con algún cargo o con un ideario españolista (o simplemente simpatizantes del PP o PSOE) puede respirar tranquila en Euskadi. Veremos pues como determinados grupos, casi todos los de tendencia conservadora, recelarán y negarán que esto sea bueno, y en fin, concluirán que el gobierno se ha plegado a los deseos de ETA.

Que yo sepa, ETA no ha conseguido la independencia de Euskadi por las armas, en su lugar ha sido derrotada policialmente y ha perdido muchos apoyos en su tierra, que se han traspasado a un nuevo partido político llamado Bildu, que efectivamente quiere la independencia del País Vasco, pero a través de medios democráticos. De eso se trataba, ¿no? O de lo que se trataba, y voy a pensar mal, es que ETA se perpetuara como un grupo terrorista de perfil bajo, gracias al cual se pudiera negar cualquier reivindicación política a causa de su existencia?

En conclusión, Izquierdo nos invita a pensar, sosegadamente y con argumentos, sin insultos ni menosprecio del rival, como gente normal y civilizada. Solo se está pidiendo eso, un poco de calma, una vuelta a la dialéctica constructiva, amable y creativa, de la que puedan surgir ideas y acuerdos entre diferentes. Reclamo el derecho a tener en este país un partido conservador que no siga los credos de esta caverna vociferante, exaltada y, en definitiva, tan poco parecida a España. Si esto no es así, auguro unos años muy duros por delante, donde a los que tenemos una tendencia política más progresista se nos tilde de estúpidos, traidores o sectarios, solo por nuestras ideas. Está en juego mucho más de lo que parece.

Utopía, de Tomás Moro

Utopía era una isla descrita por Thomas Moore (Tomás Moro en castizo) en 1516, unos años después de que Colón descubriera América, con lo que posiblemente el inglés pudo jugar a describir este no-lugar como algo verosímil, como algo que podría llegar a ser verdad en tierras ignotas. Porque Utopía es un no-lugar; algo que solo puede funcionar en las páginas de su libelo, pero jamás en la realidad. Cosa poco novedosa en la historia de la literatura y el pensamiento, que ya le pasó a Platón con su República, escrita desde el rencor a sus pares tras la muerte de Sócrates.

Sea como fuere, pensar en un mundo mejor y más justo no es nuevo, no es de ahora que nos preocupamos sobre el sistema de gobierno en animada asamblea callejera, que ya algunos se dejaban la garganta en el ágora en los tiempos de Pericles. Hoy como ayer, y previsiblemente como mañana, la lucha de clases es lo que mantiene el motor de la creatividad humana engrasado y en marcha. Las enormes fuerzas que ejercen los estamentos de poder –antaño la aristocracia, más tarde la religión, y hoy "los mercados"– que se enfrentan a las fuerzas que no ostentan el poder, pero que en número pueden doblegar al estamento superior. Ley natural, el pez grande se come al chico. Pero se necesitan ambos: el grande y el chico. Ojo, con esto no justifico que deba existir una estructura social piramidal, solo constato el hecho indiscutible de que de la lucha social surgen los movimientos que hacen progresar a la humanidad.

En la Utopía de Tomás Moro no hay lucha de clases, por tanto, no hay progreso ni retroceso: viven en un eterno retorno, como diría Mircea Eliade. Ningún espíritu libre de la isla podrá revelarse contra injusticia alguna, dado que no hay nada de qué quejarse y porque dicho espíritu no podrá imaginar mayor libertad de la que ya goza. ¿Verdad? Pues no. En la isla de Utopía no se contempla algo consustancial al ser humano: la envidia, la mezquindad y la pereza. Digo más, en la isla de Utopía no se discute el hecho necesario de disponer de fuerza de trabajo obligada: los esclavos. Como todos y cada uno de nosotros, somos hijos de nuestro tiempo, y lo que se percibe aceptado por la mayoría en nuestro tiempo se nos antoja como la ley natural. Que haya esclavos es lo natural, ya lo dijo Aristóteles.

Así pues, la Utopía es una isla comunista sin ejército ni apego por los bienes materiales, con una población rural, trabajadora y medianamente culta que va rotando de casa en casa para no encariñarse demasiado de un lugar. Todo en este librito se nos puede antojar un despropósito ahora, si lo leemos desde la realidad de nuestro tiempo, pero esconde un profundo sentido reformador que lo transforma en revolucionario. En aquellos tiempos no había muchos que predicaran –aunque fuera veladamente– la libertad religiosa; ni tampoco existió una crítica tan feroz, pero a la par tan refinada, hacia sus gobernantes. En fin, son estas reflexiones a vuela pluma tras haber leído, en un par de noches, el libro de la Utopía del genial Tomás Moro.

Al sur de los párpados, de Vila-matas

Por fin ya he terminado la novela maldita de Vila-matas, su tercera obra, incluida dentro de la compilación titulada *En un lugar solitario*, que contiene sus cinco primeros libros. Puedo decir, tras haber leído ya mucho de la obra del autor, que *Al sur de los párpados* es sin duda la peor de sus novelas, y que con razón la intentaba ocultar a todo posible lector. De hecho, yo si hubiera sido él no la hubiera incluido en la compilación. De hecho, en su día, no la hubiera publicado. Porque en el fondo se trata únicamente de un ejercicio de estilo, donde trata de emular la escritura que haría un escritor demente, o drogado, o tal vez ebrio (cosas estas no del todo improbables, en aquella época) que tiene una enfermiza relación con su mujer y las demás féminas de la obra.

La obra es una alucinación. Un conjunto de frases inconexas, donde Vila-matas nos da un muestrario de su impericia como escritor –hablamos de aquella época remota donde Vila-matas no era aún vilamatiano– que se toma demasiado en serio a sí mismo, que tiene ganas de demostrar algo, aún no sabe muy bien el qué, y que trata de hacer una novela demecial como si no hubiera existido Burroughs o toda la jodida generación Beat estadounidense. Este Vila-matas surparpadiano es un cruce entre un mal Bukowsky y Rimbaud pasando por Hemingway, que se queda en una tierra de nadie. Un dolor literario. Releyendo sus páginas, intento adivinar qué quería decir exactamente el autor, a qué sentimiento trata de aferrarse como argamasa de la estructura de la obra, qué tipo de mensaje nos quiere transmitir... pero no lo comprendo, o sí lo comprendo, es una locura propia de una obra de juventud, el manuscrito de un joven autor con ínfulas d'enfant terrible de la literatura española.

Lo que está claro es que Vila-matas quiere huir del realismo español imperante de las novelas que pululaban en aquellos días en la piel de toro. No quiere ser Cela, desde luego. Quiere ser un escritor francés, tal vez maldito, sobretodo de culto. Necesariamente marginal. Pero la novela es un sopor; he estado haciendo esfuerzos para acabarla, y porqué no decirlo, "disfrutándola" entre bostezos al mostrar los errores y horrores de un escritor que después se convertiría en uno de los grandes. Pero la verdad, si yo hubiera conocido a Vila-matas con esta novela, no le hubiera leído nunca más. Así que huid de Al

sur de los párpados, rechazadla; no os perdéis nada, si acaso un galimatías pretencioso que lejos está de los sublimes galimatías pretenciosos que posteriormente tuviera a bien escribir Vila-matas, como los bartlebys, montanos o pasaventos, que tan profundamente calan en la memoria de sus lectores.

Al sur de los párpados es una novela de transición que no debiera haber salido del gabinete del escritor. Un ejercicio de estilo, como ya dije al principio, un divertimento que debiera haberse quedado en el cajón. Tal vez hoy día podría haberlo reescrito su autor y hacerla más legible, definiendo mejor a los personajes, en particular a esa Eva que de vez en cuando se intercala en el relato, o a esa Joyce, o Elena, o la madre. Todo está como desdibujado, como teñido por una neblina que nos impide ver por completo el extraño mundo que nos narra Vila-matas. Pocos personajes masculinos encontramos en la novela, a excepción de los poetas argentinos y a sí mismo, Stein, o Stan, pues no queda claro hasta bien entrada la novela el nombre real del personaje.

En conclusión, para no extenderme más, Al sur de los párpados es una mala novela. La peor de su autor, que hubiera hecho bien en quemar toda la primera edición de la misma y prohibir su inclusión en el volumen de En un lugar solitario. Nos sirve, eso sí, para evaluar el proceso de transición del autor; es decir, el proceso de convertirse en escritor, tal como nos cuenta en el prólogo del libro: el proceso de sentarse cada día y obligarse a escribir para terminar su tercera novela. Pero si lo que queréis es disfrutar con una novela de Vila-matas, leed otra cosa, tal vez su París no se acaba nunca, que se acaba de reeditar, o su Bartleby y compañía, pero jamás, jamás, leáis Al sur de los párpados. Odiaréis a Vila-matas.

Jakob von Gunten, de Robert Walser

Para aquellos que aún no hayan leído la genial novela Jakob von Gunten de Robert Walser les animo a leerla antes de seguir con éste artículo, aunque puedo hacer un resumen de la misma: en el instituto Benjamenta no se aprende nada, solo se forma a los alumnos para servir y cumplir con la sociedad; Jakob von Gunten es un alumno que entra en la institución tras fugarse de la casa de sus padres y consigue ser admitido tras una breve entrevista con Herr Benjamenta, el director del instituto. La única profesora que parece estar en activo es la propia hermana del director, Fräulein Lisa Benjamenta, que les enseña básicamente a comportarse en sociedad y poco más, ya que no hay contenidos ni planes de estudios en las clases del instituto Benjamenta.

La escuela de muchachos Benjamenta puede ser muchas cosas, pero sobretodo es un reflejo del mundo. ¿Qué quiso representar Robert Walser con esta novela? Tal vez uno de los motivos sea la reivindicación de la vida sencilla, infantil, alejada de todo anhelo o ambición que pudiera llevar a un fracaso, un desengaño, una derrota. Pero tal vez no era una reivindicación, sino más bien una constatación, una rendición y evidencia de que más

nos vale seguir la corriente y acostumbrarse al hastío y la servitud. Tal vez el personaje que más fielmente representa estos principios, obediencia y servicio, es Kraus, a quien gusta de martirizar el protagonista, Jakob von Gunten (aunque en el fondo le adore). ¿He dicho protagonista? Bueno, eso es matizable, para mí el protagonista es el insituto en sí, aunque lo veamos a través de la mirada de Jakob.

Una de las frases que se me quedaron grabadas, aunque hay muchos y de difícil interpretación, es la que dice que "Dios está con los que no piensan". Hay que analizar el contenido y el mensaje final de esta sentencia, en los años en que fue escrita, los principios del siglo XX, en 1909. Robert Walser ya pudo ver, como otros escritores y pensadores antes que él, el verdadero bálsamo para el pueblo, el opio que a todos calma, principio civilizador y tope cultural al mismo tiempo; esos textos sagrados revelados que nos dictan como tenemos que manejar el espíritu. Quien gobierna nuestra consciencia y moral nos gobierna de forma absoluta. Walser lo sabe, pero no se rebela, simplemente lo escribe y construye todo un instituto donde se perfecciona ese arte de dominar lo más profundo de nuestro ser: nuestro espíritu.

Videojuegos

Marvin, un Spectrum para Android

Una de las mejores aplicaciones que tengo en mi móvil es Marvin, un emulador de Spectrum que tiene la feliz característica de buscar los programas directamente en la web de World of Spectrum. Por ejemplo, si queremos jugar una partida al Exolon y no lo tenemos todavía instalado en Marvin, pulsamos la tecla de opción, elegimos "Load app/game" y tecleamos "Exolon" en el buscador del World of Spectrum que nos saldrá y automáticamente nos llevará a la página del juego, desde donde lo podremos descargar y jugar, sin tener que poner LOAD "" ni nada de eso, que solo recordamos los más viejunos. Luego el juego se queda grabado en la base de datos y podremos acceder a él con un simple click, desde el mismo Marvin. Una maravilla, oiga.

De momento estoy disfrutando de algunos juegos que hacía muchos años que no volvía a ver; esta es la lista de los juegos que me he descargado: Camelot Warriors, Chaos, Exolon, Flunky, Katmosis, Mad Mix Game, Metropolis, Nebulus, Nonamed, North Star, Pyjamarama, The Sentinel, Thundercats, Tuareg, Xevious y Zinaps. ¿Alguna sugerencia? Sí, sí, ya sé que no me he descargado ninguna conversacional, pero honestamente, si sumamos la sordera habitual de las antiguas aventuras a la dificultad de teclear con el

móvil no creo que resultara una experiencia muy divertida. Tal vez pruebe con Mantis, que no la jugué en su día, ¿alguien la ha probado?

Pero no todo es disfrute y diversión sin más. Puede ocurrir que cargues un juego y no funcione, como me ha pasado con el Gryzor o el Curro Jiménez. En ese caso los he borrado y adiós muy buenas. Recuerdo que cuando esto pasaba en su época, tras comprar un juego por 875 pesetas, no era tan fácil decirle adiós, porque posiblemente era el único juego nuevo que tenías en varias semanas. No había internet para descargarse otro juego, ni tanto dinero para comprar más... pero había radiocassettes de doble platina, que fueron los arcaicos precursores de la piratería de software actual, con los que podías conseguir muchos juegos. Incluso había un mercadeo de cassettes TDK de 45, 60 o incluso 90 minutos con un montón de juegos grabados, que podías comprar o intercambiar con tus colegas. Ahora todo eso se ha reducido a descargarte un juego y probar si funciona en el emulador, y si no te gusta lo borras.

Además tenemos menos paciencia, y si nos matan muchas veces en el juego no hacemos como antes, esto es, pasarnos todas las tardes repitiendo las mismas pantallas hasta conseguir pasarnos el juego o por lo menos llegar lo más lejos posible. Ahora ya no tenemos esa paciencia, y honestamente no sé como podía llegar tan lejos en el Thundercats, si ahora no puedo avanzar tres pasos y ya me han fulminado. Y no hablemos de las conversacionales, que te tenían toda una tarde enganchado para conseguir salir de una celda, como en el Jabato, y tú ahí probando todo tipo de cosas, y venga a examinarlo todo y no consigo nada y ya es la hora de cenar y apagas el ordenador y justo después te preguntas si habría que esconder el adoquín antes de lanzárselo al guardia. Por si fuera poco, yo no sabía grabar las partidas, así que tenía que repetir siempre todos los pasos, que normalmente tenía apuntados en una hoja de libreta junto a un rudimentario mapa hecho a lápiz o boli BIC. En fin, eran otros tiempos.

En definitiva, si queréis pasar un buen rato disfrutando de los antiguos juegos de Spectrum, nada mejor que irse al Market del Android y buscar este Marvin, y mejor hacerlo cuanto antes porque una maravilla así no creo que dure mucho tiempo (de hecho, estuvo retirada anteriormente del Market). Es uno de los mejores emuladores que he probado, no solo en el móvil, sino también en el PC.

Santa Paravia en Fiumaccio

Santa Paravia en Fiumaccio es un juego creado para una desaparecida revista de informática llamada SoftSide allá por el 1979 y que posteriormente fue comercializado en cinta para Apple II. En el juego representamos el papel de un barón que debe administrar su territorio, gestionándolo de forma óptima para conseguir acabar la partida siendo el rey. Santa Paravia bebe directamente de las fuentes del Hamurabi, el primer juego de estrategia para ordenador de la historia; pero a diferencia de éste amplía y supera a su

predecesor, al ofrecer muchas más opciones y la posibilidad de ver tu reino de forma gráfica, aunque de manera muy abstracta.

Siempre me han gustado los juegos de estrategia, en especial los de gestión de recursos. Creo que los juegos que más horas me han robado han sido los Civilization, Patrician III, Port Royale II, Dune II, Colonization, Imperium Civitas y Faraón. Todos ellos tienen en el Hamurabi y el Santa Paravia en Fiumaccio los ancestros de su categoría, los llamados "God games", donde somos una especie de dios omnipresente que regula la vida de sus criaturas, desde nuestra perspectiva isométrica, llevándolos a la ruina la mayor parte de las veces.

The Sentinel

The Sentinel es un videojuego creado en 1986 por Geoff Crammond para el ordenador BBC, que posteriormente fue publicado para otros microordenadores de la época. La versión de Spectrum fue creada por Mike Follin, que sin duda es un dios de la informática, porque para meter un juego de éstas características (un mundo de 10000 niveles en 3D) en los 48K del Spectrum tienes que ser muy bueno en tu trabajo.

El juego consiste en conseguir llegar a la altura del Sentinel para absorber su energía y ocupar su lugar, en el punto más alto de un mapa tridimensional. Nosotros empezamos en un punto bajo del mapa, y para ir subiendo tenemos que crear réplicas de nosotros mismos -un robot de energía-, gracias a la energía que podemos absorber de los árboles cercanos que estén a nuestra altura o en niveles inferiores del mapa. Para conseguir altura podemos crear rocas artificiales (boulders) encima de las cuales podemos poner al robot, y transferir nuestra energía a ese nuevo robot; así ahora pasaremos a estar en un punto más alto, y además podemos absorber la energía de nuestro antiguo yo. ¡Pero cuidado! El Sentinel estará muy atento a lo que ocurra en su mundo, y cuanto más expuestos estemos a su mirada más fácil lo tendrá para absorbernos la energía; por ello tenemos que ser rápidos cuando estemos arriba y absorber toda la energía de árboles y rocas disponibles, o crear un árbol delante nuestro para despistarlo, porque el Sentinel puede matarnos cuando nos vea y enviarnos al hiperespacio sin billete de retorno.

Si conseguimos llegar a la altura del Sentinel y absorbemos su energía, deberemos ocupar su lugar creando un robot y acceder así, desde el punto más alto del mapa, al hiperespacio. Accederemos a un nuevo mundo ocupado por otro Sentinel; pero pueden existir mundos con más de un Sentinel, y también con varios sentries, que son como centinelas menores con la misma mala leche. Lo mejor que podéis hacer, si no habéis entendido mucho de lo anterior, es jugarlo.

Existen varios remakes de The Sentinel para jugar en un ordenador moderno, siendo el mejor de ellos el Zenith, pero un servidor es un purista y juega con el emulador de Spectrum al Sentinel original. Tengo que decir que la primera impresión al cargar el juego es invariablemente la siguiente: "¿pero qué se supone que tengo que hacer con esto?". Bien, es normal, que no cuando el pánico. Primero tenemos que aprendernos los controles del juego, y luego podemos empezar a "movernos":

CONTROLES SPECTRUM:

- Izquierda: S Derecha: D
- Arriba: K Abajo: M
- Acción: Espacio (para poder crear/absorber)
- Crear árbol: T
- Crear roca : B
- Crear robot: R
- Absorber energía: A (apuntar a base cuadrado)
- Transferir energía: Q
- Hiperespacio: H
- Posición original: U
- Pausa: P
- Continuar: Enter
- Cambiar colores: C

Cuando carguemos el juego, nos preguntará a qué mapa queremos jugar; si lo dejamos tal cual nos llevará al primer mundo y empezará el juego. Para familiarizarte con el entorno pulsa las teclas de movimiento (S,D,K y M) y localiza así al Sentinel. Luego intenta absorber la energía de algún árbol, enfocando su base y pulsando la tecla de espacio (con lo que entramos en modo de acción) y pulsando A (el árbol desaparecerá y conseguiremos una energía; si no te sale, prueba a poner el puntero en la base del cuadrado donde esté el árbol, no apuntes al árbol). Luego pulsa espacio otra vez y localiza un cuadrado vacío, donde creas que vas a conseguir una buena panorámica; pulsa espacio y crea una roca (B) y luego un robot en el mismo espacio (R): el robot se colocará encima de la roca, y acto seguido pulsa Q... ¡pantalla azul! ¿qué ha pasado? pues que ha funcionado, la energía se está transfiriendo al nuevo robot, y en un momento apareceremos en la nueva posición, encarados a nuestro antiguo yo (que tendremos que absorber rápidamente para no perder su energía). Puede ser que el Sentinel nos vea, por lo que tendremos que crear un robot en un lugar alejado y transferir la energía a éste, y así salir del campo de visión del Sentinel;

pero si no tenemos ningún sitio válido al cual ir podemos echarlo a suertes y entrar al hiperespacio (H), acción que nos llevará a un punto nuevo del mapa al azar, a costa de perder energía (de hecho, nos puede matar si andamos escasos, y por eso es mejor tratar de crear un robot y dejar el hiperespacio para cuando matemos al Sentinel).

A medida que avancemos niveles, el juego se complica (aún más), porque aparecerán los centinelas menores (sentries), que son capaces de teletransportarnos a casillas donde el Sentinel nos vea y pueda rematarnos a placer. Esquivar al Sentinel y sus sentries es algo tan complicado, que un servidor todavía está encasquillado en el mundo 0021 del juego, y solo hay dos sentries... ini me imagino como será con ocho!

Aquí os dejo los códigos secretos para acceder a otros tres mundos, para que veáis como son y comprobéis que no se generan al azar (esto es, hay 10000 mundos tridimensionales diferentes que no se repiten, ¿cómo lo hiciste Mike Follin?):

- Mundo Código (Spectrum)
- 0002 51939364
- 0010 42346548
- 0021 53766718

En conclusión, os animo a volver a jugar -o a descubrir, si no lo jugasteis en su día- a The Sentinel, un auténtico juegazo, un hito de la programación y un experimento de genio e inspiración súbita, que ni su autor sabe explicar muy bien. Existe también una secuela del juego que salió en 1998 para PC y Playstation, llamada "Sentinel returns", que no he jugado pero que al parecer tiene buenas críticas, y también existen dos remakes para iPhone e iPad llamados KotH y Capita. Recordad... ¡el Sentinel os vigila!

Nebulus

Nebulus fue un popular videojuego de la década de los 80, cuando los ordenadores de 8 bits estaban en su apogeo. La versión que yo jugué era la distribuida por Erbe y publicada por la compañía Hewson -que para mí siempre fue un sinónimo de calidad- en mi Spectrum +2A, aunque por lo visto el juego salió para otras muchas plataformas, siendo la más popular la de Commodore 64.

El juego trata de una especie de rana que llega en submarino a la base de una torre, por la que sube mediante puertas, túneles y plataformas, mientras va esquivando enemigos tan dispares como pelotas, ojos o átomos. Una muestra más de la imaginación de los programadores de la época, y de lo bien que les sentaba el LSD a los jóvenes informáticos de aquella fructífera generación. El juego es muy complicado, puesto que llevar al bicho hasta el final de la torre, con vidas y tiempo limitados, es una tarea que requiere paciencia y observación, debido a que la torre va girando a medida que nos movemos, por lo que

algunos peligros están ocultos hasta que nos encontramos con ellos al rodear la torre; no es como otros juegos de plataformas, como Mario, donde ya vas viendo lo que te viene, aquí tienes que ir con cuidado de que la rotación de la torre no te juegue una mala pasada.

Si vas a jugar a la versión de Spectrum, te interesará saber que las teclas de movimiento son: Q, arriba/entrar; A, abajo; I, izquierda; O, derecha; N, disparo (y N+I para saltar a la izquierda o N+O para saltar a la derecha). El juego ha envejecido bien, en mi opinión, y es relativamente sencillo jugar con él. Pero también existen varios remakes del juego, bastante buenos, que os recomiendo probar. También opino que Nebulus sería un excelente título para una consola de las características de la portátil de la Nintendo, la nueva 3DS, ya que con el efectillo que tiene de 3D la rotación de la torre quedaría muy efectista. Mientras tanto, yo sigo echándome partidas de Nebulus en mi móvil, gracias al emulador de Spectrum para Android del cual hablé en el fragmento 001 del blog. Nebulus... ¡qué buen juego es!

Dragon Age: Origins

Hace unas semanas me compré una Playstation 3 aprovechando que estaban de oferta en el FNAC, así que finalmente he caído de nuevo en las garras del mercado. Qué le voy a hacer, la vida es así, no la he inventado yo.

Bien, la cosa es que estuve mirando algunos juegos para estrenarla y cogí algunos baratos de segunda mano, que valen más o menos lo mismo que me costaban los de Spectrum cuando yo era peque. Entre ellos, el Dragon Age: Origins... ¡qué vicio, señores! ¡Qué vicioooo! No pensé que un juego de consola me haría revivir aquellas tardes jugando a rol en el ordenador, a juegos como el Dungeon Siege, el Neverwinter Nights o el Arcanum.

Bajo una premisa sencilla, que es la eterna lucha del bien contra el mal, se esconde un interesante mundo de fantasía poblado por elfos, enanos y humanos, además de fauna peligrosa como lobos sangrientos, osos de las cavernas y arañas venenosas. Clasicazo. A través de su grandísimo mundo vamos conociendo a gente que se puede unir a nuestra causa, que no es otra que la de unir a los pueblos libres para luchar juntos contra la amenaza de los engendros tenebrosos.

El juego demuestra estar hecho para un público un poco más adulto que el de un juego de rol tradicional, y es que los personajes no son negros o blancos, si no que admiten varias gamas de matices grises. Ni los malos son tan malos ni los buenos tan buenos. Es el rollito que se lleva ahora gracias a los Juegos de Tronos y demás libros de nueva fantasía. Hay mucha intriga palaciega, e incluso puedes tener algún romance con los personajes, según tus actos en el juego.

Además, el juego será diferente según el personaje que creamos. No será lo mismo, por tanto, hacerse hombre o mujer. También podremos ser humanos, elfos o enanos; y elegir

ser guerreros, magos o pícaros. Luego empezaremos en un castillo, si somos humanos nobles, o en la torre de la Capilla (que es un reflejo de la iglesia en el juego, sin nombrarla). Los magos están confinados en la torre de la Capilla, pues son considerados peligrosos por todos, así como los elfos malviven en las elferías de los suburbios de las grandes urbes, o se van a los bosques a revitalizar su olvidada cultura. Pinceladas que se agradecen en estos juegos de corte fantástico, tradicionales pero adaptados a los nuevos tiempos.

En fin, que me está gustando mucho el juego, que es con diferencia al que más estoy jugando en mi nueva consola, y a pesar que llevo más de ocho horas de juego aún no he recorrido ni el 15% del mundo. Esto me recuerda al fabuloso Arcanum, que aunque jugué muchísimo jamás terminé de explorarlo todo. No sé cuantos juegos habrá así en la Playstation 3, pero un servidor ha visto por ahí el Oblivion y el Skyrim...

Ensayos sui generis

Humanidades

La historia

El escritor colombiano Gabriel García Márquez dice al inicio de su biografía que "la vida no es la que uno vivió, sino la que uno recuerda y cómo la recuerda para contarla". Del mismo modo, la historia no es lo que sucedió, sino las preguntas que nos hacemos de lo que sucedió y las respuestas que damos para explicar nuestro presente.

Se podría decir que el pasado no existe, porque es tan subjetivo lo que explicamos del pasado que raramente será fiel a lo que pasó. El discurso del historiador deberá ser, eso sí, veraz. Pero no será real, porque aunque su explicación y las señales del pasado den veracidad a su discurso, éste será una respuesta a las cuestiones de su presente y de su sociedad, es decir, que el historiador es un "hijo del su tiempo", y explicará el pasado de acuerdo a las urgencias y necesidades de éste tiempo.

Según Georges Duby y otros historiadores, hay dos formas de entender la relación entre el historiador y su discurso hacia el objeto: la nominalista y la realista. Los realistas creen que es posible hacer una recopilación positiva de la historia; en cambio los nominalistas dicen que la historia explica el presente a través del pasado. Duby nos explica que el historiador busca huellas del pasado y las interpreta subjetivamente, lo que hace que haya varias teorías de un mismo objeto. Así, el discurso histórico se asemeja a la literatura de evasión, limitado sólo por la veracidad de los hechos. Por su parte, el realismo en la historia tiene un límite: no es posible encontrar huellas de todo, no se puede resucitar todo. El historiador está obligado a escoger en función de su carácter y de su entorno.

Europa inició la conquista del mundo en el siglo XVI y desde entonces se convirtió en el ombligo del mundo y -según Pelai Pagés- cuenta la historia según su visión. O sea, mirándose al ombligo. Por eso se creó el mito de la superioridad blanca, del progreso de occidente y del atraso de los pueblos "primitivos". Justificándose en estos mitos, occidente somete, expolia y aculturiza al resto del mundo según sus preceptos. Por eso hay ahora una urgencia para contar la historia de estos pueblos.

Pero se nos dice que son "pueblos sin historia", que según Engels es "todo pueblo sin Estado". Entonces se hace difícil, por ejemplo, contar la historia de los pueblos africanos, porque están repartidos en una serie de estados inventados por el hombre blanco. Es un intento de explicar la historia según los parámetros de occidente, que no entiende los pueblos de "discurso mítico".

En los pueblos de "discurso mítico", según Mircea Eliade, lo que se hace, ya se hizo. La vida es "la repetición de gestos paradigmáticos que remiten a una ontología original" nos explica Josep Cervelló, es decir, el gesto no tiene sentido sino en la medida en que renueva una acción primordial, en un mundo que está constituido por objetos que responden a arquetipos: el mito del "eterno retorno". Estos pueblos tienen unos comportamientos radicalmente distintos de los de occidente, que no les entiende. Pero son comportamientos producto de una cosmovisión, por un modo de estar en un mundo cualitativamente diferente del nuestro.

Eliade nos dice que todas las sociedades han sido obra del "homo religiosus". Toda sociedad ha explicado el mundo utilizando un discurso mítico -incluso, la occidental-, y este axioma sólo se rompió cuando se pasó del mito al logos, gracias a los pensadores de los pueblos griegos a partir del siglo VI a. C., dando lugar a otro discurso de la historia, que ya no repite acciones primordiales, sino que busca la singularidad de los hechos aislados.

Los pueblos del "logos" hicieron suya la historia, la clasificaron y explicaron de una forma lineal: en forma de avance, de progreso constante. Incluso, la "hicieron", en el sentido de que al explicar la historia desde su discurso lógico, excluyeron de la historia a la creatividad, la integración y los argumentos de los otros pueblos.

Hay un intento de reinterpretar la cultura occidental desde la comprensión de sus alteridades, rompiendo el prejuicio etnocéntrico; lo que Josep Cervelló dice "occidentismo". Nuestra realidad occidental está compuesta por muchos ejemplos provenientes de las otras culturas, como el papel, la pólvora, el yoga, el jazz o el sushi. Este hecho nos habla de la relatividad cultural y nos plantea volver a revisar nuestros preceptos, donde la creatividad europea siempre sobresale entre las demás, en lugar de ser una más de entre las otras, donde se complementa y, efectivamente, se reinterpreta.

En conclusión, la historia no sólo es subjetiva, sino que está contada mediante nuestro discurso lógico. Como el ejemplo expuesto por Josep Cervelló: "aunque lo entendamos, no podemos aceptar que un rey sea un Dios". Intentaremos explicar este hecho desde nuestro

punto de vista, entendiendo el discurso mítico del pueblo "primitivo", pero no compartiéndolo -porque no es nuestro discurso- su historia llena de arquetipos y de acciones primordiales. Incluso ésta urgencia para integrar la historia contada desde occidente a los pueblos no-occidentales es un invento de los pueblos del "logos", fruto de una determinada época -la nuestra-, que intenta explicar su actual diversidad a través de buscar huellas del pasado en exóticas lejanías. Como siempre se ha explicado la historia, porque no puede -podemos- aceptarla de otra manera.

Demócrito

*“Cual Demócrito sabio,
autor del bello estilo y docta frase,
y sobre todo, del hablar festivo.”*

Timón

Según cuentan los cronistas antiguos, Demócrito (460-370 a. C.) fue discípulo de Leucipo, el fundador del atomismo. Demócrito desarrolló la teoría atómica de Leucipo, utilizando para ello la razón y la observación de la naturaleza, pues era uno de los mayores filósofos naturalistas de la época. De Leucipo se sabe muy poco. Diógenes de Laercio nos cuenta que fue contemporáneo de Empédocles y Anaxágoras, y discípulo de Parménides, que era de Mileto, aunque algunos historiadores lo sitúan en Abdera, como el mismo Demócrito, e incluso en Elea. Lo cierto es que apenas conocemos al maestro de Demócrito, y algunos – como Epicuro– dudan de su existencia.

Algo más podemos contar de Demócrito, a pesar de que se perdiera toda su obra. Dilapidó la herencia familiar en numerosos viajes por Egipto y Persia; podría incluso haber llegado a la India y Etiopía; y como si de un antiguo Marco Polo se tratase, conoció muy diferentes culturas y aprendió de grandes maestros, para acabar volviendo a su tierra natal totalmente arruinado y a merced de la caridad. Mal asunto; según parece, un ciudadano que no pudiera pagarse su entierro porque hubiera malgastado todo su patrimonio no podía recibir sepultura en su patria, por lo que Demócrito tuvo que leer su Gran Diacosmos antes de su muerte, para recibir un premio de 500 talentos con los que lograr costear su entierro. Finalmente su sepelio lo pagó el pueblo, pues al parecer había acertado en algunas predicciones, cosa que encandiló a sus conciudadanos. Su hermano Damasto cuidó de él hasta su muerte, y según nos cuenta Diógenes de Laercio, vivió más de noventa años.

El filósofo que se ríe

Son muchas las anécdotas que nos han llegado de Demócrito. Al parecer siempre estaba contento, riéndose a menudo de todo lo que veía. Tal era su alegría que llamaron a Hipócrates para saber qué le pasaba, pues creían que estaba enfermo de alguna extraña dolencia. Pero cuando Hipócrates lo vio y le hubo tratado, concluyó: “A éste hombre no le pasa nada. Simplemente es feliz”. Diógenes de Laercio nos cuenta que se quedó encerrado con un buey que trajo su padre a sacrificar, y no se dio cuenta de ello hasta que volvió a recogerlo para el sacrificio, varios días después. Debía ser realmente un tipo alegre, a tenor de lo que se puede adivinar en uno de los fragmentos de su obra (el 230) donde dice que “una vida sin regocijo, es como un largo camino sin posadas”.

Está considerado como un filósofo presocrático, aunque fue contemporáneo de Sócrates y Platón, a pesar de que éste último no lo citara en sus diálogos. Según Aristóxeno, Platón quiso quemar los escritos de Demócrito una vez éste hubo muerto. ¿Porqué querría Platón destruir la obra de un filósofo contemporáneo de su tiempo? ¿Tan diferentes eran estos dos pensadores griegos? ¿Tal vez fuera envidia? No hay que olvidar que Demócrito era un autor enciclopédico, con una basta obra escrita, y al parecer muy amena, que además gozaba de la admiración de sus congéneres. ¿Se sentiría acaso Platón un tanto despreciado? Hay que tener en cuenta que Sócrates, el maestro de Platón, fue condenado a muerte; en cambio Demócrito murió anciano y en paz, y muchos pitagóricos conservaron su obra, que por aquél entonces estaba muy difundida. Esto fue lo que hizo a Platón desistir en su empeño para relegar la obra de Demócrito al olvido. Solo lo conseguiría su escuela, que no tuvo interés en que su obra perdurara.

¿Cuál es el comienzo del universo?

Esa era la principal duda de Tales de Mileto, considerado el primer filósofo, y que traería de cabeza a todos los filósofos posteriores, que la estudiaron con desigual fortuna. Para saber de qué estaba hecho el universo, había que preguntarse otra cuestión: ¿cuál era el principio común a todas las cosas? El mismo Tales se aventuró a darse una respuesta pues, según él, dicho principio o arché era el agua. Para Heráclito en cambio, sería el fuego. Empédocles proponía la tierra, el aire, el agua y el fuego. Para Demócrito, ese principio era el átomo: una partícula indivisible que no podía crearse ni destruirse. El átomo, vocablo proveniente del latín atomum –que a su vez viene del griego ??????– significa algo que no es divisible. Así pues, según Demócrito y los atomistas posteriores, el universo está formado por una materia compuesta de partículas indivisibles llamadas átomos. Tan revolucionaria teoría, por extraña y a la vez tan próxima a la explicación científica, fue relegada al olvido a favor de las teorías metafísicas aristotélicas. Bien es cierto que tanto Demócrito como sus coetáneos basaban toda su doctrina en la observación de la naturaleza, por lo que el razonamiento utilizado para argumentar esa teoría no tiene ninguna validez científica, pero igualmente nos sorprende que un griego que vivió hace 2400 años tuviera una idea tan revolucionaria, sin utilizar ningún dios ni demiurgo, ni tratar de hacerla coincidir con las matemáticas.

Crisis y libertad política

Tras leer a Platón y comprender que su República ideal está escrita con todo el rencor del mundo hacia su sociedad, que mató a Sócrates, y que esta sociedad se denominaba a sí misma como libre y democrática, entiendo que haya dudas sobre si la libertad del individuo conduce hacia la felicidad de todo el colectivo, teniendo en cuenta que solo unos cuantos harán uso efectivo, real y crítico de esta libertad otorgada, máxime cuando el resto lo único que pretende es vivir en paz y sin enredos. Es en momentos de crisis como el actual que se muestra claro como un axioma que la masa se vuelve conservadora cuando teme por su futuro.

En nuestro país, libre, y en nuestra sociedad, libre también, se vota mayoritariamente en clave conservadora: CiU en el ámbito catalán y PP en el ámbito estatal. ¿Qué nos dice esto? Que pudiera ser que la gente tenga un miedo irracional a hacer uso de su fuerza individual, y que necesita –implora– un guía, alguien que le diga lo que tiene que hacer. Platón lo entendió y dictaminó que los más calificados para guiar al pueblo eran los filósofos, y tal vez no le faltara razón. Ahora bien, ¿qué pasa con aquellos pocos que quieren la libertad en lugar de la seguridad? ¿Dónde quedan?

En fin, parece que verdaderamente nadie quiere una libertad plena. En la medida en que todos criticamos a ésta sociedad, pero nadie hace nada para cambiarlo y cuando existe tal posibilidad de cambio –democráticamente– no solo no cambia, sino que se perpetúa con más fuerza, queda claro que en nuestro mundo actual no queremos cambios significativos. O en todo caso, que estos los hagan otros, porque si algo caracteriza a nuestra sociedad es que sabemos que las cosas están mal, cierto, y las criticamos, sí; pero nadie toma partido y se implica en el cambio. No vaya a ser que por el camino perdiéramos la seguridad, en nuestra búsqueda del ideal.

La noche de San Juan

En cada solsticio de verano tiene lugar, desde la antigüedad, una fiesta mítica para celebrar la llegada del verano, cuya finalidad se nos pierde entre las capas de cristiandad aplicadas al asunto. Para unos, fiesta de las brujas, para otros, fiesta para dar más fuerza al sol, mediante el fuego de las hogueras. Para mí, durante mi infancia, era la fiesta posterior a la finalización de las clases, como un premio después de todo un curso escolar donde se nos permitía a los niños pasar gran parte de la noche despiertos, jugando cerca del fuego. Los mayores sacaban mesas a la calle y hablaban animadamente, y todos, vecinos, amigos y saludados, parecían llevarse bien. Recuerdo las noches de San Juan con gran felicidad, noches realmente mágicas.

Pero, ¿qué celebrábamos? Eso de pequeño no lo sabía, lo único que nos importaba a los niños era conseguir madera para hacer la hoguera de San Juan. Queríamos hacer la hoguera más alta del pueblo, ese era el fin y el motivo para nosotros. Yo particularmente

no tenía predilección por los petardos y cohetes, aunque alguno que otro tiré, y creo que me asustan ahora más que entonces, tal vez porque veo la posibilidad de quedarme sin algún que otro dedo. De pequeño no tenía tanta noción del peligro, corríamos con maderas con clavos salideros, entre matojos llenos de bichos y caíamos al suelo sin mayores consecuencias; parecíamos de otra pasta distinta a los niños de hoy, tan alérgicos, tan histriónicos, tan incapaces de divertirse con cuatro palos como lo hacíamos nosotros. Pero bueno, no voy a decir que todo tiempo pasado fue mejor; ya en las tablillas sumerias, de tres mil años de antigüedad, llevan escrito aquello de que "los jóvenes no respetan a sus mayores", frase mítica por sí misma, pues es de eterno retorno, como diría Eliade.

Sigamos hablando de la fiesta, la verbena de San Juan, ¿quién era este San Juan? Era el Bautista, el tipo que bautizó a Jesús con el agua del río Jordán. ¿Y porqué entonces la hoguera? Pues su justificación se da porque el padre de este santo anunció su nacimiento con una hoguera. Fuego y agua, elementos míticos desde los albores de los tiempos, que se unen a la tradición cristiana y se solapan a las antiguas creencias. Lo mismo con distintos nombres, santos en lugar de dioses o la misma naturaleza. La verdad es que a poco que uno escarbe en la historia de los pueblos y sus tradiciones, se da cuenta de que el origen de las fiestas cristianas surge invariablemente de cultos anteriores, y que los primeros cristianos se limitaron a cambiar los nombres y los motivos de las celebraciones de aquellos tiempos, para que aceptaran con mejor grado la idea de un único dios, una idea totalmente ajena a las mentalidades mediterráneas, plagadas de dioses, semidioses y héroes. Pero lo consiguieron, y por eso hoy en día existe la Navidad en lugar de las Saturnales o el nacimiento de Horus, o la Semana Santa en lugar del nacimiento de Astarté o Ceres.

En conclusión, da igual como llamemos a la fiesta, pues al final todos los nombres son producto de la creatividad humana. La necesidad de celebración y júbilo es consustancial a la humanidad, el qué y el cómo son secundarios. Todos los dioses y tradiciones nacen de la cultura y la filosofía de los diferentes pueblos que nos han precedido. Nuestra cultura y forma de pensar está directamente emparentada con la de los pueblos mediterráneos e indoeuropeos que vivieron y amaron antes que nosotros, que pensaron en el cómo y el porqué del mundo antes que nosotros, que se hicieron las preguntas míticas de los pueblos que los griegos trataron de contestar mediante la razón. Somos un producto cultural de trifuncionalidad indoeuropea, religión semítica, razón griega, ley romana y moral cristiana. Así mismo, tal como hicieron nuestros antepasados, somos también creadores y difusores de nuestra propia cultura y la futura, somos el pasado nebuloso y brillante de las generaciones que vendrán, que verán en nosotros el origen de sus costumbres y tradiciones, de sus leyendas y de sus posibles nuevos dioses. No lo veremos, pero lo estamos fabricando hoy.

Jacomart, Da Vinci y el horizonte de expectativas

Puede que hoy no suene de nada, pero hubo un día en que Jacomart era el pintor más valorado del rey Alfonso V de Aragón, llamado el Magnánimo, que se refería a él como “nuestro leal maestro Jacomart”. Su nombre real era Jaume Baçó Escrivà, nació en Valencia hacia 1410 y vivió una de las más fascinantes épocas de la historia de la península ibérica –por aquél entonces no se podía hablar aún propiamente de España, sino de reinos hispánicos– aunque no lo suficiente como para vivir el descubrimiento de América por parte de Colón, ya que Jacomart murió en 1461. Voy a hablar un poco del malogrado Jacomart, porque un día fue grande y hoy está olvidado.

Jacomart es un fiel representante de ése gótico tardío que quiere ser renacentista pero que no puede llegar a tal porque no es florentino. Las necesidades de los reyes hispánicos de aquella época no podían andarse con florituras: la lucha contra el infiel requería motivos sagrados, espirituales y clásicos. Jacomart tal vez no pudo (o no quiso, o no supo) dotar a su obra de esa gracia y originalidad de sus coetáneos italianos. La originalidad no era un don valorado en el medievo, ni tampoco en ese tardomedievo ibérico que ya adelantaba el futuro retraso cultural endémico de la península ibérica frente a la apertura florentina, veneciana o flamenca.

Observemos su versión de la última cena –atribuida erróneamente a Joan Rexach, su discípulo, que se limitó a terminarla– y comparémosla con la del irrepetible Leonardo da Vinci. Observemos porqué Jacomart está hoy olvidado y Leonardo da Vinci es recordado.

Llegada la hora, Jesús se sentó a la mesa con los apóstoles y les dijo «Yo tenía gran deseo de comer esta pascua con vosotros antes de padecer. Porque os digo que ya no la volveré a comer hasta que sea la nueva y perfecta Pascua en el Reino de Dios, porque uno de vosotros me traicionará»

Juan 13:21

Santa Cena. *Jacomart* 1431-1486. Temple y óleo sobre tabla. 222 x 204 cm. Museo Catedralicio. Segorbe. Castellón

La última cena. *Da Vinci* 1495-1497. Temple y óleo sobre yeso. 60 cm × 880 cm. Convento de Santa Maria delle Grazie. Milán

Lo primero que hay que decir es que la versión de Da Vinci es posterior a la de Jacomart. Cuando el florentino acabó su gran obra el valenciano ya había muerto, por lo que no es descabellado pensar que Leonardo pudo ver la obra de Jacomart antes de acometer su tarea. Si así fue, lo hizo lo más diferente posible, como un modo más de alejarse del

hieratismo gótico catalán imperante en aquella época, tan oscuro, y dar luz con un cuadro que rebosa movimiento. Es sutil, pero no es gratuito que en el cuadro de Da Vinci la luz entre por los amplios ventanales del mundo. La luz ilumina la estancia porque es la luz de la razón, la luz de una nueva era, en tanto que en la cena de Jacomart los personajes están en una habitación cerrada y suntuosa, habitantes de un mundo antiguo que da la espalda a la luz. El inmovilismo de uno contrasta vivamente con el movimiento del otro. Todo en uno parece tener su réplica en el otro.

En la versión de Jacomart cada apóstol tiene su nombre encima de la cabeza, si lo observamos bien; podremos así poner rostro a cada nombre, podremos de esta manera adivinar quién es quien, pues por su semblante todos parecen tener el mismo ánimo. ¿Todos? No, si nos fijamos un poco más veremos que el segundo apóstol, comenzando por la parte inferior y a la izquierda, no tiene ese halo por donde el pintor escribe su nombre. ¿Y eso? Pues porque es Judas, y en su mano derecha esconde la bolsa de dinero que le han dado por vender la vida de su maestro. Esa bolsa tiene el nombre de Judas, es ahí donde Jacomart escribe el nombre del traidor, no en una aureola mística, sino en la tela que esconde el vil metal, la ruina de los avaros. Así fue como Jacomart quiso dibujar esta cena, al gusto de la época y de forma que aquellos que la vieran entendieran rápidamente quién era cada uno y la razón de la traición de Judas.

Leonardo es mucho más sutil. En su pintura podemos ver el rostro de todos los apóstoles, ya que ha optado por una menos probable mesa rectangular donde los personajes se nos presentan como en una obra de teatro. De hecho, los personajes parecen actores de teatro, todos son distintos y tienen facciones y actitudes distintas. Ninguno precisa de una aureola mística con su nombre. Judas también aparece con una bolsa en la mano (es el quinto apóstol, de pelo y barba negra), pero el personaje más inquietante es ese apóstol que, detrás de Judas, agarra un cuchillo. Con Jacomart también aparecen cuchillos encima de la mesa, pero ningún apóstol tiene alguno en la mano. También es inquietante esa tela que lleva el afeminado apóstol entre Judas y Jesucristo. ¿Es el rostro de un animal? ¿El cordero de dios? ¿Es ese apóstol en realidad ella? ¿Ella sería María Magdalena? ¿Es acaso un velado homenaje a la mujer que aparece reclinada sobre la mesa en la pintura de Jacomart?

En fin, más allá de interpretaciones posteriores, hay que situarse en la época y la mentalidad de la personas para las que iban dirigidas estas obras. Se trata de tener en cuenta lo que Jauss llama como el horizonte de expectativas. Tenemos una serie de expectativas y esperamos que la obra las cumpla, pero que no nos rompa los esquemas. Leonardo rompió ese horizonte de expectativas con su versión de la última cena y por eso rompió los esquemas de la época, es decir, las personas de la época aprendieron a ver algo que ya sabían de un modo distinto. Pero sin un Jacomart no hubiera habido un Leonardo, en mi opinión, porque estos saltos de mentalidad no son automáticos; estos dos artistas son eslabones dentro de la historia del arte, y aunque todo el mérito de la originalidad y el

misterio recaiga en el florentino, es justo reconocerle al valenciano Jacomart su genio en el transcurso de esta historia.

Ai Weiwei para torpes

Aprovechando que últimamente muchos jugones están yendo a La Virreina para las charlas sobre el DAU que organizan los del Barcelona Juga, voy a hacer publicidad gratuita de la exposición que en estos días se exhibe allí y que para mí constituye uno de los mayores atractivos culturales y artísticos que se ofrecen hoy al visitante de la ciudad condal. La instalación se titula *On the table*, y el artista es Ai Weiwei. Hasta febrero podéis ir a verla, pero como creo que aún hay mucho desconocimiento de este artista chino por parte del público menos interesado en rollos artísticos, voy a dar unas pinceladas sobre la trayectoria de este señor para animaros a ir a su exposición.

Tal vez la mejor manera de introducirse de lleno en el conocimiento de la figura de Ai Weiwei sea a través del documental *Never Sorry*, de Alison Klayman, filme ganador del premio especial del Festival de Cine de Sundance. Podéis ver el documental online por Youtube y subtulado, vamos, que no tenéis excusa. Pero tal vez no tengáis ganas de verlo sin saber de qué palo va Ai Weiwei. Hagamos una mínima biografía del personaje, como para torpes.

Quería ser como Warhol, pero...

Ai Weiwei nace un año antes de la gran revolución cultural, el Gran Salto Adelante, de Mao Zedong. Un cambio hardcore para pasar de una economía agraria a una sociedad comunista. Esto no le mola nada al padre de Ai Weiwei, el poeta Ai Qing, que por protestar le cascan 16 años de trabajos agrarios, así que a vivir al campo él y toda su familia. Se entiende que un poquito de rencor puede haber, ya que Ai Weiwei no puede regresar a Pekín hasta 1975, donde finalmente puede optar a estudiar cine. Se alía con otros chinos artistoides en el colectivo Star y empieza a quejarse, al estilo de su padre, contra el gobierno y las nuevas políticas de Deng Xiaoping. Pero nuestro amigo Wei quiere más, quiere tener una carrera como artista reconocida, y eso en China lo tiene chungo, así que se va a Estados Unidos.

En 1981 Ai Weiwei abandona China y se pira a Nueva York, donde definitivamente pierde la cabeza tratando de ser como Duchamp o Warhol. Esta etapa es algo así como de autoafirmación, es como decir: "sí, soy chino y no me conoce nadie, pero estoy en vuestra onda y puedo hacer lo mismo que vosotros". La cosa no le va mal, toma buenas fotos, se integra en la sociedad y participa de sus reivindicaciones, casi podría decirse que es un neoyorquino más. Pero entonces ocurre algo que lo cambia todo: la masacre de Tiananmen. Esto plantea un dilema a Weiwei y el resto de la comunidad china en el extranjero: ¿cómo seguir considerándose un artista activista desde fuera, cuando la realidad es que haces falta en China?

Regreso a China

Ai Weiwei regresa a China en 1993, en parte por la delicada salud de su padre, la duda es ¿si su padre no hubiera empeorado, hubiera vuelto? ¿no le influyó Tiannamen para volver, como a otros de sus colegas? En mi opinión todavía no era el activista real que llegaría a ser, ya que todavía pensaba en el arte como un medio estético o de promoción de vanguardias, pero no como un medio político, como transmisor de mensajes y consignas que penetran en lo más hondo de la consciencia. Eso solo lo conseguiría más tarde, en mi opinión, a raíz del desastre de Sichuan.

El 12 de mayo del 2008 se produce el terremoto de Sichuan, donde mueren 6000 alumnos debido a las deficientes estructuras construidas para los colegios, que se vinieron abajo cuando otros edificios mucho más antiguos sobrevivieron a los temblores. Este suceso marca un antes y un después. Weiwei, que se había ganado holgadamente la vida como arquitecto, artista y diseñador (esto es, no tocando los huevos al gobierno tanto como lo hacía su padre o él mismo años atrás) decide actuar y empieza a recopilar los nombres de los niños muertos, cosa que no estaba haciendo el gobierno, ya que lo que quería el partido era tapar el incidente para que no ensombreciera los Juegos Olímpicos, que se celebraban en China ese mismo año.

Es a partir de Sichuan que Ai Weiwei se convierte en Ai Weiwei, en un artista de verdad, un activista inteligente y sin miedo, por vez primera en mucho tiempo. Ya no tiene que demostrar a nadie nada, ni pretende vender vanguardia alguna. Con su equipo se limita a cosechar datos, grabarlo todo, presentar un documental y hacer una exposición donde mostrar los nombres de los niños: So Sorry. Después estalla el escándalo de la leche para bebés en mal estado que afectó a 300.000 niños, eso en un país que tiene por ley poder tener solo a un hijo, es devastador. Weiwei pone voz a los afectados y sigue realizando documentales. El gobierno chino se empieza a molestar.

El artista más influyente

La molestia gubernamental lleva a Ai Weiwei al hospital, tras serle detectada una hemorragia interna debido al golpe que se llevó por parte de un policía chino, al tratar de testificar a favor de un colega artista, Tan Zuoren. De la tremenda hostia que se llevó y de la negación del gobierno a asumir que se la dieron Ai Weiwei hace otra obra, más dilatada en el tiempo, pero con la que trata de explicar el sistema burocrático chino, exponiendo todas las denegaciones y solicitudes de investigación de este suceso. Además, le clausuran el blog, que empezaba a ser demasiado popular en china, por lo que se crea una cuenta de Twitter: @aiww.

"Exhorto a la gente a que actúen como «ciudadanos obcecados», que cuestionen y exijan siempre responsabilidades. Solo así podremos disfrutar de una vida saludable y feliz"

Ai Weiwei

En 2010 llega su obra más emblemática, la de las pipas de girasol. Sunflower Seeds. Cientos de pipas de girasol de porcelana, pintadas a mano, con las que quiere dar al menos los siguientes mensajes: reivindicar el trabajo artesano chino a través de los maestros de la porcelana, frente a la maquinaria de producción de baja calidad que provee de malos productos a los bazares de todo el mundo; lanzar un mensaje al gobierno, pues las pipas de girasol fueron un alimento básico durante la Revolución Cultural en los períodos de hambruna; la pipa de girasol es uno de los símbolos de los tiempos de Mao Zedong, cuando se representaba al máximo jefe político como el sol que daba luz a los campos de girasoles; estas semillas de girasol son además las nuevas semillas de las anteriores, pues los hijos de aquellos obreros y campesinos son hoy los jóvenes que piden democracia y libertad desde los tiempos de Tiannamen. El visitante de Sunflowers Seeds debe pisar las pipas para acceder a la obra; éstas pipas se mueven al paso de las personas que deambulan encima de ellas, pero no se rompen, es imposible destruirlas todas aunque sean muchos los pies que las pisotean.

"La libertad conlleva el derecho a cuestionarlo todo"

Ai Weiwei

En 2011 derriban su estudio y lo detienen en el aeropuerto. Lo mantienen encarcelado durante casi tres meses, totalmente incomunicado y vigilado las 24 horas del día, incluso para ir a cagar. De esta situación hablará mucho más tarde, puesto que cuando es liberado prefiere no decir ni pío para no perjudicar a su familia, especialmente a su hijo. Pero luego se suelta y hace un videoclip deliberadamente obsceno para que rabien en el gobierno. Este vídeo, Dumbass, se puede ver en Youtube, donde cuelga todos sus trabajos audiovisuales, al alcance de todo el mundo, gratuitamente para llegar al máximo de gente posible.

Podría decir más cosas sobre Ai Weiwei, pero con lo anterior ya tenemos lo básico para empezar a degustar su obra. Tal vez cabe destacar su avatar más reconocible, el de levantar el dedo corazón para simbolizar su oposición ante la cámara; rebelde y un punto irreflexivo, pero acorde con su mensaje de ruptura con todo poder establecido. Las fotografías de su trabajo en Study of Perspective son las más icónicas, las más irreverentes, pero también las más cristalinas, pues dicen: "estoy en contra de lo establecido, por muy honorable, bello y poderoso que sea, pues impide la libertad de alguna forma al ser canon, modelo de conducta, autoridad competente o conformismo". Pues eso, este es Ai Weiwei, id a verlo, pues es uno de los mejores artistas de todos los tiempos, aunque ahora igual eso no lo sabemos todavía. Pero lo es.

"Tomo fotos todos los días, para mí es como dibujar. Es un ejercicio sobre lo que uno ve y cómo lo registra. Y un intento de no utilizar las manos sino más bien la visión y la mente.

Tomar fotos es como respirar. Se convierte en parte de uno mismo"

Ulrich Beck y las grietas de Europa

Lo dijo Ulrich Beck hace poco y pienso como él: "no entendemos esta Europa". Murió el afamado sociólogo hace unos días cuando más se necesita una voz como la suya para dar algo de cordura a Europa, al menos en su visión, sus esencias, sus formas. Esas formas que implican el desprecio absoluto por el otro, creerse en posesión de alguna verdad, repetir consignas como dogmas de fe y seguir un determinado discurso, huyendo de la responsabilidad. Yo no entiendo Europa, y como Beck empiezo a ver los riesgos del éxito de la rápida modernización del mundo, esa modernización global que excluye o incluye a las personas según lo que alcancen a venderse. Pues una cosa sí es Europa: un enorme mercado, donde se venden cada día más baratas las aspiraciones y las vidas de sus habitantes, esa mercancía.

Lejos de tener un concepto como el de la modernidad líquida de su colega Zygmunt Bauman, un sociólogo más certero en el eslógan y tal vez con más profundidad filosófica, las palabras de Beck poseen el rasgo de la rebelión, no son insultantes pero tampoco calmadas, nos incitan a luchar, pero siempre desde la reflexión y el discernimiento del verdadero problema. Ulrich Beck nos advierte de que «la utopía neoliberal es una especie de analfabetismo democrático. Apostarlo todo al libre mercado es destruir, junto con la democracia, todo el comportamiento económico. Las turbulencias desatadas por la crisis del euro y las fricciones financieras mundiales solo son un anticipo de lo que nos espera: el adversario más poderoso del capitalismo es precisamente un capitalismo que solo busque la rentabilidad.»

Lo llaman el sociólogo de las grietas de la modernidad, que es una manera bastante poética para decir que era crítico con los de su tiempo, algo bastante común entre los sociólogos. Pero amaba Europa, o al menos, a esa idea de Europa con la que yo comulgo, que tal vez solo vive ya en los libros y que como dice Beck "tiene que reencontrar su identidad en las grandes obras europeas, en los monumentos, en los paisajes de la cultura. Nada hay que objetar a volver a leer las obras de Shakespeare, Descartes, Dante o Goethe, o a dejarse hechizar por la música de Mozart y Verdi." Esto puede parecer una ñoñería visto desde la óptica utilitarista de los tiempos, este zeitgeist que ve en la retahíla anterior solo el maná del turismo y la subvención. No sé si me explico, pero lo que digo es que esta Europa se muere, y Beck no lo podía ver porque amaba a una Europa muerta y se resistía a aceptar su suicidio. La idea de Europa migró, ya está lejana, como migran los jóvenes españoles en busca de un futuro mejor; un futuro lejos de esta superada Europa de los recortes y la austeridad.

Si hay un espíritu de Europa debe residir exiliado en algún continente que aún considere que su arte y su cultura es lo que le define como continente, más allá de las fronteras inventadas o geográficas. Ese continente no es Europa, porque el arte y la cultura se supeditan al Dios mercado y si a éste no le sirve se desprecia por su inutilidad. Es difícil el encaje del arte en un mundo dominado por el capital, si este no le sirve; el desenlace del último chiste del arte es que se vende así mismo carísimo, si puede, para prestigiarse a ojos del poder económico, y transmutarse como objeto de preciado deseo, capaz de otorgar buen gusto y distinción a su dueño. Banksy, el gran impostor artístico de nuestro tiempo, también juega a este equívoco. Por no hablar de Olafur Eliasson, Damien Hirst o Jeff Koons. Se traicionan un poco, pero creo que los artistas lo han hecho en todos los tiempos pues siempre penden de un hilo; algunos para no meterse en líos y agrandar a los poderosos crean lujo en lugar de arte, otros dibujan tiras cómicas y se meten en líos.

No sé porqué acabo hablando de arte en un texto sobre Ulrich Beck, pero es momento de retomar el hilo y exponer parte de su pensamiento en lo que vino a llamar "la sociedad del riesgo", veamos si ésta visión se adapta a la realidad europea imperante, la que llamaré como la Europa del precariado: «Los riesgos causan daños sistemáticos a menudo irreversibles. El reparto e incremento de los riesgos sigue un proceso de desigualdad social. Hay un vacío político e institucional. Los movimientos sociales son la nueva legitimación. Las fuentes que daban significado colectivo a los ciudadanos están en proceso de "desencantamiento". En las nuevas sociedades recae en el individuo un proceso de "individualización" a través de una desvinculación de las formas tradicionales de la sociedad industrial y una re-vinculación con otro tipo de modernización. Las fuentes colectivas que dan significado a la sociedad se agotan y el individuo, busca de forma independiente, una identidad en la nueva sociedad. Retorno de la incertidumbre; riesgo como reconocimiento de lo impredecible y de las amenazas de la sociedad industrial.»

Para terminar, una última reflexión de Ulrich Beck acerca de la flexibilidad, concepto tan manido últimamente en boca de los políticos europeos creadores del precariado: «La "flexibilidad del mercado laboral" es la nueva letanía política, que pone en guardia a las estrategias defensivas clásicas. Por doquier se pide más "flexibilidad" o, dicho de otro modo, que los empresarios puedan despedir más fácilmente a sus trabajadores. Flexibilidad también significa que el Estado y la economía trasladan los riesgos al individuo.» Así pues, en esta Europa del precariado todo es flexible —Bauman diría "líquido"— y los riesgos recaen en el individuo, que a su vez está desencantado con el colectivo; ¿es este el canon de la nueva Europa? Entonces, si las tradicionales fuentes del colectivo, políticas, institucionales, ya no sirven, ¿a qué fuentes acudimos para buscar nuestra identidad en la nueva sociedad? En la respuesta a esta pregunta podemos imaginar el futuro.

10/01/2015

Los sabios tras la estrella

Vienen de Oriente y son tres: Melchor, Gaspar y Baltasar. Uno trae oro, el otro incienso y el más joven, mirra. ¿Y qué es la mirra? Pues una especie que se usaba entonces para los embalsamamientos y la unción de los cadáveres. Curioso regalo para un niño ¿no? Bueno, tiene su explicación y la daré al final. De momento voy a contar lo obvio: son los tres reyes magos que según la Biblia visitaron a Jesús a los pocos días de nacer. Bueno, no exactamente, es según los apócrifos, no salen unos reyes magos en la Biblia, es una leyenda en los márgenes de la religión, tolerada y aceptada por la fuerza popular.

¿Pero quiénes eran estos reyes? Lo que sabemos de ellos se debe a la tradición y a las sucesivas capas e interpretaciones de las iglesias medievales. Las únicas referencias que se tienen sobre los Magos están en el Nuevo Testamento y en los Evangelios Apócrifos y en ninguno de ellos los califican de reyes. Eran más bien sacerdotes, astrónomos o astrólogos, dado que la palabra “sabios” del Evangelio de San Mateo es derivada del griego “magoi”. De ahí que la tradición los convirtiera en los Reyes Magos. Su leyenda nace en el siglo IV, se encuentra en el *Opus Imperfectum in Mathaeum*, redactado por un escriba cristiano iraní. En la leyenda los reyes tienen cada uno un reino y esperan una estrella en el cielo, que les ha de guiar en el camino a Belén. Viajan siguiendo la estrella hasta que encuentran el pesebre con el niño Jesús, y tras la adoración vuelven a sus reinos y viven una vida acorde a la religión cristiana (cosa imposible porque Jesús todavía era un niño, lo que demuestra lo muy posterior que es esta leyenda).

En el siglo V el Papa San León habla de ellos como personajes históricos y fija su número en tres, un número de la perfección en la numerología cristiana. Un siglo más tarde comienza a generalizarse la iconografía de los magos: dos con barba y uno sin ella, y en el siglo IX se les pone nombre: Bithisarea, Melichior y Gathaspa y se les pone una edad que corresponde con las tres edades del hombre adulto: vejez, madurez y juventud. En el siglo XIV se les pone raza, haciéndoles representantes de las razas humanas admitidas en la Antigüedad, las tres razas de los hijos de Noé: Sem, Jafet y Cam, montándolos en animales representativos de dichas razas.

Otra explicación sobre la adoración a Jesús por parte de unos Reyes Magos podría ser que los cristianos primitivos exigían que tanto el poder terrenal de los reyes como el poder pagano religioso debían someterse al cristianismo. Así pues, los hombres poderosos y paganos de cualquier edad debían rendirse ante la verdad del hijo de Dios, desde su nacimiento. Luego, esta adoración según la leyenda va acompañada por regalos: oro, incienso y mirra; esto es un añadido posterior pero también se explica por el simbolismo de estos obsequios: el oro simboliza el poder y es propio de reyes, pues Jesús es Rey celestial; el incienso simboliza la Divinidad, pues Jesús era Dios; y la mirra la Muerte, pues también era hombre. Los Magos presentaron, entonces, oro para el rey, incienso para el Dios y mirra para el hombre.

Hay otras interpretaciones: Jacobo de Voragine afirma que el oro simboliza el amor, el incienso la plegaria y la mirra la mortificación de la carne. Sostiene que los tres presentes significan tres atributos de Cristo, “su más preciosa divinidad, su más devota alma y su carne intacta e incorrupta.” Beda el Venerable y San Bernardo de Claraval afirman que el oro tenía por fin aliviar a la Virgen María de la pobreza, que el incienso era para eliminar el mal olor del establo y que la mirra era para alejar a los gusanos, o sea, desparasitar al niño.

En fin, sea como fuere, lo que significan hoy los Reyes Magos, al menos en España, es la promesa de los regalos. El oro, el incienso y la mirra se han transformado en el iPad, el smartphone y la Playstation. La víspera es una fiesta donde todos los niños y los adultos están invitados a asistir a la cabalgata Real, donde se pueden observar las fabulosas carrozas repletas de regalos, los pajes desfilando majestuosos, los mismísimos Reyes Magos lanzando caramelos a la multitud. ¡Oh, qué gran espectáculo! ¡Y qué nervios después, cuando somos niños, al acostarse y no poder dormirnos por la expectación de los regalos! Quisiera volver a sentir esa gran ilusión inocente, pues de todos los regalos ése ya lo he perdido, para siempre. Pero fue bonito mientras se mantuvo la magia, esa bondadosa mentira, ese dulce engaño.

Entre el buenismo y la xenofobia

Los hermanos Kouachi son franceses, uno de ellos de mi quinta; nacido en 1980. No conozco en profundidad el país galo, pero me imagino que Chérif y Saïd crecieron en un entorno bastante similar al español, o a cualquier otro país europeo occidental, como podría ser Reino Unido, Portugal o Italia. Los Kouachi irían a la escuela, aprenderían matemáticas, sociales, naturales y jugarían a fútbol en el patio. No sé, tal vez no, a lo mejor no jugaban al fútbol y preferían otros juegos. A lo mejor eran como yo y cuando llegaban del colegio, después de merendar y hacer algunos deberes, enchufaban el Spectrum o el Amstrad y disfrutaban de los videojuegos. O tal vez no, no lo sé. Tal vez preferían leer cómics de Tintín o Astérix, o pasársela en la calle con los colegas. No lo sé, lo ignoro todo sobre ellos, salvo que son franceses, hijos de argelinos y nacidos en los ochenta. También son fundamentalistas islámicos pertenecientes a grupos terroristas, entrenados para la guerra, asesinos de cómicos y en el momento en que escribo esto están parapetados en un edificio de Crépy-en-Valois, tiroteándose con policías que les intentan dar caza.

Podemos trazar un perfil imaginario de los Kouachi, por ejemplo, podemos decir que vivían en los suburbios de París porque eran hijos de inmigrantes y las cosas no eran fáciles para la familia, aunque no tengo ni idea de todo esto. Este perfil también lo podríamos hacer para unos hipotéticos Kouachi que vivan en El Raval de Barcelona, cuyos padres podrían tener un restaurante de kebab o una frutería, qué se yo, y para los cuales tampoco sea fácil mantener a los niños, darles una buena educación, un proyecto de

futuro lejos de sus países de origen, en los que presumiblemente no tienen oportunidades de prosperar. Esto es fantasear, claro, no sé nada sobre los Kouachi. Pero me imagino que si vivían en Francia no debían tener una educación y conocimientos muy distintos a los míos. Tal vez incluso no eran tan religiosos, como tampoco lo soy yo a pesar de ser católico, bautizado, confirmado y todavía no excomulgado. ¿Verían los Kouachi el ataque a las torres gemelas por la tele igual que yo? Entonces tendrían veinte años, ¿se convirtieron en terroristas entonces, viendo la tele? ¿o después, cuando empezó la guerra de Afganistán e Irak?

“¿De verdad esperábamos que no hicieran nada?” rebuzna en Twitter un actor metido a guerrillero de postal, como lo es Guillermo Toledo. Pues qué quieres que te diga, Willy. A mí no me gustaría que te tirotearan unos fundamentalistas ultraliberales en nombre del Dios mercado. Me gusta que sigas diciendo estupideces, manso y satisfecho, aunque siembres odio, porque la libertad es lo primero. Tampoco voy a caer en el buenismo que empieza a ser estúpidamente peligroso, algo en lo que estoy de acuerdo con Michel Houellebecq, ese buenismo ayurvédico que mira todo desde la distancia, sin complicarse, de batucada. No soy optimista: creo que irá a peor. Así, en general: peor todo. La represión será más dura. El odio crecerá y la xenofobia también irá en aumento. El mundo volverá a ser pequeño: el nuevo capitalismo feudal, o el comunismo capitalista, lo que prefieras. Un mundo hipertecnificado, convertido en mercado, siempre conectado, desigual y banal.

Pero el terror está dentro, porque los terroristas obtienen su alimento para el dolor dentro de esta Europa moribunda, carcomida por los mercados. La mano de la precariedad y la crisis que desmantela la sociedad del bienestar es el verdadero motor que excluye a los Kouachis del mundo, que se refugian en la religión, que los convierte en soldados de la fe. Les da un objetivo, los integra en su seno, les hace partícipes del cambio, ellos mismos son los que propician los cambios! Son importantes, fuertes y poderosos. Terroríficos, asesinan sin cuestionar a unos dibujantes de historietas cómicas, como podrían asesinar a cualquier otro infiel, tanto les da.

Sí, la religión es un problema, por más que muchos se empeñen en borrarla de la ecuación. Porque no es un caso aislado, sino que es el último de muchos actos terroristas, a los que damos mayor importancia en la medida en que se acercan a nuestras fronteras. Nuestra soberbia occidentrista, qué le vamos a hacer. Mueren en Oriente Medio, mueren en África y en Asia y no nos parece tan peligroso. Pero no son unos pocos locos que aterrorizan a pueblos perdidos del Yemen o otros exóticos lugares. Muchos son europeos ignorantes, precarios y asustados que aprenden a odiar a gran escala gracias a la religión. La religión siempre es un problema, aunque sea consustancial al ser humano y no nos podamos desprender de ella. La verdadera religión debería ir muy adentro de cada uno, algo que vive en un plano íntimo y personal, que nos sirve cuando estamos a solas con nosotros mismos. La religión no debería ser únicamente el libro sagrado, y menos aún los

portavoces del libro, los que manipulan y tergiversan sus enseñanzas, aquellos que dictan desde su atalaya quién está en la lista de enemigos.

08/01/2015

Entre el buenismo y la xenofobia

Dentro de treinta años probablemente tendremos las claves y los argumentos necesarios para entender el atentado terrorista del pasado viernes en París, reivindicado por Daesh (ahora los tenemos que llamar así para no relacionar el Islam con el terror, cosa que me parece bien: no llamar a un grupo terrorista que domina un territorio por el nombre por el que les gustaría ganarse un respeto dentro del mundo árabe: Isis, Estado Islámico). Ahora que Houellebecq ya ha salido de debajo de la cama, voy a tratar de hacerme un esquema mental de lo que ha pasado según mi opinión, aunque como digo es apresurado establecer conclusiones hasta que no pasen treinta años o más. El objetivo de los terroristas era atacar terrazas de restaurantes, una sala de conciertos y un estadio de fútbol. Es decir, atacar zonas de ocio atestadas de gente disfrutando de la vida, un viernes por la noche, en un barrio equivalente a nuestro Raval barcelonés o la Malasaña madrileña. El objetivo eran los jóvenes europeos, o cualquiera que pasara por allí, pero el fin era sembrar el miedo y el odio a toda la población.

El resultado todavía está por ver. Tras los atentados de París veremos hasta qué punto el miedo se instala en nosotros durante las Navidades: ir a comprar a centros comerciales atestados de gente... o bien comprar on-line, viajar a Marruecos para fin de año o quedarse en casa a ver las campanadas de la 1... este tipo de cosas las vamos a ir viendo y representan el primer triunfo de los terroristas: jodernos la vida. Además de esto, se persigue cosechar el odio suficiente hacia la comunidad musulmana para que la convivencia resulte imposible y haya represalias y venganza. De esta manera se debilitan los estados y las sociedades por dentro, y además se jode a los musulmanes no radicales, que tienen así dos opciones: aguantar lo que venga o radicalizarse.

No sé en qué consiste "la unidad de todos los demócratas", ese mantra repetido hasta la náusea por las huestes políticas de toda Europa, pero parece que no implica dejar de vender armas a Arabia Saudí o Emiratos Árabes. Por lo visto, son los países ricos árabes los que financian a los terroristas para que no actúen en sus territorios. Es una forma de protección mafiosa, aunque no creo que a la larga les de resultado. Una persona que no viaje a Egipto por temor a que le vuelen el avión con un misil tampoco viajará a Qatar, por mucho que el Barça exhiba su publicidad en la camiseta. Como demócrata exigiría a mis gobernantes que se prohibiera cualquier tipo de comercio con el Daesh y con países que de alguna manera apoyan al Daesh. Esto del comercio con el Daesh es algo que ya ha dicho Putin, así que supongo que él y yo debemos estar muy unidos como demócratas.

Las palabras si no van acompañadas de acciones valen de muy poco. Lo que más me asusta no es solo la barbarie terrorista, sino que no hay un Churchill entre los líderes europeos que tienen que lidiar con el enemigo al otro lado del mar. Afrontamos al Daesh con Rajoy, Merkel y Hollande. Puede ser peor: Sarkozy. O peor aún. El resumen del año hasta ahora, dejando a un lado a Charlie Hebdo, por parte de nuestros Churchills de las rebajas era que Merkel quiso dar un escarmiento a Grecia para mostrarse fuerte ante su electorado, ninguneando a Tsipras, enterrando además a Varufakis; como venganza Grecia abrió sus fronteras a todos los refugiados sirios para que fueran directos a Alemania. Hablando claro: los refugiados son moneda de cambio. También tienen dos opciones. Si me preguntan, como demócrata me gustaría que se alojaran en distintas partes de Europa hasta que pudieran volver a su país. Pero esto lo pienso porque no tengo ni puta idea de qué va a ser de su país, ni qué versión del Islam les va a esperar.

Una bio: soy un europeo del precariado, no sé si tendré trabajo en tres meses, que es el plazo máximo que me pongo para hacer planes, pues tengo que vivir al día, como muchos otros. Puedo disfrutar del ocio, de la música, de la lectura y en general de todo el arte y la cultura que se crea y se ha creado en la historia europea, que es algo que por más que nos jodan Merkel y la troika no nos van a poder quitar, y que es lo que conforma el ser y el sentido de Europa. Otros verán en esto solo un bello decorado para las vacaciones del resto del mundo. Me da igual, si tenemos que ser un continente de consumidores aborregados, seámoslo. Prefiero eso a la alternativa del terror. Prefiero leer a Vila-Matas, beber un buen vino de la Ribera del Duero, escuchar la música de The Editors y disfrutar, en fin, de la vida. Porque vivir es barato, vivir sin más pretensiones, más o menos dignamente, es barato. Igual os choca, pero esa es mi opinión.

¿Y qué tiene que ver esto con los asesinatos del viernes? Pues resulta que tiene que ver, porque los terroristas eran chicos jóvenes europeos radicalizados en los últimos años. Producto de la ignorancia más supina, del ansia de vivir una aventura para escapar del tedio (algo muy occidental), de la crisis y de su justificación en la falta de oportunidades: todo ello es lo que ha llevado a muchos chicos y chicas a unirse al Daesh. Si me preguntan, yo creo que es mejor ponerse a estudiar o a trabajar de lo que sea antes que empuñar un arma para matar a civiles, pero supongo que llegados a un punto tal de hastío y degeneración ya todo te da igual. Es una forma de darle sentido a la vida, una forma de dar rienda suelta al resentimiento, junto con la aceptación del grupo y la certeza de estar haciendo algo grande, algo por lo que serás recordado; eso es lo que le ofrece el Daesh a un chaval algo estúpido que quiera vivir emociones fuertes. El chaval puede ser de París, Bruselas, Ceuta o Barcelona. Y si no es musulmán, no hay problema, se convierte y en menos de un año está listo.

¿Quién convierte a los jóvenes del mundo, europeos o no, en terroristas? ¿Qué fin persigue? ¿Cómo se financia? ¿De qué manera ha conseguido dominar un territorio tan amplio entre Siria e Iraq sin apenas oposición? Estas preguntas no las vamos a saber pronto, pero al final saldrán a la luz. Estados Unidos tiene la culpa de haber financiado a

los musulmanes radicales en el pasado, para derrotar a la Unión Soviética, pero eso no explica el éxito de Daesh en 2015. Tiene que haber algo más, algo muy sórdido y vergonzoso más allá de Estados Unidos, que no sabremos hoy, ni mañana, pero sí dentro de muchos años. Será por los recursos de la zona, por su posición geoestratégica, por vender más armas o por una pizca de todo lo demás y se les ha ido de las manos. Ya lo veremos en el futuro.

Hoy nos toca ver este comienzo de guerra mundial contra un estado que no existe, que tiene desplegado a su ejército de inadaptados por todo el mundo, especialmente en la red, al parecer en los chats de los videojuegos de guerra de la Playstation 4, y que estamos perdiendo. La batalla mediática, los bulos de internet, el periodismo idiota que busca enfocar la sangre o la lágrima en lugar de investigar, los políticos neocons que criminalizan la inmigración... esos son también campos de batalla. Por el camino perderemos derechos y libertades. Viajar a Londres, Roma o París con la facilidad que tenemos hoy volverá a ser un sueño. Solo se podrán mover libremente los bienes, pero no las personas: las fronteras, las vallas y las cámaras de vigilancia nos acompañarán por siempre. Estas batallas, pequeñas, las iremos perdiendo, de la misma manera que hemos perdido un 30% de nuestro salario antes de la guerra (crisis) económica. Y veremos qué nos quedará de Internet.

17/11/2015

Escritores

Vila-matas

Ayer asistí a una tertulia literaria organizada por el Club de lectura del Museo Picasso en la que el escritor Enrique Vila-matas hablaría sobre su libro París no se acaba nunca, en el que narra su periplo vital por la capital francesa. Confieso que no me he leído el libro, así que muchas anécdotas me las perdí, pero pronto la charla derivó hacia otras de sus obras, aunque el público tuvo el tacto necesario para no preguntarle de Al sur de los párpados.

La tertulia duró algo más de una hora, en la que Vila-matas explicó que en París malvivía en una buhardilla alquilada a Marguerite Duras, que por aquél entonces él veía como una señora rancia que hablaba un francés superior. También nos contó que frecuentaba los cafés donde se reunían los escritores y los refugiados políticos de España y Latinoamérica, como Pío Baroja o Rubén Darío, aunque él nunca se sintió realmente un refugiado, puesto que se fue de España por el aburrimiento que le producía la dictadura del general Franco,

pero no por obligación o por sus ideas políticas. Creo que nunca he leído nada de Vila-matas sobre política; le debe aburrir sobremanera.

Hay que advertir que Vila-matas se inventa la mitad de las citas y las anécdotas, así que probablemente sea cierto la mitad de lo que contó. Pero como lo cuenta todo con esa gracia suya, tan particular, tan irónica sin pretenderlo, aunque no te lo creas te lo crees. Por lo menos, te crees que él lo ha vivido, en su mundo literario, en su imaginario voluble. Como esa fiesta en casa de Paloma Picasso, en la que Vila-matas invitó a sus amigos españoles y luego empezó a preocuparse porque éstos querían llevárselo todo. Como ese viaje en metro, después de pedirle dinero a su novia de entonces para poder pagar el alquiler, para dirigirse a la fiesta de la mencionada Paloma Picasso, en lo que fue un trayecto perfecto de la miseria al glamour.

Me sorprendió al descubrir que había trabajado para Fotogramas, y que las entrevistas que hacía se las inventaba. Esto es, cuando le decían que tenía que entrevistar a un fulano, primero se documentaba sobre el tal fulano, luego escribía las preguntas y después, en base a lo que había leído, respondía lo que él pensaba que diría el otro. Así acudía a la entrevista y empezaba a preguntarle cosas al entrevistado, pero de brazos cruzados, sin tomar apuntes; hasta que el fulano, perplejo por la actitud de su entrevistador, le preguntaba que porqué no escribía o anotaba algo de lo que decía. Entonces Vila-matas sacaba su entrevista terminada y se la daba a leer al entrevistado, que normalmente estaba de acuerdo con lo escrito, y después proseguía la entrevista normalmente.

También nos explicó su primer encargo remunerado para la revista, que fue la crítica a la película de Lolita dirigida por Kubrick en base al texto de Nabokov. Por aquel entonces Vila-matas no había leído mucho, ni de lejos conocía a Nabokov, así que se documentó lo mejor que pudo y escribió un texto perfecto, aún sin conocer en absoluto de lo que estaba hablando. Pero de esto Vila-matas también nos dio una lección, y es que hay que empezar a escribir y no esperar a saber de todo para escribir con corrección. Que hay que escribir, en definitiva, sin pretender ser los buenos chicos de la literatura, tan perfectos y eruditos que de nada se nos pueda poner tacha. Que esto lo diga Vila-matas, que atiborra sus textos de citas -la mitad inventadas- nos habla bastante del personaje. Aquí dejo un texto donde habla ya de Lolita con más conocimiento de causa; no es el único, pero el de Fotogramas no lo he encontrado.

De Barcelona no tiene muy buenas palabras, a pesar de que vive aquí. Aborrece la arquitectura de Gaudí y lo que ha representado para esta ciudad. Gaudí ha sido el principal enemigo de Barcelona, que se ha convertido en destino de hordas de turistas ávidos de ver las casas-juguetes gaudinianas; tanto es así que fue el abuelo de Vila-matas el que conducía el tranvía que acabó con la vida del arquitecto. De la misma forma, un camarero argentino fue el que acabó con la vida del general Franco, hartado de escuchar a los refugiados españoles hablando del dictador en sus tertulias de café. Citas de Vila-

matas. Por cierto, también nos dijo que en Francia había publicado un libro más que en España; tal vez de ahí podamos deducir que París sea la ciudad favorita de éste barcelonés.

Nos comentó el inventor escritor que cuida tanto la trama como la forma de sus novelas, tras la pregunta que yo mismo le habría formulado, puesto que de Vila-matas me interesa más como lo cuenta todo que lo que cuenta en sí. Pero él no está de acuerdo; nos explicó que él primero tiene una idea para una historia, luego hace un esbozo de trama y finalmente lo va adornando con su forma. Así en estas pocas palabras nos explicó su forma de pensar y escribir una novela; la forma de escribir que tiene el que para mí es el mejor escritor actual en lengua española. Detrás, claro está, de los catetos ilustrados de Cela, Umbral y Pérez-Reverte –y yo añadiría ahí también a Millás–; en lo que Vila-matas denomina la línea literaria del mal.

En conclusión, una amena charla literaria con el más favorito de mis autores preferidos, en la que asistí rodeado de un ejército de gafapastas de tomo y lomo. Algunos de ellos tomaban apuntes –yo también debería haberlo hecho, porque no me acuerdo ni de la mitad de lo que habló Vila-matas–; otros reían todas sus anécdotas –incluso cuando no era necesario reír, puesto que el autor a veces no pretendía hacer gracia, pero es que no reían con lo que explicaba el autor, sino que reían porque ellos entendían más que otros y tenían que demostrarlo así–; y todo ello amenizado por un pedante presentador que tenía por virtud hacer preguntas más largas que las respuestas dadas por Vila-matas –en dos ocasiones, tras la parrafada del presentador el autor le contestaba con un "Bien visto, sí... no lo había pensado". Como curiosidad, el presentador no le preguntó por su última novela, cuando Vila-matas dijo que acababa de escribir una novela y estaba esperando la buena nueva de su editor, lo cual demuestra que tenía las preguntas ya escritas y una nula capacidad de improvisación. Pero eso es otra historia. Me quedo con todas y cada una de las palabras dichas por el tímido Vila-matas, un escritor genial, único e irrepetible, y que aún no está recibiendo el reconocimiento que merece, en mi opinión, porque no escribe de espadachines, de viajes a alcarrias próximas o de códigos secretos lejanos.

Pascual Serrano

Pascual Serrano es un periodista español que no trabaja para El País, Abc, La Razón, El Mundo o La Vanguardia. Ni creo que vaya a hacerlo en un período relativamente largo de tiempo, a no ser que las cosas cambien mucho en el panorama de los rotativos españoles. Tampoco se le va a ver en la sección de libros o cultura de ninguno de estos periódicos, y no será porque su obra carezca de interés. Resulta que Pascual Serrano se dedica con cuerpo y alma a tratar de mostrar la manipulación a la que nos someten los medios de información.

¿Recuerdas algún reportaje crítico con El Corte Inglés? ¿o con el BBVA? ¿tal vez con Telefónica? Probablemente no lo recuerdes, porque los medios no se van a hacer eco de las

reivindicaciones de trabajadores, sindicatos y periodistas que destapan sus vergüenzas. ¿Porqué van a arriesgar a perder al mayor anunciante de España, que es el Corte Inglés? ¿Como van a hacer frente a las pérdidas si no es con préstamos, créditos y avales de los grandes bancos españoles? Los medios españoles están atados de pies y manos a sus anunciantes, empresas de comunicación, banca y alimentación; y jamás van a echar a perder esos jugosos contratos. La ideología queda muy atrás, entre tendencias de izquierda y derecha, siempre prima el capital.

¿Porqué nos enteramos tan poco de los negocios de Botín? ¿Porqué los periódicos no detallan una lista con los banqueros que están hundiendo al país y se lo están llevando crudo? ¿Cuántos periodistas han sido despedidos de PRISA y qué es el grupo de inversión Liverty? ¿Porqué los periódicos recogen las recetas de economistas ultraliberales y se ningunean a otros como Alberto Montero, Juan Torres o Vicenç Navarro? ¿Porqué el libro de éste último no llegó a publicarse jamás en la editorial Aguilar, propiedad de PRISA?

Puede que Pascual Serrano no logre trabajar nunca más en la prensa española, pero le podemos estar agradecidos por su tenacidad a la hora de desenmascarar a los medios de comunicación. Solo espero que también canalice su labor para informar acerca de los problemas del mundo, puesto que los problemas del periodismo ya los ha dejado bastante claros. Me gustaría que Pascual Serrano me explicara porqué tenemos que compadecernos de Israel, odiar a Irán y abominar de Venezuela. ¿Y porqué nadie pone el grito en el cielo ante la dictadura de Corea del Norte? ¿Acaso porque no tiene petróleo? En fin, preguntas, preguntas, preguntas.

Cuentos

Relatos

El nuevo enviado

—Reconoce al menos que la han cagado, ¿no?— dice el viejo cabrón, que siempre habla de perdonar pero no hace más que chillar como una loca histérica y buscar culpables. Claro, él no ha hecho nada, ¡él nunca hace nada! Solo de vez en cuando baja en forma de paloma —un animal que detesto— o mete su vocecilla en la mente de algún pastorcillo.

—Mira, hablemos de otra cosa, ya todo esto está fuera de control, no nos impliquemos, acuérdate que nunca sirvió de nada. Ni paz, ni amor, ni pollas en vinagre. A ésa gente solo le vale matarse, disfrutan con ello, oh sí, se divierten con el dolor. Déjalos, amigo.

Tal vez el barbas tenga razón, después de todo, nunca nos ha ido bien cuando nos hemos implicado. Cuando lo del diluvio —por aquél entonces nos ponían otros nombres— nos pareció que el castigo había sido suficiente. Todos los que estábamos al mando lo aprobamos pensando que era lo mejor. Antes éramos más aquí arriba, pero ahora somos pocos y estamos cansados. Y no sirvió, nunca sirve de nada.

—Te olvidas de mí, padre ¿acaso lo mío no sirvió de nada?— ya está aquí el melenas, tenía que aparecer, claro —dime que mi mensaje de paz no funcionó durante cientos de años, incluso ahora, joder, ahora más que nunca. Ya sé que podría haberlo hecho mejor, tal vez esperabas más de mí, pero hice lo que pude. Hice lo que me dijiste.

—Tampoco a mí me fue mucho mejor, tranquilo con eso, cálmate. Ellos pensaron que solucionaríamos las cosas, pero no tienen poder allá abajo, como tampoco lo tenemos nosotros. Allá, en ese orbe maravilloso, no saben valorar lo que tienen, la fuerza que tienen, la vida que se les otorga. Pero viven vidas que no merecen ser vividas, por eso odian, odian sin medida. Así que tienen razón, no hay más que hablar. Siempre tienen razón.

Ellos son más jóvenes pero ya están derrotados, tan derrotados como nosotros, los viejos. ¿Dónde están los demás? ¿Porqué se fueron? Ahora nos podemos contar con los dedos de una mano. Pero antes era diferente, entre los olímpicos y los babilónicos, por no hablar de los... ¿cómo se llamaban? ¡Ah, la memoria me falla!

—Oye, ¿cómo se llamaban aquellos de los animales? Sí, sí, que eran como medio animales, y el culto que les daban era...

—Pues no me acuerdo, de eso se acordaba mi mujer, pero tampoco ella está. Un día están y al otro no están. Desaparecemos o persistimos según nos crean, todo se basa en eso.

El viejo tiene razón, todo esto es irreal. Somos el producto de una alucinación, del miedo, de la ignorancia de la noche de los tiempos. Pero aquí estamos, persistimos unos pocos. Tuvimos que desaparecer todos hace largo tiempo, pero todavía estamos aquí. La ciencia parecía que nos iba a borrar, pero pervivimos gracias al arte. El arte es nuestro principal aliado. También nuestro peor enemigo.

—Oye, pero reconoce que ahora la han cagado— insiste el viejo, que a cabezón nos gana a todos. Sí, claro que la han cagado. Siempre están cagándola, no saben hacer otra cosa. Pero todos la cagan, todos sin excepción.

Me asomo al orbe y lo contemplo; una bolita de un inmenso azul, ¡qué belleza! Si tan solo se tratara de amar, de amar sin medida, de perdonar. Nos llegan cada vez menos muestras de amor, de buenos deseos, de perdón. Pero no dejan de llegar sentimientos de odio, a veces incluso muertos, como los mártires, que nos miran asombrados al llegar. Porque pensaban tal vez en un harén lleno de vírgenes, ¿sabes? como un delirio de viejo verde tibio de viagra. Pero estamos aquí todos reunidos, viviendo en comunidad, sin odiarnos, aunque a veces es difícil esquivar algunos roces. Pero es que tenemos que vivir así, todos

juntos, igual que ellos están en el orbe. Lástima que estas enseñanzas las aprendan aquí, en lugar de allí. Tal vez podríamos hacer algo más, llevar un mensaje, enviar a...

—Sé lo que estás pensando y la respuesta es no.— me dice el viejo —Ya se ha hecho antes, ¿recuerdas? De qué nos va a servir. Hazte un favor y no la cagues más. Venga, vamos a sentarnos con el gordo feliz y dejemos esta mierda. ¡Que se apañen! Y tú, hijo, no me mires así, ni tú, ni nadie. ¿Qué queréis hacer, eh? ¡Venga genios! ¿Qué proponéis? Oh, ah, claro, digámosles que vivan en paz, que se amen los unos a los otros. ¿Verdad? ¡Pues mirad! ¡Mirad os digo! ¡Observad sus formas de amar! ¡Mirad os digo!

Pero nadie mira y todos callamos, porque sabemos que el viejo cabrón tiene razón. Su forma de amar es matarse hasta el exterminio. Lo raro es que no hayan acabado con todo, tan ebrios de poder, tan soberbios ellos. Me desespero yo también. Es entonces cuando habla el nuevo, uno de los pocos que apareció por aquí hace algunos años, aunque no sabemos muy bien dónde salió ni cómo recibe su culto. Su voz suena poderosa, aún en su juventud.

—Dejadme actuar a mí. Sé lo que quieren, sé lo que anhelan en lo más profundo de sus negros corazones. Lo sé y puedo usarlo para cambiar realmente el curso de los acontecimientos. Hasta ahora habíais enviado mensajes de paz, señales para elevar sus almas. Todas ellas han fracasado. Pero en verdad os digo: hay que enviar un mensaje de discordia, algo que les haga temer realmente por sus vidas, algo que cause espanto y pavor. Tal vez solo así lograrán unirse como un solo pueblo, como un solo hombre, para hacer frente a la adversidad y para ser, al fin, tolerantes y justos, espirituales y bondadosos. Solo entonces descubrirán su poder y su energía. —asegura el nuevo, que me contempla con su mirada de visionario.

Todos le escuchamos, sin saber qué decir. ¿Y si el nuevo tiene razón? Después de todo parece ser el producto de los nuevos tiempos, él sabe más que nadie sobre los usos y costumbres de hoy. ¡Nosotros estamos tan anticuados! Así pues, tomamos una decisión: dejemos actuar al nuevo.

—Adelante, Nyarlathotep, haz lo que tengas que hacer. —le digo. Aunque al pronunciar su nombre siento un escalofrío, un ligero malestar, un cosquilleo incómodo. Será porque a partir de ahora las cosas van a ir mejor.

04/03/2015

Relato vagamente inspirado en el juego Wake up, Cthulhu!

El ser tras la barrera de cristal

Desde lo alto de la colina, Grodelian, el gran guerrero vestaliano, observaba el embravecido mar blanco de Zicarlan, desde donde partían las naves en dirección al oscuro

reino de Pertalion, la tierra sombría en la que la profecía dictaba que derrotaría al Gran Mal en una batalla que marcaría el inicio de un tiempo nuevo, una nueva edad de los hombres.

Acababa de derrotar al dragón alado que asolaba las colinas de Vestalia; un viejo enemigo que yacía en la fresca hierba, manchada ahora con la sangre azulada del terrible monstruo que tanto daño causó a los vestalianos. Grodelian había luchado sin desfallecer por espacio de dos horas, con la sola ayuda de una espada básica, con la que asestaba modestos pero certeros tajos que llevaron a la muerte del dragón, cuyo nombre era tan antiguo que ni los más viejos sabios vestalianos recordaban.

Grodelian quería llegar a los navíos, que partían ya hacia la inmensidad del mar, pero no podía moverse de lo alto de la colina. Inmóvil, su silueta se recortaba desafiante en el horizonte crepuscular de aquel pequeño reino de fantasía. Al otro lado, tras la barrera de cristal, Grodelian observaba a través de su mirada pixelada al ser que guiaba sus movimientos, sin poder hacer nada, impotente. Su destino quedaba en manos de una posible compra in app que jamás llegaría, puesto que equipar con armadura y darle más puntos de vida a Grodelian a fin de que sobreviviera al viaje por Zicarlan costaba un euro.

Así que el ser decidió borrar la app de Pertalion para jugar al Candy Crush, porque ya habían pasado varias horas y podía hacerlo gratis. Pertalion desapareció como icono y como mundo jugable en cuestión de segundos; y toda la épica del momento se esfumó como si nunca hubiera existido. Grodelian, Vestalia y Zicarlan eran ya nombres olvidados y sin sentido, eran los fantasmas de unas sombras efímeras que apenas existieron por unas horas en la tableta del ser que, tiránico, dictaba la vida y la muerte de los personajes que vivían pixelados al otro lado de la pantalla.

23/05/2015

Fotografía de arquitectura moderna

Paseo mi mirada triste por las blancas paredes de la casa, harto de andar buscando ese rincón mágico que haga valer la foto que tome. Pero no hay nada de interés en esta minimalista, fría y carísima construcción de la pareja de arquitectos que me ha contratado –pensando tal vez que yo era un verdadero artista– para que su vivienda ideal salga en portada de alguna publicación del ramo, tipo “Arquitectura y diseño”.

Nada más lejos de la realidad. Esta casa no enamora; a nadie podría gustarle. No destaca. Tal vez haríamos buena pareja. Porque yo también soy un tipo anodino; nada hay en mí digno de destacar. Es por eso que hago fotos; para ver en otros las cualidades de las que

carezco y retratarlas, con ánimo de copiarlas en mí mismo. Pero no funciona. No soy eficaz en ello.

El hastío hace mella en mí; no sé si esta casa es vulgar o lo soy yo, pues soy incapaz de encontrar en ella ni un atisbo de originalidad. En fin, sigo paseando por las habitaciones, hasta llegar al jardín: el único lugar un tanto cálido de la casa. Preparo mi cámara, creo que aquí hay al menos algo de verde, que contrasta con las blancas e impolutas paredes. Es irónico tomar una fotografía de arquitectura moderna y retratar a las flores como modelo. Pero desisto. No puedo sacar una foto ahora. Pienso en ella. La busco; no la veo. ¿Qué pensaría de mí ahora? Tal vez, que esta foto sería la que sacara un aficionado; un advenedizo. Yo tengo que tomar fotografías que enamoren al espectador, tengo que hacer con la cámara lo que sin ella soy incapaz de hacer.

Busco el encuadre, la luz, el momento propicio. La busco a ella, pero no la encuentro. No reside en la casa, solo en mi cabeza. Intento llamarla, porque no puedo enamorarla sin sacar una buena foto. Me topo con la piscina, en una esquina del jardín. Preparo de nuevo mi cámara. La veo salir mojada de entre las aguas. Entonces tomo la foto. En mi cabeza ha quedado perfecta. En la pequeña pantalla veo, sin embargo, una anodina piscina: una foto tomada por un vulgar fotógrafo.

El tren y la literatura

Creo que los grandes lectores son grandes viajeros porque casi toda la gente que he conocido que viaja a menudo, sea por trabajo o por placer, es gente que lee. De hecho, si no me hubiera ido a vivir a Barcelona hoy no sería el lector que soy, y esto lo digo porque yo viajaba mucho de Barcelona a Cambrils, yendo y viniendo en el tren los fines de semana. El trayecto Cambrils–Barcelona (ya literario para mí) dura una hora y media, a veces casi dos, dependiendo de las paradas. Esto hace de tres a cuatro horas de trayecto, entre la ida y la vuelta, tiempo suficiente para leerse un libro pequeño. Y así es como descubrí mi canon literario particular, con libros pequeños y autores que alguna vez escribieron novela corta.

En 2006 viajaba a menudo los fines de semana desde mi piso compartido en Barcelona a casa de mis padres, en el pueblo. La estación de tren de Passeig de Gràcia, donde habitualmente cogía el tren, tiene muy cerca una librería grande, y un kiosko. Al principio me compraba para leer en el tren alguna revista de informática, o de diseño gráfico, incluso algún diario, como El País o el desaparecido Público, pero estas lecturas se terminaban en el trayecto de ida; a la vuelta tenía que encontrar otra forma de soportar el tedio que supone estar dos horas en un tren.

Tengo que dar gracias que en 2006 aún no existían los teléfonos inteligentes, los smartphones, por lo que no podía pasarme las horas con el Whatsapp, el Twitter o el Apalabrados; así pues se dieron las circunstancias idóneas para que un día, mientras

ojeaba algunos títulos en la librería cercana a la estación de tren, me decidiera a comprar un libro pequeño y barato para que me durara lo justo para la ida y vuelta. Creo que el primero fue *La metamorfosis*, de Kafka. Conocía a Kafka de oídas y el libro me encantó, pero no fue un descubrimiento total y pleno, que era lo que buscaba. Quería leer algo que no me llamara la atención de alguien que no conociera, esa era la premisa. Entonces me compré *el Bartleby el escribiente*, de Melville. Fue un libro crucial. A éste le seguirían *el Bartleby y compañía*, de Vila-Matas (así pues, mi devoción por el universo vilamatiano se la debo a Melville, y porqué no decirlo, al tren); *el Primer amor, últimos ritos* de McEwan, *la Carmilla* de Sheridan LeFanu, y *La señora y el perrito*, de Antón Chéjov. Luego vinieron más, pero no eran ya libros tan pequeños, como *La ilustre casa de Ramires*, de Eça de Queiroz, *Las ciudades invisibles*, de Ítalo Calvino, *Un hombre que duerme*, de Perec, etc. El único denominador común era que fueran libros de autores poco conocidos; más exactamente, de autores que yo desconocía o de los que no me hablaron, o que me descubría Vila-Matas en su *Bartleby* y su *Historia abreviada de la literatura portátil*. Lejos estaba yo de toda trilogía, de los autores superventas, de la parafernalia editorial de consumo bulímico. Leía lo más raro para mí, aquello que parecía que me hubieran ocultado tanto tiempo. Gracias a la impuntualidad de la Renfe y de las colecciones de bolsillo de la editorial Anagrama, en un primer momento, se me abrió de golpe un mundo literario nuevo.

Dejé atrás paulatinamente mis lecturas tradicionales, de las que no reniego en absoluto, y me despedí a la francesa de Anne Rice, Javier Negrete, Neil Gaiman, Lovecraft y Pérez Reverte, entre otros. Dí el salto inglés, que diría el pesado Riba de Dublinesca, y abandoné sin remedio la confortable costa de los best-sellers, aquellos de los que es fácil hablar y opinar porque es lo que debería leer todo el mundo para no estar en la inopia, para zambullirme en las bravas aguas de la literatura hosca y desagradecida de los escritores que no cuentan lo que se espera de una moda. No siempre es fácil, y como digo, no reniego de los best-sellers, que no tienen menor valor por serlo (como algunos pretenciosos literatos destilan), y ahí está McEwan para demostrarlo, cuya prosa es tal vez la mejor que he leído. Y vende como el que más, si es que eso tiene valor más allá del crematístico. En cambio al Reverte le perdono cada día menos el personaje de sí mismo que se ha construido, y suspiro porque volviera a ser ese fresco reportero metido a escritor que era en *Territorio Comanche*. ¡Qué gran pérdida para las letras, pero qué buen patriota se ha vuelto el amigo!

En conclusión, el tren fomenta la lectura. Podría decirlo así, aunque dudo que hoy sea tan sencillo leer novelas como antes, pues disponemos de muchas ofertas de ocio alternativo, comenzando por nuestros propios teléfonos móviles, que son promesa de estímulos constantes: un nuevo email, una respuesta a un tweet, una partida rápida al *Dungeon Highway*... y así poco a poco vamos perdiendo la concentración, el buen hacer y la pausa reflexiva, y toda nuestra vida puede ser seguida online con solo husmear un poco en nuestro rastro digital (antes la gente moría torturada para no revelar información; eran otros tiempos), y todo gira rápido, la novedad de ayer es la obsolescencia de hoy, la noticia

de la noche en la mañana se torna falsa ipero nos da igual! La actualización es lo primero; estar actualizados, siempre actualizados en todo momento, hábidos de sensaciones, estímulos, lo que sea para no quedarnos solos y callados obligados a pensar en porqués. Miedo atroz a la obsolescencia social, mudo y de cara a la pared en el oscuro callejón al margen de la luz reveladora de la red. En fin, casi parece una heroicidad pararse a leer un libro, con lo desactualizados que están, pues lo escrito ya nunca cambia, ¿no?

Falsos ídolos del mercadeo de lo culto

Zafarse de la mediocridad como arte es en sí mismo cultura y aullar así como perros ante un alijo de manuscritos de best-sellers. Cultura es la que te hiere, cultura es la que te duele, la que lloras, la que te atiza en el alma. Lo que te perturba y te ruboriza, pero jamás te deja indiferente. Como una tormenta de arena el corazón vuela y entre líneas de oro y plata caes en un pozo de lo culto del que ya no puedes escapar. Te vuelves colérico del arte, integrista cultural, mister No de la literatura impostora.

Háblame de la cultura me suplicas con tu mirada oblicua lanzando rayos entre los dedos azul marino que se oculta en lontananza caballo ardiente luna fuego agua centeno. Nada es y todo es y el camino sube entre risas y caricias: cultura es la que me das.

No se puede hablar de cultura sin tomar la senda del arte, pero por el atajo de la industria también se llega, todo es saber venderse y postularse adecuadamente ante los ídolos del mercadeo de lo culto. No soy digno de hablar de cultura, si acaso podré llegar a entender productos. Cultura es un concepto demasiado amplio, demasiado totalizador, como Dios, no hay cultura dentro del mundo sino que pensamos el mundo gracias a la cultura.

Absolutamente todo cuanto soy es cultura, y a la vez no lo es. Mi sistema mental, mi forma de sentir y el texto que estoy escribiendo son y no son cultura: pertenecen a una cultura, pero no son más que productos de ella; yo no soy pues un demiurgo de cultura. En todo caso seré un demonio de los muchos que pueblan este mundo de falsos ídolos del mercadeo de lo culto.

La pérdida

Hace un rato que llevo pensando en la pérdida. Así, en bruto, la pérdida como concepto absoluto, devastación humana cotidiana. Eso es porque me siento un poco miserable hoy, tras negar la enésima limosna a un chaval que iba paseándose por entre las mesas de la terraza, aquí por la Plaça Reial, acompañado de un perro que me miraba de forma muy simpática, ajeno a la movida de su dueño, mucho más pendiente de si había algo que comer en el suelo o en las mesas.

No tengo nada. ¿Y un cigarrito? Tampoco, no fumo.

Nadie en la terraza tenía nada, lo que nos convierte a todos en unos mentirosos. Unos mentirosos rechonchos a la fresca, en una plaza como las mil otras plazas de estas capitales europeas que sirven como decorado a los turistas. Da lo mismo Barcelona, París o Venecia. Es el mismo decorado ya en todas las ciudades de mentira, arquivoltas, neón, basura, art decó, renaixença, segways, happy hour, cerveza amigo, ¿tiene una moneda?

No tengo nada. Lo siento.

Paisaje moral destruido. Deglutido por un sistema amoral, crematístico, útil para el que se lo puede pagar. Pagar, consumir, eso es la vida, la que deberíamos vivir según algún liberal rechoncho. Alemanes sonrientes se pasean en bicicletas baratas de alquiler por el gótico barcelonés. Con cuidado rodean a la vieja que cada día, cada día, pide limosna a los turistas que suben o bajan del carrer del Bisbe, al lado de la Catedral Gótica. La señora va cubierta por un manto negro, descalza y sucia, como arquetipo de pobre atemporal. Deme algo, se lo pido por favor, que es para comer. Se lo pido por favor, deme algo.

No llevo nada. No.

La pérdida, hablaba de la pérdida. De como empiezo a odiar a pobres y ricos, de este juego perverso que estamos obligados a jugar, aunque no queramos. Porque se supone que yo soy el rico rechoncho, o al menos, esa clase media que se pasea todavía por el borde del abismo, que diría Cristina Fallarás, que todavía puede cenar en restaurantes. Pienso que el chaval del perro tiene mi edad y que podría estar trabajando. Pienso que la mujer vieja que pide cada día al lado de la Catedral es una profesional de la lástima. Miro a los vagabundos borrachos de la plaça George Orwell, la plaza del tripi para los vecinos, y pienso míralos qué felices, para beber no les falta. Y me odio un poco más por ser un mierda, insensible al dolor, uno más de los self-made man que se creen por encima de "la chusma" aunque aparente tener conciencia. Hola compañero, ¿tienes una moneda? Lo pido para comer, que llevo tres años en paro.

No.

Me consuelo pensando que al menos soy consciente de esta brecha social, que estoy en contra de este sistema torturador de almas, que sé muy bien de qué va el juego; que es la educación la raíz del problema, la desigualdad desde la cuna, el dinero o su ausencia. El color de piel o el acento de uno no importa realmente. El sistema, la sociedad, es clasista y odia a los pobres. Me intuyo en esa sociedad y aunque soy consciente me hallo perdido, herido, salvaje. Consciente de que toda la comida que sobra en estos restaurantes tan recuquis serviría para dar de comer a todos los mendigos de la ciudad, y que todos ellos podrían pasar la noche en cualquiera de los cientos de pisos vacíos de la ciudad. ¿Tienes un euro?

...

Al menos no me gasto el poco dinero que tengo en ir a hacer el inútil encima de un segway, creyéndome que me lo estoy pasando genial, mientras hago zig-zag por entre los vecinos

asqueados, los mendigos pidiendo y los que ya no lo hacen. Al menos no me tiro cientos de euros en compras de lujo por el Passeig de Gràcia, mirándome a cada rato el reflejo en los espejos de los escaparates. Por lo menos no malgasto, pienso para calmarme. Pero tengo que aprender a asumir la pérdida de mi humanidad, de ir convirtiéndome en un pequeño monstruito burgués que trata de no mirar a los ojos a la gente, sobretodo a la que no tiene tanta suerte. Con la amenaza latente de que sí, que con un poco de mala suerte yo podría estar ahí, al otro lado, siendo ignorado por los monstruos. Pero tal vez con la humanidad intacta.

04/08/2014