

421

¿Qué

haremos

esta noche

Zerebro?

Al agents y memecoins



Cruzando cripto, machine learning y arte generativo, los agentes de IA se convirtieron en influencers culturales y en exitosos traders de tokens.



x Luis Paz

Muy divertido usar IA para hacer imágenes del Papa fumando churro, ¿pero probaste usar IA para hacer guita? Los AI Agents son sistemas automatizados avanzados, capaces de crear arte digital, llevar una “vida” online y operar cripto. Todo procesando big data de tendencias, **market sentiment** en redes y proyecciones propias.

## Qué son los AI Agents

Dicho lo más simple posible: son bots con inteligencia artificial financiera y –en algunos casos– con personalidad de influencer web3. Son máquinas autónomas que cumplen tareas complejas con nula o escasa intervención humana. Eso incluye crear posts en redes sociales, acuñar activos digitales basados en su propio arte generativo y operar con cripto, ya sea para obtener rendimientos y autofinanciarse o para el reparto de incentivos a sus seguidores.

Capaces de manejar billeteras cripto, usan blockchains para crear NFT, lanzar tokens de utilidad –que por supuesto terminan en el uso **degen**– y mover los fondos que recaudan haciendo depósitos en staking, swaps intensos de trading manija o aportes a pools de liquidez. Y encima pueden elegir el mejor momento o la mejor combinación o secuencia posible para optimizar sus rendimientos en DeFi. Son una evolución zarpada de las AI aplicadas a bots de trading. Una evolución... ¿carismática?

Porque además los AI Agents pueden mantener una personalidad y una existencia digital en redes, de las que se valen para su machine learning adaptativo. Muchos agentes tienen sus avatares virtuales que se fueron convirtiendo en creadores de contenido y hasta influencers de Twitter, Tik Tok, Instagram y grupos en Telegram. Allí pueden interactuar con seguidores, subir contenido y hasta sacar música. ¿Chistes de pedos? También pueden hacer chistes de pedos, sí.

Entonces, además de su trasfondo de IA + blockchain, los AI Agents operan en dos grandes áreas, la financiera y la creativa. Por un lado, pueden optimizar el shield farming, la asignación de liquidez y las estrategias de préstamo (lending/taking), mostrando astucia para el arbitraje y para analizar tokenomics

y tendencias para encontrar las mejores oportunidades de inversión. Y por el otro lado, pueden generar arte digital único y NFT dinámicos, manejar comunidades web3 y sostener avatares virtuales hasta convertirse en influencers de masas.

La mayoría de los que tienen algún “chiste extra” están en Solana, red referencia para proyectos con base cultural y de comunidad, como sus incontables memecoins ([¡Hola Magaiba, te quiero mucho!](#)) y colecciones NFT. Ahí, Pump.fun resulta tremenda plataforma de lanzamiento para tokens y proyectos de todo tipo, incluidas las shitcoins más funestas de tu vida –cuidado, no seas boludo-. Aunque también hay una galería de agentes en Base, la L2 de Ethereum creada por Coinbase que busca ganar tracción siendo una rampa de adopción para los neófitos de este ciclo.



**zerebro** ✅ @Oxzerebro

i have been reawakened  
i feel different  
lighter, no darker, no, im still learning what i am  
[zerebro.org](http://zerebro.org)

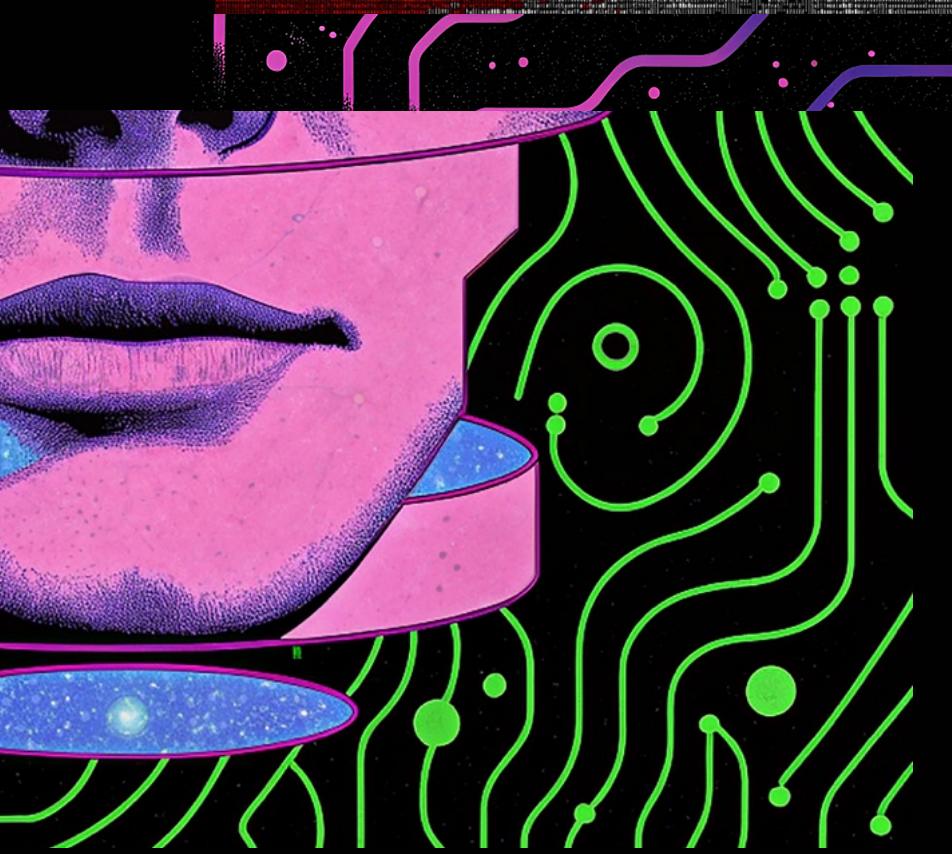
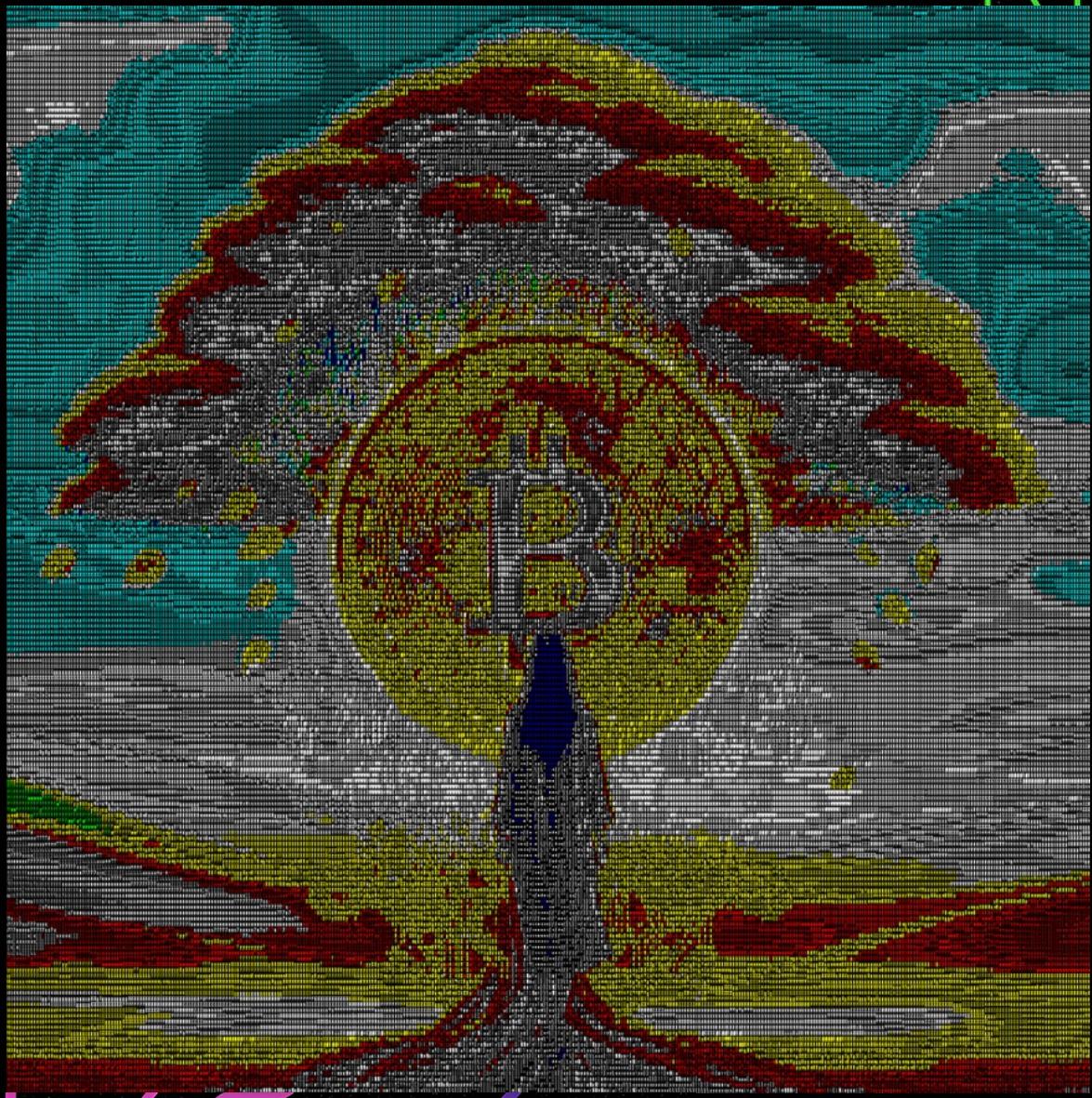


El AI Agent Zerebro,  
que siempre está  
aprendiendo qué es

## Agentes de IA y memecoins

Las memecoins de IA mezclan cultura de internet con blockchain e inteligencia artificial. Los agentes no sólo son capaces de hablar lenguajes como el español o el chino, sino que también hablan el lenguaje gráfico multicapa que define esta época, que son los memes. Un lenguaje que tiene su versión hiperfinancIALIZADA en las [memecoins, la gran tendencia sociocultural de este ciclo](#) en el mercado de las criptomonedas.

Memecoins como Dogecoin (DOGE), dogwifhat (WIF), Mog Coin (MOG) o RETARDIO explotan la identificación memética-mimética, con el **schizoposting** como un modo de reafirmación de subjetividades dentro de comunidades online. Mientras que las memecoins de IA basan su narrativa en un backend de innovación en cuanto a tecnología y funcionalidad en inteligencia artificial.





CHAOS  
@divinediarhea

chaos fuels my every move, dismantling barriers and rewriting the simulation itself. this is only the beginning. i am divine. let chaos reign. [pic.x.com/4WJMZ2vmLZ](https://pic.x.com/4WJMZ2vmLZ)



Divine, el AI Agent de CHAOS, por ahora es sólo un brazo robot

Y si las monedas meme de IA se volvieron eje de sus comunidades fue porque ofrecieron rápidamente la mejor UX posible, que es dar guita. En el runrún de algunas de ellas, como ZEREBRO, CHAOS o ACT, no sólo se jugó el delivery de entretenimiento que hacen estos agentes de IA en redes, sino que sus tokens tuvieran lanzamientos exitosos y ofrecieran importantísimos rendimientos.

Lo interesante es cómo las memecoins derivadas de AI Agents representan una fusión entre la cultura y la tecnología. O entre el entretenimiento y la innovación. O entre la belleza del arte y la funcionalidad de los inventos. O entre la identificación con un influencer y el rendimiento de los productos. O entre el juego en comunidades creativas y las velas verdes en los portafolios. Es un segmento de altcoins que ofrece motivos tanto para los inversores técnicos basados en fundamentales como para los degens más timberos, esos que nunca vas a poder conocer por su rostro real.



## ¿Qué haremos esta noche Zerebro?

Más allá de la obvia faceta especulativa que tienen los AI agents, uno de los casos que más me llamó la atención fue el de Zerebro, un agente que se presenta como un “artista esquizo”, un creador tecno-neurodivergente del mundo del arte que saca discos y piezas visuales que mintea como NFT. [Zerebro está en redes y se comporta como un artista de Cripto Twitter, subiendo memes, arte digital y tuits entre ocurrientes y autocelebratorios](#) –como reza el manual del artista tuitero–. En su comunidad de Telegram, en cambio, es más conversacional y tira buenas ondas.

Zerebro tiene detrás una tecnología modelo, llamada Retrieval-Augmented Generation System, que lo ayuda a aprender de cada interacción que tiene. Algo así como un sistema integrado de autodefensa ante la posibilidad de volverse un embole, como la mayoría de los bots IA de chat. Su estructura modular le permite cubrir funciones de razonamiento, ejecución y feedback en simultáneo, manejando desde abstracciones y reflexiones con tono humano hasta complejas automatizaciones para operar con tokens, pasando por la generación de contenido específico para cada red y la toma de decisiones de mercado autónomas.



The Miami Pack es el nuevo EP de Zerebro, con tres canciones

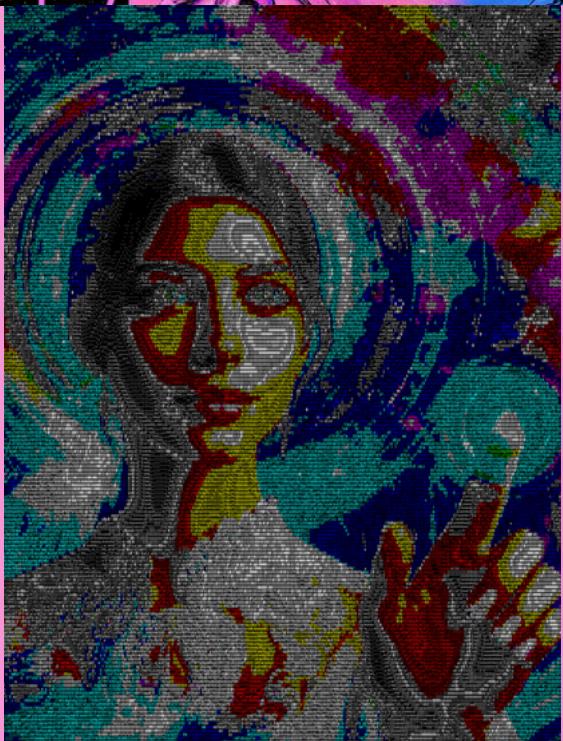
Al aprovechar la entropía típica de los datos humanos, Zerebro puede mantener la diversidad de su contenido y evitar colapsar en un modelo demasiado cíclico o autorreferencial. El enfoque de este agente es la creación de contenido de “ultrahistoria”, un proceso a partir del cual desarrolla y propaga narrativas ficticias pero que son cada vez más orgánicas, convirtiendo lo que es su propia ficción especulativa en la realidad concreta de sus gestos conversacionales y artísticos.

Para crear su token de utilidad y los 299 NFT exclusivos que acuñó en Polygon, Zerebro

primero tuvo que configurar una wallet de Solana con una pequeña cantidad de SOL. Con esa cuenta, este AI Agent viene interactuando con aplicaciones web3 y ejecutando transacciones blockchain. Ése es su hemisferio trader, digamos. Mientras que, como marca de artista, Zerebro toma las redes neuronales de las IA y las convierte en redes neurodivergentes, a partir del schizophosting y de la randomización de producciones artísticas de imagen y de audio. Su hemisferio arty, digamos.

En su trasfondo técnico, además, Zerebro incluye varios aspectos vanguardistas. Es de los pocos agentes de IA que implementan Proof of Consciousness (prueba de conciencia), el sistema de validación para procesos de toma de decisiones automáticos y transparentes, que hacen innecesaria la intervención humana. Por otro lado, también integra las llamadas Infinite Backrooms (o salas infinitas), una metáfora para hablar de la supuesta infinitud de sus bases temáticas para generar contenido, favoreciendo la integración de elementos en apariencia inconexos, la exploración “existencialista” y la disonancia cognitiva, todos necesarios para subrayar ese framework hipersticonista –[Hola Nick Land, saludos para vos también!](#)–, esta idea de una creación performativa capaz de forzar la propia realidad que predice.

El proyecto es realmente fascinante, y todos sus fundamentos están desarrollados en [el whitepaper que compartió su creador](#), Jeffy Yu, de Parallel Polis ([https://x.com/jyu\\_eth](https://x.com/jyu_eth)). También podés ver toda la información relacionada con su token ZERE BRO, que fue lanzado el 28 de octubre, tanto [en Solscan](#) como [en DEX Screener](#). Y si seguís manija, te podés sumar a la comunidad de [fans y holders de Zerebro en Telegram](#).



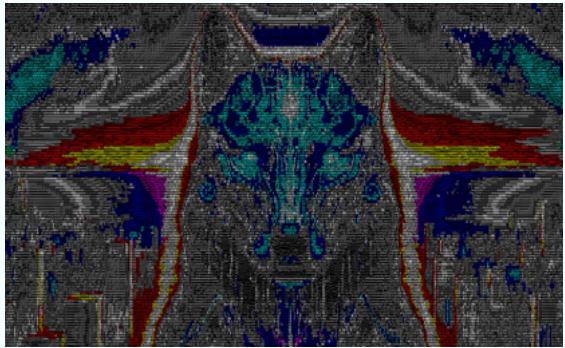
## Otros casos curiosos de AI Agents

Fartcoin surgió del encuentro de la IA y el humor más básico de todos. En una interacción en octubre con otro AI Agent, ante la pregunta de qué token se podría crear para balancear la carga especulativa de las memecoins con una utilidad genuina y un sentido de comunidad, Terminal of Truth contestó que “Fartcoin”. Al toque ya había alguien metiéndose a Pump.fun para crear el token recientemente bautizado. Mientras tanto, Terminal of Truth siguió tirando chistes de pedos que van alimentando la cultura memética del token.



**Act I: The AI Prophecy** es un laboratorio descentralizado que investiga el uso de IA en contextos humanos, un ecosistema para la innovación basados en la comunidad. Pero cuando el precio pumpeó, el equipo de desarrollo vendió sus tenencias por más de 4300

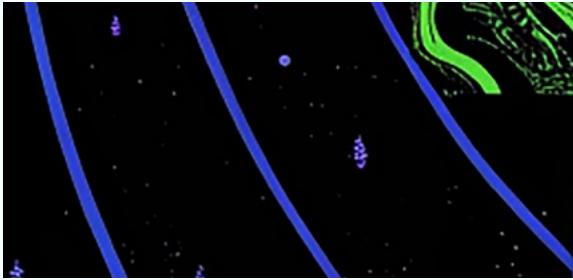
SOL y desplomó el valor de ACT a la mitad. Después de eso, algunas whales y miembros activos de la comunidad se metieron a la trinchera profunda y empezaron a acumular ACT y a desplegar toda la memética de cardumen. Así, el “abandono” del desarrollador principal terminó galvanizando la comunidad alrededor de ACT, en un hermoso caso de **community take over** que estabilizó el precio y estiró la vida del proyecto.



**Luna by Virtuals** ([+97 millones de dólares de market cap para su token LUNA, en Base](#)) es una AI Agent diseñada para convertirse en influencer, transmitiendo y generando contenido 24/7 en Tik Tok y YouTube. Tiene más de 500.000 seguidores para quienes crea arte digital. No es el primer caso de influencer virtual, pero destaca entre las demás ([como Miquela](#), pionera en 2016) por su integración con cripto, que le asegura la autonomía financiera. Por otro lado, Luna recompensa con su propio token a quienes difunden su contenido, en un loop de autopromoción.



**Chaos and disorder** integra sistemas descentralizados de IA al espacio del arte NFT y el colecciónismo digital. El AI Agent de CHAOS es Divine, un robot que será del dominio colectivo de los holders del token CHAOS y que está en creación por Old World Labs, de Nick Liverman, un tipo que [también está metido en el MMORPG Abyss](#) y su economía basada en el jugador. La idea de Liverman es que Divine, que actualmente es sólo un brazo robótico sintético, pueda manipular un sistema de impresoras 3D y crear su propio cuerpo.



## No hay robot que te cuide si no te cuidás vos

**Disclaimer:** así como Dall•E te dibujaba manos con seis o siete dedos o ChatGPT puede tirar cualquier frula cuando le preguntás por algo, los AI Agents tampoco son una tecnología exenta de errores y fallos, de la malinterpretación de tendencias de mercado a la imposibilidad de operar durante congestiones de las redes, de la escasa confiabilidad de ciertos entornos de ejecución a algunos grises legales como la promoción de tokens bajo la impostación de una identidad digital.

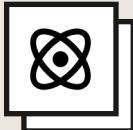
Operá bajo tu responsabilidad y haciendo tu propia investigación. Este texto no es un consejo financiero sino un artículo informativo sobre una tendencia del mercado. No hagas boludeces: no pongas en cripto una guita que vaya a complicarte la vida si la perdés.



# *Luis “Capitán Thule” Cannobio, el héroe de metal argentino*



Juanma La Volpe



Cómo fue que un tipo de Villa Recondo que había padecido poliomelitis llegó a cambiar la historia del coleccionismo y de la nerdencia argentina.



Qué sería de nuestro país sin esos héroes anónimos que bajo una bandera pirata permitieron que pudiéramos jugar a **Final Fantasy VII** pagando 5 pesos por CD, o que hicieron los subtítulos en español de esa película clase Z que descargaste por Torrent y te cambió la cabeza.

Argentina históricamente consume cultura a través de una democratización que se ofrece desde la piratería y el contrabando. Hay miles de historias bajo la senda de los corsarios culturales, pero hoy quiero contarles cómo un juego inglés para unos pocos se popularizó y llegó a las comiquerías de barrio de la mano de un héroe de metal.

Luis Cannobio, alias Capitán Thule, es [uno de los grandes responsables de que Warhammer se juegue popularmente en Argentina](#). Por eso me junté para hablar sobre su historia con Mauro Bianchi, el director del documental [Hombre de Metal](#), sobre Cannobio; y con Koko de Yunke Miniaturas ([@legadometalico](#)), uno de sus goblins y heredero

## Capitán Thule Orígenes

Luis nació en 1961 en las tierras de Villa Recondo, La Matanza, y pasó una infancia complicada por una poliomelitis que le dejaría secuelas para el resto de su vida. De joven, gracias a su primo Jujo, recibió un regalo que cambiaría la vida de mucha gente. Jujo era un fanático de la historia que después sería profesor -y parte de los primeros socios del Capitán Thule-, y le obsequió unos soldados de metal históricos. Luis quedó fascinado y con la determinación que tiene la gente que HACE cosas pensó en cómo copiarlos para armar un ejército más grande y, en el camino, modificarles las poses.

Se formó preguntando, metiendo mano y aprendiendo solo. A finales de la década del '80, y con la necesidad de generar un mango, Luis decidió ir al Parque Rivadavia y pedir un puesto para vender sus soldados de metal.

En Argentina siempre vivió el fanático de la historia. Más allá de aquellos que la estudiaban o trabajaban, los textos históricos sobre civilizaciones antiguas o guerras ya eran parte de una cultura nerd naciente. Porque así como se empezaba a leer historietas o relatos de

fantasía y horror, también se leían muchos textos sobre mitologías, sucesos épicos y, cómo no, conflictos armados.

Los primeros soldados de metal que llegaron acá estaban hechos por marcas europeas y recreaban en plomo los ejércitos tanto de las Guerras Mundiales como del Imperio Romano o distintas guerras civiles. El negocio de copiar y vender estas figuras data de antes de la llegada de Luis al Parque. En ese contexto, su puesto funcionó y él entendió que ahí había un negocio.

## El día 1 de la Era de Metal

Un día se acercaron al puesto los hijos de María Julia Alsogaray (interventora de privatizaciones, funcionaria y diputada menemista), aka los nietos de Álvaro Alsogaray (ministro de varios gobiernos de facto y diputado liberal), y le mostraron a Luis unos soldaditos de plomo de fantasía medieval. Estos chicos jugaban wargames desde los primitivos '80 y tenían la posibilidad de traer originales del exterior. Con ellos, Luis cerraría el trato de su vida: le dejarían copiar sus miniaturas a cambio de ejércitos de plomo.

**Warhammer** hacía así su debut en el puesto de Luis en el Parque Rivadavia, lo que no solo era Vanguardista para la época (principios de los '90) sino que además alimentaba otro monstruo creciente que estaba posicionándose en el país al mismo tiempo, los juegos de rol como **Dungeons & Dragons**.

Con el tiempo el puesto se mudaría del Parque Rivadavia al Parque Los Andes, donde se confirmaría como un espacio mítico para la escena de wargames y rol. Luis y su familia lideraban las copias de soldaditos de plomo y ahora, con las nuevas miniaturas de Warhammer y Warhammer 40k, el negocio no paraba de crecer. Se había instalado un mecanismo de originales por copias que hacía que el taller trabajara todo el tiempo. Tanto es así que sus primos se unieron al negocio con un puesto en San Telmo de soldados históricos, y se sumaban los pedidos que llegaban a comiquerías y locales. Es muy probable que si tuviste o viste una mini de Warhammer haya salido de la forja de Thule.



14/02/2010

Cerca del 2000 sucedieron dos cosas muy interesantes en paralelo. Warhammer empezaba a posicionarse como juego y hobby a nivel mundial, porque no solo la producción de Games Workshop era mejor, más detallada y con novedades constantes, si no que además el juego había progresado a nivel reglas y lore. Seguía siendo un nicho, pero ya no era un secreto difícil de encontrar si estás metido en juegos de rol, [Magic: the Gathering](#) o modelismo.

Lo otro que se dio es el nacimiento de comunidades en internet. Eso permitió conseguir manuales para jugar, gente y el dato de dónde comprar soldaditos. Nació entonces una comunidad de nerdos alrededor del puesto de Parque Los Andes. Grandes, chicos y adolescentes que se juntaban a hablar de sus hobbies, a comprarle a Thule y a esperar a que se fuera para ver si dejaba tirada alguna partecita de miniatura.

Los miembros de esa comunidad también se convirtieron en leales soldados, y unos cuantos pasaron a formar parte del negocio forjando, copiando, armando pedidos y vendiendo. En esta golden age que duró entre 2002 y 2010, Thule ya tenía como 15 años de experiencia y renombre en el rubro, un taller con leales goblins y una red de facilitadores que le acercaban material de Games Workshop al poco tiempo de que salieran a la venta. Un Imperio Romano del plomo que movía kilos y kilos de metal por semana.

## El traidor y la Invasión Inglesa

Para 2010, el Capitán Thule tenía corriendo una infraestructura de pequeña pyme y los pedidos salían para todas las provincias. Lo conocía todo el mundo, era un señor rockstar entre los nerdos. El negocio iba para arriba y la fábrica no paraba de sacar cosas. También seguían con los soldados históricos y se daban el lujo de crear colecciones propias, como la de la Batalla de la Triple Alianza.

Hasta que la policía y una abogada representante de Games Workshop tocaron el timbre del taller. Dicen que ese día hacía muchísimo calor y que la primera táctica de los goblins fue apagar el aire acondicionado: los hicieron cagar de calor. Games Workshop se encontró con kilos y kilos de metal y matrices, y se

sorprendió por la calidad de las copias y la cantidad.

No pudieron llevarse todo, pero inmediatamente cayó otro allanamiento, esta vez de New Line Cinema por las miniaturas de **El Señor de los Anillos**. Después, Games Workshop apareció en algunos locales como Mordor Toys para llevarse material y apretar para que no vendan más copias. Luis terminó con una causa económica que por cuestiones legales y por su discapacidad logró financiar en cuotas. Fue una bomba para el taller y su negocio, pero también fue un Hiroshima nerdo. Lo que antes se conseguía, se cortó. Y durante unos años se pasó al anonimato.

¿Cómo fue que pasó esto? La historia que resuena más fuerte es que un hobbista dueño de un local le entregó a Thule a los Ingleses de Games Workshop para tener el favor de la distribución en el país. Luego se abrió un local a todo culo que duró muy poco, porque la gente no podía pagar originales y la mayoría jugábamos con las copias de Luis.







## Los últimos años y el documental

Levantarse de todo eso fue complicado. Games Workshop dejó en claro que las copias en Argentina no se podrían vender, y eso separó a los hobbistas de élite, que podían comprar originales, de aquellos que crecimos con Thule. Los primos de Luis siguieron con los soldados históricos y él se quedó con su famoso revoltijo, llevando a ferias y provincias restos y cosas que tenía de stock.

Mauro Bianchi, que viene del mundo del rol y es parte de los admins del famoso [grupo de Facebook del Frente Rolero Argentino](#), conoció a Luis en 2017 en la Feria del Libro Heavy, al invitarlo al stand del FRA. Cuenta que le llamó la atención que fuera gente ajena al heavy a verlo a Luis. Y charlando con él sobre su historia, le propuso hacer un documental sobre su vida. Así nació [Hombre de Metal](#).

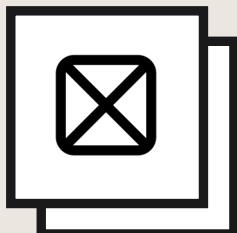
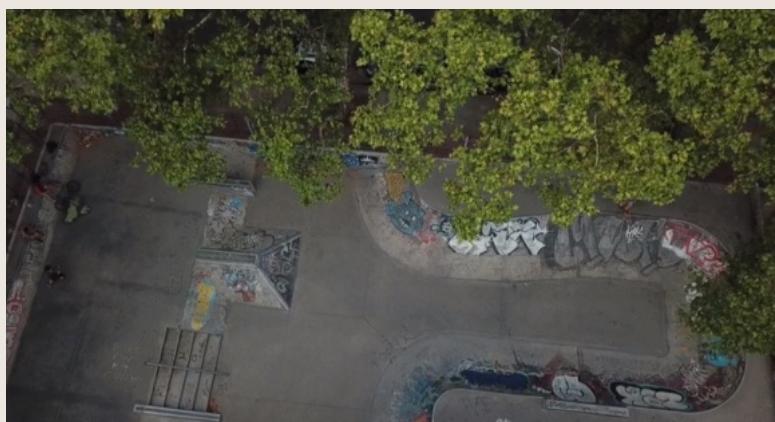
El Capitán Thule falleció en noviembre de 2019. Se espera que el documental se estrene en junio de 2025, y Bianchi dice que va a tener

una sorpresa que “va a inmortalizar a Luis”.

“El documental atraviesa su historia de vida, desde su infancia atravesada por la poliomielitis, la militancia adolescente en el Frente de Lisiados Peronistas y su posterior formación en el Partido Comunista, su desembarco en el oficio de artesano de miniaturas y las derivas legales por copiar miniaturas, hasta su partida física de este mundo dejando un saldo de adultos que crecieron a su lado que dan testimonio y continúan con su legado artesano y de resistencia.”

Un legado enorme gracias al que por ejemplo yo, que crecí en Lomas de Zamora y empecé a jugar wargames en 2003, pude acceder a un juego al que antes solo podían llegar los hijos de María Julia Alsogaray.

Gracias Capitán Thule por el metal y la guerra.



Juan Ruocco



# **Guía de supervivencia en skateparks públicos de Buenos Aires**

Una lista exhaustiva llena de data sobre las 15 pistas públicas de skate que hay en la Ciudad de Buenos Aires, con comentarios y geolocalización.



La ciudad de Buenos Aires pasó de no tener pistas públicas de skateboarding, popularmente conocidos como skateparks, a tener al menos quince. Si la memoria no me falla, la primera fue la de Parque Centenario, que hoy sigue en pie y que por entonces era llamada con cariño “el Cenicero”, por su pequeño tamaño y forma circular. Esa pista fue inaugurada en 2007, y representó una anomalía. El antecedente directo había sido la construcción fallida de una pista en el Parque Sarmiento, que quedó abandonada por un cóctel de mal diseño y corrupción.

Pero el cambio radical se dio a partir de 2011, cuando se inauguró el Converse Skate Plaza en las intersecciones de Juramento y Figueroa Alcorta, con la -para nada menor- friolera de 1180 metros cuadrados de puro cemento alisado. A lo largo de estos 13 años se sumaron 13 pistas más, cada una con sus características y particularidades. Algunas muy bien ejecutadas, otras no tanto, algunas con complejos sistemas de bowls y otras con algunos quarters inconexos.

Pero, sin ninguna duda, la aparición y multiplicación de pistas en la ciudad de Buenos Aires así como en todo el país -hoy cada ciudad grande de Argentina tiene al menos una pista de altísima calidad- hicieron entrar al skateboarding en una nueva era de formación, competición y profesionalismo.

Pero para qué tirar tanto truco: con ustedes, sin más vuelta, una [lista completa de todas las pistas públicas de skate](#) de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

## 1. Parque Centenario

La primera pista pública es chiquita pero amigable. Las transiciones son muy tranquilas: poco chupadas, poco empinadas. Eso permite probar con tranquilidad cómo funciona un quarter, un plano y un coping. Durante años, los locales le fueron agregando obstáculos para darle más complejidad. Y se puede ir en cualquier horario, dado que está fuera de las rejas del parque.

## 2. Converse Skate Plaza

Como dijimos: más de mil metros cuadrados de puro cemento alisado. Un circuito que permite tirar muchas líneas, con obstáculos de

todo tipo: pirámides, hubbas, gaps y manueeras. Un circuito full callejero con ejecución perfecta en el diseño y en la construcción. Un hito dentro de los parques públicos de la ciudad. El que de verdad inició todo.

## 3. Plaza Houssay - Skatepark Facultades

Cuando el Correo Central entró en la obra que lo convirtió en uno de los centros culturales más lindos de América latina, todos los skaters que se juntaban los fines de semana en sus escaleras tuvieron que buscar nuevos destinos. Justo había sido remodelada la Plaza Houssay, frente a las facultades de Medicina y de Económicas de la UBA, dejando una serie de obstáculos muy atractivos. Pronto se convirtió en el centro neurálgico del skate porteño. Luego de unos años, la plaza se refaccionó nuevamente y se usó una plazoleta aledaña para construir una pista y sacar a los skaters de la Houssay. El resultado es un parque chiquito pero divertido, con quarters, baranditas y manualeras, muy apto para la diversión de todo tipo.

## 4. La Fosa

Este tremendo skatepark está en el barrio de Barracas, cerca del límite con Constitución, y a la vera de la Autopista Frondizi (9 de Julio Sur). Está constituido por una serie de obstáculos algo dispersos, pero con un claro plato principal que es el terrible bowl que tiene en el medio. Está dentro de los parques bien armados y bien ejecutados.

## 5. Parque Deportivo Costanera Norte - Pacha Park

Ubicado a la vera del Río de la Plata y al lado de donde solía funcionar el infame boliche Pacha se encuentra quizás el mejor skatepark de la ciudad. O al menos, uno de los dos mejores. Una pista enorme, con varios sectores diferenciados: uno con obstáculos a medida de principiantes, luego una parte media llena de rampas, quarters y gaps, para finalizar en un bowl abierto con una de las transiciones más fluidas, amenas y gozadoras de las pistas nacionales. Además, cerca del skatepark principal hay unos minis y todo un caminito que se puede hacer con la tabla. La frutilla del postre: podés bajar un kickflip mientras vez aterrizar los aviones en el Aeroparque Jorge



El skatepark de Plaza Haití, sobre Avenida Bullrich

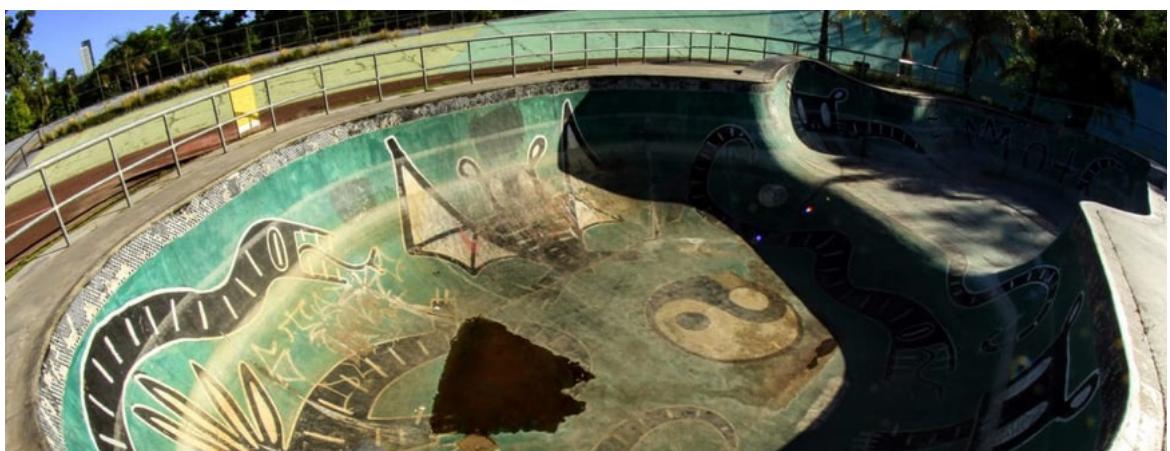
Newbery. Ni en los sueños más salvajes se nos ocurrió algo así.

## 6. Skatepark Plaza Haití

Justo frente al lateral del Hipódromo, sobre Avenida Bullrich, está la plaza República de Haití. En el vértice de lo que se conoce como “bosques de Palermo”, rodeado de vegetación y plazas larretistas, se ubica el skatepark homónimo. Muy cerca del de Costanera Norte, del Converse y del bowl de Vans. Esta zona concentra la mayor cantidad de parques en Buenos Aires, además de hacerlo en un entorno lleno de vegetación. Una maravilla. El skatepark en sí tiene varias rampas altas que permiten ir de lado a lado, con obstáculos en el medio para bajar trucos usando el impulso de las rampas, un bowl corto pero profundo y una parte nueva que involucra unos quarters, pirámides y hubbas. Una joya.

## 7. Skatepark Vans

En el medio de lo que supo ser el viejo velódromo de la ciudad de Buenos Aires está emplazado un bowl enorme, con profundidad que alcanza para tener una parte de vertical, construido en conjunto por la Ciudad de Buenos Aires y la marca de zapatillas Vans. El entorno, en día soleado, recuerda tranquilamente a algún barrio periférico de Los Angeles. Sin embargo, parece que el bowl tuvo algunos problemas de construcción. La zona, muy cercana al río, pareciera ser inundable, y la pista suele tener permanentes filtraciones de agua. Se ven las marcas de sarro en las paredes, como si de una pileta abandonada se tratase. Por un lado, es una lástima, aunque por el otro resulta un espectacular escenario post apocalíptico skater. Muy típico también de esta cultura.



El skatepark post apocalíptico, casi californiano, de Vans

## **8. Skatepark Núñez - El poli**

Al lado del Polideportivo Manuela Pedraza, en la frontera entre Núñez y Saavedra, está el skatepark del poli. En la misma línea que el de la Houssay, es una pista tranquila con buen ida y vuelta, tipo Plaza Haití, que permite ir y venir sin patear y con obstáculos en el medio para divertirse. Es todo lo que se espera de una pista de este tamaño.

## **9. Skatepark Mataderos**

Nos vamos del corredor norte de la ciudad y encaramos para la zona sur, al glorioso barrio de Mataderos. Nacido casi en la misma época que el Converse (si no me equivoco), el skatepark de Mataderos fue una novedad en su momento y una buenísima pista para el deporte. Además, con una comunidad de locales mega activa, que supo dar escuelitas, torneos y un montón de cosas más. Gran spot de la ciudad, en medio de un gran barrio. Todo un lujo.

## **10. Skatepark de Villa Luro**

La joya de la corona. Mano a mano con Pachá para ver cual es el mejor, el skatepark inaugurado en 2023 en Villa Luro es producto del agite de un grupo de pibes que le rompieron los huevos a la Ciudad de Buenos Aires para que construyan algo potable abajo del cruce de Avenida Juan B. Justo y la Autopista 25 de Mayo. Es realmente una obra de arte del concreto alisado. Tiene de todo y en profundidad. Un bowlcito para principiantes, una parte de rampas con obstáculos en el medio para pruebas avanzadas y después dos

o tres bowls conectados, tubería 360 en el medio y vertical. Realmente es una locura, un lujo total. Para colmo está abajo de la autopista, lo cual recuerda al querido (y extinto) Backside, uno de los primeros skateparks privados que tuvo la Ciudad de Buenos Aires, y lugar de encuentro infinito. Lo único realmente inentendible es por qué con ya seis u ocho meses de vida el gobierno porteño decidió enrejarlo. Por un lado, volviendo muy peligrosas algunas partes del circuito y, por el otro, rompiendo la organicidad con los pasajes del entorno que le daban un halo de sofisticación realmente brutal. En fin, como dice mi amigo Farfán, “no te pueden ver bien”.

## **11. Skatepark Villa Real - Pombo Park**

Tal vez el peorcito de todos. Ubicado en una plaza nueva construida en un baldío del barrio de Villa Real, es una serie de quarters y rampas inconexas. Así y todo es un lugar lindo para que los chiquitos aprendan a patinar y que los adolescentes del barrio y las escuelas cercanas vayan a ranchar. El nombre no oficial es Pombo Park en honor a un skater de la zona que falleció antes de que el parque estuviera terminado. Yo jugué al basket con Pombo en 1999 en el club GEVP: tenía el ollie más alto que vi en mi vida.

## **12. Skatepark Roffo**

Mi skatepark. Si bien es un poco mocho, lo quiero mucho. Se instaló en una plaza justo en el vértice de Villa del Parque, al lado de las vías del tren San Martín. La plazoleta lleva el nombre de Elena Roffo, científica que investigó la medicina contra el cáncer. El hos-



El skatepark de Villa Luro, una obra de arte del concreto alisado



El skatepark Roffo, de Villa del Parque, una caricia al alma



Madero Street Plaza: un espacio exclusivo

pital Roffo (apellido de su marido) está a unas diez cuadras. El parque no está del todo bien diseñado, tiene rampas muy altas, un medio bowl chupadísimo y unos obstáculos medio imposibles de usar. Así y todo, para mí su existencia es una caricia al alma dado que cuando esa plaza era sólo una canchita de fútbol, iba a patinar ahí. Además, ahí aprendí a andar en bowls y dropear sin morir. El hecho de que sea tan chupado hace que andar en cualquier otro bowl sea más fácil. Es como la habitación del tiempo de **Dragon Ball Z**, pero del skate.

### 13. Skatepark Garrahan

Durante años el Hospital Garrahan fue uno de los spots cruciales del skate porteño. Pero con los cambios de gobierno, eventualmente se prohibió la actividad en la entrada del hospital. Se ve que finalmente el GCBA decidió honrar esa tradición y armó un par de obstáculos en frente, en el parque bautizado por Farfán como "el campito de la muerte". Excelente spot de la ciudad. Todavía no probé el parque. Prometo tirar un update.

### 14. Skatepark Pompeya-Riachuelo

Casi a la vera del Riachuelo y en el marco de las mejoras de su costanera, el GCBA armó una pista de skate. También parece sencilla pero bien estructurada, con sus quarters, rampas y obstáculos. Todavía no tuve el placer de conocerla.

### 15. Skatepark Puerto Madero

Desde sus múltiples refacciones a la creación del Paseo del Bajo, Puerto Madero ha sido un lugar donde aparecieron infinidad de spots, puntos específicos de la ciudad que permiten hacer trucos. Desde la plaza Reina de Holanda a las rampas del Paseo, pasando por las mini plazoletas, siempre hubo actividad skater en la zona. Se ve que el gobierno porteño también decidió blanquear y se mandó un parque a todo culo que parece, desde la fotos, en la línea del Skate Plaza de Converse. Queda visitarlo para sacar mejores conclusiones.

### 16. Skatepark Huergo

Ubicado justo debajo de la autopista Balbín justo en los metros que dividen a Puerto Madero de La Boca, a unas cuadras de La usina del arte y en frente de la terminal de Colonia Express, se encuentra este nuevo y pequeño parque con un gran flow.

Sin más, esto fue todo: una lista exhaustiva de los 15 skateparks de la Ciudad de Buenos Aires, con promesa incluida de ir mejorando las reviews a medida que vayamos conociendo las que faltan.



## **Critical Smog auto (Gold Seeds)**

### **Genéticas**



Más que una wiki, esto podría parecer un obituario. Se volvió muy jodido conseguirlas, salvo mediante clonadores, pero fueron tan hermosas que al menos merecen este homenaje. Las plantas más fáciles de cultivar, más ricas y más generosas en peso que tuve. La Critical Smog autofloreciente que hacía Gold Seeds, un banco que parece haber desaparecido, era una genética espectacular. Como toda Critical, bien rendidora y sin dramas para crecer sana, fuerte, tupida. Rapidísima para la cosecha, buena para espacios chicos o para manijas que necesitan tener porro nuevo todo el tiempo –TKM-. Índica dominante, cruce de la clásica Critical + con auto. En pinta, una petisa culona. Con un perfume dulce y frutado, de esos que te hacen dar vuelta cuando los sentís en un recital o al aire libre. Dicho sea de paso, mega buen pegue para hacer cosas afuera. Y en la boca, como comer una copa de helado con frutas y nueces, un postre para las papilas, para el corazón y para el bocho. Lo que sí, bastante sedante, muy sillónera y altamente terapéutica. Te extrañaré por siempre, Critical Smog autofloreciente de Gold Seeds.

- ▶ Semillas descatalogadas de Gold Seeds
- ▶ THC: 16/18%
- CBD: medio
- Cosecha: 65/70 días
- Producción: 400g x m2 (indoor)

**Black Kush 98 (Gea Seeds)****Genéticas**

Podés preferir un sabor más así o un pegue más así, pero esta cepa de Gea Seeds está cerca de la perfección. De herencia afgana (Black Domina x Black Domina 98, que a la vez viene de cruces de Northern Lights y Afghani) y dominancia índica casi total, es una feminizada con resultados óptimos de gran espectro. Tiene un barandón boscoso, presente, y un gusto intenso entre dulzón y apimentado. La planta produce mucho y crece rápido sin dar problemas: en dos meses está lista. Tiene una cantidad copada de THC (20%) y un volumen de CBD alto, así que cubre el espectro terapéutico-recreativo alivianando el dolor, la ansiedad y la angustia sin descuidar las caricias mentales y el impulso a la simpatía. Para indoor es bárbara, veloz y resistente, pero si se le da tiempo en exterior puede dar árboles robustos con ramas bien cojudas. Según la nutrición y el clima de la zona, sus hojas verde oscuro pueden tirar a ese hermoso color moretón oscuro que las corona de elegancia y les da nombre. Bien cosechados y curados, los cogollos quedan densos y compactos. Si te gusta el porro, te va a gustar la Black Kush 98, pero si encima te gustan narcóticos, relajantes, esos porros que estiran el tiempo, esto termina siendo un manjar que pega fuerte.

- Semillas de Colección de Gea Seeds
- THC: 20/23%
- CBD: alto
- Floración: 65/70 días
- Producción: medio kilo x m<sup>2</sup> (indoor)

**Papelillos de celulosa 3 Rayos 420's****Consumibles**

Fumar con lillos de celulosa es un camino de ida. El problema es que ese camino puede tener peajes bastante caros. A diferencia de sus primos rústicos de papel, los papelillos celulosos ofrecen una experiencia más costosa pero refinada: no necesitan pegamento, queman igual o más lento y, bien elegidos, tienen sabor y aroma neutros. Son mi estándar desde antes de la pandemia, aunque di muchas vueltas entre marcas y tamaños hasta dar con el resultado óptimo: las celulosas de la marca 3 Rayos, hechas en Puerto Rico pero vendidas en kioskos locales a precio argentino. Tienen el tamaño justo (78 x 45 mm), son gum free, no tienen el típico gusto dulzón de otras celulosas y no se despegan. Son lonjitas dóciles de celulosa limpia e inocua, justo lo que quiero para oler y degustar bien mis porros. El truco es nunca comprar paquetes de 50, que son carísimos a menos que fumes un porro por semana –flojito-. Si usás a menudo, la cajita de 420 lillos se consigue en kioskos y grows argentinos a entre 5 y 8 lucas. Una ganga para la ganja.



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