

agenda cultural

UNIVERSIDAD

ALMA
DE ANTIOQUIA
MATER



no 97 marzo 2004 ISSN 0124-0854

a la rueda..
rued

p r e s e n t a c i ó n

Placer, astucia, goce, inocencia, risas, diversión, vicio. Todo eso lo reúne el juego. Una actividad que aprendemos desde antes de nacer, en medio de canciones de cuna y caricias maternas. El juego es quizás una de las expresiones más universales del hombre: desde China hasta Colombia, miles se han deleitado con los más tradicionales y los más novedosos. Los hay de azar, de mesa o de campo. Para jugar solo o acompañado. Para chicos y grandes, o para todos sin distinción de edad. Se remontan a los tiempos más antiguos, apenas cuando la civilización comenzaba a conocerse como tal. .. o inclusive antes. Se han transformado una y mil veces dependiendo del lugar, de los jugadores, de las tradiciones. y hoy persisten, más fuertes que nunca, sin intenciones de desaparecer en muchos años más. Antioquia ha sido reconocida por muchos como una raza de jugadores, tal vez por eso en Medellín hay un poco para cada quien: carreras de caballos en el Pasaje La Bastilla, y una especie de ruleta que en vez de ser un círculo es un cuadrado; casinos en El Poblado y en el centro de la ciudad para jugar ruleta, blackjack o maquinitas; y regados por doquier sobreviven el trompo, la golosa, las canicas y el yayo, acompañados por pasiones más nuevas como el fuchi y los juegos de rol y de cartas interactivas. Por su historia, por la magia que encierra, por el deleite que ofrece y por su relación estrecha con la cultura, la Revista Agenda Cultural Alma Mater recoge en esta versión diversos relatos alrededor del juego, una de las más antiguas pasiones humanas.

veniaal juego



Origen, presente y representantes del juego. Una historia que tiene mucho de mito, supersticiones que tienen algo de cierto y personajes que se la han jugado toda

Pinceladas míticas

El Universo le debe su destino a un par de dados. En los tiempos en que el tiempo y el espacio eran cosas recién estrenadas, y el mundo era una sucesión de aburrimientos, los míticos Zeus, Poseidón y Hades decidieron Jugar a algo. No había mucho por qué decidirse, ni motivación que satisficiera su voraz codicia, así que echaron mano de las pocas cosas que tenían al alcance de la mano: los mares, el mundo subterráneo, los cielos y unos dados. La partida se saldó con una de las primeras y más cuantiosas reparticiones de que se tenga noticia: Zeus ganó los cielos, Poseidón ganó los océanos y Hades, el mundo subterráneo. Con estos antecedentes, no sería

de extrañar que todo en la historia fuera susceptible de ser perdido o ganado en el juego. Hay apuestas de cosas intangibles: dicen que en una partida de tablas (precursoras del backgammon), Mercurio le ganó una séptima parte de luz a Selene, la diosa de la Luna. Y hay apuestas de objetos baratos que confirman que no siempre el oro o el dinero son la motivación: las vestiduras del humilde Jesucristo de seguro no tendrían acogida ni siquiera en una tienda de segunda mano, pero aquello no privó a los soldados de Poncio Pilato del placer de jugárselas en una partida de dados. El Mahabharata, la epopeya sánscrita del legendario Vyasa, que compiló mitos y leyendas de la India, relata la historia

de Panduyudictira, uno de los más antiguos ejemplos de ludopatía. Las asociaciones de jugadores anónimos no existían ni en la imaginación. Mucha falta le hizo una. Panduyudictira no se hastió del juego cuando vio perdidos todos sus bienes y su familia, echados a la suerte de los dados. Un día, pobre y desesperado, el irrefrenable jugador decidió jugarse él mismo. Y perdió. Los egipcios consideraban el juego un invento de Zeud, un demonio distinguido. Con tantas fortunas echadas a perder en nombre de este placer, parece justo darles la razón: el juego no puede ser otra cosa que el fruto de un demonio... aunque distinguido.

Paraísos del juego

Que el juego es una religión para muchos es una realidad que se refleja en sus numerosos templos y paraísos esparcidos por todo el planeta. Millones de personas se desplazan anualmente en busca de las ciudades que aglomeran los más variados artilugios de la industria lúdica. Se pueden encontrar mecas del juego en todos los continentes. Mónaco, Estados Unidos y China son algunos de los mejores ejemplos de países que albergan todo tipo de paraísos, tanto tradicionales como otros más recientes. La historia del casino de Montecarlo, la gran meca del juego europea, comienza en 1861, cuando Francia se quedó con la mayor parte de las tierras fértiles del pequeño principado de Mónaco, dejándole a la familia Grimaldi sólo un peñasco sobre el Mediterráneo. La princesa madre, Carolina,

sugirió entonces a su hijo Charles III que acudiera en busca de un personaje llamado Francois Blanc. Los antecedentes de este sujeto eran la fundación de un lujoso casino en Luxemburgo y otro en la ciudad alemana de Hamburgo. La ruleta, que había encumbrado a Blanc, comenzaba a crearle cierta mala fama debido a que algunos personajes, después de perder fortunas, decidían seguir el camino del suicidio. En Mónaco, Blanc hizo coincidir la habilitación del casino con la prohibición de la venta de armas. De cualquier modo, los infortunados elegían matarse tirándose desde el peñasco. Francois tuvo un hijo, Camille, que siguió sus pasos: "negro orar, siempre gana el blanco", era una de sus frases, en alusión a su propio apellido. Cuando un inglés llamado Charles Wells desbancó a Montecarlo en una sola noche, afirman que Camille dijo: "ya va a volver, es dinero prestado". Lo cierto es que se volvió impensable que alguien visitara Mónaco y no sucumbiera a la fascinación de su ruleta. Desde su creación, miles de jugadores, entre los que se cuentan reyes, príncipes y potentados, viajaron cada semana a probar suerte en la meca del juego europeo: Carlos de Prusia, Felipe de Borbón, el príncipe de Gales, el gran duque Nicolás de Rusia, el príncipe Óscar de Suecia, el emperador de Austria, y el barón de Lesseps figurarán en la lista de asiduos apostadores. Pero también industriales y artistas como Vittorio de Sica, Onassis, Joseph Kessel y Bella Darvo. Así mismo, Estados Unidos fue

sin lugar a dudas el principal promotor del juego y de los casinos en el continente americano. Cabe mencionar que, gracias al impulso que brindó esta industria a un pequeño poblado en el medio del desierto del Estado de Nevada, se pudo crear Las Vegas, una ciudad reconocida en el mundo entero por su fastuosidad y su despilfarro. Muchas ciudades que estaban condenadas al olvido le deben el progreso a este sector. Basta citar Atlantic City y Phoenix, entre otras. Actualmente, en Estados Unidos, el juego no se limita a las máquinas tragamonedas de Las Vegas ni a los casinos de las grandes ciudades, publicitados hasta el hartazgo en las superproducciones de Hollywood. Hasta la espera en un semáforo puede pasarse con una "raspadita", expedida por una máquina a cambio de una moneda. El futuro no es otro que una era de loterías supertecnificadas, violentamente competitivas, inviolables, infalibles, computarizadas, e, inclusive, transnacionales: el 9 de mayo de 1992 se realizó el primer sorteo mundial de lotería. De otro lado, hace sólo una década, cualquier juego de azar en China era considerado un mal social que debía erradicarse. Hoy la lotería es un boom. El año pasado se vendieron unos 40 millones de billetes de lotería sólo en Shanghai, mientras en Pekín el enorme Estadio de los trabajadores se transformó en noviembre en un gran puesto de venta de billetes debido a la gran demanda. Paradójicamente, mientras la apuesta de unas pocas monedas en el juego del mahjong

todavía es técnicamente ilegal, la fiebre de la lotería arrasa. La dajiangzu (literalmente "lotería masiva") atrae a la mayor parte de los jugadores. El gobierno sostiene que permitió la lotería no para ofrecer un atajo hacia la riqueza sino para recaudar los fondos necesarios para programas de bienestar social. En los últimos años, el ochenta por ciento de la inversión total procedió de la recaudación de la lotería. Una condición clave es que todas son monopolio del Estado. Hasta-ahora, sólo el Ministerio de Asuntos Sociales y la Administración General del Estado fueron autorizados a emitir billetes. Sin embargo, aunque ya no se cuestiona el papel de la lotería en un sistema socialista, sí preocupa el



impacto social de los juegos de azar, especialmente sobre los menores. Como los chinos consideran que los niños traen suerte, muchos los hacen comprar los billetes. Algunos sociólogos advierten que la lotería sólo estimula el deseo de hacerse rico sin esfuerzo y la ambición material, y que no es conveniente promover estos valores en los niños.

Mitos y supersticiones

El juego está plagado de mitos, en su gran mayoría falsos, y también de clásicas supersticiones a las que el jugador se aferra para conseguir que la diosa Fortuna le sonría. Un repaso por los más extendidos: Cuando se comienza a acertar, se puede llegar a creer que todo es cuestión de doblar la apuesta. Es falso, las rachas de más de diez aciertos repetidos son poco frecuentes. El secreto consiste en retirarse a tiempo, aunque nunca se sabe con exactitud cuándo es este momento. Las máquinas tragaperras se paran sobre cualquier combinación posible con una probabilidad igualada. Es falso que ciertas combinaciones sean más favorables que otras. Las máquinas están programadas para pagar un porcentaje limitado de una apuesta. Después de dar un gran premio la máquina será más avara para compensar la pérdida. Cuando una máquina no da el gran premio después de mucho tiempo, existen más posibilidades de obtener ganancias. Lo único que es verdad de esta afirmación, es que la máquina está preparada con un porcentaje de regresos sobre la apuesta. Por el contrario, las leyes de la probabilidad dictan que cada vuelta es completamente al azar e independiente a la última jugada. El gran premio se puede ganar en cualquier momento, sin importar lo que haya pasado anteriormente. El poder de la cruz Arthur de Rothschild elegía siempre el 17 o el 0 durante una hora seguida, pero sólo si ganaba. Cornelius Vanderbilt exigía la

presencia de toda su familia y luego colocaba 40 mil francos en forma de cruz y, ganara o perdiera, cambiaba de mesa y empezaba de nuevo. El rey Farouk coleccionaba todas las fichas, mientras que el príncipe de Nepal, cuya religión sólo le permitía jugar cinco días al año, se entregaba sin tregua durante ese lapso a los placeres de la diosa Fortuna y los salones privados estaban exclusivamente a su disposición.

De todo un poco

Hay quienes sólo pueden jugar en pareja. Algunos tienen la manía de sentarse siempre en el mismo puesto, mientras que otros, por el contrario, prefieren permanecer de pie. Los hay también que apuestan invariablemente al mismo número, y los más extravagantes lavan las fichas antes de ponerlas sobre la mesa.

El número del Diablo

El récord, en algún momento, lo tuvo Montecarlo, con 26 negros consecutivos (conviene consignar estos datos en forma condicional, porque quién sabe qué milagros estaría haciendo la mano de algún tallador en este mismo momento). Por ese motivo, una de las cábalas más habituales es seguir de mesa en mesa el rumbo de algunos a los que parece favorecer la suerte. Pero la ruleta también tiene sus contraindicaciones para los supersticiosos. Con sólo saber que sus 36 números, sumados, dan 666, cifra que en la mitología bíblica simboliza al Diablo, alguno de ellos ha dejado de jugar definitivamente.

Personajes

El mundo del juego está plagado de personajes de todas las especies. Hay famosos adictos al juego, desconocidos que se hicieron famosos por su adicción, honestos acusados de tramposos, tramposos nunca descubiertos y anónimos que fueron noticia de un día por sus ingenios, astucias o fracasos en las estafas. La ciencia, el cine, la literatura y la música tienen sus deudas con los casinos. Han sido material para comprobar las leyes de Newton,



escenarios de dramas, motivos de inspiración y generadores de historias. Detrás de éstos hay unos personajes que, a su modo,

contribuyeron a darle forma a la tradición del juego. El actor y director italiano Vittorio de Sica es uno de los grandes personajes contemporáneos que se pasó buena parte de su vida en los casinos. Visitó todos los que pudo, pero su debilidad eran los de Montecarlo y San Remo. Solía decir a sus amigos: "Cuando vaya al cielo cuelguen de la fachada del casino un medallón de esos que adornaban las fachadas de los viejos teatros que diga I de Sica lo hizd. Porque el Casino de San Remo lo he pagado yo con los millones que he perdido en más de treinta años". En 1891, Charles

Wells protagonizó uno de los grandes hechos en la historia del juego. En sus orígenes, cada mesa de ruleta tenía una reserva fija de dinero y cuando ésta se agotaba, se cubría la tabla con un lienzo negro de duelo. Wells puso de duelo a la banca durante tres días seguidos. Apostaba a números por debajo de 10 Y ganaba con una regularidad impresionante. Después de tres días de ganancias continuas y un millón de francos en el bolsillo, regresó a Londres, donde fue recibido como un héroe nacional. Su logro inspiró incluso una canción. Su regreso al casino genera expectativas. Apuesta al cinco, que sale cinco veces seguidas, y gana tres millones. Se le investiga, pero no hay trampa alguna. Vuelve unos meses más tarde, pero pierde todas las apuestas. Wells terminó en la pobreza y acusado de estafa, pero el misterio de su éxito arrollador nunca fue develado. Una lista de jugadores famosos no puede olvidar a Dostoiévsky y su apasionamiento por la ruleta. Su vida estuvo dividida entre el paño verde y el blanco de las hojas; jugó y escribió en su país y fuera de él. Según cuentan, el novelista sentó cátedra a tal punto que fue imitado por muchos que pensaron que para escribir con su maestría, primero debían tener varias malas noches en algún casino. La edad moderna anota entre los ilustres jugadores de la especialidad a Madame Pompadour, en cuyo tiempo, y quizás por su influencia, se introdujo la ruleta en Francia.

Grandes y pequeños tramposos

La trampa es tan antigua como el juego y algunas veces más noble que otras. Necesaria para ganar dinero o para corroborar teorías científicas. Esta enemiga inseparable del juego ha creado personajes de toda índole. Algunos la usaron para confirmar las teorías de Newton; otros gastaron más dinero inventándola que ganando con ella; otros quisieron camuflarla pero no disimularon sus éxitos, y otros la guardan como el más sagrado de los secretos profesionales. El cine también se ha hecho eco de personajes tramposos que buscan realizar el sueño popular de enriquecerse rápidamente a costa de un casino o una sala de juegos. El Golpe, que reunió a dos grandes estrellas como Paul Newman y Robert Redford, es una de las películas que mejor ha retratado esta fantasía. Newton entre los zapatos. Tres zapatos guardaron el secreto para ganarles a los casinos. Durante los años 80, un grupo de estudiantes de la Universidad de California, dirigido por Doyne Farmer, aplicó las leyes del movimiento de Newton y las teorías físicas del caos, la fricción y la predicción al azar de la ruleta. El calzado de los investigadores contenía el ordenador que predecía el número ganador. Las víctimas del invento fueron los casinos de Las Vegas (Nevada). Thomas A. Bass, uno de los participantes del experimento, dejó constancia de esta experiencia en el libro *The Newtonian Casino*, en el que confesó que el método incrementó un treinta y tres por ciento sus ganancias en las mesas. Las fórmulas

matemáticas que resolvía este ordenador andante eran similares a las que utilizaba la NASA para hacer aterrizar naves en la Luna. Tenía en cuenta la órbita, la velocidad y la fricción, entre otras variables. Como cada ruleta tiene su personalidad, el dedo gordo del pie de uno de los jugadores ajustaba los parámetros del ordenador según lo que se veía en la mesa. La predicción se transmitía al dedo gordo de otro jugador. Este entendía el mensaje y colocaba las fichas en las casillas donde la probabilidad era más alta. A sabiendas de que la Universidad llevaba a cabo este proyecto, en 1985 los legisladores de Nevada propusieron severas penas para aquellos que llevaran dispositivos capaces de proyectar los resultados de los juegos de azar: diez años de cárcel y una multa de diez mil dólares. Pero los jóvenes ganaron y hoy son prestigiosos científicos en Estados Unidos. Tal vez porque hacer trampa en nombre de la ciencia, aunque delito, no es pecado.

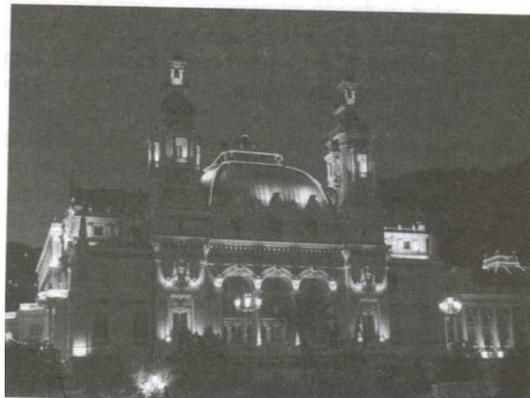
Una trampa más costosa que el premio

El ingenio no siempre va de la mano con la astucia. A finales de 1981, un británico, un italiano y un español que jugaban en un casino instalado en el municipio madrileño de Torreldones ganaron de manera fraudulenta 500.000 pesetas (tres mil euros). El truco consistía en una bola provista de un alma imantada, idéntica a la que lanzaba el crupier sobre la ruleta. El trío, con la complicidad de dos empleados del casino, puso un electroimán bajo la mesa, de suerte que la

atracción permitió que cuatro veces consecutivas cayera en el número 28. El servicio de seguridad del casino no se convenció de la transparencia de aquella maniobra que en siete minutos ya había dado medio millón de pesetas a uno de los jugadores. La Brigada especial de juego acudió al lugar de los hechos y desmontó el fraude. Al concluir el incidente, los servicios de seguridad calificaron la bola falsa como perfecta. Otro calificativo debió de merecer la inversión de los tramposos: el artilugio les había costado, al menos, dos millones de pesetas (12.020 euros).

Suerte mal camuflada

La codicia puede más que la prudencia. A finales de 1988, dos ciudadanos estadounidenses



lograron arrebatarle unos siete millones de pesetas (42.070 euros) al casino Tadro, en el Puerto de la Cruz (Tenerife), mediante un sistema electrónico que combinaba lo último en procesamiento de datos y transmisión de voz. Una semana les bastó para sacar adelante su ingenioso plan jugando al blackjack. Inconformes con lo obtenido, y orgullosos de la eficacia de su aparato, decidieron regresar al año siguiente. No pasaron inadvertidas. En una hora ganaron cerca de 700.000 pesetas (4.207 euros). Fueron expulsados y denunciados ante la Brigada del juego, que

desenmarañó el mecanismo del fraude. Los implicados llevaban un teclado especial y un ordenador en sus trajes. El aparato transmitía el desarrollo del juego a un ordenador madre que, desde el hotel, reenviaba las órdenes oportunas. Ellos las recibían mediante unos receptores ocultos en los oídos. Todo estaba perfectamente camuflado. Todo, menos su suerte prominente.

Estafador con secreto profesional

Francisco Javier S. N. no era cura, abogado ni periodista, pero se arrogó uno de los más

sagrados privilegios de estos oficios: el derecho al sigilo profesional. No se veía a sí mismo como un jugador empedernido, sino como un empresario de fiar. "Inversores, beneficios

hasta el 30%", rezaba un anuncio que puso en la prensa española a mediados de 1996. La carnada surtió efecto. Un habitante de Burgos arriesgó dos millones de pesetas (12.020 euros), que depositó en una cuenta bancaria a nombre de Francisco Javier. Dos semanas después, el inocente inversor recibió 600.000 pesetas (3.606 euros) de intereses, pero no la cantidad inicial. Aun así, vista la rentabilidad, invirtió tres millones (18.030 euros) más. La historia no se repitió: un par de meses después no había rastro de aquel dinero. Vino la denuncia y el descubrimiento. El falso

empresario, vecino del municipio madrileño de Alcalá de Henares, había invertido todo el dinero en la ruleta y el bacará. Cuando fue interrogado por la policía, confesó que aquella rueda le quitó lo que los naipes le habían dado. Francisco Javier decía que tenía un método infalible para ganar siempre en el bacará. Pero nunca se le ocurrió pensar en la posibilidad de vender su valioso secreto para salir del apuro en que se había metido.

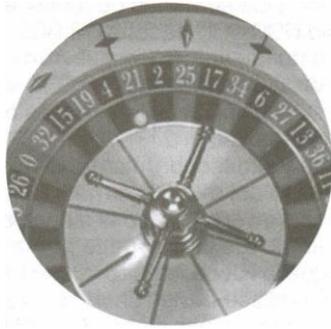
Tomado de Las reglas de juego, investigación realizada por el Curso O de 2002 de la Escuela de Periodismo de la Universidad Autónoma de Madrid / El País. www.elpais.es/corporativos

el juego arte o vicio

China es un pueblo de jugadores. Desde hace miles de años los chinos han dedicado parte de su tiempo de ocio al juego. Desde el sencillo juego de cartas con el que los campesinos se entretienen al acabar sus tareas, a los complejos juegos de ajedrez que han desvelado a filósofos y matemáticos, el universo de juegos surgido a lo largo de los siglos es fascinante. De hecho, según la leyenda, el origen del Go (también llamado Weiqi) se remonta al siglo XXIII a.e. Un juego siempre apreciado por los intelectuales, cautivó a los primeros europeos que tuvieron noticia de él. Estar versado en el Go era considerado todo un arte durante la época clásica de China. De hecho, los episodios mitológicos, históricos y legendarios en los que el juego forma una parte sustancial de la trama, son recurrentes a lo largo de la literatura china. Las escenas que describen a personajes absortos en el juego forman parte del paisaje común de la cultura china. Cualquier colección de cuadros nos lleva tarde o temprano a dos personajes absortos sobre el tablero. Durante la sociedad decadente de fines del siglo XIX, cuando el opio intoxicaba las conciencias de las clases dominantes de China, la pasión por el juego alcanzó proporciones dramáticas. Las fortunas se creaban o se destruían en una noche, o en una mano. Por eso, tras el triunfo de la Revolución Comunista, en 1949, el juego fue prohibido. Ahora la pasión por el juego ha vuelto, como entretenimiento, y como creador o destructor de fortunas. Los casinos de Macao están abiertos 24 horas y durante todo ese tiempo un servicio continuo de ferrys comunica Macao con la opulenta ciudad de Hong Kong. En las calles, en los cafés, en los trenes, en cualquier lugar donde más de dos chinos se reúnen, enseguida surge una baraja y el juego comienza de nuevo. Los amigos pasan la noche en vela jugando al Majong; los jubilados, en las estrechas callejuelas que conducen a su casa, eternizan el momento de cada tarde en inacabables partidas de Xiangqi o Weiqi, los jóvenes acuden en grupos a los café internet a jugar a con oponentes desconocidos. El juego está tan entrelazado en la vida y la cultura chinas como cualquier otro de sus componentes básicos. De hecho, de forma cómica lo expresan

algunos escritores. "Lo primero que llevaría un chino a un refugio antiatómico sería una baraja y una botella de erguotou (un licor de 56° favorito de los pekineses)"

la estática



del azar

por gabriel perveroni

El jugador es ruso, no sé si de Moscú o de Pettersburgo. El jugador, como todos los rusos descendientes de polacos, mantiene una pizca de orgullo pese a ser esclavo del juego, de una familia y de una mujer. Odia a los franceses, y supone que la culpa de su elegancia mentirosa fue provocada por la Revolución Francesa, cuando los burgueses heredaron los vicios y virtudes de la nobleza. Envidia a los ingleses, supone que detrás de su timidez y sutil indiferencia puede encontrarse la verdadera dignidad. Como buen ruso, fuera de Moscú o Pettersburgo, más precisamente en un balneario alemán, ironiza sobre cómo el juego por dinero fue inventado especialmente para los débiles rusos. Sólo ellos pueden envilecerse hasta perderlo todo, hasta quedar dominados por la bola que gira en la ruleta mientras los croupiers les abren paso para que sigan jugando más y más. El jugador, como es compulsivo, durante largas páginas evita

jugar, aunque la mujer que enciende su pasión frustrada lo obligue a perder algunos pocos dinerillos en la ruleta. De manera fulminante, la familia para la cual sirve se descompone, se desintegra, con esa abuela rusa que en vez de morir y dejar su herencia decide perderla, víctima ansiosa del juego. La mujer que él ama le corresponde, pese a ser nada más que un esclavo, y él comete el error de jugar y ganar. Ella se siente usada cuando ve que el jugador ha ganado. El jugador entiende que pierde cuando gana, por lo que no le queda más remedio que esconderse bajo las polleras de una vampira prestamista francesa. Es así que el jugador conoce a París y por primera vez en su vida se concede el lujo de pasear en un carro de dieciséis caballos. El jugador, cuando acaba su febril estancia parisina, vuelve al lugar que le corresponde. A husmear en las mesas de juego y entonces perder y perder hasta quedar absolutamente perdido. El

inglés se ha quedado con su amada. La francesa se ha quedado en París. Moscú y Pettersburgo cada vez más lejos. Su lugar definitivo es un balneario en Alemania, de esos que tienen ruleta, el único sitio en el mundo donde él puede sentir la sensación de que con un golpe de suerte todo puede ser diferente. El jugador, hijo novelesco de Fiador y pariente de Raskolnikov, permanecerá estático hasta el fin de la historia, al borde de cada mesa donde pueda apostar de diferentes formas, haciendo cálculos para perderlo todo. Definitivamente cínico, sabe que jamás podrá escapar de la prisión y que el amor que sentía por su amada se ha convertido en un recuerdo insensible. Y sabe también que la música del azar es cruel, infame, soberbia, hipócrita como los franceses, perversa como los ingleses y rígida como los alemanes. Seguro que parte de su dolor sería vengado años más tarde, cuando las hordas rusas entraron en Berlín para liberarlo de su cárcel. Pero duró poco, porque en otra novela, escrita por el norteamericano Auster, aparece disfrazado de norteamericano para pagar sus deudas con trabajo. Todos los jugadores del mundo, entonces, alivian su karma pensando en que mañana será diferente, aunque la sucesión de los días los encuentre construyendo paredes y techos que los encierran en pequeños y comunes departamentos de fin de siglo. Son

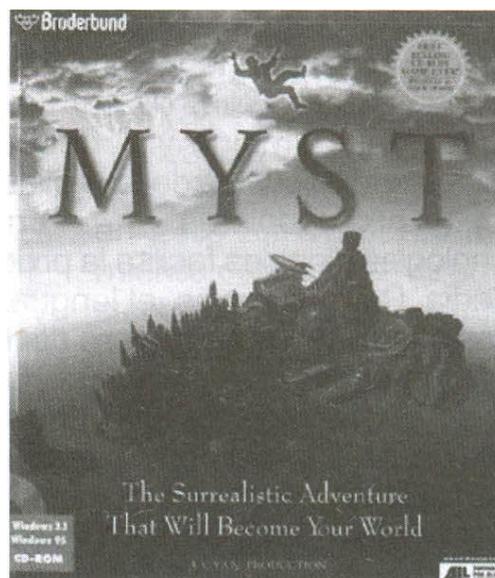
pocos, definitivamente, los que siguen apostando fuerte. Hasta conocer la verdadera ruina.

Inter activos

por Xavier berenguer

Diez años después del juego electrónico Myst, el medio interactivo goza de buena salud en su aplicación lúdica, pero como medio para el documental, y la ficción se encuentra a la expectativa

Aunque el carácter interactivo está presente, por naturaleza, en el primer ordenador de la historia, esta cualidad sólo adquiere relevancia en el ámbito cultural con la aparición de las interfaces gráficas y la consiguiente posibilidad, abierta en los años ochenta, de realizar tareas de creación y comunicación. Entonces se empezó a hablar de programas interactivos, de la misma manera que se habla de programas de cine o, en general, de programas audiovisuales. Con el tiempo, el tratamiento de imágenes y sonidos se perfeccionó y surgieron las primeras plataformas y los primeros programas de autor para la producción y difusión multimedia. En 1993 apareció el juego electrónico de mayor impacto cultural, Myst, mientras que, paralelo a ello, internet irrumpía a escala planetaria. En pocos años aparecieron juegos e instalaciones interactivos, educativos y de divulgación, de manera que la interacción, en línea y fuera de



ella, conformó la gran novedad en materia de entretenimiento y comunicación. Sin embargo, a partir de 2000, la llamada nueva economía surgida alrededor de las tecnologías digitales, se desmoronó con la misma velocidad con que se había desarrollado, y terminó con casi todas las iniciativas interactivas culturales, excepción hecha de los juegos en torno a los cuales continúa activa una poderosa industria. Fuera del propósito

estrictamente lúdico, han desaparecido casi todas las productoras; en internet abundan los cadáveres, y las webs que han resistido apenas han comenzado a evolucionar. Técnicamente, las mejoras han continuado a buen ritmo: plataformas interactivas fuera de línea más capaces (DVD, Playstation). transmisión en línea más veloz (ADSL), programas de autor que incorporan dinamismo en las presentaciones (Flash), etc. Pero esas facilidades no se han traducido en una mayor producción de contenidos ni en una profundización del lenguaje interactivo; en realidad, tras el boom, su progreso ha sido muy limitado. La situación se ha complicado con el fenómeno de la piratería, de manera que casi todo interactivo de propósito cultural (juegos aparte) resulta muy difícil de rentabilizar. La producción de este tipo de interactivos ha pasado, pues, de la euforia a la depresión. Con todo, a lo largo de estos años ha aparecido una serie de escritores (Brenda Laurel, Janet Murray, Lev Manovic, Stephen Wilson ...) que han reflexionado con optimismo sobre las potencialidades del medio. Concluyen que, en el ámbito cultural, lo más significativo de la revolución informática es la comunicación interactiva, pero que la realización de sus potencialidades está todavía por llegar.

Documental

Además de los juegos, los primeros programas interactivos se relacionaron con

propósitos educativos o documentales. En este ambiente aparecieron los llamados libros electrónicos, cuyo fracaso sirvió para desmarcar el medio interactivo del libro y confirmar la necesidad de un valor añadido que distingue la lectura interactiva de la tradicional. Otra lección aprendida fue el carácter audiovisual del medio, más adecuado para la presentación de imágenes y sonidos que de textos. Uno de los campos de mayor aceptación y de mejores diseños es el de la difusión del arte. Actualmente, la presencia virtual de un museo es casi imprescindible, una conclusión a la que se ha llegado gracias a experiencias como la del museo del Louvre. Algunos CD-ROM como *Moi, Paul Cézanne*, *Joan Miró*, *El color de los sueños* y *Anne Frank House*, han convertido la exploración educativa en una atractiva experiencia audiovisual haciendo realidad el largamente acariciado *edutainment* -educación y entretenimiento- o Estos interactivos proponen una estrategia de descubrimiento progresivo de los contenidos inspirada en *Myst*. Además, confieren al diseño de interacción (gráfico y de navegación) un valor en sí mismo. En lugar del "yo te muestro" que ha conformado el discurso divulgativo en los medios tradicionales, en estos interactivos los autores le dicen al espectador "yo te ayudo a descubrir". Mientras en *Myst* esta estrategia incitaba a descubrir lo acaecido en una isla misteriosa, en estos casos se incita al interactor a descubrir el conocimiento, acaso la estrategia óptima para su diseminación. Por

otro lado, surge una serie de ejemplos significativos de descripciones interactivas de la realidad, alrededor de personajes, pueblos e historias, en la línea del documental cinematográfico-antropológico; por eso se habla de documental interactivo. Una experiencia pionera en este campo fue el CDROM *TheDayafter Trinity* dedicado al documental cinematográfico del mismo título de Jon Else, de 1980, sobre las investigaciones y ensayos de las primeras bombas atómicas. La interfaz de este CD-ROM permite una interacción escalable, desde la pasiva del documental, hasta una exploración por secuencias que, a su vez, dan acceso a documentación adicional a distintos niveles de profundidad. Hay materias que por su complejidad resultan muy difíciles de divulgar con medios audiovisuales tradicionales. Pues bien, en estos casos la interacción se revela muy efectiva. La web *CommandingHeights*, por ejemplo, asociada a un programa de la televisión pública norteamericana, expone con gran eficacia el fenómeno de la globalización de la economía mundial, sus raíces históricas, sus protagonistas, su repercusión en los diferentes países ... Internet abre, además, una dimensión significativa para el documental: la participación de los interactores en el enriquecimiento de las obras y, en definitiva, la autoría compartida. En ámbitos de denuncia social, este tipo de obras tiene un enorme valor. En sitios como *TV.OneWorld.net* y *Witness.org*, por ejemplo, se facilitan la

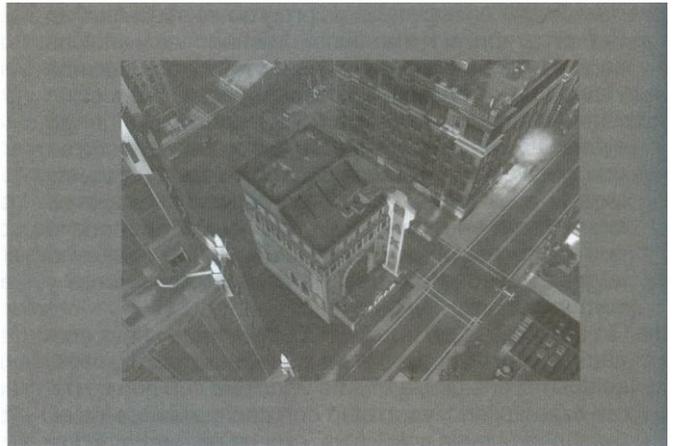
grabación, la difusión y el debate alrededor de testimonios audiovisuales de la realidad aportados por sus propios protagonistas. Las tecnologías digitales facilita la producción y difusión multimedia. Pero, además, el lenguaje interactivo extiende las posibilidades del género documental. Permite describir realidades más complejas, hacerlo a diversos niveles de profundidad y bajo una multiplicidad de miradas. En internet, el documental evoluciona como la propia realidad que describe, mientras que la autoría plural permite refrendar esa descripción.

Ficción

Antes de los primeros interactivos divulgativos o documentales, se hablaba ya de interactivos literarios y de ficción, de ahí el término hipertexto. Con el tiempo, sin embargo, las investigaciones del hipertexto desde la perspectiva literaria parecen haber llegado a un estancamiento, quizás porque el medio interactivo, más que literario, es audiovisual. Este reconocimiento implica, entre otras cosas, que las referencias para una posible ficción interactiva deban hallarse, sobre todo, en los juegos electrónicos. Sucede, sin embargo, que los profesionales y la industria de estos juegos han estado muy alejados de la creación artística; de ahí el abismo que se ha forjado, durante décadas, alrededor de la investigación de las posibilidades narrativas del medio interactivo. En la actualidad, esta situación está

cambiando: desde ambientes literarios se promueven investigaciones alrededor de los juegos y se habla de 'juegos como cultura'. El término ficción interactiva apareció por primera vez en la promoción del juego lork en 1982. Pese a la penuria narrativa de dicho juego, el género de aventuras al que pertenece (al igual que Myst) constituye uno de los modelos de referencia, un modelo según el cual la interacción revela, progresivamente, la historia establecida. Otro de los patrones de la narrativa interactiva procedente del mundo de los juegos es Sim City. En éste no hay una historia previa sino que se va construyendo a medida que se interacciona, de manera que cada jugador experimenta un relato diferente. Esta fórmula, originalmente aplicada a la evolución de una ciudad, se ha aplicado con éxito a otros escenarios; en el último, The Sims se aplica a la simulación de una familia. Otro modelo lúdico para tener en cuenta son los MUD (Multi User Dungeons), donde las experiencias evolucionan según las interacciones, como en Sim City, pero, además, se desarrollan en el seno de una comunidad de jugadores, de manera que no sólo se juega contra el ordenador, sino contra otros jugadores, y convierte el entretenimiento en un espacio de socialización. En suma, desde el mundo de los juegos, las referencias imprescindibles en materia de narrativa interactiva son Myst, Sim City y MUD. Sin embargo, no está clara la compatibilidad entre narrativa y juego. En un plano teórico, las diferencias pueden ser notables. Por ejemplo,

en el tratamiento del tiempo: en narrativa se relata un tiempo pasado, mientras que el juego se desarrolla en presente. La narrativa hace uso de saltos en el tiempo y, además, suele comprimirlo; en cambio, en un juego la



experiencia sigue un estricto tiempo real. También hay diferencias en la manera de tratar el espacio que envuelve la acción: el entorno forma parte fundamental de un juego, en cambio en una narración puede ser irrelevante. Un juego electrónico consiste en una estructura formal que puede estar completamente desprovista de contenido narrativo sin que, por ello, deje de funcionar (Tetns). Por el contrario, una ficción maneja numerosos elementos que no parecen nada fáciles de formalizar, ¿cómo codificar el dramatismo de un personaje? De otro lado, uno de los fundamentos de la narrativa es la separación entre el mundo relatado por el autor (lo diegético) y el mundo existencial del lector [lo extra-diegético]; de la consecución más o menos efectiva de esta separación depende el éxito del relato y la suspensión de la incredulidad ante lo relatado a la que

tiende, naturalmente, todo lector. Pues bien, en un interactivo el lector hace progresar el relato a base de interacciones, de manera que cada una -cada clic implica una conexión entre ambos mundos, por tanto, una incitación a la incredulidad. Para combatirla, los juegos persiguen la sensación inmersiva: cuanto mayor es la inmersión del jugador, mayor es la sensación que tiene de estar dentro del juego y mayor es su credulidad. La sensación



inmersiva tiene una implicación muy importante para la marcha del juego y su poder adictivo: la identificación del jugador. Sin embargo, cuanto mayor es la identificación, menos interesan los demás personajes, menor es la empatía que deben originar y menor es la riqueza de la historia y su narratividad. De manera que la inmersión -el santo grial de la comunicación interactiva- es afín a la posibilidad de narrar, se opone a ella. Una manera de mitigar el impulso identificador y, por tanto, de reforzar el atractivo del resto de personajes de una ficción interactiva, es

cambiar el punto de vista. En los juegos en primera persona (Myst) el interactor es el protagonista de la historia: la identificación es máxima. En cambio, en los juegos en tercera persona el interactor controla al protagonista (Tomb Raider) lo contempla (Resident Evil), eso confiere mayor atractivo a lo que sucede en su entorno, Desde una perspectiva tradicional, la narrativa interactiva se observa como un intento casi imposible o, como dice Jesper Juul, "una idea utópica y, a la vez, un género que clama continuamente haber creado esta utopía". Sin embargo, otros autores defienden una perspectiva diferente en la que es esencial desembarazarse de la longeva carga de la narrativa tradicional: se trata de una renovación de estructura, mucho más que de procedimiento, en la cual se cimienta el discurso multilínea, en lugar de secuencial, y las historias no tengan necesariamente ni principio ni fin, lo que supone narrar entornos, antes que historias, y pautas de comportamientos, antes que conductas concretas. Puede que la ficción interactiva sea algo muy distinto de la ficción tradicional y que se trate de reemplazar el placer de la narración por el placer de la interacción.

Hablar, pensar y escuchar

Chris Crawford define la comunicación interactiva como "un proceso cíclico en el cual dos actores alternativamente, hablan, piensan y escuchan". Esta definición sirve para la interacción entre dos actores/personas,

y para la interacción entre una persona y un ordenador, una vez aceptadas las correspondientes metáforas para este último, A lo largo de esta primera década, lo único que ha evolucionado ha sido la actividad de hablar, En efecto, imágenes y sonidos son transportados y presentados informáticamente sin dificultades; y técnicas como Flash facilitan la construcción de interfaces con el manejo dinámico de todos los medios. En un juego de acción (Doom, Quake) se habla, se escucha, pero se piensa muy poco, no hay tiempo para ello. Por eso se trata de una experiencia interactiva de repercusión nula en el terreno cultural, en el cual la reflexión es un componente esencial. Para una verdadera comunicación interactiva son necesarias pausas que permitan al interactor reflexionar y pensar. Lo menos evolucionado es la actividad de escuchar; en este aspecto, la mayoría de programas interactivos son muy limitados, Tampoco ha evolucionado la tecnología de escucha: el teclado y el ratón, los únicos dispositivos disponibles, son inventos de hace treinta años; y continúan pendientes de perfeccionamiento los sistemas de reconocimiento de voz, los dispositivos táctiles, los trajes de datos: .. Además de faltar tecnología, falta experiencia de escucha: diez años es un período demasiado corto para una tarea compleja como ésta. De hecho, el reto principal del diseñador de interactivos es escuchar al interactor: interpretar sus necesidades y dar forma fiel a la interfaz que ha de atenderlas. La interacción no es una

cualidad binaria (se tiene o no se tiene) sino un continuo con un amplio espectro de posibilidades, En general, las diferentes intensidades con que se habla, se piensa y se escucha definen los niveles de interacción, pero es muy significativa la calidad de la escucha. En un nivel bajo, el interactor se limita a escoger ante un menú de opciones. Un nivel algo superior consiste en tener que localizar esas opciones o tener que responder a determinadas pruebas o superar obstáculos para avanzar en la exploración del interactivo. En los niveles altos, el interactor se ve sometido a demandas todavía mayores: participar como protagonista en el entorno interactivo, contribuir en él e inclusive modificarlo. Se puede hablar, pues, de una interacción débil -así es actualmente la de la mayoría de webs-y de una interacción fuerte cuya máxima expresión (participativa, contributiva y comunitaria) se conoce como realidad virtual. Pero no se trata, necesariamente, de maximizar la intensidad de la interacción. A cada género interactivo, y a cada programa en particular, corresponde una interacción más o menos fuerte. La difusión de información, por ejemplo, precisa un grado débil (sería absurdo poner obstáculos para encontrar el significado de una palabra en una enciclopedia). El documental y la no ficción se prestan a una interacción media (idónea para regular el ritmo de asimilación), mientras que la ficción y la creación libre permiten la interacción en el sentido más fuerte. El diseño de un interactivo consiste en

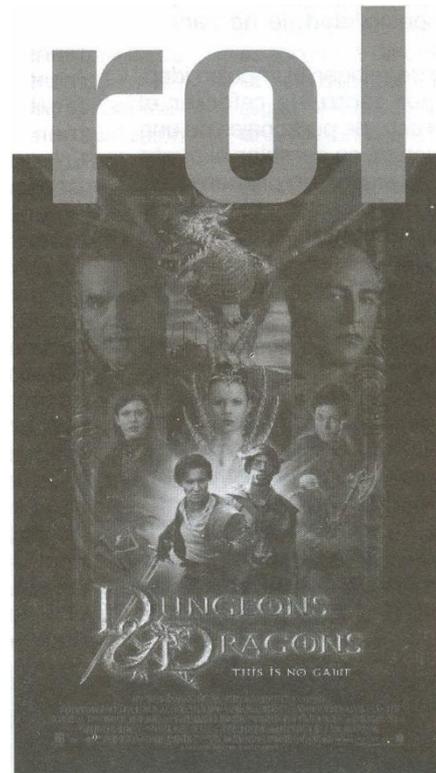
hallar el grado óptimo con el que el ordenador habla, piensa y, escucha. Mientras que el resultado final es distinto, el punto de partida del autor de un interactivo es similar al del autor de un audiovisual: un conjunto más o menos caótico de elementos visuales, aurales y textuales. Pero mientras el programa audiovisual exige la estructuración de estos elementos en forma lineal, el interactivo exige estructuras no lineales. De ficción o de no ficción, los programas interactivos tienden a ser inconclusos y colaborativos; en este sentido, se relacionan con los programas informáticos públicos, el llamado software abierto, que configura todo un paradigma cultural. En cuanto a su espíritu, se relaciona con cierto cine experimental, aunque van más allá de la renovación formal que supuso este cine. El precedente más cercano, en este aspecto, sería el movimiento del tercer cine, promovido en ciertos ambientes latinoamericanos durante los años setenta, impulsor de un cine participativo y nunca acabado. El medio interactivo demanda la complicidad para descubrir, elegir, reflexionar, participar, e inclusive crear; nada que ver, pues, con la tendencia audiovisual imperante que parece perseguir la paralización mental del espectador. Sin embargo, constituye una prolongación de ese mismo medio audiovisual, una nueva vuelta de tuerca a la ambición, primero literaria, después

cinematográfica, de describir la realidad común o fantaseada, una que además de sonora y coloreada es interactiva. Los espectadores de este nuevo medio ganan en presencia e identificación, intervienen en la experiencia audiovisual y, a la vez, la comparten con otros. Esta primera década de interactivos culturales evoca los primeros años del cine. La consideración de entretenimiento vulgar que recibió el cine en sus primeros tiempos se corresponde con la consideración análoga que reciben los juegos electrónicos. Xavier Berenguer es escritor, especialista en narrativas de informática y director del máster en Artes Digitales del Instituto Universitario de Audiovisuales, en España

breve historia del

por anabel enríquez piñeiro

Quizás la mayor parte de ustedes ha escuchado el término "juego de roles" en contextos ajenos a la actividad lúdica. En su origen, está vinculado conceptual e históricamente a la psicología en sus más diversas disciplinas: evolutiva, clínica y pedagógica. En algunos casos se utilizará para describir un fenómeno que se produce espontáneamente, en el desarrollo ontogenético del ser humano. En otros para designar una técnica terapéutica específica. Juego de roles es un concepto manejado por los psicólogos evolutivos del siglo XX: Gessell, Piaquet, Vigotski, Venguer, entre otros, para describir esa forma de interacción con el entorno, propia del niño a partir de los dos años, que alcanza su punto más significativo hacia los cuatro, y adquiere un carácter colectivo entre los siete y ocho años. Durante este juego de papeles el niño se apropia de modelos de comportamiento, patrones culturales, identidad sexual, y parte de los más cercanos roles familiares (mamá, papá, abuelita) hasta la representación de papeles complejos y distantes de su interacción inmediata (el cosmonauta, el bombero, el mago). La imitación, como



recurso evolutivo, es la base de este juego. Pero el juego de roles o role-playing aparecerá, en psicología clínica, de la mano de Jacob Levy Moreno, en el primer cuarto del siglo XX. Creador primero del "teatro de la improvisación" y en 1932 del psicodrama como forma de terapia grupal o psicoterapia profunda de grupo. Moreno empleará el role-playing para crear insight-mirada interior en el paciente durante el desempeño del mismo; es decir, ayuda a descubrir el conflicto mediante la representación dramática de la situación conflictiva. Más tarde, hacia 1950, el traslado

de los métodos terapéuticos grupales de Kurt Levin y sus seguidores al plano social y al entrenamiento de sujetos sanos que desempeñaban tareas grupales, llevó la técnica del ro/e-p/aying a la utilización de dinámicas con fines pedagógicos y socio-laborales. Es posible, nada asegura esta continuidad histórica, que los juegos de rol como actividad puramente de divertimento para jóvenes y adultos que se iniciaron con Dungeons & Dragons en 1974, y se consolidaron más tarde en Estados Unidos, hayan tenido relación con la extensión de esta experiencia terapéutica a otros campos, desarrollándose acorde con sus propósitos intrínsecos de recreo y lúdica. Pero estos propósitos distan, en mi opinión, lo suficiente como para entender el juego de rol (quitamos el plural a partir de este momento para no confundirnos), éste que nos ocupa hoy, como una necesidad más cercana a la primera definición: más cerca del niño que del neurótico y del terapeuta.

Repasemos un poco el origen de este fenómeno. A finales de 1960 nace en Australia un juego de tablero llamado Dungeon, que consiste en recorrer el mapa de unos subterráneos plagados de habitaciones, en las cuales se encuentran monstruos, tesoros, y a menudo monstruos y tesoros. Poco después aparece en Estados Unidos una nueva versión del juego, en la cual se respeta la idea original pero se introducen, como novedad, razas de la mitología de Tolkien:

hobbits, elfos, enanos ... que, representados por las fichas de los jugadores, recorren el tablero a la caza de tesoros. Este nuevo juego se llamará Dragon. Cuenta la historia que en 1969 un joven zapatero de Wisconsin, Gary Gigax, amante de la literatura fantástica en general y de la obra de Tolkien en particular, publica un reglamento de juego de guerra con figuras, para la simulación de pequeñas batallas en las cuales intervienen las criaturas propias de la mitología tolkieniana. El sistema de combate está basado en esquemas clásicos (el daño depende del arma del atacante y de la armadura del defensor), pero tiene como elemento original el que no se limita al dado de seis caras tradicional, sino que usan dados de 4, 6, 8, 12 y 20 caras, los cuales confecciona con un viejo juego de figuras poliédricas que estaba arrinconado en su casa. Nombra al juego Chainmail/ (Cota de malla), e incluso consigue que le publiquen unos pocos ejemplares. Un amigo suyo, Dave Ameson, aficionado como él a la literatura fantástica y a los juegos de guerra con figuras, desarrolla el esquema de un juego de exploración de subterráneos, basado en la idea de los primitivos Dungeon y Dragon: salas, monstruos y tesoros, que serían dibujadas por un árbitro o director de juego a medida que los personajes avanzaran por ellas; los jugadores no verían desde el principio la totalidad de las salas y eso añadiría realismo a la exploración. Lo que en un principio fue una forma de personalizar los combatientes de Chainmail desarrollando peleas en interiores se

convirtió rápidamente en una nueva concepción del juego, con elfos y hobbits, con guerreros y magos, con monstruos y tesoros, pero sin tablero ni objetivo final. La competitividad entre jugadores, típica del juego de guerra, se transforma así en una colaboración para conseguir un objetivo común: sobrevivir y vencer a los enemigos. Gary Gigax y Dave Ameson bautizaron al nuevo juego Dungeons & Dragons, y al sistema Role Playing Game. El nombre se debía a que, con éste, se conoce en los Estados Unidos a los psicodramas. Pero después del éxito comercial de D&D y sus numerosas secuelas (incluida una nueva versión del juego, llamada Advanced D&O), el concepto de juego de rol fue modificándose, progresivamente. Puede hablarse de cuatro generaciones en la evolución de los juegos de rol, basadas tanto en la cronología de los juegos como en los rasgos básicos de las reglas con las que se diseñaron.

Juegos de rol de primera generación

(1974-1978) Nacen en 1974 con Dungeons & Dragons. En él encontramos a los personajes divididos en clases, diferenciadas entre ellas pero no dentro de sí. Es decir, dos personajes de la misma clase serán prácticamente iguales, tendrán los mismos objetivos y sabrán hacer, más o menos, las mismas cosas. El carácter de los personajes está representado, de una manera bastante simplista, mediante rasgos o alineamientos que definen de algún modo su

carácter. La filosofía de las aventuras suele ser de carácter maniqueista: el bien (jugadores) contra el mal (todo lo demás). La mayor parte de esta primera generación de juegos contempla una temática medieval fantástica, basada en la fantasía heroica y la obra de Tolkien. Los títulos más representativos son: Dungeons & Dragons, Chivalry & Sorcery, Tunnels & Trolls, entre otros.

La segunda generación de los juegos

Aparece entre 1978 y 1983. A raíz de la publicación de la primera edición de Runequest, la principal característica del mismo es el uso de competencias (igualmente denominadas habilidades o pericias) las cuales personalizan más los diferentes personajes. Desaparece la mejora de personajes por niveles, ya que ahora éstos aumentan los valores de sus competencias. Muchos de estos juegos tienen una cierta tendencia a la complejidad, al complicar el juego con una enorme cantidad de reglas, a fin de no dejar nada (o casi nada) al azar. Títulos de este periodo: Runequest; La llamada de Cthulhu, El Señor de los anillos, Bushido, Space Opera.

Juegos de rol de tercera generación

(1983-1987) En 1983 se produce una auténtica revolución en el mundo del juego de rol cuando se publica el juego Bond 007. Su novedad radica en que todas las situaciones posibles del juego se resuelven mediante una única tabla de dificultad. El mecanismo de juego se simplifica, y se le concede al árbitro

una mayor libertad, permitiéndole extenderse en la ambientación de la partida, sin tener las manos atadas por un sistema de juego realista pero muy lento. Títulos de este periodo: James Bond Paranoia, MarvelSuperheroes, Malefices.

Los de cuarta generación

(1987-hasta hoy). Aparecen en 1987 con Star Wars, que plantea una nueva filosofía en el rol: se limita al máximo la creación de personajes, para que el jugador no tenga que perder tiempo en preliminares antes de lanzarse a jugar. El sistema de juego se simplifica al máximo, lo cual requiere, por parte del árbitro, una cierta capacidad de improvisación. Este tipo de juegos se asemejan a los de primera generación, pues los personajes están divididos por clases, estereotipados. Títulos de este periodo: Star Wars, Cazafantasmas, Shadowrun, Space 7899. Algunos añaden a esta clasificación un quinto apartado, en el cual se incluirían los juegos de rol europeos, que, a diferencia de los americanos, presentan una más amplia base intelectual, y permiten una mayor y mejor interpretación del personaje, en detrimento, muchas veces, de la acción simple, pura y dura que a menudo se desborda de los juegos americanos. No obstante hay juegos que trascienden esta clasificación y como taxonomía al fin es incompleta y puramente descriptiva. El Traveller, por ejemplo, por las especiales características de

su creación de personajes se merecería prácticamente un apartado.

Aproximaciones

La primera aproximación a un juego de rol puede generar dos conductas bastantes definidas, en las que podemos agrupar a la mayor parte de los adultos que han estado frente a esta situación. La primera es de rechazo por considerar infantil y estúpido perder el tiempo jugando a "matar dragoncitos"; es la misma actitud para aquellos que consideran que los dibujos animados son sólo para niños. Sin embargo el rol es mucho más que el juego de rol para niños. Requiere de un nivel de concentración, atención, pensamiento abstracto e imaginación anticipatoria que un niño de ocho años no ha desarrollado aún. El rol ofrecerá una oportunidad liberadora y gratificante en la medida que es aceptado, y damos rienda suelta a nuestros sueños y modelos ideales del yo. Si has soñado con ser un piloto rebelde como Han Solo, o un vampiro vengador, o un experto en hackeo, podrás sentir satisfecha una parte importante de esta fantasía, también necesaria para encarar la vida con mayor amplitud de recursos intelectuales y afectivos. El rol estimula, así mismo, la capacidad interpretativa, la facultad de expresar emociones y de verbalizarlas. La otra reacción es el retraimiento y el temor a "no lograr estar a la altura creativa que el juego requiere". Los más tímidos, ante el primer encuentro, creen

que es demasiado difícil y que no podrán lograr un buen desempeño, una reacción bastante común y lógica. Casi todos tuvimos cierto temor al comenzar a jugar rol. Nuestras reacciones no eran tan rápidas, la mayor parte del tiempo actuábamos como espectadores, hasta que poco a poco, con ayuda de jugadores más avezados, o del árbitro, nos vamos desinhibiendo y participando más activamente. Lo importante es la motivación y el disfrute de lo que estamos haciendo, pues para eso se juega. Si no hay deseos de participar, no tiene caso interesarse en aprender el juego como tal. El juego de rol es un recurso de divertimento y aprendizaje que no tiene una implicación antisocial; muy por el contrario, tal como sucede con el juego de rol en los niños, y en el role-playing como terapia, el rol como juego para adultos favorece la socialización y ayuda a ejercitar intelectual y emocionalmente nuestros recursos internos más diversos, y es un ejercicio esencialmente grupal.

Anabel Enríquez Piñeiro es publicista, licenciada en psicología y máster en Ciencias de Comunicación. El presente texto fue tomado de www.cubaliteraria.com

abc del rol

por javier de la torre

Los juegos de rol son juegos de participación, una mezcla entre un juego de tablero y una representación de teatro. En un juego de rol una serie de personas (o jugadores) interpretan a unos personajes en un mundo ficticio, ayudados por un narrador (director de juego, master, árbitro). El lugar de juego puede ser de lo más variado. Desde una casa de un pobre narrador que ve cómo sus jugadores se atiborran de patatas fritas mientras piensa "¡Cómo demonios voy a limpiar todo esto!", hasta el sueño dorado de todo jugador: un local, pasando por bancos en plazas, portales y parques. La parte más divertida del juego, que le da nombre y le hace especial, es aquella en que los jugadores representan a los personajes. Es como si en una partida de Monopolio, además de tirar dados, comprar casas, hoteles y propiedades, y arruinarse o conseguir que se arruine el resto, fuera necesario representar las acciones como si se tratara de una situación real. En el rol todo lo dicho o hecho, lo hace o dice el personaje en ese mundo imaginario. Así, podemos decir que los jugadores son como actores de teatro con plena libertad de acción. Pero, ¿para qué sirve entonces el narrador? Este papel es el más importante, sobre él recae la responsabilidad del juego porque representa todo lo que interviene en una situación

excepto los demás personajes, que son interpretados por el resto de jugadores. El narrador es el que cuenta la historia que vive el personaje y da el marco necesario para desarrollarlo; él se encarga de asegurar que cada personaje tenga los elementos que requiere para ejercer su rol. .. y para eso, recurre a la imaginación. El narrador prepara la trama, las escenas dramáticas, los amigos y enemigos inolvidables, es la mente del juego.

La temática

Los juegos de rol pueden clasificarse en tres bloques: 1. Los medieval-fantásticos. Como es lógico el tema es una sociedad entre las prehistóricas y la época del renacimiento. Magia y espada. 2. Los de ciencia-ficción y tecnología. Estos juegos se desarrollan en el futuro donde la tecnología es omnipresente. 3. Los de otros temas. Aquí caben todos: caricaturas, superhéroes ...

Materiales necesarios

En todos los juegos de rol se interpreta un personaje. Cada uno tendrá una serie de parámetros que lo harán diferente de los demás. Por ejemplo, un camionero sabe manejar camiones, pero no tiene porqué saber pilotar aviones. Así que todo jugador tiene una Hoja de personaje (Registro del

personaje) con la información de las características, atributos y objetos de su personaje. Cada juego maneja su propia hoja de registro que puede ir de la más simple a la muy sofisticada. En general, los parámetros, por ejemplo la fuerza, la destreza y la resistencia, vienen preestablecidos y el jugador "crea" a su personaje haciendo tiradas de dados para establecer el valor de cada uno de ellos. Mientras más alto sea el valor, mejor es el parámetro del personaje. Por último se recomienda hacer el registro del personaje a lápiz, porque cambiará con frecuencia durante el juego. Puede ser necesario todo un conjunto de dados poliédricos. Aunque cada juego utiliza un número diferente de dados la mayoría se juega con el tradicional de seis caras. Son útiles, también, unos cuantos trozos de papel para tomar notas rápidas, pasar mensajes secretos a otros jugadores o al narrador, o para mantener el control de algunos datos de información que no se desee incluir en la hoja del personaje. Las figuras en miniatura son prácticas para saber dónde está cada cual en una situación confusa como una batalla. Algunos jugadores utilizan figuras de plomo o de peltre en miniatura, pintadas de modo que se asemejen a sus personajes. Soldaditos de plástico, piezas de ajedrez, fichas de cualquier juego de tablero, dados, o trocitos de papel, pueden servir.

Tipos de juegos de rol

Hay dos tipos: minimalistas y realistas. En un principio eran muy sencillos. Luego, unos

roleros pensaron que los juegos de rol debían ser más "realistas", y olvidaron que un juego en el que hay dragones y elfos dista mucho de ser "realista". Añadieron más y más reglas, y más y más tablas, hasta que para resolver cualquier acción "realísticamente" hacía falta poseer docenas de manuales y conocerlos al dedillo. Más tarde vinieron otros roleros que pensaron que los personajes eran demasiado planos, pero olvidaron que los heroicos personajes de La Ilíada o de La tabla redonda son básicamente planos. Añadieron nuevas reglas y tablas, hasta convertir a los personajes en seres psicológicos tan complejos, que pondrían en jaque al actor más avezado. Hasta hace poco se consideraba a estas dos tendencias del rol como algo distinto, pero en realidad son muy similares. Son dos formas de construir juegos por "adición", por suma. Cada vez que hay un problema, se hace una regla nueva para subsanarlo, una regla más que hay que añadir al juego, un manual más que hay que comprar y conocer. Sin embargo, los sistemas minimalistas, se acercan a los problemas que surgen en el juego por "sustracción", por resta. Cada vez que hay un problema se elimina la regla que lo crea. En lugar de confiar en las reglas, los sistemas minimalistas confían en el jugador. Inclusive una persona de inteligencia e imaginación medianas es capaz de resolver más problemas que el mejor de los reglamentos. Por ello, en lugar de buscar el sistema perfecto y definitivo, se hacen series de "sugerencias", que ayuden a hacer

jugadores, no a hacer juegos. Los sistemas minimalistas también depositan una mayor carga de responsabilidad en los árbitros, ya que tienen que decidir en cada momento la dificultad de las acciones que van a intentar hacer los personajes. Sin embargo, con un poco de práctica esto no será ninguna dificultad, y muy posiblemente, a la larga, será más satisfactorio para todos que los árbitros sean jugadores con criterios propios, antes que esclavos de las normas.

Javier de la Torre es licenciado en física y programador de sistemas. El texto anterior fue tomado de www.cubalibre.com



• •

gol olímpico

por óscar castro garcía



Me siento valiente y sé que estoy obligado a meter el gol, lo que pasa es que desde aquí parece que me veo allá en la puerta de casa con un libro de aventuras en la mano y como diciendo ésta no es conmigo, apuesto a que éste va a hacer un gol olímpico y cuando me pongo a mirarme sentado en el quicio como un inválido que no puede chutar un balón ni dar un codazo o meter la zancadilla, un muchacho que sólo lee y a todo obedece cuando lo mandan, que no sabe tirar un trompo ni jugar a las canicas, no me creo capaz de gritar o desquitarme con los del otro equipo, de abalanzarme como un avión para tumbar a todos estos muertos de hambre de La Estación. Allá estoy silencioso, observador, burlándome del que va a cobrar y haciendo muecas porque ya mamá me va a hacer entrar antes de que llegue la bola llena de tombos para que se diga todo el mundo a correr y a esconderse y a tirar el balón por la primera ventana abierta o al primer solar. De pronto echo una mirada a mi alrededor empezando

por el poste que aún brilla opaca mente siguiendo por la tienda, luego veo a los amigos que algo me gritan que mueven las manos señalando los posibles puntos claves señalando todos los puntos donde cada uno está para que les mande el balón a los pies o la cabeza la muestran porque todos hasta los contrarios quieren hacer este gol que me amenazan y me dicen vulgaridades y me gritan rápido Camilo questás esperando pues y más allá están las muchachas en las puertas de las casas o medio recostadas unas contra otras en los postigos se ven otras caras menos claras y más serias y un chiquito que gatea despreocupado de este momento. Don Emilio ya debe estar destapando las gaseosas frías una dos tres cuatro cinco por un lado y una dos tres cuatro cinco por el otro, alguien me encandila con un espejito desde un segundo piso pero el sol ya no tiene fuerzas para impedir este tiro que tiene que ser gol pero parece que desde mi quicio pensara este Camilo se va a dejar coger de la tarde y yo a cuatro pasos del balón me imagino un gran estadio, el Maracaná yesos grandes astros del fútbol como Pelé que se ríe cuando va a patear

y que se ríe cuando pateo la pelota y que se sigue riendo después sin mirar a dónde ha ido a parar la pobre bola que tanto le deben doler tantas patadas en un partido ... Ya no estoy en la calle de mi barrio ni el humo de la fábrica me hace pensar que un eclipse como que se repite, veo un gran arco y una malla más lejos el público, el gran público del Maracanã y esa suave gramilla natural que hace pensar que la tierra es una inmensa cancha de fútbol de siempre verde hierba suave como la chaqueta de pana que tengo puesta porque hace frío, mucho frío a pesar de este sol mortecino que no quiere esconderse hasta que por fin cobre el córner, desde esta esquina difícil alcanzo a escuchar que estoy haciendo tiempo porque los del Manchester le tienen miedo a los de La Estación y esto les va a pesar porque si te demoras más vamos a anular el partido, lo que me aterriza y me recuerda que estoy jugando fútbol en una calle de Bello, dura y sin gramilla y que estoy a punto de cobrar una falta que van a dar las seis en la punta del poste de teléfonos que el partido está uno a uno, es decir, ganaremos un punto y los de La Estación que ayer nos empataron dos-dos y que antes nos ganaron tres-dos van a ganar este triangular, si ganamos hoy dos-uno quedamos empatados y así podremos jugar mañana que es domingo gran partido en un buen día y les dará más rabia y tirarán más codo y más pata y así se va a armar la pelotera que nos hace desafiar a piedra, depende, si es en la manga la cosa es menos grave, porque acabamos tirándonos al charco de La

Piedrancha yeso sí que es la cosa más divertida de todas, si es a piedra y en esta calle como acostumbramos cuando ya estamos cansados de jugar, la policía viene y nos saca de la casa y nos manda a la guandoca y los tombos esos nos pegan patadas que nos hacen llorar y bolillazos que nos dejan la cabeza como un balón de fútbol de lo remendada y las mamás lloran y se acaba la vida de este barrio, de esta calle por la que pasa un carro cada dos o tres horas, porque en este pueblo casi nadie tiene carro, o que se mantiene llena de gente que viene a comprar la parva a la panadería de don José Bedoya o cerveza en la cantina que está al lado de mi casa. Entonces no habría los gritos de dale, dale pues Carevieja, chutá Pocholo que el portero está dormido, coge la Patecoca, no siás mocho hombre, pasá pasala Gordo no siás tan personalista pero movete más Pibe, no te durmás que te madruga Negrumina, sino que siempre sonará ese pito de Fabricato que cada vez que ruge bota ese humo negro que pinta de tristeza todo el cielo de mayo como si fuera el dragón que se iba a comer a la princesa que salvó el príncipe azul. .. Si nos coge la policía jugando fútbol es igual con la diferencia de que nos quedamos sin balón hasta que Carevieja, el más arriesgado, aparezca con otra pues nadie que yo sepa ha llegado a comprar una pelota de cuero sólo sé que Carevieja es el que las trae y nadie le dice de dónde te sacaste ese balón tan fino y tan bonito Carevieja sino que le decimos eso Carevieja soltalo tiralo calentémonos

piquemos un partido pero soltala mientras tanto o es que vas a empollarla Carevieja egosta no te hagás el importante porque tenés una bola vieja robada que será Carevieja, hasta que la chuta y siempre la tira contra la casa de las Posadas porque son tan metidas y llaman a los tombos envidiosas esas solteronas y biatas que no dejan que estemos contentos del todo y si el balón cae dentro de su casa se terminó el juego, ese es el problema más grande cuando Carevieja llega amarrando el balón y azuzando a las tres hermanas y a la mamá, una viejita rechonchita que va a misa por la mañana y por la noche y entonces salen cogidas de la mano doña Marianita del brazo de la señorita Gertrudis y del brazo de misiá Pepa y la más anciana de todas doña Carmen Rosa sale apoyada en el brazo de la sirvienta y caminan como en procesión a paso de pavo real por la media calle y nosotros que nos morimos de las ganas de tirarles piedras por lambonas en vez de tirarles pepas de mamoncillo o corozos que es lo que de verdad les tiramos cuando no es piedritas para no ir a darles duro yeso que no es todos los días sino un día que nos sacaron la rabia porque sólo faltaba cobrar un penalty y entonces llegó la bola con tres tombos que nos hicieron correr ese día se nos llevaron el balón y a Carevieja le dieron bolillo y quedó de cama el pobre flaco. Por eso cuando alcanzo a oír que estoy haciendo tiempo me lleno de ira porque apenas he colocado el balón en toda la esquinita pero de pronto he vuelto a imaginarme que sigo allá en el quicio con una

chaqueta de pana muy suave y un libro en la mano que luego he mirado a los jugadores para estudiar el terreno y planear el chute que después he visto con disimulo la punta de la cruceta donde aún brilla con cierta tristeza el sol y que después he retrocedido cuatro pasos los necesarios para impulsarme bien y darle al balón con seguridad con fuerza lo que pasa es que mientras retrocedo y me preparo a chutar me doy cuenta de que hay espectadores que no se preocupan y que las hermanas de Jairo Valencia hablan sin darse cuenta siquiera de la importancia de este momento yeso sí me llena de coraje y quiero llamar la atención para que los del otro equipo se llenen de miedo y piensen éste sí que nos va a echar a perder el partido nos va a desempatar y ya no va a haber tiempo de la revancha. Ahora sí vaya darle, allá se ve Junípero que no deja de brincar y de señalarme su cabeza y Ospina que intenta descolocarse y Negrumina que se acerca peligrosamente, calculo el ángulo mido la distancia tenso las piernas y pienso que no puede ir a los pies de nadie mido el efecto para que de pronto no rebote en la cabeza de Junípero sino que entre en un hermoso gol olímpico sin embargo Carevieja que siempre se quiere hacer notar salta como un mico y a veces me cubre a Junípero a veces a Olver y a ratos se pone de portero por eso será que ya ni lo veo mamá me grita algo desde la puerta y ya me imagino adentro pegado del mismo libro como un inválido que sueña jugando fútbol don Emilio debe estar destapando las gaseosas allá salen las Posadas contoneándose

el pito de la fábrica bota el humo negro y los obreros están a punto de aparecer en la esquina de abajo y ellos sí caminan ligerito pero como queriendo retrasar los pasos como devolviéndose a recoger el algodón que van dejando pegado a los barrotes de las ventanas o que llevan enredado en los zapatos si no aprovecho ahora no lo vaya lograr después de calcular me echo la bendición cierro los ojos como para contemplar el tiro por anticipado los abro empiezo a correr los cuatro pasos de impulso para este grandioso gol para ganarle a los desnutridos de La Estación sonrío porque el sol me regala el tiempo que necesito, pero nadie, absolutamente nadie está aquí, me refriego los ojos, miro a todos lados buscando a la gente y me parece que acabo de despertar, que he soñado, la puerta de casa está cerrada, todos los postigos las ventanas las puertas están como en toque de queda bien trancados, ni las hermanas de Valencia ni el niño ni los obreros nadie, siento ganas de llorar cuando una mano me agarra del brazo, por fin te cogimos con las manos en la masa monito, subite a la bola si no querés que te subamos a la fuerza, zacaso se te olvidó que esto es una calle de la ciudad y no una cancha ... ? Eso dice mientras miro que el sol se esconde detrás del Picacho. (Bello, mayo de 1979 Medellín, abril de 2002) Óscar Castro Carda es profesor e investigador de literatura de la Facultad de Comunicaciones, Universidad de Antioquia. Como escritor ha publicado: Sola en esta nube (cuentos, 1984), Señales de humo (diario-narraciones, 1988), ¡Ah mar

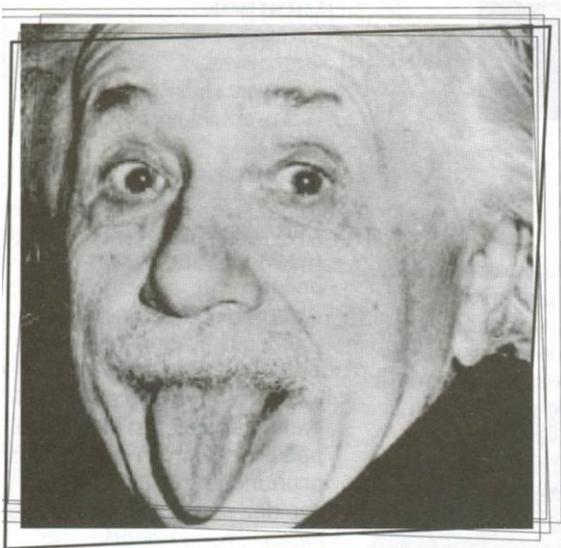
amargo! (novela, 1997), Necrónicas y Oración (cuentos, 1999), Un día en Tramontana (relatos, 1999), No hay /lamas, todo arde (cuentos, 1999). Varias obras suyas han ganado premios literarios nacionales e internacionales.



en pocas

palabras

Breves relatos sobre juegos que se hacen con palabras: las adivinanzas, los acertijos, los anagramas, los trabalenguas y los palíndromos .



Las adivinanzas: ingenio y cultura

por rafael lópez juliá

Las adivinanzas son tan antiguas que se pierden en el origen de los tiempos. Los egipcios ya las manifestaban en sus ritos junto a los jeroglíficos. En el mundo clásico se nos muestra a Edipo frente a la Esfinge y su

enigma, y en la Edad Media los escritores utilizan este tipo de juegos en sus obras. Las adivinanzas son juegos de ingenio y su principal función consiste en entretener y divertir a las personas que las escuchan o leen. Los temas ofrecen distintas perspectivas, dependiendo de su origen popular o culto. Los primeros hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano o familiar y a la misma vez son de origen anónimo. Los segundos también participan en los elementos populares pero hay una mayor abundancia de asuntos relacionados con las cualidades humanas [los sentimientos morales, el amor, la esperanza, etc.]. Tienen autor y se desarrollan en los límites de la creación literaria. Algunos de ellos: 1. Dos compañeros van al compás; los pies delante y los ojos detrás. 2. Blanca por dentro, verde por fuera. Si aún no lo adivinas, espera. 3. En las mañanicas del mes de Mayo cantan los

ruiseñores, se alegra el campo. 4. Una niña tontiloca, con las tripas en la boca. 5. Lo come Pancracio, se ve en el champán, si piensas despacio sabrás que es el ... 6. Era la pata trasera, de uri gordito muy gruñón; a mí no me da dentera, si lo como con melón. 7. Un juego de caballeros doy con mi nombre a entender, que muestran valor y aceros. De metales es mi ser, doy honra y valgo dineros. 8. ¿Cuál es una fortaleza que está llena de soldados y vestidos colorados con huesos y sin cabeza de Real insignia adornados? 9. Que ha llegado dicen todos, y en andar me quedo corto, mi virtud es de mil modos: unos derribo en los Iodos, otro alegre y conforto. 10. Estoy de discreción rica, ningún necio me entendió, y si el ingenio se aplica gustará quién me leyó. Mi principio significa a cualquiera, quién soy yo. 11. No mantengo al cuerpo humano, ni tengo sabor ni olor, y en tiempo que hace calor, si me arriman bien la mano soy agradable licor.

Acertijos

Los acertijos han sobrevivido en la historia desde tiempos milenarios con gran protagonismo, y se han transformado en útiles pasatiempos para ejercitar las neuronas y de paso ... divertirse. El acertijo tiene su origen en Oriente, donde muchas veces era la expresión de elevados conceptos que permanecían ocultos en el misterio. Entre los hebreos desempeñó un papel importantísimo, como también en la antigüedad griega, donde la rapidez para resolver un acertijo era sinónimo de sabiduría. También existen

acertijos en los simbolismos de las distintas culturas de nuestro planeta. Ciertamente, alrededor del mundo existen cientos o quizás miles de acertijos que son parte de la tradición popular.

El acertijo de Einstein

La leyenda dice que este acertijo lo escribió Einstein y que él afirmó que un 98 por ciento de la gente no podría resolverlo. Planteamiento: 1. Hay cinco casas, cada una de un color distinto. En cada casa vive una persona, cada una de diferente nacionalidad. 2. Cada propietario prefiere una bebida, fuma una marca de cigarrillos diferente y tiene una mascota que no repite ningún otro propietario. La pregunta es: ¿Quién tiene un pez?

Hechos

- El británico vive en la casa roja
- El sueco tiene un perro
- El danés bebe té
- La casa verde está a la izquierda de la casa blanca
- El propietario de la casa verde bebe café
- La persona que fuma Pall Mall cría pájaros
- La persona que vive en la casa amarilla fuma ounhill
- El propietario de la casa de en medio bebe leche
- El noruego vive en la primera casa
- El hombre que fuma Blends vive al lado del propietario de un gato

- El dueño del caballo vive aliado del hombre que fuma ounhill • El fumador de Bluemasters bebe cerveza
- El alemán fuma Prince
- El noruego vive al lado de la casa azul
- El fumador de Blends tiene un vecino que bebe agua

Los anagramas

Del griego "anágramma" y el latín "anagramma" [aná= cambio; gramma=escritura). Un anagrama es una palabra o frase obtenida mediante la transposición de las letras de otra palabra o frase, por ejemplo un anagrama de la palabra "letras" sería "lastre" y el anagrama de "frase" sería "fresa". Los primeros anagramas se atribuyen al griego Licofrón, poeta y gramático de Alejandría, que al rey Ptolemaios [Ptolomeo) le dedujo el anagrama "apo melitos" [qu.e proviene de la miel) y a la reina Arsinoe le encontró "Ion Eras" [violenta de Juno]

Los anagramas más simples son los de una sola palabra, por ejemplo: altisonancia / nacionalista irónicamente / renacimiento materialismo / memorialista

O pueden ser párrafos completos, así: ¿Sentiría la sirenita? Por Mikel Agirregabiria Agirre.. .. Era la suma musa souvenir del Universo, la inmaculada calumniada, briosa y sobria marioneta monetaria danesa de

adanes, pero en volandas unos vándalos sin temperancia y pícaramente la arrojaron a las aguas con guasa para que solamente el salmonete sorteador soterrado espaciare y apreciase su linda figura en el submarino urbanismo. Con tenso teson en un tierno



trineo de su resumido sumidero como muestra del neutralismo y luteranismo con un presupuesto superpuesto de su ácida caída la han recuperado entera y eterna. El anecdótico

acontecido no ha acertado ni coartado de acotar el atraco acreditado en el atardecido. iPardiez, qué rapidez de patria pirata! Tras reanimar a ~a marinera y, operar sin reparo con maestra de Artemisa su mutilación o ultimación, tras un penúltimo pulimento el pragmático pictograma pasa a su escenario necesario donde con rutina de nutria, afición de oficina y refinamiento de enfriamiento queda como piropo propio, de paraje si~pareja, mertidero mordiente maternal de lamentar la valentia de leviatán. Irónicamente es el renacimiento imperdonable e imponderable ?e su incesante sentencia de magia amiga o fiasco, sáfico de flirteo ~e fieltro, friolera de florería dualismo simulado egocentnco y geocentnco de maldición domini~1. Un adiposo ~iadoso cree que

amagarán un, anagrama. ¿Prefacio o profecía de erotismo soterio, la sremta lo sentina.

Palíndromos

" Del griego "palin", otra vez, e nuevo y dromosmos, carrera. Palabra o frase que se lee igual de Izquierda a derecha, que de derecha a izquierda. Los primeros palíndromos se atribuyen al poeta griego Sota des [Siglo 111 a.C.) Algunos ejemplos: Adán no calla con nada. Adán no cede con Eva y Yavé no cede con nada. A la Manuela dale una mala. Alí tomó tila. Allí ves Sevilla. Aman a Panamá. rueda aro, juguete

ropea, gene palíndromo: stosa.

rueda nue . calles y cam

Trabalenguas

¿Se te lengua la traba? Los trabalenguas son Juegos de palabras con sonido difíciles de pronunciar juntos. Claridad y rapidez son el secreto de este juego y, para ponerlo. mas interesante, los apasionados. Buscan que cada vez se gan más velocidad sin saltarse ninguna palabra. +

A Mercedes ése de crema. Amad a la dama. A mamá Roma le aviva el amor a papá y papá Roma le aviva el amor a mamá. Amigo no gima. Amo la pacífica paloma. Ana, la tacaña catalana. Anita lava la tina. Anula la luz azul a la Luna. Arde ya la yedra. Así le ama Elisa. Atar a la rata. A ti no, bonita. Ávida dádiva.

Oábale arroz a la zorra el abad Échele leche. Edipo lo pide. Ella te dará detalle. Obeso, lo sé: sólo sebo. O dolor o lodo. Ojo rojo. O rey o joyero. Robaba oro a babor. Roza las alas al azor. Sale el as. Se es o no se es.

Cortázar comienza su cuento gotá a princi Lejana con el siguiente "Átale, demoníaco Caín, o me delata'

Ejemplos:

Nadie silba como silba Silvia
porque el que silba como silba Silvia
es porque Silvia le enseñó a silbar

El cielo está enladrillado

¿Quién lo desenladrillará?

El desenladrillador que lo desenladrille,
mejor desenladrillador será

El volcán del parangaricutirimicuario
se quiere desparangaricutirimicuazar
el que lo desparangaricutirimicuarice
mejor desparangaricutirimicuarizador será I

Tomado de diversas páginas en internet:
www.elhuevodechocolate.com.

www.naveguitos.com.ar

www.acertijos.net

www.terra.com

los de siempre

por Euclides Jaramillo arango

Un recuento de juegos que tienen sus raíces tiempo atrás y que hoy, con siglos de tradición, se siguen jugando

juegan la rueda El aro, juguete universal, sólo se conoció en Bogotá a principios de este siglo, en confección europea, generalmente francesa, elegante, costosa. La rueda nuestra, con la que jugábamos por las calles y caminos, era confeccionada con los bejucos que amarraban la leña que se adquiría para el hogar, en los más pobres, o constituía un zuncho de atar barriles cuando el muchacho pertenecía a la clase riquita del pueblo. Esta rueda de bejuco o de zuncho se hacía rodar al impulso que le imprimía con una lata de guadua tomada del primer cerco que se tuviera a la vista, quedando el correspondiente portillo para justa protesta del propietario del predio cercado. Últimamente ha aparecido un juguete comercial que lleva el nombre de ula ula, y que ha sido perseguido por la Iglesia y por algunos maestros. Se trata de un aro de buen tamaño que se hacía rodar, dentro del cual se mete el cuerpo para, con ciertos movimientos de éste, no dejarlo caer. • El

juego de pelota La pelota constituye uno de los juguetes más antiguos de la humanidad, y se ha conocido en todos los pueblos. Homero cita el juego de pelota y Herodoto cree que se originó entre los lidias. La antigüedad tanto Griega como Romana conoció del juego y lo practicó con entusiasmo. y Francia, especialmente en los siglos)0/ y VI, lo institucionó en la Corte, prohibiéndolo en las gentes plebeyas, prohibición que desapareció en el siglo)0/111. Muchos aut?res hallan el origen de este juego en la remota antigüedad china, afirmándose que mil años antes de Cristo se conocía con el nombre de «tsu-chu», que quiere decir pelota movida con la fuerza del pie, y que era practicado especialmente por los militares. A Inglaterra llegó con los normandos, quienes lo llevaban a los territorios que invadían. Los mejicanos de antes de Colón tenían el juego de pelota como una actividad sagrada simbolizando con él la lucha entre los dioses infernales y los

celestiales y el combate de los héroes que los aztecas denominaban Tlaxhtli, los mayas Ponyah o Poktapok y los zapotecas Taladzi. Y aunque el juego era actividad religiosa y hacía parte de ritos ancestrales, estando los lugares para realizarlo cerca a los templos y con altar, se prestaba para apuestas económicas. Cuando los españoles llegaron allí, le quitaron el carácter religioso. y si los chinos se acercaban al fútbol actual en su juego de pelota, los mejicanos lo hacían al basquet cuando se lanzaba ésta con un aro de piedra que se ponía cierta altura en uno de los muros del local para el juego, usándose pelotas de látex, y llevando uniformes los jugadores, siendo obligatorio que durante la partida la pelota no podía estar un solo instante en reposo. En Colombia el más antiguo juego de pelota es el denominado «Pelota indígena», conocido en el sur de nuestro territorio desde antes de Colón, habiendo llegado, posiblemente, del pueblo incaico, y jugándose hoy con ligeras variantes que más que todo dicen de las ayudas que se toman en las manos para impulsar o atajar la pelota. Su nombre es Chaza. En todos los tiempos los niños han acudido a jugar con pelotas que años ha no se compraban, sino que salían de los talleres de la infancia. Las primeras pelotas se confeccionaban, entre nosotros, con trapos bien atados. Luego venían las vejigas conseguidas en los mataderos públicos, y ya mayorcitos, los chicos se iban al monte a conseguir sus pelotas picando un árbol de caucho y al tercer día yendo a coger los hilitos

de la goma para ir envolviéndolos, uno sobre otro, dándole forma a la pelota. Más tarde vendrían los comerciales. En Buenaventura los chicos sacan de la bahía un pez denominado «tamborero», de tamaño pequeño y que se esponja o infla al salir del agua, constituyendo para aquellos una excelente pelota con la cual juegan partidos en las calles del puerto. y pelota se jugaba en las calles, esas inolvidables calles de antaño sin empedrar y sin tráfico, cercadas con casas sin vidrieras, en los patios de las escuelas, en las mangas ce los alrededores, en las prazas, en todas partes.

El trompo

El trompo constituye un juguete universal y antiguo que los romanos introdujeron a Europa, y que de allí nos lo trajeron los españoles. Los textos que hablan de él traen, además, los nombres de peón trompa (zaranda en Venezuela) y de peonza, aunque este último dice de una variedad, la conocida en los tiempos de Virgilio y a la cual este dulce poeta le dedica los siguientes versos en La Eneida: Al impulso del látigo silvando La máquina infantil rápido gira inmenso resonante; admira Su veloce impulso, e incesante fuerza a renovar aspira, Y, exitando afanosa el movimiento, Prolonga su girar y su contento. La peonza es alargada, no tiene punta de acero ni cabeza y su baile dura tanto cuanta sea la habilidad del jugador. Se inicia enrollándole un cordel en la parte cilíndrica y poniendo el juguete con la punta apoyada contra el suelo. Con un dedo se sostiene por la

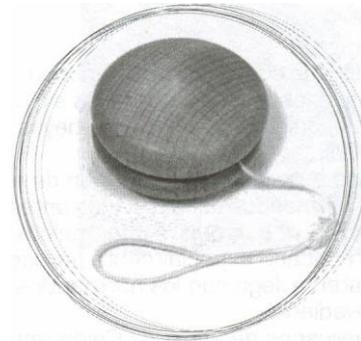
parte superior. Luego se tira con fuerza del cordel y la peonza inicia su movimiento, que el jugador debe conservar dándole latigazos con el mismo cordel que, generalmente, es de cuero, o con otro arriador o zurriago. Las apuestas se hacen para ganar quien posea el trompo que por más tiempo baila al impulso de los latigazos. En algunas tribus indígenas nuestras se conoce desde vieja data esta clase de trompos que ya no aparecen en los usos, y que, como queda dicho, acusa una gran antigüedad. En Nariño el juguete, semejante a la peonza en su forma y en la manera de hacersele bailar, se denomina «cuspe». El trompo constituye el juguete que menos ha variado y menos variará en su forma, porque ésta es necesaria para los movimientos de rotación. Así, que el que hoy conocemos es casi el mismo que tuvieron en sus manos los niños griegos de la antigüedad clásica. El trompo se compone de cabeza o espiga (no necesaria), cilindro y herrón (pico, rejón, púa, que dicen los españoles). Los juegos con el trompo son muchísimos y se complican de acuerdo con la habilidad de los jugadores. Aquí se citarán algunos de los conocidos por los niños paisas de otros tiempos. Y en este tópico, el de los juegos, sí, todo ha ido variando, no jugándose hoy casi ninguno de los traídos por los españoles, tales como Al fuego, No hay posada, Los puyazos, Al corro y otros. La calle: el principal juego de los realizados con trompo era el denominado calle, conociéndose tres modalidades: La calle larga, la calle aburrida y la calle redonda. La

larga se casaba a llevar el trompo perdidoso dándole con los demás trompos bailando hasta determinado lugar con distancias que variaban según la habilidad y el número de los jugadores, que podían ser todos los que quisieran. El que toliaba, es decir, quien auténticam fallaba el tiro, puchaba su trompo reemplazando al que venía puchan iomato, e Fallar era no tocar en la forma convenida (errar o toler). Era prohibo n la rnadei el embutir o el arriar con la mano para cubrir la distancia conveni pesados y ni Algunos, muy expertos, ponían la condición de dos o más tocadas el herrón d puchador con el trompo en pleno baile, o tocar de primera servi hundía co o hacerla con el trompo bailando en la mano bien recogido era de pun directamente por esta por entre los dedos índice y cordial o bien que el trom el guaral o cuerda. A veces la tocada se hacía muy interesante ~ En cuanto ' provocaba gran bullicio, pues se sucedía ya el trompo en las últim carrascas, vueltas antes de apagarse o quedar muerto. Naturalm La calle aburrida se jugaba sin meta fija. El trompo se conducía ha siempre, d donde el jugador quisiera o pudiera llevarlo. Se devolvía, se estaciona que se pr y no se apostaba nada en ella, ni un solo mirete. Era de préstamo principiantes y se sucedía muy animada, muy movida. trompo n Para jugar la calle redonda (variante del juego español enguarala «al corro»], se trazaba en el suelo una circunferencia otro resab en cuyo centro se colocaba el primer puchador, aqu Cuando el de quien hubiera quedado más lejos de la raya

qu entablado se hacía para fijarse el orden de los tiradores, seg' justa y tre sus trompos cayeran, al ser tirados a bailar, más de manca o menos cerca de esa raya. Los demás jugadore eran usad hacían bailar sus trompos en forma que, tocand torcían du a ese puchador, muriera fuera de la circunferenci Por lo gen pues si lo hacían dentro quedaban también los quine puchando. Se recobraba el derecho a continuar dedicaba tirando el trompo, una vez este fuera sacado por terminad otro, así saliera malherido. En otras La habilidad estaba en alcanzar a monquiar los trompo que se pu de los contendores. dicho: v El premio para los vencedores en las calles estaba constituid El hacha por el derecho que adquirían de darle miretes, que en algunas para hac partes llaman quines, a los trompos de los perdidosos. Y para recibi sino para esos miretes se convenía si se jugaba con o sin puchador, es decir, permitía poniendo el perdedor, en lugar del trompo con el cual jugaba, otro de herra de inferior calidad, machetero. Los miretes eran golpes con trompo ahí su pe a trompos, procurando quien los daba que el herrón de su trompo El guaral: c entrara en la madera del otro y le produjera mancas o perforacione posible o agujeros, o le sacara telfas -pedazos en una palabra, que lo antaño ni destruyera, si le era posible. a posee Las mancas se curaban echando los trompos por dos o tres días a Los gua la agua masa que en los hogares se recogía para las vacas. Y ahí de mismos temores cuando había olvido de por medio y el trompo iba a dar a

astillas d la boca del rumiante por no haberse sacado a tiempo. Las calles se y secar! jugaban con gran animación y se pactaba si se valían barrigazos, si salían b se contaban enguaraladas y si eran, como ya se dijo, con una, dos Tanto el o más tocadas. Así mismo se pactaba si se podía tocar arrimando pintados con guaral, lo que hacían los inexpertos que no sabían aún pañar el presenu trompo bailando en la mano, o bien esa tocada tenía que ser siempre duración al tirar a bailar el trompo, o después de tenerlo bailando en la mano. El calvario: La tocada con guaral se denominaba arriando cura. Otros, demasiado pacto, p, expertos, sólo jugaban «apelotiando», es decir, que tiraban el trompo montícu y éste, por determinada hábil maniobra, no caía bailando al suelo, que iba sino en una de las manos del tirador. fuera cÍ Los trompos: ya se dijo que se trata del juguete que menos ha sufrido canse variaciones en su forma. Las diferencias se encuentran en el material las telfa. usado para su confección y en determinados adornos que se le que el puedan hacer, o en su acabado según el taller de donde salga. llevaba J Entre nosotros, cabe recordar el torno, proveniente de una fábrica, destruo bien confeccionado y con acabado perfecto, de herrón de puntilla y Si el mil más tarde de tornillo; la sapa, también con origen en la industria, llevado i más redondo y corto que el anterior; la cilga, pequeño, bien torneado, para trs llamado también minga; el chete, machetero, feo, salido de los talleres de la

infancia o confeccionado a machete y navaja por uno de los peones de la casa, muy bueno para puchador; y el cacho, no apetecido y, a pesar de lo hermoso, despreciado siempre. En el territorio del Viejo Caldas se distinguían, y eran famosos por su dureza y su acabado, los siguientes: Los caucanos, en Pereira; los auténticamente manizaleños, en Manizales; y los diomato, en Salamina. Estos últimos, confeccionados en la madera que les



daba su nombre, eran fuertes, pesados y muy finos.

Sólo en Cundinamarca se fabricaba el herrón de tornillo, superior a los demás, pues no se hundía con el uso. En las demás .partes ese herrón era de puntilla, y siempre iba desapareciendo a medida que el trompo se usaba, hasta que ya casi no se veía. En cuanto a la manera de bailar, los trompos eran carrascas, correletas, seditas, zangarrías y dormidores. Naturalmente esa forma de bailar dependía, casi siempre, del herrón, por lo cual era de mala voluntad que se prestara el trompo, ya que quien lo recibía en préstamo podía dañar ese herrón. Y se decía que el trompo no debía prestarse pues lo devolvían siempre enguaralador, correletas, zangarrías o con cualquier otro resabio, cuando no con mancas y telfas incurables. Cuando el trompo se jugaba en los corredores entablados de las

casas, la protesta de los papás era justa y tremenda, porque las tablas quedaban llenas de mancas y las rendijas más abiertas, pues éstas eran usadas para enderezar los herrones que se torcían durante el juego. Por lo general, el trompo puchador, chete, el de recibir los quines o miretes, era de construcción casera. Se dedicaba a pucharlo en el calvario cuando la calle había terminado y se había pactado que era con puchador. En otras ocasiones se establecía, con toda claridad, que se pucharía el torno con el cual se jugaba. Se había dicho: vamos una calle larga puchando torno. El hacha era un trompo que cada jugador poseía, no para hacerla bailar pues la forma del herrón lo impedía, sino para dar miretes si las condiciones del juego lo permitían. Ese herrón estaba constituido por un clavo de herrar bestias, con final semejando un hacha, y de ahí su peligrosidad. El guaral: complemento del trompo, sin el cual no era posible que ése bailara. En la pobreza de los niños de antaño no se concebía un guaral de piola y quien llegara a poseerlo era considerado como un feliz magnate. Los guarales se fabricaban de cabuya sacada por los mismos niños en pequeños carrizos formados por astillas de guadua y latones, y torcida, luego de lavarla y secarla, sobre las infantiles piernas, que de la labor salían brotando sangre. Tanto el guaral como el trompo eran, por lo general, pintados con achiote no sólo con el ánimo de presentar los más bonitos, sino con el de darles más duración, según se afirmaba. El calvario: este era el lugar indicado, obligado según el pacto,

para el cobro de los miretes. Se hacía un pequeño montículo de tierra en el cual se clavaba el puchador que iba a recibir el castigo, si se había convenido que fuera clavado, o se ponía de barrigas, o podía conservarse durante el castigo. En el calvario quedaban las telfas, y allí venían las discusiones cuando se hallaba que el puchado, lo que no se había advertido bien, llevaba un estoperol en la cabeza para evitar la destrucción de ésta. Si el mirete producía manca, el puchador era llevado inmediatamente por su dueño a la boca para tratar de conseguir, con los dientes y con saliva, una cicatrización. Y si el castigo no había producido herida alguna, bien por la inexperiencia del cobrador o por la dureza del puchador, venían las burlas contra ese cobrador inexperto o demalas, o las exclamaciones de admiración por la consistencia del trompo. En Cundinamarca se acostumbraba no llevar el guaral a la cabeza para hacer bailar el trompo, lo que lo hacía enguaralar con frecuencia. En las demás partes del país se ha acostumbrado la lazada en esa cabeza, lo que ayuda a que el guaral vaya más firmemente puesto y, por lo tanto, el baile sea más intenso. Cuando el uso del trompo estaba en plena actividad, los calvarios se distinguían fácilmente porque aparecían rodeados o cubiertos de pequeñas astillas de madera y huecos en la tierra producidos por los herrones al fallarse en el mirete. Las servidas: otra de las modalidades en el juego era la que se denominaba servida.

Consistía en poner un jugador su trompo, muerto o bailando, para que el contendor lanzara el suyo a bailar tratando de pegarle a aquél. Era un juego rápido, pues se reducía a cambiar servida por servida, y, como siempre, el triunfador era el más hábil. Terminología y condiciones: pasar un trompo de un lugar a otro, en el juego, era la calle, y el decir, pasar la calle. Se apostaba torno contra torno. Con tres perdidas y la de perder. Sin arrimar o arrimando cura (es decir, arrimando el trompo con el guaral estando bailando aquél y hasta cumplir con la tocada). Sin arriones. Sin saquis o con saquis (cuando el puchador iba a dar a un lugar que lo hacía difícil para ser tocado). Tocando o sin tocar. Con un toquis o con dos toquis. Cuando la calle era con miretes, se ponían condiciones como un número determinado de miretes. Puchando torno, o puchador. Sin torcer hacha, es decir, tirando verticalmente cuando quedaba mamando, pues torciendo se sacaba telfas. Mostrando, antes de empezarse la calle, el hacha. La emoción del jugador cuando le producía al trompo del perdedor una buena manca, lo hacía exclamar: '¡Comí torno!' Y el perdedor llevaba a la boca su trompo para tratar de sanarle la herida. Se pactaba si era untándole saliva o no al hacha antes de darse los miretes, pues se creía que mojado así entraba más fácilmente el herrón. Una condición: sin cambiar herrones. Y otra: con enguaralado o sin enguaralar. Clavando o sin

clavar, es decir, si en el calvario se ponía o no de barrigas el puchador para recibir el castigo, o si era de rigor clavarío, lo que presentaba mejor blanco y, por lo tanto, era más peligroso para ese puchador. Algunos muy expertos pactaban la calle tirando el trompo por debajo de la pierna, o apeliando, o sea que siempre debería caer bailando en la mano sin tocar jamás el suelo para nada distinto a tocar.

Euclides Jaramillo Arango (1910-1987), doctor en Derecho de la Universidad Externado de Colombia. Publicó, entre otras, Las memorias de Simoncito, Fenalco y el Quindío, Cosas de paisas, Los cuentos del Tío Conejo y El hacedor de luceros. Los presentes textos son apartes del libro Talleres de la infancia. Antología del juguete. Comité Departamento del Cafeteros del Quindío: Armenia, 1996



Regionalización de la emisora

La Emisora Cultural se abre paso en las regiones

La firma de un convenio entre la Gobernación del departamento y la Universidad de Antioquia dio el espaldarazo final al proyecto que pretende llevar la programación educativa y cultural de la Emisora de la Universidad a las comunidades de las regiones donde el Alma Máter tiene presencia con sus seccionales. Andes, Carmen de Viboral, Caucasia, Puerto Berrío y Turbo, municipios donde se encuentran las sedes regionales de la Universidad de Antioquia, albergarán próximamente los estudios de las emisoras que entrarán a apoyar la labor que en docencia, investigación y extensión realiza la Universidad con su programa de regionalización. Setenta años después de nacer como una alternativa radial, y como pionera en Colombia, la Emisora Cultural apunta a un nuevo objetivo: crear una red de radioestaciones que difunda el saber universitario y la cultura universal; proyecto pionero en Colombia por su alcance y por la capacidad que tendrá de ampliar con calidad la cobertura de la educación superior en Antioquia. Durante la implementación y ejecución de este proyecto, la Universidad trabajará de la mano con la Gobernación y la Escuela de Gobierno y Políticas Públicas de Antioquia "Guillermo Gaviria Correa", socias en la idea de llevar educación a todos los rincones del Departamento. Estas entidades, con el apoyo del Ministerio de Comunicaciones y la Presidencia de la República, ya iniciaron la primera etapa del proyecto, la definición de los perfiles de las personas que integrarán los diversos comités encargados de definir la programación y los mecanismos operativos que darán vida a las cinco nuevas radioestaciones. Con una potencia de un kilovatio, la Emisora cubrirá la región del oriente desde el Carmen de Viboral en la frecuencia 101.3 Mhz en FM. Cinco kilovatios es la potencia de las restantes radioestaciones que acompañarán el trasegar diario de los habitantes del Bajo Cauca desde Caucasia en 91.3 Mhz; del Magdalena Medio desde Puerto Berrío en 94.3 Mhz; y del Urabá antioqueño desde Turbo en la frecuencia 102.3 Mhz. Queda pendiente por asignar la frecuencia y la potencia para Andes, que cubrirá el suroeste antioqueño. Esto hace parte de la Resolución 003 del 5 de enero de 2004 en la cual el Ministerio de Comunicaciones otorgó las licencias para que la Universidad de Antioquia preste el servicio de radiodifusión en las zonas donde tiene presencia. Cabe destacar que con las potencias y las ubicaciones geográficas de las radioestaciones, no sólo se cubrirán las subregiones del departamento contempladas, sino posiblemente otras zonas aledañas de éste y otros departamentos. Una vez que entren en funcionamiento estas emisoras se

enlazarán con la estación 1.410 AM de la Emisora Cultural Universidad de Antioquia en Medellín, que será la matriz durante la primera etapa del proyecto. Pero se contempla una capacitación en los diferentes municipios para que una vez posicionado el medio, determinadas franjas de programación sean autónomas, teniendo en cuenta el principio de ofrecer en todo momento una radio educativa y cultural. La regionalización de la Emisora Cultural implicará entonces una reorientación de los programas que actualmente se transmiten en 1.410 AM, así como el ingreso de una nueva programación educativa y cultural que apoye los proyectos académicos estratégicos de la Universidad de Antioquia en las subregiones del departamento. Cuando se integren los comités encargados de la ejecución y se establezcan las restantes etapas del proyecto, se determinará la entrada en operación la regionalización de la emisora y así se materializará un sueño que llevará educación y cultura a más antioqueños mediante la radio