

# **Apuntes Inchequeables**

**vol. 1**

**Facundo Olano**

# Índice

1. [Maestros de la fatalidad](#)
2. [Álgebra](#)
3. [¿Sueñan los programadores con poemas eléctricos?](#)
4. [Apocalipsis](#)
5. [Mi descubrimiento de América](#)
6. [El tipo de las necrológicas](#)
7. [La rebelión de las máquinas](#)
8. [Mi año con Juan Forn](#)
9. [El dilema del ingeniero de software](#)
10. [Raymond trabaja en una carnicería](#)
11. [Llegando los monos](#)
12. [Llegando los monos](#)
13. [Justicia poética](#)
14. [De von Bismarck a Tolkien](#)
15. [¿Vida en Marte?](#)
16. [Del videojuego como puzzle](#)
17. [Mario Levrero, programador](#)
18. [La era de la boludez](#)
19. [Inocencia interrumpida](#)
20. [Notas sobre Obra Dinn](#)
21. [Derivas del bazar](#)
22. [El método psicoanalítico](#)
23. [Lugares para perderse](#)

24. [El año en que volví a jugar](#)
25. [Borges cautivo](#)
26. [Prohibido mirar atrás](#)

# Maestros de la fatalidad

2020-08-28

#videojuegos #software #libros #memorias



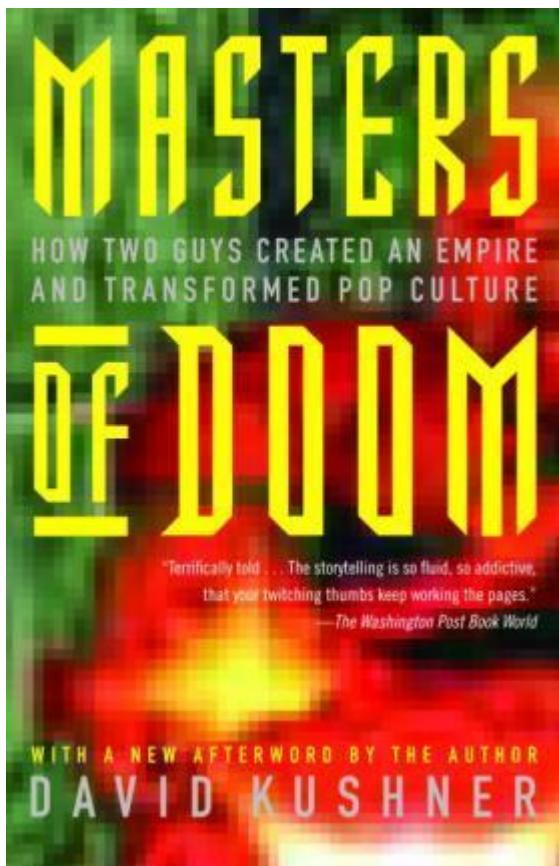
Una vez duré dos semanas en un trabajo. Fue en una startup de Miami con un CEO que se llamaba Jesús Rodríguez. Suena un poco como a sketch de *Todo por dos pesos* —Jesús Fitzgerald Rodríguez: CEO de Miami—, lo que, en retrospectiva, puede haber sido premonitorio. El equipo de programadores estaba en Buenos Aires, el trabajo era remoto pero dos veces por semana nos juntábamos en un espacio de coworking en Palermo.

El primer día que fui, alguien se fijó en mi fondo de pantalla de [Panda vs Zombies](#), un jueguito de Android que acababa de publicar.

Les conté que me gustaba programar videojuegos y, en la que quizás fue la única conversación que mantuvimos, uno de mis nuevos compañeros me recomendó enfáticamente que leyera *Masters of Doom*, el libro que cuenta la historia de los autores de Wolfenstein 3D, Doom y Quake. Incluso me mandó una copia por mail. Era un material de lectura un poco extravagante para mis hábitos de esa época —yo me dividía rígidamente entre ficción en castellano y libros técnicos en inglés— y, si bien había jugado bastante al Wolf 3D, los *First-person Shooters* no eran un género que me interesara especialmente, así que por unos años me olvidé de la sugerencia.

Durante mi segunda semana en aquella startup, nos enteramos de que Jesús Rodríguez cedía su lugar de CEO. El lunes siguiente, a primera hora, su reemplazante nos anunció que se encontró con una empresa fundida y que quedábamos despedidos inmediatamente. Parece que *The Jesus* había mentido sobre los balances, que el producto tenía pocos usuarios y ningún ingreso, que se había caído una ronda de inversiones. Los rumores hablaban de un home-banking “mockeado”, corriendo en localhost.

Fast-forward algunos años —un par de startups más tarde—, me encontré de viaje por otro país, abandonando el único libro que me había llevado y con un Kindle en blanco que acababa de comprar. Me acordé de aquel ebook en mi casilla de mail y con eso salvé las horas del viaje de regreso. Mientras escribo esto, años después de haberlo leído, encargo una copia en papel, porque es un libro que quiero tener en mi biblioteca.



Como corresponde a unos apuntes inchequeables: sin pruebas pero sin dudas, *Masters of Doom* es el mejor libro jamás escrito sobre la historia de los videojuegos. Se lee con ritmo de novela y el autor se las arregla muy bien para introducir la cantidad justa de información técnica sin ponerse pesado para el lector casual. Y algo de detalles técnicos hacen falta porque, además de “crear un imperio y transformar la cultura pop”, los juegos de id Software tuvieron la característica de empujar, cada uno de ellos, los límites de lo que se podía hacer con una computadora.

Cuando pienso en este libro, lo que me viene a la cabeza no es ninguno de los juegos, ni los desarrollos técnicos ni el éxito. Hay dos pequeños detalles perdidos en la primera parte, que me parecen tan

maravillosos que todo el tiempo estoy tratando de robármelos para algún cuento.

La primera es una anécdota sobre John Carmack, el que programaba los motores de los juegos, responsable de la mayoría de las innovaciones técnicas de id Software. En un momento de su adolescencia sus viejos se separan y él se tiene que ir a vivir con la madre, con quien no se lleva bien, a otra ciudad. Lo cambian de un colegio para niños prodigo, donde se pasaba las tardes programando en una Apple II, a otro donde ni siquiera hay computadoras. En su casa tampoco tiene una, su vieja no se toma muy en serio ese hobby, pero él necesita seguir programando. La mejor solución que se lo ocurre es buscar un colegio donde sí hay computadoras, no para ir a tomar clases sino para irrumpir una noche e intentar robarse una Apple II. La policía lo agarra con las manos en la masa y termina pasando todo el año siguiente en un reformatorio.

La segunda historia pasa justo antes de que id Software nazca como tal. Los que serían sus fundadores están trabajando juntos en la sección de PC de SoftDisk, una revista que distribuye diskettes y que a todas luces les queda chica. Carmack ya hizo su primer gran hack: implementó el side-scrolling de los juegos de Nintendo, algo que se suponía imposible de reproducir con las limitaciones técnicas de la PC. Romero, El otro John, el visionario-vendehumo, se da cuenta de que lo que tienen entre manos es demasiado grande, que no se lo pueden regalar a SoftDisk: tienen que armar su propia empresa. El problema, igual que cuando Carmack era adolescente, es que no disponen de las computadoras. Necesitan las de SoftDisk: trabajar a contraturno, todas las noches y los fines de semana. Pero no

pueden hacerlo en la oficina sin levantar sospechas, así que se alquilan una cabaña en un lago y, cada noche, después del trabajo, desenchufan las máquinas, las cargan en el auto y se van a programar a la cabaña. Al día siguiente, sin dormir, llegan a la oficina antes que los demás y ponen todo de vuelta en su lugar. Así durante tres meses hasta que terminan el juego, cobran su primer cheque y renuncian.

Después llegaría el éxito, Wolf-3D, Doom, la invención de los FPS y el multiplayer en tiempo real. Al final los “Dos Johns” se convierten en una especie de *rock stars* y, como corresponde a toda legendaria sociedad creativa, se pelean y se separan.

# Álgebra

2020-09-08

#ficción #literatura

X lee relatos de muchos autores. En cierto punto de su itinerario lector, se cruza con A y lee uno de sus cuentos ( $A_1$ ), que le gusta mucho, aunque todavía no se da cuenta. Según X, una historia le gusta cuando se encuentra evocando retazos de ella —una situación, una descripción, una imagen— meses o años después de haberla leído. X todavía no lo sabe, pero  $A_1$  le gustó mucho. Lee otros relatos de A que no le gustan tanto y finalmente lo deja atrás.

Sigue leyendo y, en cierto punto, empieza a escribir sus propios cuentos. Primero escribe anécdotas autobiográficas, indescifrables para cualquiera que no sea él. Con trabajo, las mejora hasta hacerlas comprensibles pero no dejan de ser meras transcripciones de sus recuerdos; la suya no es una vida excepcional y X carece de los recursos técnicos para dotar de interés a lo cotidiano. Con trabajo, sin embargo, adquiere los recursos técnicos suficientes para reconocer, al leer sus cuentos, que son malos.

En una segunda etapa se despegá de su vida a la hora de escribir. En muchos casos, incluso, se despegá por completo de la realidad, es decir, hace incursiones en territorios extraños y fantásticos. Alguna

idea —una situación, una descripción, una imagen— surge en su cabeza y la escribe, y después escribe un cuento alrededor de ella. A veces, aunque con frecuencia decreciente, al terminar un relato y re-leerlo se da cuenta de que es un plagio, que reprodujo algo que había leído antes; otras, que reformuló algo que él mismo había escrito ya.

En cierto punto de su itinerario escritor, X comienza a evocar retazos de una historia, fragmentos que acumula en su mente como piezas de un rompecabezas sin que pueda precisar dónde la leyó ni quién es el autor. X no sabe, como nosotros, que la historia que evoca corresponde a  $A_1$ , el cuento de A, así que por un tiempo se dedica a revolver su biblioteca y repasar lecturas juveniles tratando de rastreiarla. La historia permanece inamovible, se le aparece en sus noches de desvelo, toma una forma cada vez más nítida, mejora con cada repetición. X querría leerla de nuevo en vez de tener que reescribirla incesantemente en su cabeza pero agota los recursos que tiene para encontrarla —llegando incluso a dudar de su existencia— y se resigna a ponerla él mismo en papel para dar por terminado el asunto, es decir que escribe su propio cuento ( $X_1$ ).

X envía  $X_1$  a concursos con la esperanza de que algún jurado le marque amablemente su falta, pero no solo nadie lo hace sino que el cuento se termina llevando un premio.  $X_1$  es incluido en una antología de autores jóvenes y es reproducido en revistas y diarios latinoamericanos y en algún que otro blog. Contra sus expectativas, ningún lector, editor ni jefe de redacción le insinúa nunca un plagio.

Un poco por presión de su editor pero también por cierto impulso autodestructivo, X incluye  $X_1$  y hasta le pone el mismo título a su primera colección de relatos. El libro es bien recibido y, a estas alturas,

X empieza a convencerse de que la historia es completamente suya, al menos en la medida en que una obra puede legítimamente pertenecer a alguien.

No es ningún lector, crítico ni periodista quien acaba anunciando el plagio sino el propio A, más precisamente su abogado (723), en una carta documento donde se acusa a X de copiar A<sub>1</sub> en su trabajo publicado recientemente. X queda menos preocupado por la intimación que aliviado por poder, de una vez por todas, releer aquella historia que lo persiguió durante tanto tiempo. Corre a una librería y compra un libro de A que incluye A<sub>1</sub> y lo lee en un café cercano. Pero lo que lee no le gusta. No soporta la manera en que A abordó el material; para X, A<sub>1</sub> es un desperdicio: toma una buena historia, *su historia*, y la hace pedazos.

X y A se embarcan, entonces, en su juicio, observados con atención por la comunidad literaria que, como en todos lados, gusta de tomar partido: los que están con X, el autor de moda, la joven promesa, y los que están con A, una institución en decadencia, una vieja gloria que apenas sigue escribiendo, etc. A los dos les viene bien la publicidad.

X puede pagarse un buen abogado por lo que a la larga termina ganando el juicio, aunque prefiere pensar que el que ganó fue su cuento por sobre el de A. Con todo, la experiencia es suficientemente traumática (y su editor lo suficientemente insistente) para que X decida tomarse una licencia de su “inhibición autobiográfica” y se explaye largamente sobre el litigio en su primera novela (X<sub>2</sub>).

Lo que ni X ni su editor tienen en cuenta es que A, si bien en el ocaso de su carrera, es un escritor de oficio y le toma poco tiempo

terminar A<sub>2</sub>, su nueva novela, en la que se explaya largamente sobre el litigio con X. A<sub>2</sub> es un éxito inmediato de ventas —en la medida en que una novela sobre el mundo literario puede serlo. La crítica no tarda en hacerse eco del esperado regreso de A, el viejo lobo de mar, el fénix que resurge de las cenizas de su módico escándalo judicial, etc. Para cuando X<sub>2</sub> llega a las librerías, un par de meses después, X ya fue reducido a personaje de una novela de A. X<sub>2</sub> pasa mayormente desapercibida para el público, con la notable excepción de 723, quien no pierde la oportunidad de enviar una segunda acusación de plagio.

Y aunque fue A quien inició el pleito, la prensa lo relata como un intento de X por recuperar la notoriedad: se trata de una continuación mediocre del juicio anterior, una pobre imitación de los hechos que A narra en su novela, reforzando así la idea del plagio, esgrimida astutamente por 723.

Con el viento en contra, como si la opinión pública fuera en sí misma una sentencia, X pierde el juicio, pierde su dinero, pierde para siempre su interés en la literatura, etc.

\* \* \*

(a pone punto final y se pregunta si esta historia se le acaba de ocurrir o la leyó en alguna parte).

# ¿Sueñan los programadores con poemas eléctricos?

## Programación y escritura

2021-02-01

#programación #software #literatura

Alguna vez me dijeron que era un *inmenso pajero* por proponer que la programación es una rama de la literatura<sup>1</sup>. No voy a negar las fuertes notas ahumadas de la frase, pero sí creo que hay puntos de contacto entre las dos disciplinas y que puede ser útil observarlos.

La programación se realiza mediante la palabra escrita; está más o menos aceptado que el código se dirige tanto a la computadora como a otros humanos, que (con la excepción de Perl) el código se lee muchas más veces de las que se escribe. Partiendo de ahí, hace falta apenas un salto para convenir en que *más que decirle a la computadora lo que tiene que hacer, la tarea del programador es explicarle a otro ser humano lo que quiere que haga la computadora*<sup>2</sup>.

Si aceptamos esto, ya no alcanza con preocuparnos por la “legibilidad” —poner buenos nombres a las variables, evitar el código exce-

sivamente denso o anidado— sino que tenemos que orientar nuestros esfuerzos a comunicar una idea con la mayor eficacia posible.

\* \* \*

Es un lugar común de los escritores decir que no piensan en sus lectores cuando escriben, que lo hacen para sí mismos, quizás como una manera de demostrar que no hacen concesiones a los intereses del público o del mercado. Pero lo cierto es que todos escribimos para ser leídos, aunque nuestro lector ideal no se corresponda con alguien concreto, aunque todavía no haya nacido; siquiera inconscientemente, la escritura conlleva la construcción de un lector modelo, es decir, un lector imaginario que orienta las elecciones del autor, por ejemplo la del nivel de detalle que debe proveer para que el texto sea interpretado<sup>3</sup>.

Para un programador profesional, el lector modelo debería aproximar no solo a sus actuales colegas sino a su yo futuro, a cualquier futuro responsable del código, incluso a quien tenga que consultarlo ocasionalmente en busca de información. ¿Cómo podríamos ponernos en los zapatos de semejante conjunto de personas abstractas? No creo que haya un método satisfactorio; lo mejor que se me ocurre es imaginarse a uno mismo abordando el código con el contexto y el conocimiento del que disponía uno, dos, cinco años atrás. No importa cuánto lo intentemos, es imposible producir código accesible para todo el mundo; se trata más bien de decidir conscientemente, sin frivolidad, a quién se deja afuera.

\* \* \*

El escritor de ficción tiene la tarea improbable de equilibrar un sistema infinitamente complejo, tomar decisiones sobre cada elemento y sobre el conjunto: el orden en que revela información y despliega la trama, la longitud, la cadencia de las frases, la manera en que intercala pasajes descriptivos y diálogos, hasta las asociaciones que prevé evocar en su lector con la elección de este o aquel adjetivo. De igual manera el programador dispone de toda una paleta de instrumentos que pueden servir o conspirar contra la tarea de expresar las intenciones de su programa: la estructura de directorios y archivos, las interfaces de sus módulos, la longitud de las funciones y el orden en que se las presenta, el uso de comentarios, la decisión de nombrar expresiones y el nombre que se les da, el estilo con el que se manipulan los datos y se controla el flujo del programa, y hasta el lugar donde se colocan los espacios en blanco.

A medida que escribimos el código y sobre todo durante la etapa de corrección (cuando el problema está resuelto en nuestra cabeza, el programa ya funciona y podemos reorganizarlo en la forma que mejor comunique la solución), deberíamos hacer el intento de mirarlo con los ojos de nuestro lector modelo. ¿Qué va a ver una persona cuando liste el directorio del proyecto o entre a GitHub, cuando lea el README y siga los links que le ofrecemos, cuando abra un archivo y lea su encabezado y las primeras funciones hacia las que tratamos de llamar su atención? ¿Qué tan bien lograremos transmitir nuestra idea a alguien que recorra ese camino?

\* \* \*

Los escritores profesionales suelen trabajar con un editor; alguien que puede dar impresiones, intercambiar ideas con el autor, sugerir (o exigir) cambios<sup>4</sup>. Se trata de un lector concreto que complementa al lector modelo de la etapa creativa; creo que este rol se asemeja un poco al del colega que hace un *peer review* cuando el código todavía está en desarrollo<sup>5</sup>.

\* \* \*

Hay autores que recomiendan tomar distancia del texto después de escribir el primer borrador, dejarlo descansar por unas semanas en el cajón<sup>6</sup>. Esto les permite retomarlo con una mirada fresca, como si otra persona lo hubiera escrito, detectar problemas que la extrema familiaridad del trabajo cotidiano les había ocultado.

Los programadores no podemos permitirnos olvidar el código por un tiempo; en la mayoría de los casos queremos usarlo tan rápido como sea posible, incluso antes. Hay mucho potencial de mejora en el pasaje a producción, mucho más de lo que la sola distancia con el código puede ofrecernos. Esto no invalida del todo el método del cajón, sin embargo: para nosotros, pasar el código a producción de alguna manera *es* dejarlo en el cajón.

Si suscribimos a la idea de *Refactoring*, el código nunca está terminado, siempre es posible tomar un programa que funciona y pulirlo, mejorar su estructura. Después del desarrollo inicial de un pro-

grama, después de ponerlo en uso y corregirlo, cuando consideramos que la funcionalidad es aceptable, podemos olvidarnos del código por un tiempo; podemos volver a él, meses más tarde, evaluarlo con el beneficio de la distancia, encontrar oportunidades de mejora, refactorizar.

\* \* \*

En el afán de enojar a un grupo mayor de personas, podría cerrar diciendo que algunos criterios comunes de la programación son igualmente aplicables a la escritura en prosa: *divide and conquer*, *keep it simple, stupid, don't repeat yourself*. Ciertamente, yo escribo como si estuviera programando; quizás eso explique la tendencia de mis textos a componer secuencias de párrafos levemente acoplados, secuencias que se diluyen hacia al final y terminan abruptamente, como esta.

## Notas

<sup>1</sup>[A pythonist finds a new home at Clojure land.](#)

<sup>2</sup>[Literate Programming](#), de Donald Knuth.

<sup>3</sup>[Lector in Código](#), de Álvaro Videla.

<sup>4</sup>[The Art of Editing No. 1](#), entrevista a Robert Gottlieb.

<sup>5</sup>Me gustaría una herramienta de GitHub que permitiera presentar los cambios de un pull request en un orden arbitrario, intercalando

texto descriptivo, una especie de *literate diffing*.

<sup>6</sup>Por ejemplo: [Chéjov](#) y [Stephen King](#).

---

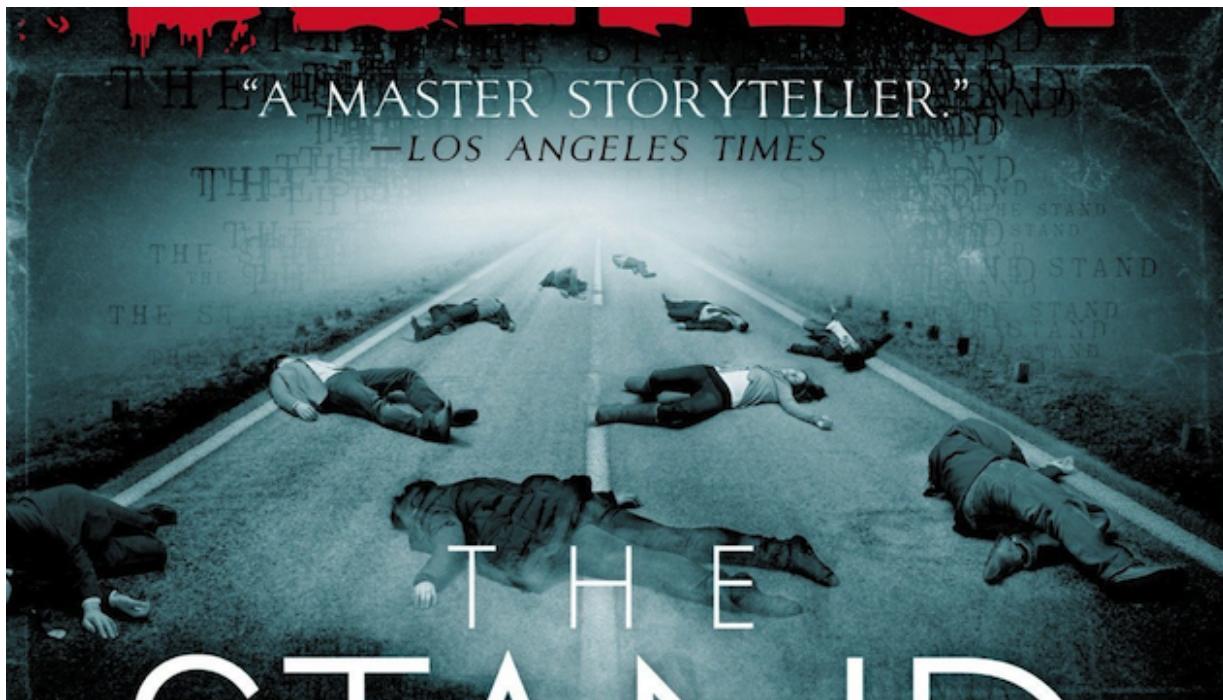
[English version.](#)

# Apocalipsis

## Notas de lectura

2021-03-15

#libros #literatura #ficción #distopías #memorias



### 1

No sé qué es lo primero que leí ni el primer libro que me gustó, pero sí me acuerdo con precisión cuándo fui por primera vez blanco de la industria editorial, cuándo me convertí en un *consumidor* de libros: paseando por un shopping, creo que era el Plaza Oeste de Hurlingham, posiblemente a la salida del cine, alguien me alcanzó un volante

promocionando una nueva colección: *Fantasmas de Fear Street*. Había algo en ese volante que me enganchó inmediatamente, serían las imágenes coloridas o la tipografía informal —que ahora me parece grotesca— o las ilustraciones de las tapas; esos libros no tenían nada que ver con la miscelánea de páginas quebradizas y olor a humedad de la biblioteca de mi casa ni con el material ineludiblemente educacional que circulaba por el colegio, libros que se prescriben como la vitamina C porque *leer hace bien*; lo que vendía el volante se parecía más a un cómic o un álbum de figuritas: un juguete. Debo haber manifestando mi interés de una u otra forma pero mis viejos nunca hacían compras *on the spot*, solo en fechas predeterminadas, así que fue recién el verano siguiente que recibí no uno sino dos libros de esa colección como regalo de Reyes.

Al primero, *Escóndete y Grita*, lo devoré en un par de días de vacaciones en San Clemente; la narración tenía suspenso, los protagonistas eran de mi edad y el ambiente parecido al de algunos programas de televisión —ese estilo de ficción que asume que el universo empieza y termina en los Estados Unidos—, todo tamizado por una extraña traducción española. Leí el segundo igual de rápido y durante los años siguientes me encargué de comprar cada uno de los libros de la colección, tal como se los listaba en las contratapas, como si la experiencia pudiera realizarse únicamente habiéndolos leído todos. Lo cierto es que, aunque la mayoría me gustaba, ninguno me causó un impacto semejante al primero; después de diez, veinte libros, mi interés se fue diluyendo y se hizo obvio, incluso para mi ojo inexperto, que se repetían ciertas fórmulas y que esas fórmulas ya no funcionaban para mí. Seguramente me hubiera venido bien a esa altura pa-

sar a leer ficción “para adultos” pero, así como nunca me avisaron que después de los Beatles tenía que escuchar Pink Floyd, me faltó ese hermano mayor que me pasara el dato de seguir con Stephen King.

Muchos años después, cargué la pila de *Fantasmas de Fear Street* en la mochila, los vendí en un puesto del Parque Rivadavia y usé la plata en otro puesto para comprar algún libro del *Señor de los Anillos*, que fue la siguiente colección que abordé con fanatismo, un fanatismo impulsado más por el auge de las películas que por interés en la lectura.

## 2

Entré a la obra de Stephen King por los márgenes, primero unas notas biográficas sobre el oficio de escribir, después un Policial contemporáneo.

Recién este año me siento preparado para encarar uno de los clásicos y, siendo que gira alrededor de una pandemia de gripe, *Apocalipsis/The Stand* parece el candidato ideal.

Desde que empezó la cuarentena, los libros los compro por lote en MercadoLibre. Quizás por el consabido esnobismo en contra de los best-sellers, ninguna de las librerías habituales, a las que le compré el resto de los libros, tenía *Apocalipsis*; se lo terminé comprando a una comiquería. Para redondear el chiste, cuando recibí el libro me

encontré con que tiene unas cuantas viñetas intercaladas entre el texto.

Cada capítulo cambia el punto de vista, sigue a un personaje diferente, en algún costado del país. Me recuerda a la sensación que me provocó leer *Kentukis*, como de empezar de nuevo cada cuatro o cinco páginas.

Acá están la grotesca traducción española, el universo pop yanqui, la cosmovisión que conocí leyendo a los *Fantasmas de Fear Street*.

Me digo que tengo que dejarme de joder y empezar a leer estos libros directamente en inglés.

Con la diferencia de que estoy seguro de que Stephen King va a justificar estos saltos de personajes; que va a terminar juntándolos a todos y que va a haber valido la pena. A *Kentukis* le faltaron otras trescientas páginas para ser novela.

En paralelo con la lectura del libro estoy terminando, de una vez por todas, de ver *Lost*. Tardé dieciséis años. Encuentro muchos puntos en común: la comunidad improvisada, distintos sobrevivientes reinventándose después de una tragedia, el músico de rock, la joven embarazada.

Parecería que Stephen King se propuso armar una historia exageradamente yanqui. Y no hay nada más yanqui que un roadtrip. El viaje

del héroe es un roadtrip post-apocalíptico.

Hace unos cuantos años que no leo una ficción tan larga, que no tengo que convivir tanto tiempo con un libro. Probablemente desde 2666. No siento la necesidad de intercalar con otras lecturas, S.K. no es sucinto pero se las arregla para no aburrirme.

¿No dijo Bolaño  que todas las novelas americanas, incluidas las escritas en castellano, son variaciones de *Huckleberry Finn*?

El título original, *The Stand*, refiere a una canción de Bruce Springsteen. Bruce Springsteen: una de esas cosas que solo existen en los Estados Unidos.

La novela es buena, pero no empatizo con los personajes. Son estereotípicos.

Creo pescar varias referencias a *El Señor de los Anillos*: el “hombre oscuro” con su ojo de fuego que escruta a la distancia, con su base llena de orcos del otro lado de las montañas, esa irresistible analogía entre Mordor y Las Vegas.

Mi roadtrip favorito sigue siendo *Tonto y Retonto*.

Googleo “lost the stand”. Resulta que las similitudes no son casuales —tenían que ser obvias para que yo me diera cuenta—: los autores de

la serie reconocen a la novela como su modelo. La búsqueda me espoilea algunos eventos del libro.

¿No es *El Señor de los Anillos* ni más ni menos que un larguísimo roadtrip? 

Terminado el libro, busco en Wikipedia. No sólo había referencias al *Señor de los Anillos* sino que Stephen King partió de la premisa de escribir *su propia versión yanqui y contemporánea del Señor de los Anillos*. Tenía que ser así de obvio para que yo me diera cuenta.

Si me la hubieran vendido así, la habría leído quince años antes.

()

## 3

Las calles estaban vacías, solamente se veían las ambulancias detenidas frente a los edificios y las bicicletas de los deliverys. Para salir había que portar alguna divisa, una bolsa para la compra o una mascota para pasear; la policía, de todas maneras, amenazaba a la gente, pedía documentos, se llevaba a algunos. La gente creyó que si seguía las instrucciones, si se aislababa en su casa, las cosas iban a estar bien. Se quedaban viendo la tele: los partidos de la Bundesliga, los programas de gordos futboleros discutiendo la Bundesliga, los gordos futboleros ventilando las internas de los planteles de la Bundesliga, siempre con el contador de contagios y de muertos actualizándose en la esquina de la pantalla. A la noche salían a aplaudir a los balcones.

Hubo convalecencias más cortas y más largas, hubo mejoras temporales seguidas de recaídas, pero no parecía haber recuperaciones. Los hospitales no daban abasto, unos camiones recolectores reemplazaron a las ambulancias, la gente se resignó a morir en su casa. Se formaban largas hileras frente a los negocios, las góndolas estaban vacías, proliferaban las discusiones. Las bicicletas de delivery seguían dando vueltas por las calles, sin nada para entregar. Se interrumpió el suministro eléctrico, primero —como siempre— en el Sur, después también en el Norte. Ya sin la contención de los medios de comunicación, sin las distracciones —en suma: ya sin la Bundesliga—, la gente se vio impelida a tomar las calles, a demandar respuestas. Hubo destrozos, hubo saqueos; algunos optimistas aprovecharon para requisar dólares en bancos y en colchones, otros intentaron huir nadando hasta el Uruguay, donde suponían que estaría todo bajo control.

Con la humedad otoñal y la basura acumulándose, el aire se hizo irrespirable. Siguieron semanas de lluvias torrenciales, los arroyos subterráneos rebalsaron, las avenidas quedaron sumergidas, flotaron cadáveres a la deriva. Los animales, vencedores de alguna guerra, se repartieron el territorio: en el aire, las palomas, y en las calles, las ratas; los gatos misteriosamente conformes con el jardín botánico y los parques aledaños; los perros carroñando en jaurías. Con el correr de las semanas, asomaron lagartos desde los márgenes. Pero los herederos definitivos tardaron meses en llegar: surcando llanos y montañas, cambiando el curso de los ríos, devastando bosques, sembrando pantanos putrefactos por todo el sur de la República llegaron los castores como bárbaros a enseñorearse de la ciudad.

# Mi descubrimiento de América

## Subrayados

2021-06-01

#literatura #libros

Lo digo para afirmar el derecho y la necesidad que tiene el poeta de reorganizar y reciclar el material visible, en vez de pulir lo que es evidente a simple vista.

Vladimir Maiakovski viaja a América o —de acuerdo al título de su crónica— *descubre* América en 1925. Al modo de Colón o Hernán Cortes<sup>1</sup>, llega en barco a Cuba, cruza a México y hace una “relación” de su viaje para sus compatriotas.

La primera clase vomita donde se le da la gana; la segunda, sobre la tercera, y la tercera sobre sí misma.

Lo primero que me llama la atención, muy al comienzo, antes de desembarcar en Cuba, es que Maiakovski se queja de lo pobre que es el periódico de a bordo del vapor que lo trae de Europa. Me parece insólito el concepto de editar un diario arriba de un barco, me pregun-

to si sería una responsabilidad adicional de alguno de los miembros de la tripulación o si efectivamente tenían a alguien dedicado exclusivamente a ella. En tanto profesión improbable, me gustaría emparentar al *periodista de transatlántico* con el *detective de hotel* que aparece en las novelas de Chandler y en el *film-noir*.

En estas casas no hay ventanas, y a través de las puertas abiertas se ven familias de ocho o diez personas hacinadas en una habitación.

Un automóvil intenta alcanzar a otro; juntos, intentan alcanzar al ómnibus, y ya todos juntos suben a las veredas donde cazan peatones imprudentes.

Acostumbrado como estoy a los relatos contemporáneos de viaje y a la ficción del yo donde todo es tamizado por el ego del narrador, me impacta el tono lejano con que Maiakovski describe los lugares que visita. El ruso rara vez habla de sí mismo, de sus sensaciones o sus actividades, se limita a describir lo que observa con autoridad: el barco es así, Cuba es así, América es así. No sé precisar si esto responde al estilo de la época o sencillamente a que Maiakovski conoce a su público y sabe que a este no le importa él sino América: el obrero soviético, que puede conocer una docena de poetas en el café del barrio pero que nunca va a salir de la Patria, quiere que le cuenten el Nuevo Mundo<sup>2</sup>. Esto contribuye a aquella sensación de que el texto se emparenta más con los diarios de los descubridores que con las crónicas contemporáneas.

Y como nadie está mirando me permito extrapolar y situar en una misma línea los diarios de Colón y Cortés<sup>3</sup>, este texto de Maiakovski y los relatos de ciencia ficción sobre la exploración de otros planetas. ¿Podríamos imaginarnos un relato de Bradbury en el que el narrador se demorase en evocaciones de la infancia y edipos mal resueltos en lugar de describirnos las geografías marcianas?

En México todo el mundo lleva el dinero en bolsos. La frecuencia con la que cambian los gobiernos (durante veintiocho años hubo treinta presidentes) ha quebrado la confianza en cualquier tipo de papeles. Por eso andan con los bolsos.

El revolucionario mexicano es cualquiera que derroque al poder con armas en la mano, no importa de qué poder se trate. Y, como en México cualquiera ha derrocado, está derrocando o quiere derrocar a algún poder, todos son revolucionarios.

Acaso la parte menos interesante del texto es la dedicada a Estados Unidos, en particular a Nueva York, porque ya sabemos de memoria sobre los automóviles, los subterráneos y los rascacielos de la metrópoli. En efecto, conocemos mejor algunas esquinas de Manhattan que muchos rincones del conurbano; el hecho de que un paisaje de Cuba o México resulte más exótico para un porteño que el de una ciudad estadounidense es sintomático de la invasión cultural sobre la que el propio Maiakovski advierte en el texto<sup>4</sup>.

La burguesía posee toda la electricidad y come con velas. Le tiene un pánico inconsciente a su propia luz eléctrica. Está

perpleja como un mago que ha conjurado espíritus que no sabe controlar. La mayoría tiene la misma actitud hacia el resto de los avances técnicos.

En la mayoría de mis lecturas la electricidad es un elemento ambiental, binario: o todavía no se inventó o está en todas partes. Por primera vez me cruzo con un texto en el que la electricidad es novedosa. Maiakovski parece obsesionado por el asunto, se preocupa por las *cantidades* que ve a su alrededor, como si los burgueses yanquis se fueran a morir de exceso de electricidad.

Cuando la llamada balanza de la historia empiece a oscilar, mucho dependerá sobre qué platillo pongan doce millones de negros sus veinticuatro millones de pesadas manos. Los negros, calentados por las hogueras de Texas, son una pólvora lo suficientemente seca para las explosiones revolucionarias.

Es llamativa la vigencia de algunos de los problemas que denuncia el poeta: la contaminación, la violencia contra los negros, las consecuencias de un mundo orientado por la publicidad en el que a todo se le puede poner un precio.

Eludiendo toda rigurosidad histórica<sup>5</sup>, diríamos que la magnitud de la impresión que Maiakovski se lleva de los Estados Unidos obedece a las circunstancias: un ruso que visitara el país 30 años antes no hubiera encontrado semejantes divergencias entre las dos culturas, y uno que lo visitara 30 años después se encontraría con unas divergencias tal vez mayores pero harto sabidas, famosas.

Es posible que los Estados Unidos en su totalidad se conviertan en los últimos defensores armados de la causa desesperada de la burguesía; entonces, la historia podrá escribir una buena novela parecida a “La guerra de los mundos” de Wells.

## Notas

<sup>1</sup>Ninguna de cuyas crónicas yo leí.

<sup>2</sup>No está chequeado.

<sup>3</sup>Que, insisto, nunca leí.

<sup>4</sup>No se chequeó.

<sup>5</sup>Se remite al lector al nombre de este blog.

# El tipo de las necrológicas

2021-12-09

#ficción

El tipo quiere ser novelista pero hay que pagar las cuentas, así que acepta una oferta de su director de tesis y entra como colaborador de la sección cultural de un diario. Se pasa un par de años sin pena ni gloria, aprendiendo el oficio —trata de controlar su verborragia, busca un registro aceptable para el lector ocasional sin formación académica—, produciendo una nota por semana que no siempre es publicada y fracasando continuamente en sus intentos de ficción, hasta que su mentor y amigo fallece abruptamente, sumiéndolo en una depresión de la que solo puede salir escribiendo. Aunque no se había propuesto publicarla, comparte la semblanza de su amigo con compañeros de la redacción y su jefe le propone incluirla en la siguiente edición del diario. La nota es muy bien recibida, todos en el diario están de acuerdo en que es su mejor contribución hasta la fecha, lo que él atribuye a su cercanía con el difunto.

Cuando, semanas después, muere una personalidad de la cultura, su jefe le pide que escriba algo, sin decirlo pero dando a entender: *algo como lo que escribiste para tu amigo*. A él no le gusta el pedido, le parece falso repetir el procedimiento para alguien que no conoce

pero al fin y al cabo es su trabajo, así que accede con igualmente satisfactorio resultado. La situación se repite con otros muertos, a él no termina de convencerlo este oficio encontrado pero lo hace bien, evidentemente tiene un don para destilar en unos pocos párrafos la esencia de una vida, y de todas formas su carrera de novelista sigue sin despegar, para no decir que nunca arrancó. Así que se convierte en *el tipo de las necrológicas* y, como muertos no faltan, ejerce ese rol no solo en la sección cultural sino en el resto del diario y en otros medios, perfeccionando su método. Después de unos años empieza a distinguir patrones, al hablar con una persona se le ocurre qué pondría en su obituario, de los más viejos o enfermos especula sobre cuándo van a morir y termina por escribir borradores de sus notas por adelantado, antes de que mueran, cambiando detalles circunstanciales al momento de la publicación. Lo que resulta ser una buena inversión, demasiado buena o terrible porque aquellos sobre los que escribe efectivamente mueren al poco tiempo, a decir verdad mueren justo después de que él termina de escribir.

Al tercer o cuarto muerto se queda sin margen para creer en las casualidades, desiste de escribir borradores pero no puede apagar su cabeza, se convence de que cada pedazo de información que absorbe le resta a alguien años de vida y de que mata gente con solo pensarla. Deja su trabajo y se recluye preventivamente, por años evita el contacto con los demás y vuelve a la rutina de fracasar con sus novelas, siempre cuidándose de no pensar en nadie real, en nadie que siga vivo. Al final solo le quedan sus propios recuerdos para masticar y los escribe en el tono que le dio el oficio, escribe lo que puede ser leído

como una necrológica pero que él sabe una nota suicida, se escribe a sí mismo, brevemente, tres párrafos y un punto final.

# La rebelión de las máquinas

2021-12-28

#cine #software #ficción #distopías

Hay actores que saben ser espectadores, que pueden desprenderse del aspecto técnico de la actuación y dejarse llevar por la obra de teatro o la película que tienen enfrente; apagan el ojo crítico y observan como uno más del público. Sam no es uno de ellos; Sam se detiene en los gestos y el tono de voz de los actores, se pregunta cuánto del diálogo se debe al guionista y cuánto hay de improvisación, se cuestiona las elecciones del director, se entretiene calculando cuántas tomas hicieron falta para componer ese resultado final. Sam se distrae con los detalles, le cuesta seguir el hilo del conjunto. La cosa se pone mucho peor cuando lo que está mirando es, como ahora, una película en la que él participó, cuando se ve a sí mismo en la pantalla.

La cámara sigue a un helicóptero que se tambalea delante de una cascada, descendiendo hasta aterrizar. En la toma siguiente, un grupo de gente, entre ellos Sam, baja del helicóptero y se reparte en dos Jeeps. Sam se acuerda de las dos horas de paseo que dieron por la isla, las repetidas paradas y retrocesos que ahora se reducen a diez segundos de película. Piensa en aquel día de grabación, el olor del Jeep que habían terminado de pintar esa misma mañana, el sol insoporta-

ble del mediodía en Hawái. Sam ve a los dos Jeeps detenerse entre los árboles, uno atrás del otro, el plano cerrándose sobre su cara que mira hacia afuera con perplejidad. Piensa en lo ridículo que se sentían en esa y en todas las otras escenas en las que tuvieron que interactuar con animales imaginados, en los gestos y los movimientos de asombro que hubo que ensayar una y otra vez, sacándose anteojos y sombrero para insinuar una revelación que recién habría de realizarse durante la post-producción. Sam se inclina hacia adelante hasta quedar al borde de la butaca, se suspende con los músculos tensionados, apoya una mano sobre el asiento de adelante. Sabe que la suerte de la película se juega en esta escena. En la pantalla ve a Laura sacándose los anteojos y abriendo la boca, gestos parecidos a los suyos en la toma anterior; Sam gira la cabeza y se encuentra con Laura, a un par de asientos de distancia, que también lo busca y le sonríe. Se levanta un murmullo en toda la sala, alguien ahoga un grito. *Es... es un dinosaurio*, retumba la voz de Sam. En la fila de atrás, Jeff se ve en la pantalla como en un espejo y repite: *Lo lograste. Loco hijo de puta, lo lograste*. En el fondo de la sala un productor susurra excitado: *Vamos a hacer una fortuna con esta película*.



Superficialmente, *Jurassic Park* no es ni más ni menos que una secuela de *Tiburón* sobre tierra firme. Con el tecno-thriller de Michael Crichton como vehículo, Spielberg se proponía lograr la representación más realista hasta la fecha de los dinosaurios, valiéndose del progreso tecnológico reciente: una mezcla de *go motion*, *animatronics* y CGI en proporciones que todavía estaban por definirse.

La trama no dista mucho de ciertas distopías de ciencia ficción, una variante paleontológico-tropical (?) de la [rebelión de las máquinas](#) para la que no hacía falta viajar al futuro: *God creates dinosaurs. God destroys dinosaurs. God creates man. Man destroys God. Man creates dinosaurs. Dinosaur eats man. (Woman inherits the Earth)*. La explicación científica es satisfactoria: mosquitos, ámbar, ADN y ranas; la adaptación al guión, magistral, con ese mini-documental animado para los visitantes del parque que produce una fascinación

pseudocientífica parecida a la escena del Doc Brown trazando líneas de tiempo en el pizarrón de *Volver al Futuro 2*.

La ejecución de la película, en suma, es impecable, nada menos de lo que esperaríamos de Spielberg, pero eso no alcanza para explicar por qué *Jurassic Park* es una obra maestra. Tampoco lo podemos justificar exclusivamente con los méritos de sus efectos visuales. Es la suma de esas dos cosas más *el contexto histórico en que fue producida y estrenada* lo que la convierte en un hito. Lo interesante es proyectar el argumento tecnológico por detrás de la cámara y más allá de la pantalla: *Jurassic Park* no es una película sobre dinosaurios ni una película sobre tecnología sino, más lisa y llanamente, una película sobre computadoras. Una película *de época* sobre las posibilidades creativas del software.



Dos años antes de *Jurassic Park*, en 1991, se estrena *Terminator 2*, la que podemos considerar su mayor precursora. *T2* fue la película más cara de la historia y, hasta el estreno de *Jurassic Park*, la más taquillera. Empecemos forzando un paralelo argumental: las dos tratan de innovaciones tecnológicas que se salen de control y se vuelven contra sus creadores. En efecto, el discurso de Ian Malcom, que ahora es meme, es equivalente al ataque de Sarah Connor contra la vivienda del desarrollador de Skynet: *Your scientists were so preoccupied with whether or not they could that they didn't stop to think if they should*<sup>1</sup>. En el caso de *T2*, sin embargo, esta trama distópica parece ser apenas un accesorio para el verdadero objeto de la película, ese festival de explosiones, efectos especiales y rocanrol.

En ambos casos los efectos estuvieron a cargo de Industrial Light & Magic (ILM), una división de LucasFilms creada originalmente para *Star Wars*, y, en ambos casos, se extendió la frontera de lo posible en efectos visuales, en particular de lo que las imágenes computarizadas (CGI) podían aportar al cine<sup>2</sup>. De alguna manera, *Terminator 2* es una película al servicio de los efectos especiales; exagerando un poco, diríamos que es prácticamente una demo de dos horas de ILM: el androide T-1000 atravesando las rejas del manicomio, el T-1000 escondido en las baldosas del piso, el T-1000 con manos de cuchillo o de palanca, el T-1000 congelado, derretido, explotado y reintegrado. La fascinación que tenemos, todavía hoy, al ver esas imágenes, no implica una suspensión de la incredulidad: nos asombra menos la posibilidad del T-1000 que el hecho de que una computadora sea capaz de producir semejantes imágenes. Todo lo contrario a lo que pasa con *Jurassic Park*, donde los personajes se mueven libremente entre los dinosaurios e interactúan con ellos, y los espectadores no sabemos, ni nos interesa, dónde hay CGI y dónde hay animatrónics. Si la conclusión de un espectador al salir de una función de *Terminator 2* en 1991 era: *tarde o temprano, cualquier efecto visual va a ser posible con la ayuda de una computadora*, el que vio *Jurassic Park* dos años después tuvo que admitir que *cualquier historia imaginable puede ser realizada en el cine*.



Algo así es lo que pensaron Steven Spielberg y George Lucas cuando vieron las primeras pruebas de dinosaurios animados por computadora: *ya nada va a ser lo mismo*. Spielberg tuvo que cambiar su plan inicial de usar exclusivamente efectos prácticos, descartar el *go-motion* e incluso reescribir el guión para darle más protagonismo al T-Rex. Así y todo, hay apenas 14 minutos de dinosaurios en toda la película, de los cuales solo 4 fueron generados por computadora. Lo caro del recurso obligaba a administrarlo cuidadosamente, resultando varias escenas en las que los dinosaurios se insinúan sin llegar a mostrarse. Esa economía termina contribuyendo tensión a la trama, un efecto que evoca la aparición tardía de la bestia en *Tiburón*.

La idea de que la influencia de las computadoras va a cambiar las cosas par siempre, en el cine y en todos los aspectos de la vida, es un leitmotiv de la película. Ya desde su primera escena, Alan Grant avisa que las computadoras le desagradan casi tanto como los niños y,

cuando Malcom le dice que el avance tecnológico lo va a dejar sin trabajo (extinto), están reproduciendo las palabras del animador *go-motion* cuyo rol en la película fuera desplazado por el CGI. Ahí tenemos al Newman de *Seinfeld* reconvertido en programador, quejándose de su salario y del desprecio a su trabajo, al jefe de sistemas que hereda el muerto y no sabe la palabra mágica, a la nieta de Hammond que, como *El Hacker* de Telefén, tiene conocimientos UNIX para abrir puertas a distancia.

La película funciona paradójicamente como una alegoría de sí misma: nos muestra una tecnología que hace posible lo que se creía imposible, empaquetada para el consumo masivo en la industria del entretenimiento. *Jurassic Park* tuvo a favor el factor sorpresa, la chance de tomar desprevenidos a los espectadores, algo que iba a suceder por última vez. Después de *Jurassic Park*, entramos al cine sabiendo que no hay imposibles. Por eso no funcionan las secuelas, ni la avalancha de películas “de efectos” que la sucedieron; no se puede sostener una película exclusivamente en los artificios visuales, por abundantes que sean. Había una sola bala y, afortunadamente para nosotros, la justicia poética o la lógica de mercado se la dio a Spielberg, el que estaba en mejores condiciones para usarla.

## Fuentes

- [Jurassic Park screenplay by David Koepp](#)
- [The Making of Jurassic Park](#)
- [Greatest visual and special effects milestones in film \(1992-1994\)](#)

- [The Jurassic Park period: How CGI dinosaurs transformed film forever](#)
- [Suspending Disbelief: Creating the monstrous effects for Jurassic Park](#)
- [Computers in movies and television: Jurassic Park](#)
- [The tech of ‘Terminator 2’ – an oral history](#)
- Comic Sans

## Notas

<sup>1</sup>El argumento puede igualmente aplicarse al Proyecto Manhattan o a la mitad de la industria contemporánea del software: técnicos resolviendo rompecabezas, despegados del impacto global de su trabajo.

<sup>2</sup>Por la misma época, Pixar y id Software se preparaban para hacer lo propio con los largometrajes animados y los videojuegos de computadora, respectivamente. 1991 es, además, el año en que Tim Berners-Lee publica la WorldWideWeb y Linus Torvalds anuncia Linux.

# Mi año con Juan Forn

2022-02-07

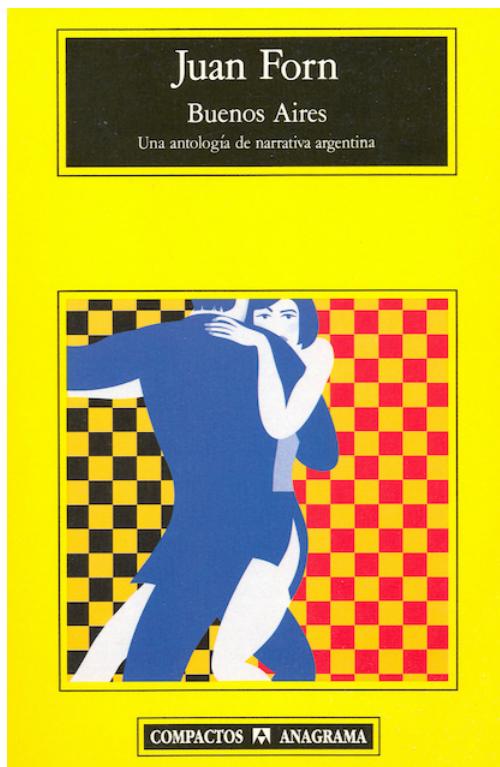
#literatura #libros #memorias

## Buenos Aires

Durante muchos años, mis lecturas fueron de clásicos universales que compraba en las librerías de Corrientes, de algún autor que pesaba en la tele o en el cine y después iba a buscar al Parque Rivadavia, de las colecciones de Borges, Bioy o Sabato que salían con los diarios. Recién empecé a salir de esa lógica y a comprar libros nuevos (y caros) cuando conocí a Bolaño, mi droga de acceso a la literatura contemporánea. Por unos años, los libritos coloridos de Anagrama fueron para mí sinónimo de calidad; todavía no me afectaban demasiado esas traducciones terriblemente españolas de autores extranjeros. Después de fascinarme con *Los Detectives Salvajes*, con los cuentos y con *2666*, probé con *Entre Paréntesis*, una colección de ensayos de Bolaño que me llenó de nombres y proyectos de lectura.

Era tal mi nivel de desorientación que mi primer contacto con autores argentinos *vivos* fue a través de una antología de Anagrama: *Buenos Aires*, editada por Juan Forn. Bolaño la menciona un par de veces en *Entre Paréntesis*, hablando de César Aira y de Alan Pauls.

Esa fue la primera vez que supe algo de Juan Forn. En el prólogo, escrito en 1991 en un tono como enojado, muy distinto al que conocí en sus textos recientes, cuenta que el proyecto del libro era tender un puente entre España y Latinoamérica, cuyas respectivas literaturas se venían ignorando olímpicamente desde hacía décadas. Lo que, visto con ojos actuales, parece rarísimo, siendo que es común ver autores españoles en las librerías, que hay argentinos que publican directo en Anagrama (Piglia, Kohan, Enríquez) y latinoamericanos que nos llegan por esa editorial (Zambra, Nettel).



También en ese prólogo, Forn pinta con crudeza el destino de todo lector de una antología: que le resulte despareja, que, en el mejor de los casos, se fascine con algunos de los autores y salga a buscar sus li-

bros, que deteste algunos otros y se encargue de evitarlos y que, por último, se olvide de todos los demás. Y eso fue exactamente lo que me pasó a mí: me gustaron los textos de Fogwill, Fresán y Pauls y con los años los seguí leyendo; a Piglia y a Aira, por muchos intentos que hice, nunca les encontré la vuelta. Y de Juan Forn —que incluyó su propio cuento, *Nadar de noche*, que me gustó pero no me fascinó— me olvidé sin culpa. Años después, cuando una colección del autor llegó a las mesas de saldo de Corrientes, me acordé de aquel cuento que me había gustado y compré el libro homónimo que lo contiene pero, hasta el día de hoy, sigo sin leerlo.

## Villa Gesell

Forn se murió a mediados del 2021 y por esos días circuló [una entrevista muy linda](#) que Damián Huergo le había hecho unos años atrás para Revista Anfibia. Leyendo esa entrevista me enteré de unos cuantos detalles de su vida: que ejecutó la idea mítica de irse a vivir a la playa, a Villa Gesell, para alejarse del estrés de la ciudad; que en los noventa se destacó como editor antes que como escritor y que fundó el suplemento Radar de Página12; que durante muchos años publicó la contratapa del diario de los viernes, un género propio, mezcla de cuento, ensayo y biografía, del que muchos coinciden que es lo mejor de su obra. Forn era un lector crónico, leía de todo y todo lo metabolizaba en esos textos que ensayaba leyéndoselos primero a los vecinos de Gesell, antes de mandarlos para el diario.

La entrevista me gustó tanto que me puse a buscar alguna de las muchas recopilaciones de aquellas contratapas y encontré *El hombre*

*que fue viernes* en esa misma colección en la que estaba *Nadar de Noche*. Durante varias semanas lo tuve en la mesa de luz, ideal para leer algo antes de rendirme al sueño o temprano a la mañana, antes de levantarme. Empecé sin ninguna expectativa y me terminó fascinando; es un libro que me renovó el amor por la lectura, que me dejaba lleno de alegría cada vez que terminaba un texto. Podía encontrarme con la historia de un escritor argentino o de un ignoto jardinero japonés, un matemático húngaro o una fotógrafo estadounidense, vidas condensadas en tres o cuatro párrafos, reducidas a un par de anécdotas esenciales e inolvidables. No tengo dudas de que Forn condimentaba, que retocaba esas biografías para ajustarlas al formato y encajar mejor el golpe, porque la verdad es para los escribanos; para la literatura lo que importa siempre es contar la mejor historia posible.

## Mar de las Pampas

Para las vacaciones de invierno del año pasado, ya vacunados y con los casos de Covid en baja, nos animamos a hacer el primer viaje en casi dos años, a Mar de las Pampas. Estando allá, me enteré de que era ahí y no en Villa Gesell donde había estado viviendo Forn. En la puerta de varios negocios había una cajita de madera con ejemplares del Chasqui, el diario del pueblo, cuya [última edición](#) estaba dedicada al recuerdo del escritor. Varias veces quisimos comprarlo durante esos días que estuvimos en Mar de las Pampas pero, cada vez que pasábamos cerca de una de las cajitas de madera, nos faltaba el billete de diez pesos que había que dejar para llevárselo. Lo terminamos

comprando a último momento, después de los alfajores para regalar, mientras esperábamos el colectivo a la terminal.

Mi novia y yo nos turnamos para leerlo en el micro de vuelta. Fue una lectura rara, intimista; familiares, amigos cercanos y vecinos le dedicaban palabras de despedida, contaban anécdotas, recordaban vicios y rutinas. Hablaban de la persona, no del escritor. Yo me imaginaba esa cotidianeidad entre los árboles y la arena que había estado caminando todos esos días. Varias de las notas contaban que Forn venía trabajando en un libro, que estaba entusiasmado, que iba a ser la edición definitiva de las columnas de los viernes. Les había mostrado la tapa del libro, que se iba a llamar *Yo recordaré por ustedes*: una foto de una silla en el aire, como levantando vuelo. Forn murió unos días después de entregarlo a la imprenta.



## Buenos Aires

Faltaban todavía unas semanas para que el libro salga a la venta. Cuando lo compré fue derecho a la mesa de luz. *Yo recordaré por ustedes* es un libro más largo que *El hombre que fue viernes*, y está organizado con un criterio geográfico: los primeros textos tienen lugar en China o Japón, los siguientes en Rusia, en Europa de este a oeste, cruzan el Atlántico hasta los Estados Unidos y van bajando por América hasta culminar en la Argentina. Y, de alguna manera, esa organización geográfica esconde también una cronología, más allá de que

casi siempre se mantenga en el siglo XX, porque en Asia las culturas son milenarias, Europa es el Viejo Mundo, y en Latinoamérica siempre parece que estamos empezando. En alguno de los últimos textos, incluso, se cuela una referencia a la pandemia.

Porque es más largo y porque arranca tan lejos, y como ya conocía buena parte de los textos, lo leí con menos avidez que al libro anterior: me llevó meses. Pero a medida que iba haciendo el camino de Estados Unidos a México, de ahí a Brasil y a Chile, a Uruguay, el libro me imponía una lectura más precipitada, el libro se me venía encima, y como los textos tocaban territorios más cercanos, más seguido iba asomando la vida del autor. Imposible no sentir el libro adelgazar, no contar las páginas que quedaban, no pensar en que después de esas no iba a venir ninguna más. Y que esos últimos textos, más personales, *La ceremonia del Adiós*, que habla de la muerte, *Y el mar*, un autorretrato, son como despedidas. Que lo que iba a ser el epílogo de un libro terminó siendo, involuntariamente, el epílogo de una vida.

# El dilema del ingeniero de software

2022-04-11

#software

¿Qué tienen en común Los *Venture Capitalists* (VCs) y Andrés Calamaro? Calamaro compone profusamente; siete de cada diez de sus canciones son descartables; graba material para cinco discos y, si no tiene a Joe Blaney —ese mitológico productor yanqui que solamente es conocido en Argentina— respirándole en la nuca, publica los cinco discos enteros y después, por separado, edita una selección de quince canciones sólidas que incluye algún hit. El VC sigue el mismo *modus operandi* porque, con toda la información y el asesoramiento que el dinero puede comprar, identificar a una startup ganadora es una tarea improbable<sup>1</sup>. Es más realista diversificar: apostar a veinte o cien y, cuando una es un hit, recuperar toda la inversión.

El problema del programador que elige trabajar en una startup es que no tiene la opción de diversificar. El programador de startup se juega su fuerza de trabajo, que es aproximadamente todo su capital, en una sola apuesta. Por más convencido que esté de su elección, por más esfuerzo que ponga de su parte para que el producto sea exitoso,

es un objetivo que en mayor medida escapa a su control. El programador de startup compra un boleto de lotería pero sabe que tiene todas las de perder.

Poco me preocupan las consecuencias económicas de esta elección cuando, aún en su casi seguro fracaso, cualquier programador va a gozar de niveles de bienestar insólitamente superiores a los del resto de la sociedad. Lo que me interesa es el lado B de esa elección de carrera, lo que implica para el programador o el ingeniero de software optar entre un proyecto verde y uno maduro para desarrollar su actividad. Ahí está el dilema.

\* \* \*

La historia de la profesión, los libros y las universidades nos enseñaron a programar pensando en el largo plazo, tomando decisiones que favorezcan la sostenibilidad de los sistemas. La tarea del desarrollador no se limita a producir código que funcione sino que debe buscar oportunidades para reducir la complejidad del software o, como me gusta decir a mí, disminuir la entropía del Universo. Así lo explica John Ousterhout<sup>2</sup>:

If we want to make it easier to write software, so that we can build more powerful systems more cheaply, we must find ways to make software simpler. Complexity will still increase over time, in spite of our best efforts, but simpler designs allow us to build larger and more powerful systems before

complexity becomes overwhelming. (...) The first step towards becoming a good software designer is to realize that working code isn't enough. It's not acceptable to introduce unnecessary complexities in order to finish your current task faster. The most important thing is the long-term structure of the system. Most of the code in any system is written by extending the existing code base, so your most important job as a developer is to facilitate those future extensions. Thus, you should not think of "working code" as your primary goal, though of course your code must work. Your primary goal must be to produce a great design, which also happens to work. This is strategic programming. Strategic programming requires an investment mindset. Rather than taking the fastest path to finish your current project, you must invest time to improve the design of the system. These investments will slow you down a bit in the short term, but they will speed you up in the long term.

Las startups son por definición pura táctica y poca o ninguna estrategia. Todo conspira en contra del pensamiento de largo plazo: lo que importa es llegar a la próxima entrega, la próxima demo, la próxima ronda de inversión. ¿Cómo puede importar la deuda técnica acumulada si tal vez no haya producto ni empresa en seis meses?

If you are in a company leaning in this direction, you should realize that once a code base turns to spaghetti, it is nearly impossible to fix. You will probably pay high development

costs for the life of the product. Furthermore, the payoff for good (or bad) design comes pretty quickly, so there's a good chance that the tactical approach won't even speed up your first product release.

Creo que en esto Ousterhout exagera o peca de ingenuo. Hace falta una cantidad considerable de tiempo para recuperar la inversión, para que la calidad del código en un proyecto joven llegue a tener un impacto tangible para alguien que no sea programador. Sería imprudente abogar intransigentemente por el mejor diseño posible en contextos donde la supervivencia de la organización pasa más por el marketing y las finanzas que por la calidad futura del producto. Como dijo Gandalf, el ingeniero tiene que hacer lo mejor que pueda con el tiempo que le dan. Por oficio o por ética profesional, va a tratar de hacer las cosas bien, como le enseñaron: va a pensar estratégicamente, aunque solo pueda ejecutar una pequeña parte de lo que crea necesario. El verdadero problema es que, aunque obre de buena fe, el único tipo de decisiones que puede tomar son decisiones prematuras<sup>3</sup>:

Your early decisions make the biggest impact on the eventual shape of your system. The earliest decisions you make can be the hardest ones to reverse later. These early decisions about the system boundary and decomposition into subsystems get crystallized into the team structure, funding allocation, program management structure, and even time-sheet codes. Team assignments are the first draft of the architecture. It's a

terrible irony that these very early decisions are also the least informed. The beginning is when your team is most ignorant of the eventual structure of the software, yet that's when some of the most irrevocable decisions must be made.

Volvamos al hecho de que la mayoría de las startups fracasan. De la misma forma que hace una apuesta arriesgada económica, el programador que elige una startup se está resignando a trabajar en software que posiblemente nunca llegue a producción o que termine teniendo un nivel de uso muy por debajo de los planes. La ironía es que las suposiciones con las que justifica la sostenibilidad de su diseño y la escalabilidad de su arquitectura nunca van a llegar a ser puestas a prueba; está trabajando en proyectos de laboratorio, castillos en el aire, *software imaginario*.

\* \* \*

En el extremo opuesto a la startup tenemos a la empresa rentable, con un modelo de negocio definido, con usuarios, con software que ya está en producción, a veces hace tanto tiempo que lo llamamos *legacy*. Este es el *software realmente existente* y, si bien el programador que se ocupa de él decididamente no construye castillos en el aire, ¿está construyendo algo? Más bien parece dedicado a aterrizar castillos concebidos por otros, hace mucho tiempo, unos que probablemente ya se fueron a otra empresa.

Así como al código se lo lee más frecuentemente de lo que se lo escribe, los sistemas son operados y mantenidos más de lo que se los diseña. En el software realmente existente los cambios de diseño son lentos, progresivos, a largo plazo, muchas veces difíciles de justificar económicamente. Empezar de cero suele ser temerario o inviable.

Esta realidad parece incompatible con la formación del ingeniero de software, preparado para diseñar sistemas, concebir arquitecturas estratégicamente y administrar su evolución. Ni coincide con las inclinaciones de la mayoría de los que elegimos esta profesión, con nuestro interés por aplicar tecnologías modernas y construir herramientas sofisticadas. En el software realmente existente un monolito tiene más esperanza de vida que un conjunto de microservicios; es más rentable guardar archivos en S3 que operar una base de datos distribuida; una single-page application de React tiene menos chances de ganar el mercado que un [single-file PHP website](#). Marianne Bellotti da en la tecla en la introducción de su libro *Kill It with Fire*<sup>4</sup>:

We are past the point where all technical conversations and knowledge sharing can be about building new things. We have too many old things. People from my father's generation wrote a lot of programs, and every year they are shocked by how much of their work survives, still running in a production system somewhere. My generation has programmed exponentially more, infecting every aspect of life with a computer chip and some runtime instructions. We will be similarly shocked when those systems are still in place 30, 40, or 50 years from now.

Because we don't talk about modernizing old tech, organizations fall into the same traps over and over again. Failure is predictable because so many software engineers think the conversations about modernizing legacy technology are not relevant to their careers. Some of them are honestly surprised to find out that COBOL still runs much of the financial sector, that the majority of the web is still written in PHP, or that people are still looking to hire software engineers with ActionScript, Flash, and Visual Basic skills.

Entonces, este es el dilema del ingeniero de software: nos preparamos por años para diseñar sistemas estables que sobrevivan a largo plazo, pero tenemos que elegir entre el software imaginario, en el que la calidad de nuestro trabajo es indefinida y en última instancia indiferente, y el software realmente existente, que ya fue diseñado, cuyo mantenimiento es prácticamente una disciplina en sí misma, mucho menos glamorosa que la que nos dictan los libros, las universidades y las conferencias.

\* \* \*

No voy a negar los méritos de quienes saben identificar a un unicornio, ni mucho menos de los que ayudaron a concebir uno. Para ellos, mis felicitaciones. El problema es que su éxito no es reproducible: son ejemplos de emprendedorismo, pero no pueden ser modelos para la profesión, de la misma manera que los ganadores de la lotería

no pueden ser modelos de movilidad social. Tiene que haber un camino de carrera realista para la ingeniería de software, uno que todavía sirva cuando los capitalistas se acuerden de generar ganancias y las startups tengan que rendir cuentas de lo que hacen.

El software realmente existente es, en definitiva, el único software del futuro. Suponiendo que todavía quede una civilización, ya acomodados en nuestro rol histórico de plomeros digitales, vamos a dedicarnos a eso: a convivir con las decisiones de nuestros predecesores, administrar la complejidad del software, disminuir la entropía del Universo.

## Notas

<sup>1</sup>[\*How Many Startups Fail and Why?\*](#)

<sup>2</sup>John Ousterhout, *A Philosophy of Software Design*.

<sup>3</sup>Michael T. Nygard, *Release It!*

<sup>4</sup>Marianne Bellotti, *Kill It with Fire*.

# Raymond trabaja en una carnicería

## Escritores en Hollywood

2022-06-22

#cine #literatura



*Un guionista es un poeta pordiosero, un dramaturgo de cuarta, una especie de ingeniero trucho. Tiene que construir un puente para que fluya el tráfico pero todo lo demás, la actuación, el drama, pasa en el set. La escritura de guiones es una mezcla de técnicas con algo de talento literario, sí; pero también cierta idea de cómo administrar ese talento para que el público no se duerma.*

# 1

William Faulkner termina su contrato con la MGM y se prepara para volver al Sur; Tod Browning, su director amigo, le dice que le avise cuando quiera volver a trabajar, que él se va a ocupar de los arreglos con el estudio. Seis meses después, Faulkner le escribe a Browning pidiéndole trabajo y se sienta a esperar que le manden un contrato. En vez de eso, la semana siguiente recibe por correo su primer cheque. La otra semana, un nuevo cheque pero ningún contrato –ni hablar de instrucciones de trabajo. Sigue recibiendo cheques durante varias semanas. Finalmente llega un telegrama:

¿DÓNDE ESTÁ?

ESTUDIOS MGM, CULVER CITY, CALIFORNIA.

Faulkner quiere responder con un telegrama que se limite a establecer su ubicación:

WILLIAM FAULKNER, OXFORD, MISSISSIPI.

¿Cuál es el mensaje?, pregunta la operadora. No se puede mandar un telegrama sin mensaje, así que en lugar de eso elige uno genérico entre los ejemplos del mostrador:

¡FELIZ DÍA DE LA MADRE!

WILLIAM FAULKNER, OXFORD, MISSISSIPI.

Días después, recibe una llamada de larga distancia de la MGM con la orden de tomarse el primer avión a Nueva Orleans y presentarse

ante Browning. Faulkner podría haberse tomado un tren y estado en Nueva Orleans ocho horas después, pero obedece las órdenes y se va hasta Memphis, desde donde ocasionalmente parten aviones hasta Nueva Orleans. Faulkner se toma el primero que sale, tres días después.

Ya en el hotel, busca a Browning. En la habitación había una fiesta y el director le dice que no se preocupe, que descanse bien esa noche para empezar temprano al día siguiente. ¿Y la historia?, pregunta Faulkner. Ah sí, vaya a la habitación tal y hable con el continuista. Faulkner hace caso y encuentra al continuista sentado a oscuras, mirando la pared. Le pregunta cuál es la historia. El continuista le dice: primero escriba el diálogo y ahí le dejo ver la historia. Faulkner vuelve, confundido, a la habitación del director y le explica lo que pasó. El director le dice: vuelva y dígale... bah, mejor olvídese, vaya a descansar así empezamos temprano a primera hora mañana.

Al otro día, todo el equipo menos el continuista se toma una lancha hasta una isla a 200 kilómetros, donde se supone que se va a hacer la filmación, llegando con los minutos contados para almorzar y tomarse la lancha de vuelta a Nueva Orleans. Así siguen por varias semanas; cada tanto, Faulkner se preocupa un poco por el guión y le pide indicaciones a Browning; éste le dice que no se haga problema, que descanse bien esa noche así empiezan temprano al día siguiente. Una tarde, al volver al hotel, suena el teléfono de su habitación. Es Browning, que le pide que suba a verlo inmediatamente. El director le alcanza un papel, un telegrama que dice:

**FAULKNER ESTÁ DESPEDIDO.**

**ESTUDIOS MGM, CULVER CITY, CALIFORNIA.**

Browning le dice que no se preocupe, que él lo va a arreglar en diez minutos, va a llamar al estudio y se va asegurar no solo de que le devuelvan su trabajo sino de que emitan una disculpa. Mientras está hablando golpean la puerta de la habitación para entregar otro telegrama:

**BROWNING ESTÁ DESPEDIDO.**

**ESTUDIOS MGM, CULVER CITY, CALIFORNIA.**

Así que Faulkner se vuelve a su casa y Browning también. La película nunca se filma. En otra habitación del hotel, sentado a oscuras, queda el continuista, aferrado a su cheque semanal.

## **2**

Los hermanos Coen tienen bloqueo de escritor y lo resuelven escribiendo un guión sobre un escritor que padece bloqueo de escritor. Barton Fink es un autor consagrado de Broadway que cambia de costa para que, a través del cine, su obra pueda llegar a las masas, iluminar al hombre común. Pero, como algunos revolucionarios, ama a todos los hombres sin amar a ninguno en particular. El conflicto, hoy en día un poco gastado, es el del neoyorquita que se muda a Los Ángeles y choca contra la cultura falsa de la ciudad y el ambiente del espectáculo, pero no tan fuerte como para rechazar los beneficios económicos asociados y volverse a casa. Hay ecos del paso de Faulkner

por Hollywood en el guión de *Barton Fink*: en el personaje de W.P. Mayhew, un escritor consagrado y borracho perdido que va a hacer plata con las películas; en la tarea absurda que le asignan a Barton de escribir una película de lucha libre para la estrella del estudio; en la imagen del escritor pudriéndose bajo contrato en una habitación de hotel, atado como perro a su cheque semanal.

\* \* \*

Billy Wilder nace en una familia judía en Polonia, por entonces parte del decadente Imperio Austro-Húngaro; se va a Viena a abandonar unos estudios de derecho; escapa del aburrimiento hacia la Berlín decadente de los años 20, donde ejerce de periodista y gigoló; escapa del nazismo hacia París, donde escribe y dirige sus primeras películas; se establece por fin en Hollywood con un puñado de otros exiliados alemanes. Wilder era guionista de oficio y hubiera sido feliz quedándose en eso sino se hubiera cansado de ver a actores y directores arruinando sus textos, así que, aprovechando una etapa de confusión en el estudio, se pasa a director para proteger su obra.

La anécdota apócrifa dice que un día Wilder no podía encontrar a su secretaria, y una compañera le dijo que seguía encerrada en el baño con *ese libro*. Ese libro era *Double Indemnity*, una de las novelitas negras de James M. Cain en la que la mujer de un millonario se pone de acuerdo con un agente de seguros para matar a su marido, *que luzca como un accidente*, y cobrar la póliza. El estudio tenía los derechos para adaptar la novela pero era considerada “imposible de

“filmar” por la violencia y el sexo y por prestarse a ser interpretada como un manual de instrucciones para el crimen. Wilder se lleva el libro a su casa y vuelve al día siguiente decidido a filmarlo.

Wilder acostumbra escribir con un coautor, pero su compañero habitual rechaza el proyecto porque la historia le parece desagradable. Como segunda opción hubiera querido al propio Cain, pero el autor está bajo contrato en otro estudio, así que acepta la sugerencia de un productor de llamar a otro a escritor de policiales que está por la ciudad buscando trabajo.

\* \* \*

Raymond Chandler cree en las revistas y las novelitas *pulp* como medio legítimo para su arte pero con su arte, popular y todo, no le alcanza para pagar las cuentas. Se resigna, igual que Faulkner, igual que Barton Fink, a entregarse a la picadora de carne de Hollywood. Aunque detesta a Cain y a su obra –no porque escriba sobre *cosas sucias* sino porque lo hace *suciamente*–, cuando Wilder le ofrece *Double Indemnity*, acepta. Wilder se lleva una mala impresión en su primer encuentro con Chandler: se había imaginado a un tipo duro como Philip Marlowe, el detective de sus novelas, pero en lugar de eso se encuentra con un hombre pálido, un excéntrico que fuma en pipa y habla con acento inglés, alguien que parece haberse ahogado en un vaso de scotch.

Los escritores tienen personalidades contrapuestas y se llevan terrible; a Chandler, viejo y reservado, le ofende que Wilder use som-

brero bajo techo y revolee un bastón cuando le habla, que interrum-  
pa el trabajo para ir al baño o para atenderle el teléfono a alguna de  
sus novias –ocasiones que Chandler aprovecha sacar la botella que  
esconde en su maletín. Chandler, que ya tenía bastantes problemas  
con las tramas de sus novelas –compuestas canibalizando los cuen-  
tos que publicaba en revistas–, no tiene la menor idea sobre cómo se  
escribe un guión y no sabe trabajar en equipo, pero es un genio de los  
diálogos y las descripciones, y Wilder lo respeta y lo soporta por eso.  
El conflicto constante estimula a Wilder y deprime a Chandler, que  
termina renunciando en una carta al estudio en la que enumera las  
conductas inaceptables del director. Lo convencen de que vuelva  
para terminar el proyecto y los dos acuerdan en no volver a verse  
nunca más. Wilder queda tan impresionado por la experiencia que  
en su siguiente película, *The Lost Weekend*, explora la vida de un es-  
critor alcohólico en un intento de “explicarse a Chandler a sí mismo”.

Con todo y las peleas, producen el que es considerado uno de los mejores guiones de la historia. Wilder corrigió con mucho oficio las flaquezas argumentales de la novela de Cain, cambió el final y regó todo de *chandlerismos*, especialmente la confesión del protagonista que funciona como narración. *Double Indemnity* es un éxito para el público y la crítica, y se convierte en el prototipo del cine negro. A pesar de su personalidad complicada y de sus limitaciones como guionista, las acciones de Chandler suben en Hollywood. Los estudios le ofrecen más trabajo. Le compran los derechos para adaptar sus nove-  
las. William Faulkner trabaja en la mejor de todas, *The Big Sleep*, que resulta otro clásico del *film noir* a pesar de conservar –o incluso exacerbar– los líos argumentales que Chandler le había plantado,

acaso porque lo único que importa es ver a Humphrey Bogart soltar las frases irónicas de Marlowe e histeriquear con Lauren Bacall, su esposa y coprotagonista. Los hermanos Coen, cincuenta años después, van a usar esta y las otras adaptaciones de las novelas de Chandler como patrón para su segunda película *angelina*, una suerte de lado B de *Barton Fink*, una película de detectives bañada en bowling y marihuana. Es por el cine que Chandler se hace un nombre y sus libros empiezan a venderse, para terminar inmortalizado como el mejor novelista del policial negro, posiblemente el único con estatura literaria para trascender al género.

Después de cinco años de intentos fallidos de dominar el oficio, ya convencido de que no puede convertirse en un buen guionista sin inmolarse como escritor, Chandler se despide: *Las cualidades necesarias para el éxito permanente en Hollywood, de las que yo carezco, son un tremendo entusiasmo por el trabajo actual, combinado con una indiferencia casi absoluta por el uso que se hará de él. El futuro del cine está en manos de un pequeño grupo de personas que se romperán el cuello para conseguir hacer algo bello con la casi completa seguridad de que será estropeado por advenedizos. (...)* *Tengo una sensación de exilio del pensamiento, una nostalgia de la habitación tranquila y la mente equilibrada. Soy escritor, y llega un momento en el que lo que escribo tiene que pertenecerme, tiene que ser escrito a solas y en silencio, sin que nadie me mire por encima de mi hombro, sin que nadie me diga una manera mejor de escribirlo. No tiene que ser buenísimo, ni siquiera tiene que ser bueno. Solo tiene que ser mío.*

# Fuentes

- *The Paris Review Interviews*, William Faulkner.
- *The Paris Review Interviews*, Billy Wilder.
- *The Paris Review Interviews*, James M. Cain.
- *Cartas y Ensayos Selectos*, Raymond Chandler.
- *Double Indemnity: The Complete Screenplay*, Billy Wilder y Raymond Chandler.
- ['Double Indemnity': A Mesmerizing Film Noir Conceived Out of a Troubled Relationship of Two Greats](#)
- Pyrex.

# Llegando los monos

**Una oda a las aventuras gráficas (primera parte)**

2022-08-09

#videojuegos #software #cine

Esta es la primera parte de una serie de dos. [Leer la segunda parte.](#)

## 1. La cueva



El primer jugador de aventuras fue un esclavo mulato de nombre Stephen Bishop, que vivió en Kentucky durante el siglo XIX y cuyo

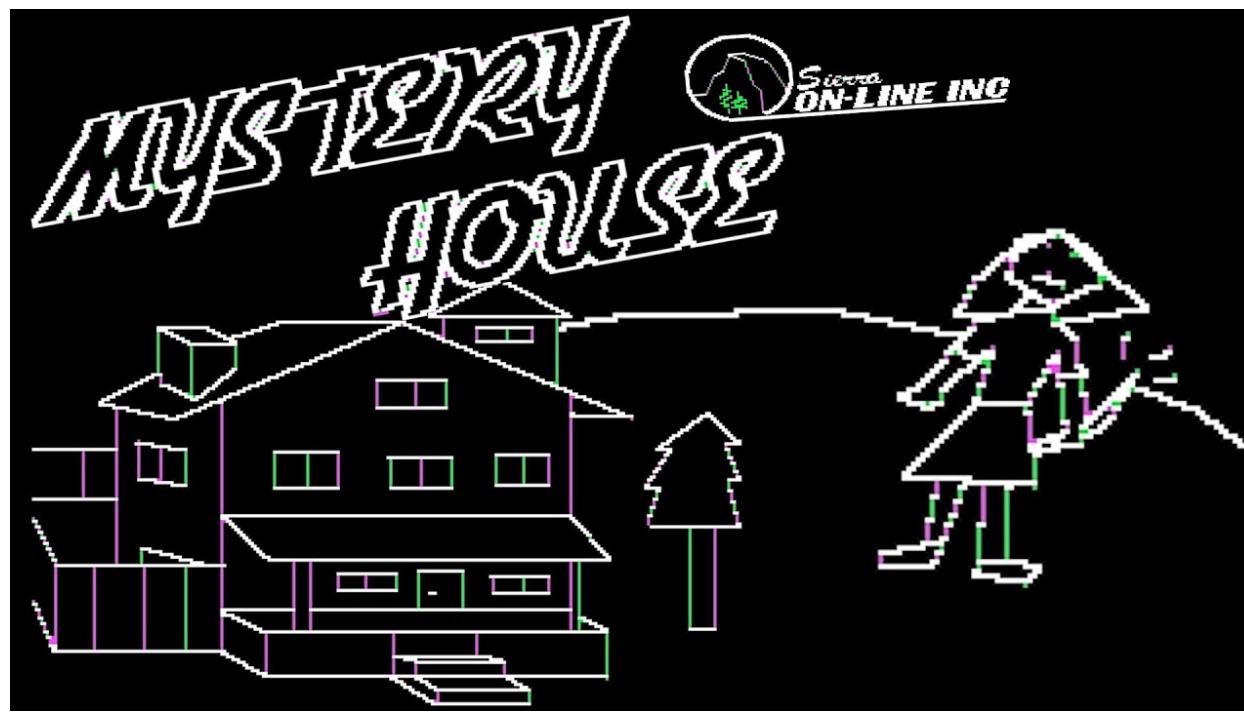
dueño era propietario de los terrenos que contienen la *Mammoth Cave*, el sistema de cuevas más extenso del mundo. Desde joven, Bishop se dedicó a explorar esos laberintos subterráneos; se convirtió en un guía experto, le puso nombre a muchas de las “habitaciones” de la cueva y trazó de memoria un mapa que siguió en uso hasta mucho después de su muerte. Tras un breve auge turístico, la zona de Mammoth Cave fue declarada Parque Nacional y, para mediados del siglo XX, era ya de interés casi exclusivo para los *cavers*, los que se dedican a explorar cuevas como hobby, anversos bizarros de los montañistas. Uno de ellos, Will Crowther, además de *caver* era programador y, a mediados de los 70, escribió en Fortran una simulación de la cueva para el mainframe PDP-1 que usaba en su trabajo. El juego, al que le puso sencillamente *Adventure* —pero que hoy también se conoce como *Colossal Cave Adventure*—, fue furor en el estrecho ámbito de los *usuarios* de computadora, que por entonces era lo mismo que decir que fue furor entre los *programadores*.

De los programadores, el grupo más pintoresco era el de los *hackers*, esos nerds que pululaban en las universidades estadounidenses, más preocupados en sumar horas de vuelo con las computadoras que en recibirse, que cuando encontraban un programa nuevo se obsesionaban, trataban de imaginar cómo estaba hecho, cómo podía extenderse, cómo hacerlo más eficiente o más corto. Para todo lo cual era necesario conseguir el código fuente o, en el peor de los casos, reescribirlo desde cero. El auge de *Adventure* coincidió con la comercialización de las primeras computadoras personales (la “[trinidad](#)” de 1977: TRS-80, Commodore PET, Apple II); para cualquier hacker con una flamante computadora en casa, programar una aventura como la de

Crowther era la forma obvia de ponerla a prueba. Así es como, mucho antes de que existiera una industria del software, la simulación de la cueva de Stephen Bishop empujó a una generación de programadores a fundar involuntariamente un género.

Aunque las subsecuentes iteraciones de *Adventure* poblaron los pasajes de la caverna con tesoros y elementos fantásticos extraídos de las ficciones de Tolkien, la exploración geográfica quedó ligada definitivamente a las aventuras de texto, que aún en sus versiones más sofisticadas y ambiciosas —como las ficciones interactivas de Infocom—, mantuvieron las direcciones cardinales, la estructura de habitaciones interconectadas, la necesidad de trazar un mapa en el papel y el ocasional laberinto imposible.

## 2. La montaña



Roberta Williams tenía una diferencia fundamental con los otros usuarios de computadora (además de ser mujer<sup>1</sup>): no era *hacker*, ni siquiera sabía programar. Cuando se volvió adicta a jugar *Adventure* en su Apple II, no estaba desarmando un mecanismo de relojería en su cabeza, no veía un rompecabezas sino un medio de expresión creativa. Roberta fue una más de los muchos que, habiendo atravesado la cueva, se lanzaron a crear su propia aventura, pero no lo hizo como programadora sino como (probablemente la primera) diseñadora de videojuegos.

El que sí sabía programar era Ken, su marido. Ken Williams tampoco era un *hacker*: era un programador de oficio, un freelancer que escribía software de negocios para ganarse la vida, con la idea de fundar su propia empresa y hacerse rico. Ken se dejó convencer de posponer sus planes para ejecutar el proyecto de Roberta, pero si iba a dedicar su tiempo a programar un juego tenía que ser con perspectivas de convertirlo en negocio: no iba a ser suficiente *otra aventura más* como la que estaba haciendo prácticamente cada *hacker* con una computadora personal a disposición; la de Roberta necesitaba algo que llame la atención, algo que la distinga de resto. Ken encontró la solución en las rudimentarias capacidades gráficas de su Apple II: mientras la mayoría hacía ports, clones o variaciones de *Adventure*, Ken y Roberta fueron los primeros en acompañar el texto con imágenes. Eran gráficos crudos, sí, y estáticos; lo que hicieron no fue lo que hoy llamaríamos una aventura *gráfica* sino apenas una aventura *ilustrada*. Y, más allá de los gráficos, el diseño del juego era, como cabía esperar, amateur<sup>2</sup>. El plan original era proponerle al jugador un misterio a lo Agatha Christie, en una mansión victoriana, pero la inercia

del género los arrastró a mezclarlo con una búsqueda del tesoro; los puzzles oscilaban entre ridículos e imposibles. Pero nada de eso tenía importancia, hubiera bastado con sumarle gráficos a la más básica de las aventuras para convertirla en un hit instantáneo, y precisamente eso fue lo que hizo On-Line Systems (más tarde Sierra On-Line) con *Mystery House*, y después con *The Wizard and the Princess* y toda una línea de lo que llamaron “hi-res adventures” en referencia al modo gráfico *hi-res* de la Apple II.

Sierra pasó de matrimonio a empresa, publicó un éxito atrás de otro, creció precipitadamente, se mudó a oficinas suntuosas; Ken y Roberta se volvieron celebridades, aparecieron en las noticias, firmaron contratos para adaptar películas. Pero todo lo que sube tiene que converger: con la venida de la siguiente generación de computadoras personales (la Commodore 64 y las distintas variantes de la IBM PC), la fórmula de las aventuras *hi-res* se quedó obsoleta. Para sobrevivir, Ken Williams tuvo que echar a la mayoría de sus empleados, endeudarse y reinventar Sierra repitiendo con la PC lo que había hecho con la Apple II cinco años antes: explotar las prestaciones de la computadora más sofisticada del mercado para darle otra vuelta de tuerca al género. Para *King's Quest*, Sierra desarrolló un motor en el que el protagonista del juego era visible en pantalla y el jugador tenía que controlarlo para interactuar con el entorno, agarrar objetos, esquivar peligros, hablar con (o matar a) otros personajes. El texto se volvió accesorio, ahora las imágenes estaban en el centro de la experiencia: con *King's Quest*, Sierra On-Line inventó las aventuras gráficas.

### 3. La casa



Podemos imaginar a Ron Gilbert como el negativo de Roberta Williams: así como Roberta jugó al *Adventure*, quedó fascinada y quiso hacer su propio juego, Gilbert jugó al *King's Quest* y, fiel a su fama de programador gruñón, lo encontró repleto de problemas, se exasperó y sintió la necesidad arreglar todo lo que funcionaba mal en las aventuras gráficas: el jugador tenía que ser el motor de la historia, no un adversario del programador; no debería haber muertes inesperadas o callejones sin salida; la interfaz debería ser intuitiva y pasar desapercebida, no aumentar la dificultad. Porque, de otra forma, se romría la inmersión en la historia, que debería ser el principal objetivo de un juego narrativo.

Corría 1986 y Gilbert era uno de los pocos empleados de Lucasfilm Games sin proyecto asignado. Antes de que alguien se diera cuenta y lo despidiera o, peor, lo pusiera a trabajar, Gilbert canalizó su reciente frustración con *King's Quest* en el diseño de un juego propio, una aventura gráfica *bien hecha*, y se puso a trabajar en silencio, sin avisar y sin pedir permiso. Para el argumento apeló a un clásico ochentoso:

las películas de terror clase-B; un grupo de adolescentes tiene que rescatar a la novia del protagonista de las garras de un científico loco, que la tiene encerrada en su mansión, la *Maniac Mansion*<sup>3</sup>.

Como buen programador de sistemas que era, Gilbert desarrolló un motor que abstraía los detalles técnicos y permitía describir con facilidad la lógica de una aventura gráfica. El motor, al que llamó SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*), le permitía a los programadores “incorporar a la tarde las ideas que surgían durante el almuerzo”. Pero lo más importante de SCUMM es que ofrecía una interfaz de verbos e inventario clickeables, aliviando al jugador de tener que escribir y lidiar con las molestias de los parsers<sup>4</sup>. Si *King's Quest* fue la primera aventura gráfica, *Maniac Mansion* sería la primera aventura *Point-and-click*.

Como buen programador de sistemas que era, también, Gilbert fue demasiado ambicioso y para su primer proyecto se impuso la idea de que el jugador pudiera controlar tres personajes a la vez. El grupo se armaba con dos personajes a elección, cada uno con habilidades propias que implicaban caminos diferentes para resolver los puzzles, de forma que *Maniac Mansion* se puede jugar de 15 formas distintas. Desde ya que semejante exigencia explotaba las combinaciones que los diseñadores tenían que prever y, si bien *Maniac Mansion* marca una clara evolución en la jugabilidad de las aventuras gráficas —especialmente en lo que respecta a la interfaz de usuario—, no está exento de injusticias y callejones sin salida. Pese a sus mejores intenciones, Ron Gilbert no pudo realizar del todo su visión. Para eso habría que esperar a su próximo juego.

## 4. Un rancho en el cielo



George Lucas es miembro del grupo de directores que fundó el Nuevo Cine Norteamericano, que es —nos guste o no— aproximadamente lo mismo que el cine moderno. El año 1977 es el nacimiento de Cristo para la ciencia ficción, para los efectos especiales, para la cultura pop. Pero es justo decir que, como cineasta, Lucas hizo menos méritos que sus compañeros Coppola, Scorsese y Spielberg. Acaso su mayor legado sea, antes que su franquicia o sus películas, el haber plantado las semillas de la revolución tecnológica que la industria del entretenimiento experimentó a principios de los años noventa. En Lucasfilm nacieron el audio de THX, los [efectos especiales de ILM](#), los gráficos por computadora de Pixar (que incubó cinco años de pérdidas para Lucas y otros tantos para Steve Jobs antes de encabezar el Renacimiento del cine animado). Es simbólico que haya establecido su productora más cerca de Silicon Valley que de Hollywood: Lucas fue un visionario, uno de los primeros en apostar al uso de las computadoras

en el cine, aún si los frutos de su inversión llegaron muy después del final de su primera trilogía.

La división Lucasfilm Games ocupó, de principio a fin, un lugar extraño en la floreciente industria de los juegos de computadora. Nacida como *spin-off* de la división de gráficos, logró sobrevivir a la reducción post-divorcio de Lucas bajo la directiva: *manténganse chicos, sean los mejores, no pierdan plata*. Es cierto que, como subsidiaria de Lucasfilm, contaba recursos profesionales muy por encima de las posibilidades de la competencia: desde oficinas en Skywalker Ranch hasta efectos de sonido y doblajes categoría Hollywood. Por no mencionar la sobreentendida garantía de calidad que implicaba, en plena década del ochenta, el nombre del director en la caja de un juego. Pero había un trampa, y era que la división de videojuegos de Lucasfilm no tenía licencias para la *propiedad intelectual* de Lucasfilm, es decir, no iba a haber juegos de Star Wars o Indiana Jones en el futuro cercano. Un “embargo” que terminó favoreciendo al estudio, dándole a los desarrolladores una mezcla de libertad creativa y presión para idear conceptos originales para sus proyectos.

Mark Ferrari es, quizás, apenas una nota al pie en la historia de las aventuras gráficas<sup>5</sup> pero su historia pinta bien el ambiente de los videojuegos y, en particular, el de Lucasfilm a finales de los ochenta. Dibujante de vocación, Ferrari se mantenía haciendo cualquier trabajo que encontrara: mozo, conserje, portero de iglesia. Cuando sus dibujos le valieron el primer lugar en una convención de ciencia ficción, un tipo —que resultó ser el Director de Arte de Lucasfilm Games— se le acercó para ofrecerle una entrevista de trabajo para ilustrar videojuegos. Ferrari nunca había tocado una computadora y así se lo dijo,

pero el tipo le contestó que habían tenido mejor suerte enseñándole computación a los dibujantes que enseñándole arte a los programadores. Ferrari, que ya pasaba los 30 años, aceptó y se encerró ese fin de semana a practicar con una computadora prestada y memorizó un dibujo que repitió como pudo cuando le pidieron que haga algo con el *Deluxe Paint II* durante la entrevista.

En su breve paso por Lucasfilm, Ferrari trabajó en el legendario Skywalker Ranch, en oficinas disfrazadas de edificios de granja, entre animales pastando frente a un lago, comiendo en el mismo buffet en el que George Lucas almorzaba con Leonard Nimoy o los Rolling Stones. Los programadores de su equipo lo trataban como un par pese a no tener la menor idea sobre el desarrollo de videojuegos; le daban libertad para imaginar los escenarios, lo consultaban en asuntos artísticos y lo invitaban a participar en las sesiones para idear diálogos, argumentos y puzzles. Así como sus colegas programadores tenían que hacer malabares con las restricciones de almacenamiento de las computadoras de la época, los artistas tenían que usar imaginativamente los 16 colores de las placas de video EGA. Ferrari se convirtió en un verdadero artesano, dibujando escenarios pixel por pixel con el mouse, aprovechando la forma peculiar en que los colores se entremezclaban en las pantallas de rayos catódicos. Llegó a dominar un oficio que quedó obsoleto en unos pocos años, cuando los scanners desplazaron al *pixel art*, cuando la siguiente generación de computadoras permitió elegir más colores que los que el ojo humano puede distinguir y los gráficos 3D prácticamente desterraron a los ilustradores de la industria de los videojuegos.

## 5. La isla



En 1989, Ron Gilbert publicó en una revista [Why adventure games suck](#), un manifiesto donde explicaba por qué la mayoría de las aventuras fracasaban como ficciones interactivas<sup>6</sup>, sintetizando lo que le había molestado de *King's Quest* y había intentado corregir con *Maniac Mansion*. Con esa experiencia a sus espaldas, una versión mejorada del motor SCUMM y la colaboración de Dave Grossman y Tim Schafer, dos programadores jóvenes recién salidos de la universidad, Gilbert se propuso para su siguiente proyecto llevar hasta las últimas consecuencias las ideas de buen diseño que había establecido en aquel artículo.

Para el argumento buscaba un género igualmente pintoresco y flexible que el *fantasy* pero evitando los lugares comunes de Tolkien y las aventuras de caballeros que Roberta Williams escribía para Sierra On-line. Pensó, entonces, en las aventuras de piratas, en *La Isla del Tesoro*, en ese universo que había entrevisto en el parque de diversiones de Disney cuando se subía al tren fantasma de *Piratas del Caribe*. Gilbert quería hacer una aventura que permitiera al jugador satisfacer el impulso de bajarse del tren y recorrer esos escenarios, interactuar con sus personajes, ser uno de ellos. En *The Secret of Monkey Island* el jugador encarna a Guybrush Threepwood, un aprendiz de pirata que en el proceso de su entrenamiento se enamora de la gobernadora de la isla y tiene que rescatarla del pirata fantasma que la secuestra<sup>7</sup>.

*Monkey Island* es una aventura redonda, perfectamente pulida, el *Madame Bovary* de los videojuegos. El juego es primero lineal, estableciendo de manera elegante (con una sencillez casi exasperante) la motivación del protagonista, para que el jugador se familiarice con el entorno y el argumento. Una vez establecido el conflicto, el juego se abre en alcance y dificultad, permitiendo atacar varios puzzles a la vez, convirtiendo el relato de aprendizaje en épica. Para el clímax trae a Guybrush de vuelta al punto de partida, ya convertido en pirata, completando así el arco narrativo del héroe. Siempre está claro el objetivo y, ante la duda, suelen ser los propios personajes los que dan las mejores respuestas. En contra de lo que proponía la tradición de las aventuras de texto y las aventuras gráficas de Sierra, se invita al jugador a sentirse seguro y a probar todo lo que se le ocurra, no solo en busca de resolver un acertijo sino de descubrir el *gag* que el autor plantó, anticipándose a sus movimientos. Cada detalle está al servicio

del humor, desde los diálogos y los puzzles hasta ciertos usos extravagantes del motor del juego (por ejemplo: sacándole al usuario el control del cursor o cambiando el conjunto de verbos para una escena).

*The Secret of Monkey Island* es el metro patrón, la unidad de medida de las aventuras gráficas. A partir de *Monkey Island*, el sello de Lucasfilm Games (pronto a llamarse LucasArts) implicó una garantía de calidad, no ya por la asociación con George Lucas sino por un historial de juegos en una categoría narrativa y de producción superior al resto, un lugar parecido al que había ocupado Infocom unos pocos años antes. Al tiempo que el estudio producía una segunda aventura de Indiana Jones y se liberaban los derechos para publicar juegos de Star Wars, Gilbert, Grossman y Schafer se pusieron a trabajar en una secuela. *Monkey Island 2: Lechuck's Revenge* es una aventura más larga, más difícil, más ambiciosa técnicamente, tal vez más desprolija que su predecesora. En palabras de Gilbert, *The Secret of Monkey Island* es un juego mejor diseñado pero *Lechuck's Revenge* es un mejor juego. Y fue igualmente exitoso, cumplió con las expectativas y dejó un final abierto que nos sigue llenando el culo de preguntas.

Para 1992, las aventuras gráficas estaban en pleno ascenso y Ron Gilbert era probablemente el diseñador de juegos más respetado de la industria. En ese momento, quizás previendo los cambios que se venían de la mano de las licencias de Star Wars, Gilbert se va a fundar su propia empresa, se refugia inexplicablemente en los juegos infantiles, dejando huérfanas sus dos franquicias y desentendiéndose de un género que prácticamente había inventado. Ron Gilbert fue, en 1992, el primero en irse de LucasArts; cinco años después, las aventuras gráficas estaban muertas.

(Continuará... 

## Fuentes

- [\*The Craft of Adventure\*](#), Graham Nelson.
- [\*The Digital Antiquarian\*](#), Jimmy Maher.
- *The Art of Point-and-Click Adventure Games*, Steve Jarrett (editor).
- [\*The Grumpy Gamer\*](#), Ron Gilbert.

## Notas

<sup>1</sup>La programación había sido una disciplina femenina en sus primeras décadas, cuando se la consideraba como una actividad accesoria a la construcción de computadoras y el software tenía poco valor en comparación con el hardware. Hacia fines de los setenta, las mujeres en programación eran minoría.

<sup>2</sup>Los problemas, sin embargo, no se corrigieron con la práctica: durante los años siguientes Sierra fue culpable de todos los que hoy consideramos “pecados” en el diseño de aventuras gráficas; sus juegos siempre fueron peores pero más vistosos y con eso les alcanzó para superar consistentemente a la competencia (Infocom en los primeros años, más tarde LucasArts).

<sup>3</sup>La mansión del juego y algunas de sus habitaciones, como la biblioteca con escalera en espiral, están inspiradas en una casona del Skywalker Ranch. La idea de la mansión no está lejos de la *Mystery House* de Sierra, lo que quizás se explique, en ambos casos, como la

elección obvia para restringir el juego a una cantidad manejable de escenarios.

<sup>4</sup>Particularmente, evitar así el *guess-the-verb*, uno de los pecados capitales de las aventuras de texto. Aunque, con la venida del Point-and-Click, apareció uno equivalente: el *pixel-hunting*.

<sup>5</sup>Así como las aventuras gráficas son apenas una nota al pie en la historia de los videojuegos<sup>8</sup>.

<sup>6</sup>Graham Nelson publicó un manifiesto equivalente para las de aventuras de texto: el [Player's Bill of Rights](#). Jimmy Maher desarrolla ideas parecidas en sus [14 Deadly Sins of Graphic-Adventure Design](#).

<sup>7</sup>Se repite la fórmula de rescatar a la princesa, como en *Maniac Mansion* y como en la contemporánea *Prince of Persia*. En defensa de Gilbert, la gobernadora Elaine es mucho más que un artefacto argumental, es un personaje con tanto o más carácter que el protagonista.

<sup>8</sup>Y los videojuegos son un capítulo en la historia de la Computación<sup>9</sup>.

<sup>9</sup>La Computación es un volumen en la historia de la Humanidad<sup>10</sup>.

<sup>10</sup>La Humanidad es un párrafo en la historia del Universo<sup>11</sup>.

<sup>11</sup>La historia del Universo se escribe en un solo volumen, de formato común, impreso en cuerpo nueve o cuerpo diez, que consta de un número infinito de hojas infinitamente delgadas.

# **Llegando los monos**

**Aventuras vivas, comatosas, muertas, zombies,  
resucitadas (segunda parte)**

2022-09-26

#videojuegos #cine

Esta es la segunda parte de una serie de dos. [Leer la primera parte.](#)

## 6. Día del Tentáculo



Tras la salida de Ron Gilbert, sus colaboradores en las dos entregas de *Monkey Island* tomaron la posta en LucasArts. Tim Schafer y Dave Grossman diseñaron en conjunto *Day of the Tentacle*, el primer hit de la era post-Gilbert, una aventura de viajes en el tiempo que funciona como secuela “light” de *Maniac Mansion*. El jugador controla simultáneamente a tres personajes, cada uno situado en un siglo diferente en la casona del juego anterior. Más allá de ser la primera aventura *talkie* y de incorporar la dimensión temporal a la resolución de puzzles<sup>1</sup>, *Day of the Tentacle* se destacó menos por sus innovaciones que por culminar el estilo iniciado en *Monkey Island*: los gráficos pixel art, el humor, el diseño de puzzles centrado en el inventario, son

todos elementos en los que compite para el mejor de la historia. *DoTT* a la vez perfeccionó y agotó aquel modelo: mientras los estudios menores siguieron publicando combinaciones lineales de *Monkey Island*, LucasArts intentó innovar con cada una de las aventuras que sucedieron a *Day of the Tentacle*.

Afueras de LucasArts, el género tomó proporciones insólitas. En línea con el espíritu de época<sup>2</sup>, los productores de aventuras se entregaron a un frenesí derrochador: con los CD-ROMS aparecieron primero las aventuras *talkie* y después las multimedia; máquinas de vender compacteras como *The 7th guest* y *Myst* dejaban a un costado la historia y se concentraban en puzzles mecánicos y en chiches técnicos; la abundancia de almacenamiento alentó el reemplazo de ilustraciones y animaciones por grabaciones de video, generando una fugaz moda de juegos *Full-motion video*, empaquetados de a seis o siete CDs; estrellas menores de Hollywood empezaron a frecuentar las PCs, primero como actores de doblaje (Mark Hamill y Tim Curry en *Gabriel Knight*, Eric Idle en *Discworld*), después como personajes *live-action* (Christopher Walken en *Ripper*, Christopher Lloyd en *Toonstruck*, Dennis Hopper en *Black Dahlia*). El pico de la sobreproducción se debe a Jordan Mechner, autor del clásico *Prince of Persia*, que se despachó con una aventura ambientada en el Orient Express durante la Europa de preguerra, con fotografías de los vagones originales para los escenarios y animaciones rotoscópicas estilo *art-nouveau* para los personajes<sup>3</sup>.

Y mientras los diseñadores de aventuras estaban en un cumple, se gestaba una revolución en el mundo de los videojuegos. Los dos Johns de idSoftware, con *Wolfenstein 3D* y, sobre todo, con *Doom*,

llevaron las posibilidades de la PC hasta el extremo, inventando el género que dominaría la industria por tres décadas. Juegos como *Alone in the Dark* y sus herederos *Resident Evil* y *Silent Hill* tomaron lo que les servía de las aventuras gráficas —historia, diálogos y algún puzzle— y lo completaron con acción, armas y polígonos. La quinta generación de consolas, encabezada por la PlayStation, le dio opciones al creciente segmento de los consumidores que no tenía paciencia para la parsimonia aventurera.



Esos aires de cambio ciertamente tuvieron su efecto en el diseño del siguiente proyecto de Tim Schafer, *Full Throttle*, una aventura distópica de motoqueros y rocanrol. Era fácil, sobre todo para los jugadores contemporáneos, percibir a *Full Throttle* como un clásico instantáneo.

táneo, porque todo el paquete era impactante: los gráficos que daban un paso más en ese (más tarde trunco) camino del pixel art a las películas animadas; la banda sonora original entre el grunge y el heavy metal; el *voice-over* profesional, incluido al amigo de la casa Mark Hamill; el motor de animaciones 3D prestado del *Rebel Assault*; la épica secuencia de apertura y, sobre todo, el protagonista de pocas palabras que para resolver un puzzle apelaba más seguido a los puños y las botas que al inventario. El problema es que más allá de esa primera impresión, *Full Throttle* es un juego que quiere ser algo distinto de lo que es; falla como aventura gráfica porque la historia, el packaging y la demanda pública pedían acción, y la acción tuvo que introducirse a fuerza de minijuegos y puzzles engorrosos. *Full Throttle*, además, inició una tradición de proyectos liderados por Tim Schafer que terminaban atrasados, consumiendo su presupuesto y con recortes sobre el diseño original, resultando un juego que a todo el mundo le pareció corto. Así y todo, fue un hit de ventas y de crítica, terminó de cimentar el prestigio de Schafer y justificó la decisión del estudio de poner todas las fichas en su diseñador estrella para lo que sería la más ambiciosa, la mejor lograda y la última en la historia de las aventuras *mainstream*.

## 7. Día de Muertos



Además del ascenso de los *First-person shooters* y los juegos de acción, el otro gran elefante en la habitación para los diseñadores de aventuras eran los gráficos 3D. Con ojos contemporáneos preferimos las animaciones de *Full Throttle* y *Curse of Monkey Island* e incluso el pixel art de *Day of the Tentacle* por sobre aquellos primeros polígonos, primitivos y desalmados, pero en la segunda mitad de los noventa había presiones de mercado y expectativas del público para que el futuro llegara lo antes posible y los juegos se pasaran del todo a las tres dimensiones. Tim Schafer salió del laberinto por arriba, inventándose un mundo en el que las formas rudimentarias de los gráficos 3D tenían una razón de ser.

*Grim Fandango* es una aventura épica que atraviesa cuatro años en el mundo de los muertos del folklore mexicano. La mayoría de los personajes son calaveras esperando su turno para salir del purgatorio, calaveras de papel maché que encajaban perfecto en los modelos 3D de la época. Schafer mezcló esa mitología mexicana con las novelas de Raymond Chandler, el jazz, *Casablanca* y el *film-noir*, con un guiño especial a [\*Double Indemnity\*](#). en su protagonista, un agente de viajes al próximo mundo caído en desgracia. *Grim Fandango* le requirió a LucasArts reinventarse técnicamente, olvidar el viejo motor *SCUMM* y reemplazarlo con un equivalente 3D, sin interfaz visible y sin uso del mouse. En cuanto a argumento y producción, *Grim Fandango* es probablemente la mejor, la más sofisticada de las aventuras gráficas. Fue aclamada por la crítica, ganó premios al mejor juego del año pero las ventas fueron decepcionantes. Schafer hizo el *Casablanca* de los videojuegos cuando Humphrey Bogart llevaba cuarenta años enterrado y el público pedía [\*Terminator\*](#) y [\*Jurassic Park\*](#). Desde entonces, *Grim Fandango* se convirtió en el ejemplo al que apelaban los productores para descartar cualquier propuesta de aventura gráfica; si a *Grim Fandango*, tal vez la mejor aventura de la historia, le fue mal, ¿por qué a las demás habría de irles bien?

Aunque no todos lo notaran todavía, en 1998 las aventuras gráficas estaban muertas. ¿Quién las mató? ¿*Myst*? ¿El hardware 3D? ¿*Doom* y los FPS? ¿La decepción de ventas de *Grim Fandango*? ¿Los [\*puzzles berretas\*](#)? ¿La burbuja de las dotcom? ¿La nueva trilogía de *Star Wars*? ¿Todas las anteriores? Como con la aparición del cine hablado, cambió la tecnología, cambiaron las posibilidades creativas del medio y con ella cambiaron las expectativas y el gusto de la gente.

Cambió lo que generaba plata y por lo tanto lo que las distribuidoras estaban dispuestas a financiar. Las aventuras gráficas tenían las pretensiones artísticas y el público de una película de Jean-Luc Godard, pero los costos de producción de la más pochoclera de las películas hollywoodenses: las aventuras gráficas estaban muertas.

El nuevo milenio ofrecía un paisaje árido a los jugadores de aventuras. LucasArts se limitó por un tiempo a intentar secuelas de los clásicos, que terminó cancelando, pasó después a desarrollar exclusivamente juegos de *Star Wars* y cerró por último en 2013. Sierra Online atravesó un proceso parecido. El género, ya definitivamente de nicho, sobrevivió precariamente gracias a la producción de estudios menores de Europa, continente en el que todavía gozaba de cierto interés del público. Los presupuestos eran incomparables con los de la década anterior y la calidad en promedio era pobre, pero un puñado de excepciones (*The Longest Journey*, *Syberia*, *The Moment of Silence*, *The Black Mirror*, *Still Life*) ofrecían consuelo. Al mercadito europeo se le agregaron los desarrolladores *indie* que apelan modestamente a la nostalgia con juegos retro y gráficos de pixel art, generalmente implementados con [Adventure Game Studio](#) (AGS). Los más logrados son los que agrupa y publica [Wadjet Eye Games](#): *Gemini Rue*, la saga *Blackwell*, *Primordia*.



Después de *Grim Fandango*, Tim Schafer no tenía nada más para darle a LucasArts y LucasArts no podía darle nada a Tim Schafer. Renunció en el 2000 y, como había hecho Ron Gilbert, fundó su propio estudio para tener mayor control creativo sobre sus proyectos. Con los años, Double Fine se granjearía una reputación parecida a la de su dueño: una boutique de sofisticados juegos de autor que solían tener buena recepción de la crítica pero ventas moderadas. Ni falta hace mencionar que las aventuras gráficas no formaban parte del plan: ni los distribuidores más tolerantes al riesgo estaban dispuestos a financiar un tipo de juegos destinado a las pérdidas. Por su parte, Schafer tenía poco interés en insistir con un género en el que ya había hecho todo lo que había por hacer. Si bien el legado de las aventuras se puede rastrear en la historia y la narrativa de sus diseños, los primeros proyectos de Double Fine transitaron géneros tradicionales: plataforma (*Psychonauts*) y acción/aventura (*Brütal Legend*).

Si Schafer había tenido problemas combinando los roles de diseñador y *project manager* en LucasArts, la ecuación se volvió mucho más difícil cuando tuvo que ocuparse también de administrar una empresa. Double Fine tuvo siempre una posición frágil, con problemas para completar los proyectos, contratos de distribución que se rompían a mitad de camino, cancelaciones y despidos de equipos enteros. En el 2012, después de un periodo particularmente turbulento en el que estuvo al borde de cerrar el estudio, Tim Schafer realizó la mayor genialidad de su carrera: puso toda su reputación en juego en un campaña de Kickstarter, la incipiente organización de *crowdfunding*, para financiar una aventura gráfica point-and-click *como las de antes*. La premisa de la campaña *Double Fine Adventure* era que los fans le pedían a Schafer un regreso a las aventuras gráficas, y él quería hacerlo, pero ningún distribuidor estaba dispuesto a financiarlo porque el género “estaba muerto”. Con Kickstarter, Schafer proponía saltar al intermediario: pidió \$400,000 para producir un juego y filmar un documental del proceso; los fans respondieron con tres millones y medio, probando que los distribuidores no tenían idea de lo que quería el público o, en todo caso, que había mucho mercado, más allá del *mainstream*, esperando a ser explotado.

Para variar, Schafer apuntó demasiado alto, erró con las estimaciones y los 6 a 8 meses de su plan original terminaron estirándose a tres años. Tuvo que publicar una primera mitad del juego cuando se acabaron los fondos de Kickstarter y usar los ingresos de un remaster de *Grim Fandango* para completar la segunda. El juego, *Broken Age*, resultó una buena aventura moderna, ciertamente la más profesional post-LucasArts —con un concepto artístico elaborado, con gráficos

pulidos y banda sonora sofisticada, con actores de Hollywood (Jack Black, Elijah Wood) haciendo las voces— pero, en parte por apuntar al público general antes que a los “ultras” que habían pagado de antemano, en parte porque esos ultras tenían expectativas imposibles de satisfacer, el producto no estuvo a la altura de la campaña.

En perspectiva, las mayores contribuciones de *Double Fine Adventure* fueron [el documental sobre su producción](#), que muestra el día a día de la concepción y el desarrollo de un videojuego y los avatares del manejo de un estudio independiente, y el hecho de inventar el *crowdfunding* como una posibilidad para satisfacer a los grupos de consumidores que el mercado tenía ignorar. En efecto, fueron varias las “viejas glorias” de las aventuras que siguieron los pasos de Schafer y lanzaron sus propias campañas para revivir los clásicos de la década dorada, con resultados en su mayoría olvidables, salvo una ilustre excepción.

## 8. Día de los inocentes



¿Qué estuvo haciendo Ron Gilbert durante todos esos años? Había salido de LucasArts en 1992, después de *Monkey Island 2*, para fundar Humongous Entertainment, una empresa de *edutainment* en la que publicaría varios juegos infantiles con buen recibimiento. Lo que quizás había sido planeado como un descanso o un cambio de aire creativo, terminó siendo prácticamente un retiro adelantado, por lo menos en lo que respectaba a las aventuras gráficas. En los años siguientes, Gilbert hizo algunos intentos con otros géneros, el acción/rpg *Death-Spank* y el side-scroller *The Cave*, que pasaron desapercibidos, más cercanos a la escena indie que a sus clásicos de culto de los noventa. En el 2004 empezó a escribir su hoy legendario blog Grumpy Gamer, al que los fans de *Monkey Island* peregrinaban durante el invierno de

las aventuras buscando anuncios de una secuela, anuncios imposibles porque los derechos de la franquicia pertenecían a LucasArts y LucasArts estaba fuera del negocio. Gilbert no podía hacer aventuras pero podía escribir sobre ellas: [Why Adventure Games Suck, If I Made Another Monkey Island](#). Por esa época, inició la rutina de recordarnos todos los primeros de abril que en su blog no se hacen bromas del día de los inocentes, porque le parece una tradición odiosa y porque había un chiste obvio que era preferible evitar.

Aunque se lo siguiera considerado un pionero, a esa altura era fácil dudar de la capacidad de Gilbert para volver a producir una obra relevante. Su prestigio se basaba principalmente en tres juegos, juegos fundacionales de un género que había sido archivado hacía ya varios años. Mientras que su ex-alumno Tim Schafer se las había arreglado, bien que mal, para mantenerse activo como autor más allá de las aventuras gráficas, Gilbert parecía haber asumido un rol de comentarista solitario. O eso creíamos cuando en 2014 se subió a la ola iniciada por *Double Fine Adventure* para lanzar su propia campaña de Kickstarter: *Imaginen que abrimos un viejo cajón y encontramos el diskette de una aventura gráfica, olvidado en 1987.*

*Thimbleweed Park* es una aventura de detectives sci-fi, situada en un pueblito norteamericano con ecos de *X-Files* y *Twin Peaks*. La estética y la mecánica del juego rinden homenaje a la primera generación point-and-click de LucasArts, a *Maniac Mansion* y *Zak McKracken*. Porque se puso un objetivo más modesto, Gilbert tuvo más éxito que los demás en capturar la esencia de los clásicos: *Thimbleweed Park* no busca renovar la interfaz ni capturar a los jugadores contemporáneos, no intenta adaptar las herramientas modernas a los reque-

rimientos de antes. Gilbert hizo lo mismo que había hecho siempre: programar un motor desde cero e implementar una aventura pulida, pero esta vez desquitándose de todo lo que las limitaciones de las computadoras de los ochenta le habían impedido y de todo lo que se había guardado para una frustrada secuela de *Monkey Island*. *Thimbleweed Park* es la conquista de la nostalgia, triunfa donde *Broken Age* falló: no es un juego como los de antes sino como nos acordamos que eran los juegos de antes.



En el año 2000, el género estaba muerto porque las aventuras gráficas eran caras de producir y las potenciales ventas no justificaban la inversión. Los juegos desaparecieron pero el núcleo fiel de los jugadores siguió ahí, esperando. Algunos aprendieron a programar, a dibujar, fueron la generación *indie* que durante una década convirtió al género muerto en género zombie. Otros financiaron la *Double Fine*

*Adventure* y los proyectos de Kickstarter que le siguieron. En el 2022, en este presente distópico en el que el mercado cultural se quedó sin ideas y se dedica hace diez años a vender papel picado del siglo XX, tenemos otra vez aventuras gráficas. Tenemos, incluso, aventuras gráficas *profesionales*. Pero cabe preguntarse si quedan todavía *jugadores* de aventuras gráficas, si es posible un jugador de aventuras gráficas separado de su componente nostálgico.

El viernes primero de abril de 2022, Ron Gilbert [nos recordó](#), como todos los años, que su blog se mantiene libre de chistes del día de los inocentes... y de paso anunció que finalmente estaba haciendo una secuela de *Monkey Island*. Desarrollada durante los dos años de pandemia, en secreto, a contramano de un mundo que exige publicitar en las redes sociales cada línea de código compilada y cada pixel puesto en pantalla (a contramano, sin ir más lejos, de *Double Fine Adventure* y hasta de *Thimbleweed Park*). Y, tratándose de *Monkey Island*, no podría haber sido de otra forma: cabe suponer que Gilbert está en una posición peor que la de Schafer años atrás, cuando se arriesgó a volver al género; que las expectativas acumuladas durante treinta años de espera van a ser imposibles de satisfacer<sup>4</sup>.

Los jugadores de aventuras gráficas somos coleccionistas de estampillas. ¿Quién tiene, en el 2022, la atención y la paciencia suficientes y la tolerancia a la frustración necesaria para insistir con una aventura gráfica? ¿Quién está dispuesto a seguir jugando en la cabeza, contra la almohada o en la ducha, y volver a intentarlo al día siguiente, en vez de googlear una respuesta? ¿Quién tiene semejante suspensión de la incredulidad para aceptar ficciones improvisadas por programadores, que giran en torno a robar objetos y usarlos de maneras

extravagantes para avanzar la trama? Ya no somos esa persona; sospecho que esa persona ya no existe. Pero igual nos vamos a permitir un (¿último?) escape a la nostalgia. Y, así como Guybrush volvió a Mêlée Island™ después de su larga travesía, ya convertido en pirata —en héroe—, para vencer al fantasma LeChuck y quedarse con la minita, así vuelve el autor a ese mundo cándido que ideó y vamos a volver nosotros, con treinta y pico de años más en las espaldas, a caminar por su parque de diversiones.

## Fuentes

- [The Digital Antiquarian](#), Jimmy Maher.
- *The Art of Point-and-Click Adventure Games*, Steve Jarrett (Editor).
- [The Grumpy Gamer](#), Ron Gilbert.
- [Double Fine Adventure!](#)

## Notas

<sup>1</sup>Se puede liberar a un personaje talando en el pasado el árbol en el que quedó atrapado, por ejemplo.

<sup>2</sup>Caída del muro, final de la historia, y2k, menemismo, cocaína.

<sup>3</sup>*The Last Express*, que consumió cinco años y seis millones de dólares, es una joyita del género pero no estuvo ni cerca de cubrir los gastos de producción.

<sup>4</sup>En efecto, las primeras quejas sobre el estilo de los gráficos acompañaron a los primeros avances del juego. Nótese que este artículo fue

escrito antes del estreno de *Return to Monkey Island*, el 19 de Septiembre, en ignorancia sobre el resultado y la recepción del juego.

# Justicia poética

## Una historia millenial del fútbol argentino

2023-02-06

#fútbol #literatura #memorias



Nací una semana antes que Messi, llegué temprano para que fuera mi ídolo. Cuando Messi debutaba, yo terminaba la secundaria. Tarde para Maradona y temprano para Messi, mi tiempo fue el de Riquelme, el eslabón perdido, el que reemplazó a Diego en su último partido y precedió a Lionel como dueño de la Selección.

Armado únicamente de la mitología heredada de mi viejo, mi Olimpo estaba compuesto por Maradona, Caniggia y Batistuta. Las imágenes que tengo del Mundial 94 fueron insertadas retroactivamente por YouTube pero me acuerdo del álbum de figuritas, con su

abundancia de melenas noventosas, de la tarea de dibujar las banderas de Nigeria, Grecia y Bulgaria en el cuaderno de primer grado, de la maestra avisándonos que los nigerianos eran *brutos que pegaban patadas*. Del colegio congregado en el gimnasio para mirar el primer partido. De los adultos resignados cuando, ya sin Maradona, Rumanía nos dejaba afuera.

Unos meses después de la eliminación, Passarella iniciaría su Proceso de Reorganización de la Selección Nacional. Si Maradona era Dios, entonces Daniel Alberto era el Anticristo o, en todo caso, el *Gran Inquisidor*, un Torquemada que quería limpiar cualquier rastro del pasado reciente, implantar una colimba de pelo corto y poner en el freezer al puñado de jugadores de elite que nos quedaban. Tuve que buscar consuelo en otra parte.

La primera competencia que seguí con atención fue el Mundial sub-20 de Malasia. Un grupo de chicos que jugaban bien y jugaban limpio, dirigidos por un señor canoso con facha de dentista y voz de fumador crónico. Estaban Scaloni, Aimar y Cambiasso, pero sobre todo estaba Riquelme, el que decían que era el futuro de Boca. Argentina ganó aquel Mundial: había vida después de Diego.

En esos años me hice definitivamente futbolero. Cambié mis figuritas por las del torneo local, seguía los partidos en directo de los lunes y los viernes, los relatos de Fantino en Radio Mitre, los resúmenes de Macaya y Araujo en *Fútbol de Primera*, las *Campañas* de Bonadeo y *Lo Mejor Fútbol* de Fabbri. Jugaba al *PC Fútbol* con mis compañeros del colegio y al *Gran DT* contra mi viejo y sus amigos. Pero me faltaba algo.

Mis amigos de River se cansaban de dar vueltas olímpicas y los demás se improvisaban como hinchas de un Vélez campeón de todo, pero a Boca no parecía alcanzarle ni con *Salvador Bilardo*, ni con el *Dream Team*, ni con Maradona ni con Caniggia. Tuvo que llegar ese señor de rulos blancos, el que decían que tenía *el celular de Dios*. Si la leyenda era cierta, Bianchi era el elegido para romper la maldición. Y no solo sacó campeón a Boca después de ocho años sino que lo hizo dos veces seguidas, sin perder un partido. Con Riquelme de manija y con Palermo de goleador. Y, enseguida, como antes Vélez, Boca pasó a ser el mejor equipo del mundo.

A los 23 años, mi ídolo Riquelme era el mejor jugador de América, campeón y figura de un Mundial sub-20, tres torneos locales, dos Libertadores y una Intercontinental. Riquelme estaba destinado a elevarse a héroe nacional, a instalarse en la élite europea, a hacerse dueño de la Selección y, quién sabe, tener como Maradona su Mundial.

\* \* \*

*Después crecimos y nos fuimos del barrio.* El Mundial del 2002 no fue un bálsamo, no nos rescató del 2001 como el 86 nos había rescatado del 82. El 2002 fue hundir un poco más la cara en la mierda. Tuvimos que ver a *os primos* —que según la mitología no existían sin Pelé y eran hijos nuestros— meter su tercera final consecutiva, sumar la quinta estrella y convertirse en los dueños indiscutibles del deporte. El ciclo glorioso de Boca nunca se trasladó a la Selección. El pro-

ceso de Pékerman se diluyó en unos cuartos de final con gusto a poco. Cinco generaciones campeonas sub-20 resultaron insuficientes para pelear un Mundial con la mayor, para una Copa América, para hacerle partido a Brasil. Sin finales ganadas —sin finales felices—, la derrota se volvió parte de nuestra identidad futbolera.

Nos volvimos con nostalgia tanguera hacia el pasado, como uruguayos o hinchas de Racing. Nos dedicamos a pensar ucronías, universos alternativos, *si mi abuela no se hubiera muerto, estaría viva*. Qué habría pasado si no hubieran cobrado ese penal en el 90, si no hubieran sacado a Diego en el 94, si Ortega no se hubiera hecho expulsar, si Bielsa hubiera llevado a Saviola y a Riquelme, si hubiera renunciado en el 2002 o hubiera seguido en el 2004, si Pékerman hubiera puesto a Messi o no hubiera sacado a Román, si el Pato no se hubiera lesionado, si Messi hubiera empezado su carrera mundialista con un título, si hubiéramos vuelto a sostener a un técnico por cuatro años, si Pékerman hubiera seguido o no le hubieran hecho la cama a Basile, si hubiéramos ganado la Copa América, si Riquelme no hubiera renunciado, si Maradona no se hubiera regalado contra Alemania, si no le hubieran dado la Selección a Batista, si los uruguayos no nos hubieran ganado de guapos en casa, si Agüero no se hubiera lesionado, si hubiera entrado la de Higuaín, o la de Messi, si hubieran cobrado el penal de Neuer, si Palacio la hubiera tirado por abajo, si Di María hubiera llegado a la final y hubiera sido él en vez de Palacio el que la tiraba por arriba, si la defensa no se hubiera distraído esa única vez en todo el partido, si Higuaín la hubiera metido contra Chile, si no hubieran expulsado a Marcos Rojo, si hubieran entrado los penales, si no hubiera renunciado Martino, si no se hubiera muerto

Grondona, si hubiera entrado el penal contra Islandia, si hubiera atajado Armani en vez de Caballero, si no hubiéramos jugado con “falso nueve” o aunque sea hubiera entrado aquella bocha del final.

La adolescencia fue asumir que igual de caótica que la vida real era la trama del fútbol, un deporte de once contra once en el que, al final, siempre gana Alemania... y pierde la Argentina. No había héroes, no había justicia poética, no ganaban los buenos sino que las postergaciones se sucedían infinitamente como en las pesadillas, un volver a empezar cada vez que nos acercábamos a la meta.

\* \* \*

Hace 49 partidos que Boca no hace un gol de tiro libre, dice Fabbri. Román procede con su ritual: le da un beso a la pelota, acomoda, se queja varias veces de la distancia. River gana 1 a 0, quedan veinte minutos. Todo superclásico es un fin en sí mismo pero esta vez hay mucho más en juego: mantener las chances de campeonato, bajar a River, proteger el prestigio de Bianchi y, sobre todo, mandarle un mensaje a la dirigencia. Porque a Riquelme se le termina el contrato y la relación con Angelici está rota. No hay Copa Libertadores, no quedan partidos importantes en el semestre, este Boca-River podría ser el último. Pero nada de eso importa. Más allá de la inteligencia, de la capacidad técnica, sin importar su actualidad y su estado físico, si hay una cosa que tiene Riquelme es carácter: Román se agranda en las difíciles.

Ahí va: dos o tres pasos y la pelota gira, pasa por encima de la barrera y baja lo justo para rozar el travesaño y entrar lejísimos de Barovero, que se queda congelado. Quizás sea el mejor tiro libre de Riquelme, quizás sea el último. Riquelme corre a gritar el gol y se toma un tiempo para acercarse al banco de River, le habla a Ramón Díaz, le dice *acá no*, del patio de su casa no se va a llevar una victoria. No vemos la cara del técnico de River pero podemos imaginar que responde como lo hace siempre: con una sonrisa. Del otro lado, Bianchi aplaude. Los nombres son los mismos que hace 15 años pero los hombres están todos de vuelta: un Ramón Díaz gasolero, un Riquelme sin contrato, un Bianchi que no tiene el WhatsApp de Dios.

Todo queda en su lugar, quien quizás haya jugado los superclásicos mejor que nadie se despide con broche de oro, un cierre para la historia. Pero después sale sustituido. Y, después, desde el banco, ve cómo River lo da vuelta a falta de cinco minutos. Ramón Díaz se lleva la victoria, la primera de River en diez años. Riquelme sale perdiendo de los superclásicos, su gol idílico nos valió apenas quince minutos de felicidad, en un segundo pasó de la leyenda al compilado sin contexto de YouTube.

El héroe de mi generación se fue de Boca, se retiró jugando el ascenso para Argentinos Jrs., un libro al que le arrancaron demasiadas páginas.

\* \* \*

Durante el Mundial de Qatar circuló un meme en el que alguien acusaba a un argentino de que la Copa estaba arreglada y el argentino respondía: *Ojalá. Dios te oiga*. Para nosotros, hace rato esto había dejado de ser una competencia deportiva, ganar era una necesidad nacional. Y los festejos posteriores demostraron que la victoria argentina era el mejor final posible, porque era el que maximizaba la cantidad de felicidad en el mundo. Ningún otro pueblo hubiera valorado tanto la victoria.

¿Fueron esos arbitrajes extravagantes —los penales mancha, el offside semiautomático, los descuentos infinitos— una maniobra para extremar las emociones, para renovar el espectáculo en tiempos de redes sociales, para maquillar el negocio con un poco de épica y que nos creamos por última vez que los buenos ganan, que la magia del potrero rosarino todavía puede contra la mecánica y la estadística? Pero si el Mundial estuvo guionado, ¿cómo explicamos *todo lo demás*?

¿Cómo explicamos esa combinación de superioridad deportiva y calvario? ¿Cómo explicamos el partido perfecto contra Brasil, la pared derribada por Di María, la peor derrota en mundiales contra Arabia Saudita, el nudo en la garganta de Aimar, los cambios quirúrgicos de Scaloni, los suplentes que juegan mejor que los titulares, los volantes que *vuelan*, el penal errado y el gol de Messi contra México? ¿Cómo explicamos el pase a Molina y el paseo a Gvardiol, el empate de Holanda en el último minuto, los penales del Dibu? ¿Cómo explicamos que Di María esta vez sí haya llegado entero a la final, que la haya descocido y que haya hecho el gol que todos *sabíamos* que iba a hacer, un gol que es la síntesis del fútbol argentino? ¿Cómo explica-

mos ese tango de 80 minutos en una final del mundo, haber puesto de rodillas al campeón y apagado a su estrella y que después todo se derrumbe; que hayamos encontrado un oasis futbolístico en un desierto de terror, que hayamos sobrevivido al golpe por golpe contra Francia y que quede tiempo para otro gol de Messi y otro empate y para la mayor atajada de la historia del fútbol?

Como Leo antes de la final de la Copa América, nosotros no creemos en las casualidades. Como casi todo el mundo futbolero, nos negábamos a aceptar que terminara su carrera sin esa Copa, no por el jugador que fue sino por cómo la buscó, por el viaje que hizo, por el héroe que es. Aunque quede mal una comparación con el básquet, el Mundial de Messi fue como la palomita de Ginóbili, fue dar vuelta la historia en el último segundo, cuando ya no quedaba nada más que golpear el suelo. Un Mundial que no solo deshizo el papelón del 2018 y cerró la herida del 2014 sino que —con el *Topo Giggio* a Van Gaal, con Pékerman mirando desde la tribuna— rescató a la generación perdida, la que nos había roto el corazón en 2006, nos devolvió la fe. *Tenía* que ser así, para que todo cobre sentido y que las armas que nos mostraron en el primer acto —ese larguísimo primer acto de 20 años— se disparasen todas juntas en el final. Para que la historia de Lionel tenga final feliz, para que rime y sea fácil contársela a nuestros hijos. Y que siga la melodía.

# De von Bismarck a Tolkien

## Prehistoria de los videojuegos de rol

2023-04-27

#videojuegos

### I

Antes del *Final Fantasy* y el *Baldur's Gate* estuvieron los juegos de rol de papel y lápiz como el *Dungeons & Dragons*. Antes de los juegos de rol estuvieron los *wargames*, juegos de estrategia de guerra como el *Diplomacy* o el *TEG*. Mucho antes de eso, claro, prácticamente desde el principio, estuvieron las guerras propiamente dichas. Y, desde hace un par de siglos, están también los alemanes que, si le hacemos caso a Hollywood, tenían cierta inclinación por participar en esas guerras e incluso precipitarlas. Por último, antes de Alemania, es decir, antes de la unificación alemana<sup>1</sup>, estaba el reino de Prusia.

De ahí, de Prusia, surgieron los primeros juegos de guerra en el siglo XVIII. Derivados del ajedrez, con piezas que representaban distintas unidades militares sobre un tablero cuadriculado, tuvieron moderado éxito como entretenimiento pero resultaban poco realistas para la planificación bélica. Fue el *Kriegsspiel* —literalmente “juego de

guerra” en alemán—, diseñado por un noble llamado Georg von Reisswitz y perfeccionado por su hijo, un oficial prusiano del mismo nombre, el primero en alcanzar la sofisticación suficiente para ser adoptado como herramienta de estrategia militar.



En el *Kriegsspiel* un mapa del territorio reemplazaba al tablero de ajedrez; cada jugador comandaba a uno de los ejércitos pero no hacía los movimientos de las piezas sino que entregaba órdenes a un árbitro, que las interpretaba según se imaginaba que lo haría una tropa en

el mundo real, tiraba el dado y consultaba una tabla para calcular los daños del combate.

El Rey de Prusia quedó fascinado por la demostración que Von Reisswitz Jr. le hizo de su juego y ordenó que se envíe uno a cada regimiento del ejército. Durante la guerra Franco-Prusiana, que el canciller von Bismarck planificó para estimular el espíritu nacional alemán y propiciar la unificación del Imperio, Prusia se impuso a pesar de que el enemigo lo superaba en número y equipamiento. Todos los libros de wargaming —y ningún libro de historia— atribuyen la victoria a la tradición de *Kriegsspiel* del ejército prusiano. Lo cierto es que después de la guerra los wargames se popularizaron por primera vez fuera de Alemania, siendo adoptados por el resto de los ejércitos nacionales y puestos en práctica en los conflictos de las décadas siguientes. Según Tristan Donovan, el ejército imperial japonés ensayó con un wargame el ataque a Pearl Harbor que marcaría su entrada (y la de Estados Unidos) a la Segunda Guerra Mundial.

Pero a fines de 1945 el ejército estadounidense ya usaba la ENIAC para calcular trayectorias balísticas y John Von Neumann diseñaba a su máquina sucesora, la primera computadora moderna. El futuro de la estrategia militar era digital; los juegos de guerra quedaron reducidos a entretenimiento para hobbistas. Claro que, en la segunda mitad del siglo XX, la industria del entretenimiento es adonde irían los estadounidenses a realizar su Sueño Americano.

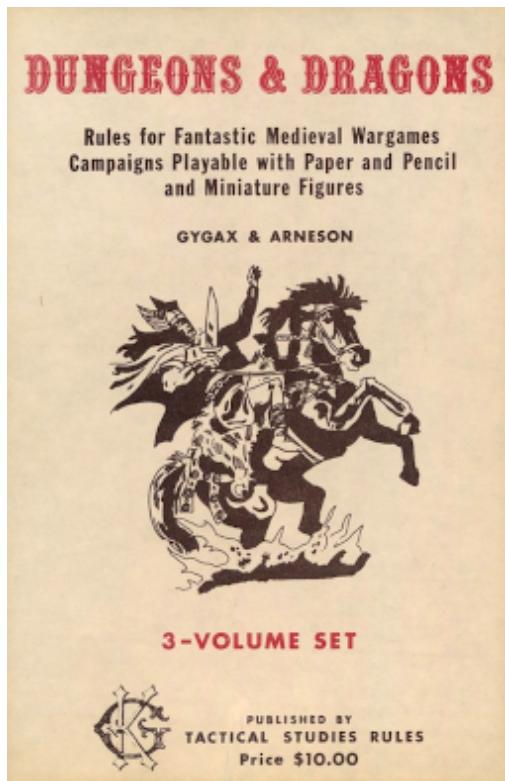
## II

Hasta los años 50, los juegos de guerra circulaban como libros de reglas y dejaban a los jugadores la tarea de conseguir miniaturas y montar maquetas para los ejércitos, un pasatiempo más cercano al modelismo ferroviario del Reverendo Alegría que a los juegos de tablero. Fue Charles S. Roberts quien vio el negocio de distribuir reglamento, piezas y mapa en una caja, y en 1952 publicó *Tactics*, el primer juego de guerra comercial, dando inicio a una “era dorada” del wargaming.

Roberts fundó Avalon Hill, una empresa que se enfocaría en juegos de tablero para adultos: no solo wargames (género que dominaría) sino también estrategia y simulación. A *Tactics* seguirían *Tactics II*, *Gettysburg* y *Blitzkrieg*. Como los emprendedores de software y hardware de los 70, Roberts empezó publicando artesanalmente desde el garage de su casa; también como aquellos —pensemos en el newsletter del Homebrew Computer Club y en el *New York Times* de Infocom—, Avalon Hill publicaría una revista para promocionar sus productos y nuclear a la comunidad de entusiastas que pronto estarían compartiendo y comercializando sus propios experimentos.

En 1959 salió *Risk*, una variante simplificada de wargame, accesible al público general, que entraría en el canon de los juegos de mesa junto a *Monopoly*, *Clue* y *Scrabble* y tuvo su adaptación criolla en el *TEG*. También de 1959 es el *Diplomacy*, una variación del género que reducía el detalle y la importancia de la estrategia militar en favor de la interacción entre jugadores y la negociación. El *Diplomacy* era un simulador de rosca y la guerra era la excusa.

En 1971, Gary Gygax publicó *Chainmail*, un reglamento para juegos de guerra en escenarios medievales, que incluía un suplemento para expandirlos con elementos de fantasía en la línea de *El Señor de los Anillos*. Es aproximadamente de la unión de ese reglamento y del estilo libre y centrado en las interacciones sociales que fomentó el *Diplomacy* que nace *Dungeons & Dragons*, el primer juego de rol.



En *Dungeons and Dragons* los jugadores ya no manejaban ejércitos o grupos de unidades sino que encarnaban a un personaje específico, perteneciente a una *clase* (guerrero, mago, ladrón, clérigo) y con atributos determinados por el dado. Las reglas de Gygax daban un marco “legal” al juego, mientras que un *dungeon master* —heredero de aquel mediador en el *Kriegsspiel*— además de arbitrar preparaba un argu-

mento y un escenario para la sesión. El resto de los jugadores actuaba su papel: en vez de centrarse en reglas y mecanismos, o en la competencia entre rivales, el *Dungeons and Dragons* funcionaba como ejercicio dramático, una experiencia de narración colectiva.

Los juegos de rol arrastrarían mucho público pero fue otra vez la computación la que le daría el golpe de gracia al wargaming. Con el creciente acceso a las computadoras hogareñas y la [incipiente industria de los videojuegos](#) a finales de los 70, hasta el más fiel de los entusiastas se veía tentado a mudarse a las simulaciones digitales de guerra. No solo se ahorraban así las piezas y el problema de conseguir rivales humanos sino que la experiencia se volvía más sofisticada: la computadora se prestaba mejor a representar la incertidumbre y confusión propios del campo de batalla, esa “niebla de guerra” que resulta de desconocer posición y número del ejército enemigo.

Después de un auge en el período 1975-1980, el universo del wargaming se contrajo otra vez al lugar que tenía en el siglo XIX, un nicho delimitado por el Rin y el Mar del Norte, pasatiempo de nostálgicos y excéntricos minuciosos<sup>2</sup>. Quedaron como vestigios el *Risk*, los videojuegos de estrategia militar y el *Dungeons and Dragons*, fenómeno de sótanos y dormitorios universitarios que inspiraría en los hackers una próxima ola.

## Fuentes

- Trisan Donovan, *It's All a Game: A Short History of Board Games*.

- Felipe Pepe (Ed.), [The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games](#).
- Jimmy Maher, [The Rise of Experiential Games](#).
- Jimmy Maher, [Dungeons and Dragons](#).

## Notas

<sup>1</sup>No confundir con la *re-unificación* noventosa de Alemania, esa que se ve en *Goodbye Lenin!* y a la que boquita Sensini contribuyó anécdotamente con un penal polémico.

<sup>2</sup>Pienso en Udo Berger, protagonista de *El Tercer Reich*, la novela póstuma de Roberto Bolaño.

# ¿Vida en Marte?

2023-05-03

#ficción

## II

Después de unos primeros años de talleres y tentativas en los que acumuló diez o doce cuentos potables —cuentos que llegaron a un callejón sin salida en el laberinto de las correcciones—, Chamot se dedica a buscar concursos literarios, elegir y ajustar sus textos, imprimir papeles, hacer envíos postales. Sus intentos fracasan una y otra vez y no tarda en concluir que la calidad literaria es solo uno de los factores en juego en el éxito de su proyecto, ni siquiera el más importante. Acostumbrado a organizar su trabajo en términos mercantiles, se postula al mayor número posible de concursos, adapta los cuentos a las que se imagina son las preferencias del público en general y de cada jurado en particular, recorre la periferia del oficio: con la misma mano con la que suprime oraciones y párrafos prescindibles puede dilatar frases, ampliar márgenes y encontrar usos novedosos de la puntuación que le permitan llenar carillas; medita largamente los títulos de sus cuentos, corrige una y otra vez el primer y último párrafo

de cada uno suponiendo que ahí se dirime su suerte; adopta identidades falsas para abarcar más territorio y envía cuentos a cada municipio bonaerense y cada sociedad de fomento chilena y a cada ayuntamiento español que se cruza por su camino.

Al cabo de un año y medio, acaso por pura justicia estadística, un correo electrónico lo notifica de que su cuento *¿Vida en Marte?* —la historia de un economista que choca contra una realidad irreconciliable con los ideales de su juventud—, obtuvo el segundo lugar en el *IV Certamen de Relato Breve de la Secretaría de Cultura de Albañaca la Grande*. Su segundo puesto lo hace acreedor de 500 euros que, considerando que no tiene cuenta bancaria en España y que una transferencia internacional no solo licuaría buena parte del valor sino que francamente excede las capacidades de la Secretaría de Cultura, no tiene forma de cobrar. El Secretario, Sr. Paco García, le propone guardar un cheque sin vencimiento que el autor podrá retirar la próxima (primera) vez que visite España. Chamot, que siempre estuvo más interesado en validar su trabajo que en el dinero del premio, accede con gusto.

## IV

Por un tiempo intercambia uno o dos mails semanales con María Paz, en los que ella le hace pedidos y sugerencias: cambiar el orden de los cuentos, sacar alguno, acortar otro. (Chamot siente un especial placer cada vez que encuentra el nombre de la editora en su bandeja

de entrada y muchas veces se distrae de la redacción de una respuesta para posar el puntero del mouse sobre ese nombre e invocar una foto apenas distingible en la que María Paz sonríe frente a alguna montaña del norte o del sur argentino). Ambos coinciden en que *¿Vida en Marte?*, el cuento más sólido del conjunto, debería abrir el libro y titularlo. Una vez que los dos quedan conformes con el texto, María Paz le encarga una pequeña biografía o currículum literario para incluir en la primera página del libro. Chamot tiene poco para agregar a su segundo premio en Albahaca la Grande, así que completa el párrafo con vaguedades del estilo “participó en diversos talleres y certámenes nacionales e internacionales”.

En este punto se interrumpen las comunicaciones. Chamot supone que la mayor parte del trabajo recae ahora en la editorial y lo mejor que puede hacer es olvidarse por un tiempo de su libro. Hace algunos intentos, mayormente infructuosos, de empezar nuevos cuentos; juega con la idea de planificar un relato largo, una novela o noveleta, pero desiste no solo por su dudosa ejecución sino por franca compasión hacia los posibles lectores; se concentra, por último, en sus clases de economía en la facultad. Durante ese período no deja de revisar compulsivamente su bandeja de entrada. Cuando se cumple un mes exacto del último mensaje de María Paz, le escribe para preguntarle si tiene novedades. Recibe una respuesta en la que la editora se disculpa por el silencio de las últimas semanas, le asegura que no se olvidaron de él pero también le dice que surgió un problema. Le adjunta las bases del concurso de Albahaca la Grande, de las que transcribe un fragmento:

Los cuentos premiados quedarán en propiedad de la Secretaría de Cultura del Ayuntamiento de Albahaca la Grande, a todos los efectos, bien para edición impresa, retransmisión por radio, prensa, o televisión, grabación sonora, escenificación etc., o autorizar su publicación, entendiéndose que el autor o autora renuncia a todo derecho relacionado con su obra en el momento de aceptar el premio.

María Paz le explica que técnicamente el cuento no es suyo y que una editorial independiente no puede exponerse a una violación de propiedad intelectual y ni falta hace aclarar que el libro no funciona sin *¿Vida en Marte?*, su mejor relato.

## VI

Chamot aterriza en un Madrid otoñal, frío y lluvioso, en el que pasa dos días sin alejarse del casco antiguo. Un tren lo lleva hasta Málaga, de clima más agradable, donde apenas duerme una noche, y a la mañana siguiente se toma otro tren y un micro siguiendo las indicaciones que recibió en el hotel. Durante el trayecto —ese largo y chicloso trayecto que inició en Buenos Aires, cuya sucesión de ventanillas y paisajes se derrite ahora en su cabeza—, casi olvida la desesperación que lo llevó hasta ese lugar; se imagina la próxima ciudad y su gente, lo embelesa la idea de que alguien, aunque sea una sola persona, lo

haya leído en una tierra tan lejana y que incluso haya decidido distinguirlo con un premio.

El micro se separa apenas de la ruta para dejarlo en la entrada de lo que decididamente es un pueblo y no la ciudad que estaba esperando. Empieza a trepar por una calle empinada y zigzagueante, cercado por una hilera de casas escalonadas, todas blancas y muy parecidas entre sí, y desemboca en la plaza principal de Albañaca la Grande, una encrucijada de cemento con un par de árboles. Identifica la Iglesia y el edificio del Ayuntamiento, ambos cerrados; hay varios autos estacionados pero Chamot está solo en la calle. Entra en el único lugar donde se percibe algún movimiento: una cantina, sorpresivamente repleta si se considera que es media mañana, como si todo el pueblo estuviera ahí metido. Chamot llegó con intención de hacer averiguaciones inmediatamente pero recapacita y toma asiento en el último rincón de la barra. El ruido de cubiertos y los gritos de los comensales se mezclan con el zumbido de un pequeño televisor instalado cerca del techo. Como no tiene hambre, se limita a pedir una caña; para su confusión le traen un vaso más bien chico de cerveza y una cantidad generosa de pan con jamón crudo.

En lo que demora en terminar la comida, el local se va vaciando. *¿De dónde viene, pue?*, le pregunta el dueño, del otro lado de la barra, aunque a Chamot le lleva un tiempo descifrar el acento cerrado de Andalucía. Explica que vino de Argentina a recibir un premio por un concurso literario. El cantinero lo mira curioso; Chamot aprovecha para preguntar por la dirección de la Secretaría de Cultura. *¿Secretaría de Cultura?*, pregunta extrañado el cantinero y después agrega: *Han de ser cosas del Paco*. Chamot recuerda al hombre con el que

había arreglado el asunto de su premio, Paco García, y le confirma que efectivamente es a él a quien está buscando. *El Escritor del Pueblo*, sentencia el cantinero. Le indica cómo llegar a la casa de García. Chamot paga y sale al calor del mediodía.

(Le simpatiza la idea de que *Escritor del Pueblo* sea un rol establecido, un oficio del que alguien se tiene que hacer cargo como el de cura, maestro o carnicero; lo compara con su título de Actuario, una profesión abstracta que solo tiene razón de ser en el anonimato de las ciudades. Se pregunta si existirá algún lugar en el mundo en el que él pueda ejercer aquel rol).

La casa de Paco García está a un par de cuadras de la plaza y no se diferencia de las otras casas de Albahaca la Grande: dos plantas, fachada blanca con una pequeña guarda de cerámica cuyas líneas rectas están en claro conflicto con la pendiente de la calle. No hay timbre. Chamot golpea la puerta y aplaude, pero nadie contesta. Vuelve a la plaza y se acerca al edificio del Ayuntamiento, que sigue cerrado. Se asoma al portal de la Iglesia, que sí está abierta, pero se da cuenta de que no tiene ningún interés en entrar ahí.

*No hubo suerte, pue*, lo recibe el cantinero. Chamot pregunta por los horarios de atención del Ayuntamiento, quizás pueda encontrar al escritor ejerciendo sus funciones en la Secretaría de Cultura. El cantinero le regala una sonrisa condescendiente: *Verá, es que eso de la Secretaría... Vaya, que seguro se lo habrá inventao el buen Paquito*. Le explica que, si el escritor no está en su casa, su mejor opción es esperar ahí: si uno espera lo suficiente en la cantina, tarde o temprano habrá de cruzarse con todos y cada uno de los habitantes del pueblo. Chamot pide otra caña a regañadientes y recibe otro sán-

guche de jamón crudo. Se distrae masticando, los ojos puestos sin mirar en la pantalla del televisor, no advierte al cantinero que murmura algo y se desplaza hasta un mostrador donde se exhiben postales y folletos turísticos de la región. Vuelve con un librito en la mano y se lo tiene que poner en las narices a Chamot para arrancarlo de su ensimismamiento. *Aquí lo tiene*, le dice. Chamot lee el título, extrañado: *Provincias*. Una obra de Paco García. Le saca el libro al cantinero y se encuentra en primer lugar con una foto del autor en la solapa, sentado en esa misma barra: García es un hombre de su misma edad, con anteojos de marco grueso, inexplicablemente envuelto en una capa y con ambas manos apoyadas en un bastón. Pasando las páginas encuentra un prólogo de diez líneas que Chamot no se detiene a leer, firmado por un tal Ramón Torres Rico; el cantinero señala el nombre al pie de la página y le sonríe: *Su servior*.

Se trata evidentemente de un libro de cuentos. Chamot recorre el índice hasta toparse con un título que llama su atención, sin poder explicarse por qué: *Exilio en tierra propia*. Le basta leer la primera frase para advertir que no es otro que su cuento, *¿Vida en Marte?*, con el título cambiado: ahí están las melancolías del economista porteño, el primer párrafo corregido hasta el hartazgo, el final abierto de ritmo atropellado. Chamot revisa la tapa y la contratapa, lee apuradamente el prólogo; en ningún lado se usa la palabra *antología* ni se hace referencia al concurso ni a ningún autor más que al propio Paco García. Sencillamente le robó su cuento, y supone que hizo lo mismo con todos los demás de la colección.

Chamot suelta el libro y mira hacia la plaza de Albahaca la Grande. Está oscureciendo, la gente vuelve a sus casas. Consulta al canti-

nero sobre la posibilidad de pasar la noche en el pueblo y no le sorprende escuchar que su mejor opción es un cuarto en la propia cantina. Llama por teléfono al hotel de Málaga y avisa que va a retrasar su regreso. Antes de irse a dormir, le pregunta al dueño si tiene una computadora que pueda usar y este lo conduce al living de su casa, en la trastienda de la cantina. Chamot le escribe a María Paz un correo cuya intención inicial era estirar la mentira de sus “negociaciones con los españoles” pero que rápidamente deriva en un recuento confuso del paisaje andaluz, la arquitectura del pueblo y la vida “de provincias”, tan diferente a la de Buenos Aires, y de cómo todas estas cosas se relacionan con el ejercicio de la literatura. Concluye diciendo que cree que el lugar a ella le gustaría, como si la conociera lo suficiente para hacerse alguna idea de lo que a ella le gusta o deja de gustarle, como si la conociera de algo más que un puñado de correos y una foto borrosa.

Le cuesta trabajo dormirse bajo un ventilador que remueve ruidosamente el aire caliente, envuelto en la remera que usó todo el día (y que él percibe llena de sudor y de polvo), acosado por imágenes del micro, calles del pueblo, Paco García en la cantina y María Paz en la montaña, mezcladas con las infinitas variaciones que pronostica para el día siguiente.

A la mañana desayuna y hace una nueva peregrinación a la casa de García, más por cambiar de aire que por la expectativa de encontrarlo. Cuando se cansa de esperar a la puerta del Escritor del Pueblo, vuelve a la cantina y se apuesta en la barra; ahuyenta con un gesto al

dueño que se aproxima con el menú: se agotó su tolerancia para el jamón crudo.

Se entretiene leyendo *Provincias*, primero su propio cuento y luego el resto del libro. Nota que hay ligeras correcciones de nombres y expresiones para “españolizarlas” pero fuera de esto Paco García respetó su obra al mínimo detalle. Nota también que la diferencia de estilos y calidades entre los cuentos es palmaria, evidente incluso para un lector distraído. Razona que el libro no debe haber sido muy leído, que probablemente no haya circulado fuera del pueblo, quizás ni siquiera fuera de la cantina. (El local empieza a poblararse de gente, tal como lo encontró al llegar el día anterior; Chamot sigue pasando las páginas, aunque sin concentrarse del todo en lo que está leyendo, como buscando un indicio, como si esperase que algo le salte a la vista). Razona que, a diferencia suya, a Paco García no le interesaba para nada escribir ni ser leído, sencillamente quería ser publicado; que, posiblemente, el gran deseo de su vida era el de alcanzar el status de Escritor del Pueblo, una meta que, bien mirada, es igualmente modesta que la suya. Admite que, en el fervor de su deseo, García tuvo incluso la generosidad de incentivar y financiar el trabajo de otros escritores, entre ellos el del propio Chamot, y que ese gesto lo redime. Por primera vez desde que llegó a España, Chamot se relaja y sus ojos, antes dolidos por el esfuerzo de la introspección, van recuperando el foco y le permiten distinguir lo que lo rodea: las mesas y el televisor, el cantinero semioculto por las copas y las pilas de pan, la plaza y el sol del mediodía empujando por la puerta abierta, los comensales como tentáculos de un único cuerpo que se agita y el cuerpo único del Escritor del Pueblo, con su capa y su bastón y sus ante-

ojos gruesos, la viva imagen de la solapa de *Provincias*, sentado frente a él, sonriendo ante la perspectiva de un flamante compañero.

(2019)

# Del videojuego como puzzle

2023-06-16

#videojuegos #literatura



En ciencia y tecnología, como en la discografía de Frank Zappa, se suele decir que *la necesidad es madre de la invención*. Pensando en los juegos de computadora, cada sucesiva innovación —los primeros gráficos, los colores, el CD-ROM, el audio, la aceleración 3D— trajo aparejada una ola de juegos centrados en explotar las nuevas posibilidades del hardware pero, de la misma manera que hoy [preferimos Jurassic Park a sus secuelas](#), los viejos y los nostálgicos nos acordamos menos de aquellas demostraciones exuberantes que de otros juegos que, con menos recursos, expandieron el campo de lo posible en una computadora.

Así, el [Colossal Cave Adventure](#) probó que, apenas con texto y algunas nociones de cartografía, esas carísimas calculadoras podían ser también motores de la imaginación.

Así, un grupo de hackers de UNIX, apelando a los caracteres ASCII como símbolos para construir y poblar las cavernas de su *Rogue*, inventaron un nuevo tipo de aventura en el que cada partido era un juego diferente.



Así, Mark Ferrari, aquel ilustrador de Lucasfilm Games, le encontró la vuelta a la paleta de 16 colores usando *dithering* —la técnica de intercalar pixeles para producir la ilusión de profundidad—, sacándole cañas verdes a los programadores que, a su vez, tuvieron que mejorar sus algoritmos de compresión para que ese tipo de imágenes entrara en el disco.



Para su segundo juego, Jordan Mechner quería evocar los primeros minutos de *Cazadores del Arca Perdida*, en los que se presenta a Indiana Jones saltando, rodando por el piso, colgando de un foso y escapando de una bola de piedra gigante. Mechner aspiraba a que el jugador de *Prince of Persia* se compenetrara con su héroe, que se contagiará de la sensación de peligro inminente y se sintiera él mismo colgando al borde del abismo.

Ya había videojuegos de acción y aventura pero ninguno lograba reproducir aquella emoción hollywoodense. Mechner lo atribuía a la crudeza con que se representaba a los personajes y la falta de realismo que gobernaba sus movimientos. Para solucionar ese problema, buscó inspiración en las viejas películas de Disney, en una técnica llamada *rotoscopia* que consistía en filmar actores reales y “calcar” sus movimientos al producir el dibujo animado. Claro que su presupuesto era limitado y, de hecho, no existían los escáneres ni mucho menos hardware de video para su Apple II.

Convencido de que la rotoscopia era el camino para realizar su visión, se dedicó a imitarla con como pudo, a lo McGyver. Primero, filmaba a su hermano en un playón de estacionamiento, actuando los movimientos del héroe: corriendo, saltando y colgando como Indiana Jones. Después, reproducía la filmación cuadro por cuadro en una habitación a oscuras, sacándole fotos al televisor con una cámara analó-

gica. Mandaba a revelar las fotos, las pegaba una al lado de otra en una hoja, resaltaba con marcador y cinta borradora los contornos del cuerpo y fotocopiaba la hoja para obtener imágenes de mucho contraste. Colocaba la fotocopia sobre un soporte y volvía a filmar, esta vez con la cámara conectada a su Apple II: no existía hardware de video pero sí un aparato para capturar un cuadro estático en pantalla, que después podía “calcar”, pixel por pixel. Por último, reproducía la secuencia de imágenes digitalizadas, recreando los movimientos de su hermano, ahora introducido en su videojuego.



Lo maravilloso de la animación rotoscópica, aún del remedo de Mechaner, es que capturaba el movimiento humano con una fluidez y un detalle imposibles de reproducir artificialmente. Y ese realismo se pre-

servaba incluso en su anticuada Apple II y hasta en los infames 4 colores de la PC CGA. Comparada con otros juegos de la época (*Golden Axe*, *Prehistorik*), la animación del héroe hoy casi resulta inquietante, la sombra de algo que está ahí pero que no alcanzamos a ver.

Por la limitadísima capacidad de memoria y lo oneroso de la producción, Mechner no se podía dar el lujo de agregar otros personajes. Necesitado de hacer su juego más desafiante, se le ocurrió reciclar la imagen de su héroe, proyectando su negativo para introducir un antagonista (*shadowman*), lo que inesperadamente definió la esencia del juego y reorientó los planes de diseño.

La técnica de rotoscoping se usaría en otros clásicos, los franceses *Another World* y *Flashback*, cada cual a su manera un sucesor espiritual de *Prince of Persia*, y también en el siguiente juego de Mechner, la aventura de época *The Last Express*. Ninguna de las superproducciones habilitadas por el video digital y la virtualmente infinita capacidad de los CDs tuvo resultados comparables a los logrados con el rotoscoping, a base de ingenio y austерidad.



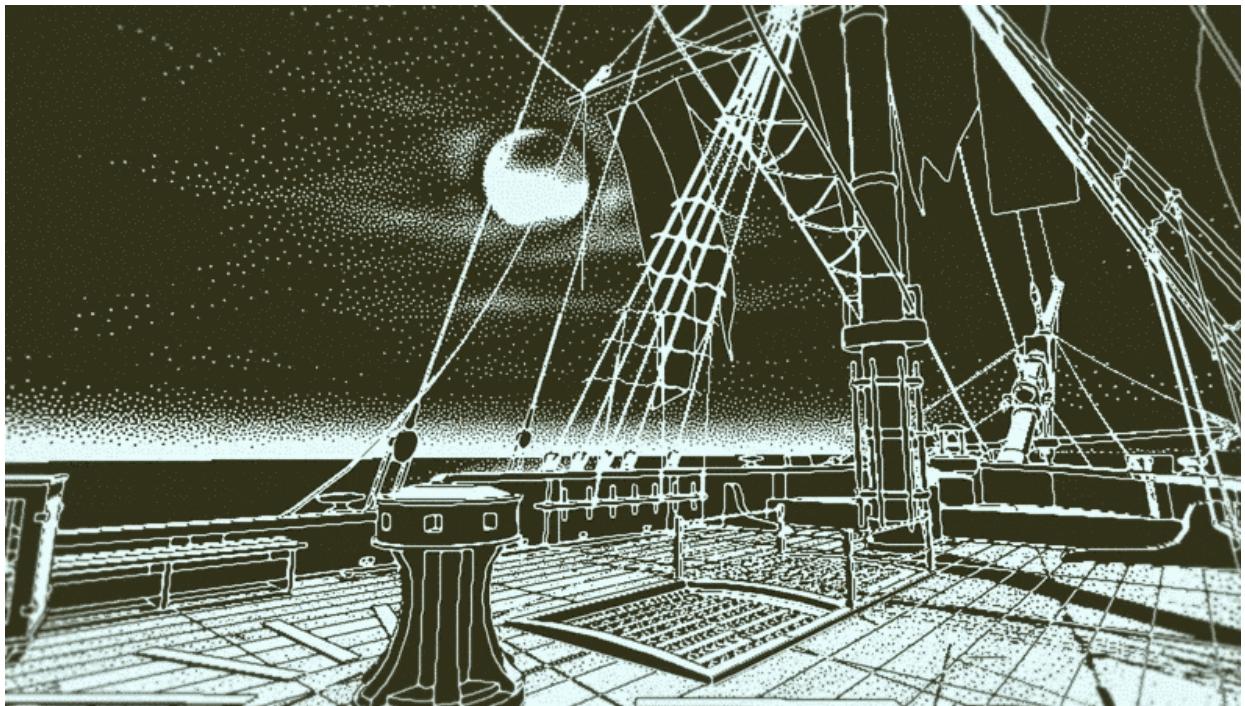
Las limitaciones del hardware, lejos de ser un impedimento resultaron un impulso para la innovación. Ideas parecidas se expresan en las artes tradicionales al decir que las restricciones engendran creativi-

dad o que “la forma es liberadora”. El tamaño del lienzo y la paleta de colores en la pintura; la métrica y la rima en poesía; los actos y las escenas en teatro, son estructuras que establecen el universo de posibilidades a ser abarcadas y estudiadas. Definen unos límites que entonces pueden ser compensados, cuestionados o subvertidos para crear algo nuevo.

No solo en la forma, sino también en el contenido, la restricción puede ser un recurso creativo: el estándar de jazz, las consignas o imágenes disparadoras en escritura, la naturaleza muerta o el autorretrato en pintura. En vez de paralizarse ante la infinidad de posibilidades (la “página en blanco”), el artista se enfoca en resolver el obstáculo concreto que tiene frente con las herramientas a su alcance. De igual manera, en el mundo de los videojuegos, las que alguna vez fueron respuestas a los límites del hardware terminaron definiendo formas a las que recurrir para la experimentación y el ejercicio.

Así, durante casi una década, Infocom insistió en el modelo de *Adventure*, convirtiendo lo que inicialmente era una necesidad —restringirse al texto— en una marca registrada, profundizando sus ficciones interactivas mientras la competencia invertía sus recursos en mostrar gráficos rudimentarios.

Así, el diseño del *Rogue* —arte ASCII, niveles generados algorítmicamente y *permadeath*— se propagó [como virus](#) por la comunidad UNIX, inaugurando un nuevo género, nicho de infinitas variaciones que no solo sigue vigente sino que extendió su influencia hasta clásicos modernos como *Diablo* y *Minecraft*.



Así, los desarrolladores independientes siguen apelando al *pixel art* para tocar sensibilidades inaccesibles a las técnicas modernas. Lucas Pope reinventa el *dithering* de Mark Ferrari para proyectar tres dimensiones en un solo color. La comunidad de PICO-8 produce un arsenal de juegos con los escasos recursos de una consola imaginaria.



Bien entrada la tarde, las traducciones desparramadas en el piso del living, Carlos Frías, el editor de Emecé, golpeó la puerta del departamento de Barnstone en la calle Maipú.

—Borges le manda un mensaje sobre los sonetos —dijo el editor.

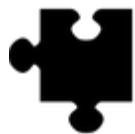
—¿Qué dice?

—En su traducción del poema sobre Whitman, “Camden, 1892” —dijo Frías tímidamente—, Borges piensa que la última rima está mal. No encontró una rima consonante con las últimas palabras del soneto: “Walt Whitman”.

Se preguntó por qué no lo llamó o vino en persona. Borges vivía enfrente y se veían seguido, Barnstone le había leído sus traducciones, ¿para qué un mensajero?

Empezó a rebuscar justificaciones, defendiendo las rimas imperfectas, diciendo que los poetas modernos prefieren las rimas asonantes, que... —Borges quiere que se esfuerce un poco más —lo interrumpió Frías. Estaba preparado para esas excusas.

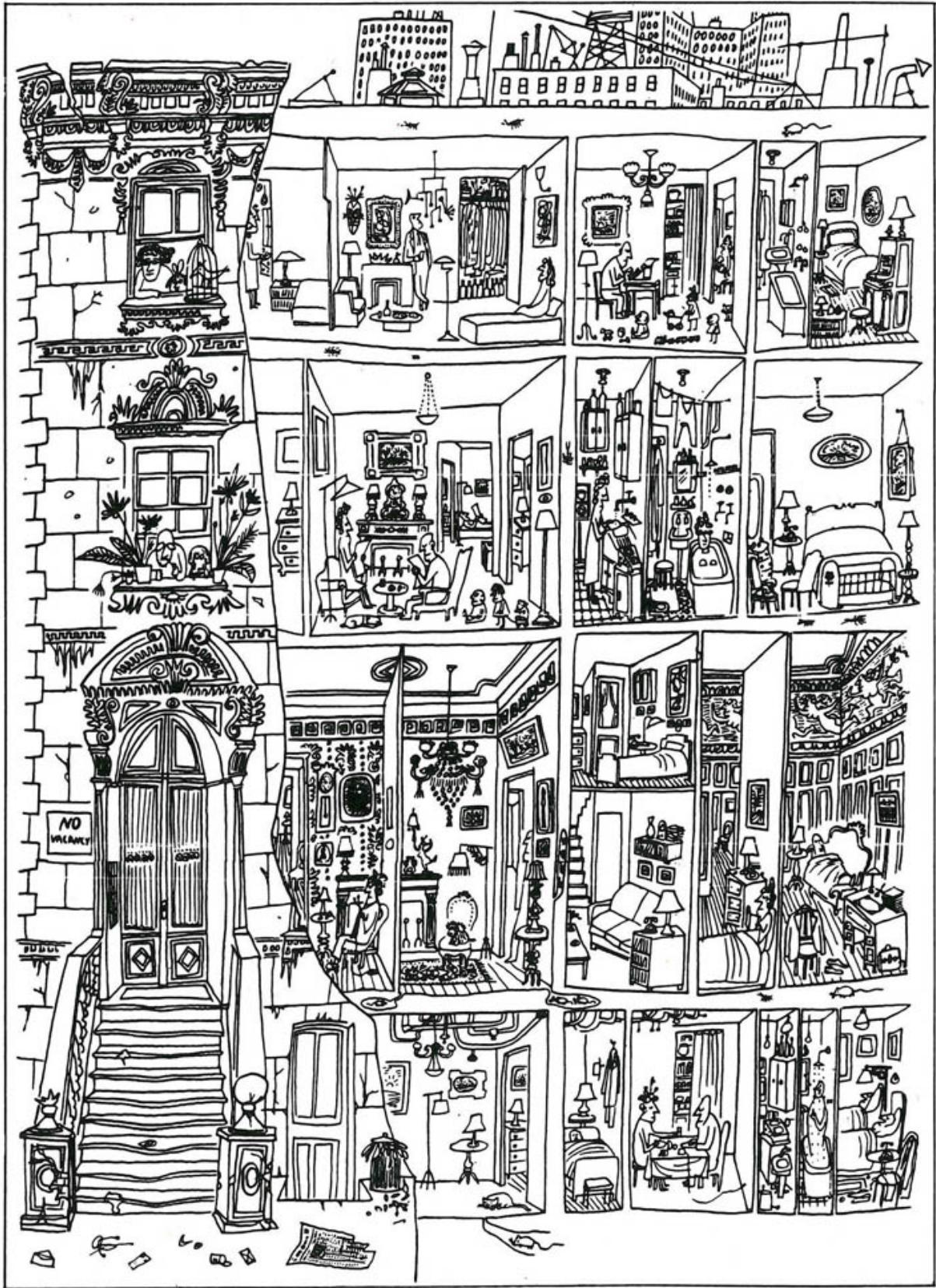
Así que Barnstone se esforzó un poco más. Descubrió que no era más difícil lograr rimas perfectamente consonantes y que ese logro traía otras ventajas. Como escribió Antoine de Saint-Exupéry en su novela *Vuelo de Noche*: uno se mide según la resistencia con la que se encuentra. Cada obstáculo formal forzaba su imaginación a mirar más allá. Adentrándose en lo desconocido, Barnstone evitaba la tentación de la traducción literal. Era asombroso lo que esperaba ahí, desapercebido, si hacía el esfuerzo de encontrarlo. No alcanzaba con uno o dos intentos sino diez, quince, hasta que, de la nada, surgía una versión que recreaba musical y semánticamente el original, sin dañar el sonido, sin diluir el sentido.



Los miembros del Oulipo se definen a sí mismos como *ratas que construyen ellas mismas el laberinto del cual se proponen salir*. Fundado a mediados del siglo XX por un grupo de literatos y matemáticos franceses, este *Ovroir de Littérature Potentielle* se dedica a estudiar el uso creativo de las restricciones (*contraintes*), reconociéndolas como un estímulo para la imaginación, capaces de revelar el potencial oculto del lenguaje. Por un lado, estudian y actualizan los usos de la restricción en la historia de la literatura; por el otro, inventan nuevas técnicas y las aplican a la producción de textos literarios.

Los **ejercicios de estilo**, por ejemplo, invierten la idea de que “la forma es liberadora” al fijar un contenido (alguna anécdota trivial) y ensayarla en todas sus formas posibles (distintos narradores, tiempos verbales, formas poéticas, etc.). El método **S+7** consiste tomar un texto y reemplazar cada sustantivo por el séptimo sustantivo que lo siga en el diccionario. Aplicado a un párrafo de este texto, el S+7 produce:

El **vidrio** como **puñalada** provee una **saudade** parecida a la del **ron** y, acaso, a la de animar **piñas** en ocho **columnas**, a la de traducir un **pogrom**, a la de demostrar una **teosofía**, a la de escribir un **novillo** oulipiano, a la de escribir esto, a la de programar.



Lo que en este caso es un mero entretenimiento constituye el proyecto literario de algunos autores. De los miembros de Oulipo, Georges Perec es —con la posible excepción de Italo Calvino— el más notorio. Toda su obra está atravesada por el uso de la restricción y la exploración de la forma. Escribió novelas que inventarien recuerdos, cosas y lugares, respectivamente; escribió una novela lipogramática, *La disparition*, que excluye la letra *e*, la más frecuente en la lengua francesa (traducida al español como *El secuestro*, omitiendo la *a*); escribió, incluso, una obra de teatro basada en un diagrama de flujo sobre *El arte de abordar a su jefe para pedirle un aumento*. Y escribió, durante 10 años, una obra maestra que contiene a todas las demás.



Así explica Perec su proyecto para *La vida instrucciones de uso*:

Me imagino un edificio parisino al que se ha quitado la fachada de modo que, desde la planta baja a la buhardilla, todos los aposentos que se hallan en la parte anterior del edificio sean inmediata y simultáneamente visibles. La novela se limita a describir las habitaciones puestas al descubierto y las actividades que en ellas se desarrollan, todo ello siguiendo procesos formales.

El edificio forma una grilla de 10x10: diez ambientes en cada uno de sus diez pisos, incluyendo sótanos, escaleras, habitaciones de servicio, etc. No los visitamos en orden, sino siguiendo una solución al [problema del caballo](#): como si el edificio fuera un tablero de ajedrez, saltamos de una habitación a otra hasta cubrirlas todas, sin repeticiones.

Para “rellenar” cada casillero, Perec armó un [cuadro latino ortogonal](#) con el que obtenía 42 temas que debían figurar en cada habitación/capítulo. Así, por ejemplo, en el capítulo 23 tenían que aparecer unas citas específicas de Joyce y de Verne, una biblioteca, un gato, una reproducción de *Las Meninas*, una revista de palabras cruzadas, etc.

	Perrone	SIMAUTP	SUTTON	ORLOWSKA	ALBIN	Mobiliar	Simpson	Troyan	Troquet	
HUTTING										8
	GRATIOTIET		CRESPI		NETTO & ROGERS	Jérôme	Présent	BREIDEL	VALLÉNE	7
Bassin-Duchesne			DINTEVILLE					Jérôme	WINCKLER	6
CINDC									Hébert	5
Houelde			Dinteville						FOUILLEROT	4
REOL				RÖRSCHASH					Etienne	3
Spiegel									MARQUISEAUX	2
BERSER									Chambé	1
						escalera		FOURÉAU		0
				BARTLEBOOTH						-1
								DE BEAUMONT		
				ALTAMONT						
								LOUVET		
				MOREAU						
									MARY	
									MARCELLA	
	APARTMENT DE SERVICIOS	MARCELLA	antiquesales	poterie	portail					
	ARMONIA	ARMONIA	catedracion	ARMONIA	ARMONIA	ascensor	ARMONIA	ARMONIA	ARMONIA	

De esta rigurosa estructura resulta una novela que parece contenerlo todo. La narración progresó como una cámara describiendo muebles y cuadros que refieren hábitos de alguno entre 1500 personajes, tejiendo historias dentro de las historias, un *Aleph* que engorda a casi seiscientas páginas aquella carilla de Borges. Las historias se encas-

tran como las piezas de un rompecabezas, un tema recurrente de la novela. En el centro de todas está la de Bartlebooth:

Imaginemos un hombre cuya riqueza sólo se pueda comparar con su indiferencia por todo lo que la riqueza suele permitir de ordinario y cuyo deseo, mucho más orgulloso, estriba en querer abarcar, describir, agotar, no la totalidad del mundo — proyecto que se destruye con sólo enunciarse—, sino un fragmento constituido del mismo: frente a la inextricable incoherencia del mundo, se tratará entonces de llevar a cabo un programa en su totalidad, sin duda limitado, pero entero, intacto, irreductible. En otros términos, Bartlebooth decidió un día que toda su existencia quedara organizada en torno a un proyecto cuya necesidad arbitraria tuviera en sí misma su propia finalidad.

Durante diez años, Bartlebooth se dedicó a estudiar el arte de la acuarela. Durante los siguientes veinte años, recorrió el mundo pintando escenas de puertos, a razón de una cada quince días. Cada vez que terminaba una acuarela la enviaba a un artesano, que la pegaba sobre una placa de madera y la recortaba para formar un rompecabezas. Durante otros veinte años, ya de vuelta en Francia, Bartlebooth se dedicaría a armar esos rompecabezas, siguiendo el orden en que había pintado cada escena, recuperando el lugar que había visitado. Cuando terminaba un puzzle, lo mandaba a destruir para que al final no quedara rastro de aquella operación que lo había movilizado por medio siglo.

Esta historia tiene su reverso en la de Gaspard Winckler, el carpintero que fabricaba los rompecabezas, también vecino del edificio. Cada vez que recibía una de las acuarelas de Bartlebooth, la pegaba sobre un soporte, la barnizaba, la estudiaba durante días con una lupa. Trataba de mirarla con los ojos del autor que había presenciado la escena y la había pintado y que intentaría reconstruirla. Apoyaba una hoja de calcar sobre la acuarela y trazaba los contornos de las piezas, ocultando señas, multiplicando engaños. Basado en el calco arañaba un molde que le servía de guía para cortar el cuadro con su sierra. Pulía cada pieza y las guardaba todas en una caja, que esperaría 20 años a ser abierta.



La mirada sigue los caminos que se le han reservado en la obra.

La frase es de un cuaderno del pintor Paul Klee y es la cita que abre el Preámbulo de *La Vida instrucciones de uso*. Después, Perec nos explica el arte de los rompecabezas. Nos dice que es un arte del conjunto, que no tiene sentido analizar las piezas aisladamente: el puzzle es una forma, una estructura. Dice que los puzzles industriales, cortados

a máquina, carecen de interés: un cortado aleatorio producirá necesariamente una dificultad aleatoria.

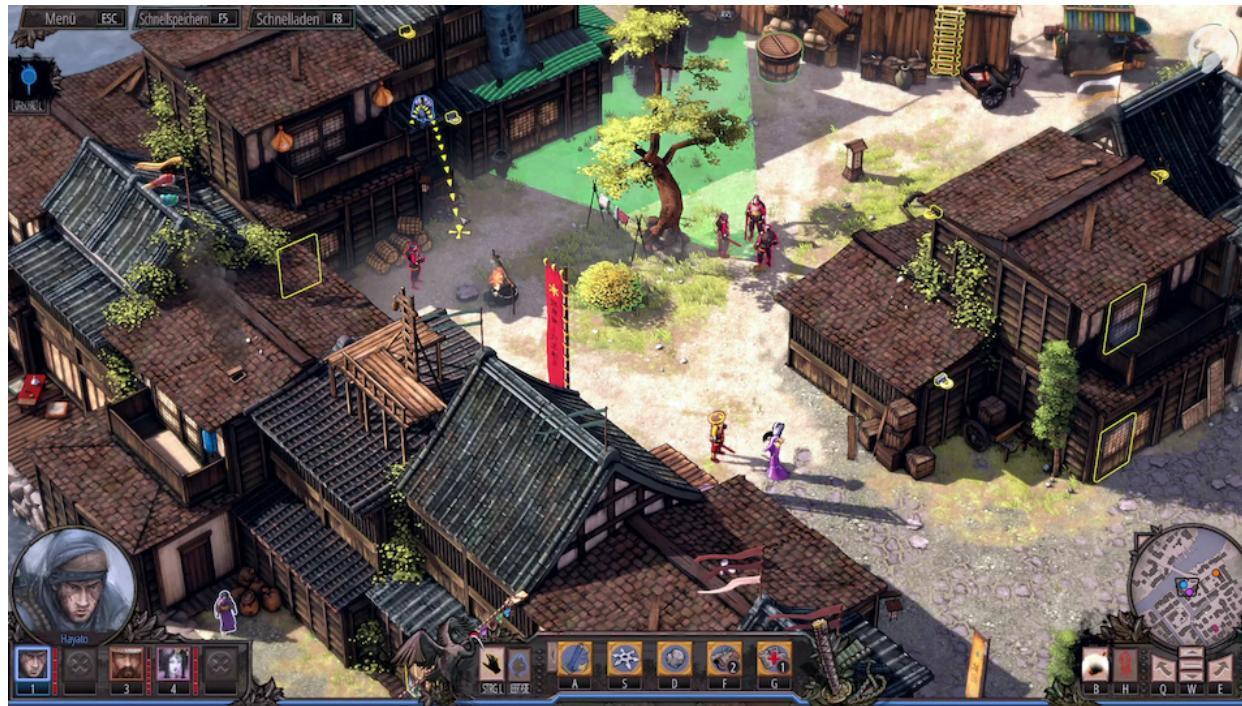
El arte del puzzle comienza con los puzzles de madera cortados a mano, cuando **el que los fabrica intenta plantearse todos los interrogantes que habrá de resolver el jugador**; cuando, en vez de dejar confundir todas las pistas al azar, pretende sustituirlo por la astucia, las trampas, la ilusión: premeditadamente todos los elementos que figuran en la imagen que hay que reconstruir servirán de punto de partida para una información engañosa. (...) De todo ello se deduce lo que, sin duda, constituye la verdad última del puzzle: a pesar de las apariencias, **no se trata de un juego solitario: cada gesto que hace el jugador de puzzle ha sido hecho antes por el creador del mismo**; cada pieza que coge y vuelve a coger, que examina, que acaricia, cada combinación que prueba y vuelve a probar de nuevo, cada tanteo, cada intuición, cada esperanza, cada desilusión han sido decididos, calculados, estudiados por el otro.

Lo que nos dice Perec, refiriéndose en la superficie a los rompecabezas y en el fondo a la literatura y, en particular, a la novela que inicia —a la tarea de leerla como de haberla escrito—, vale también para el al arte o, en todo caso, para una forma de abordar el arte. Y vale para los videojuegos o, en todo caso, para ciertos videojuegos: para cierta manera de abordarlos como diseñador y como jugador.



Si bien hay videojuegos de género *puzzle*, no necesariamente siguen la lógica del rompecabezas artesanal que describe Perec. Tomemos como ejemplo al *Tetris*, el mejor representante del género. El trabajo de Alekséi Pázhitnov terminó en los años 80, en la Unión Soviética, al definir las reglas generales del juego y la forma de las piezas. Desde entonces, los jugadores nos quedamos solos frente a las tiranías del azar y del reloj, que nos mandan piezas cada vez más rápido. El *Tetris* se parece más a un puzzle industrial, cortado aleatoriamente por una máquina.

En el otro extremo del espectro de los videojuegos hay vastos mundos en los que poco queda librado al azar: cada piedra fue pulida y cada flor plantada deliberadamente por un ser humano. Pero cuando cabalgamos por el bosque en el *Witcher* o el *Zelda* nos sumergimos en una experiencia: nos entregamos al canto de los pájaros y al arrullo del ventilador de la GPU. Ahí tampoco hay diálogo, el diseñador es como un Dios al que no le vemos la mano.



Es en la vieja ficción interactiva y en las aventuras gráficas donde tradicionalmente vamos a encontrar aquella dinámica del rompecabezas; no en cada uno de los que comúnmente se denominan puzzles en esos juegos sino en el todo que conforman, en el conjunto cuyos elementos son el inventario, los verbos, los personajes y el entorno con los que podemos interactuar. Como nos enseñó Ron Gilbert, si el diseñador hizo bien su trabajo tuvo que anticiparse a los movimientos del jugador para asegurarse que siempre conozca su propósito, que los problemas surjan antes que sus soluciones, que no haya callejones sin salida, que el juego sea desafiante sin ser arbitrario.

Pero también hay puzzles en lugares menos obvios: en los niveles del primer *Super Mario*, en los pasillos del *Prince of Persia*, en los escenarios del *Commandos* y su heredero *Shadow Tactics*, e incluso en el frenesí sanguinario del *Hotline Miami*. En todos esos casos el juego

solitario esconde un uno contra uno. El diseñador juega partidas simultáneas, a ciegas, diferidas, contra todo el mundo.



El videojuego como puzzle requiere que haya intencionalidad del autor y que esta sea perceptible. Y exige del jugador la predisposición a relacionarse con la forma antes que con el contenido del juego, a entenderlo como artefacto antes que como historia, experiencia o ejercicio de destreza.

El videojuego como puzzle es el reverso de la restricción creativa: el diseñador presenta un problema restringido por unas reglas y unas herramientas, y el jugador adquiere esas herramientas y aprende a aplicarlas, descubre las reglas y las pone a prueba, razona la manera de combinar los elementos disponibles —según lo anticipó el diseñador, siguiendo indicios, eludiendo obstáculos— para encontrar, para *crear*, una solución.

El videojuego como puzzle provee una satisfacción parecida a la del rompecabezas y, acaso, a la de animar pixeles en ocho colores, a la de traducir un poema, a la de demostrar un teorema, a la de escribir una novela oulipiana, a la de escribir esto, a la de programar. Ese diálogo entre quien maneja un instrumento y un otro intuido o imagina-

do; esa disposición de unos recursos limitados, con ingenio y hasta creatividad, para resolver un problema, son, también, formas de la felicidad.

## Fuentes

- *Replay: The History of Videogames*, Trisan Donovan.
- [A Brief History of Rogue](#), Glenn R. Wichmann.
- *The Art of Point-and-Click Adventure Games*, Steve Jarrett (Editor).
- [How Prince of Persia Defeated Apple II's Memory Limitations](#), Ars Technica.
- [The Key Design Elements of Roguelikes](#), Alexander King.
- [Ditherpunk – The article I wish I had about monochrome image dithering](#), Surma.
- [Try a Little Harder](#), Willis Barnstone.
- *Oulipo: Ejercicios de escritura potencial*, Raymond Queneau et al.
- [Oulipo](#), Wikipedia.
- *La vida instrucciones de uso*, Georges Perec.
- [La vida instrucciones de uso](#), Wikipedia.
- [La vida instrucciones de uso, de Georges Perec](#), Marta Macho Stadler.
- [Why Adventure Games Suck](#), Ron Gilbert.

# Mario Levrero, programador

2023-06-29

#literatura #software



De Borges se suele decir que prefiguró internet porque Google puede bien ser su *Aleph* y Wikipedia su *Biblioteca de Babel*, pero yo prefiero pensar que el método de Borges (los cuentos que parecen ensayos, los ensayos en los que conecta tres o cuatro ideas del tercer cordón de la Biblioteca Nacional para sacar una genialidad literaria o metafísica de la galera) es precursor de mucha escritura contemporánea y del estilo propio de la era de la información: Borges fue el primer bloguero.

Y, si Borges fue bloguero, Mario Levrero, escritor uruguayo de múltiples y curiosos oficios, fue involuntariamente hacker de computadoras: programador.

\* \* \*

Todas las notas sobre Jorge Mario Varlotta Levrero empiezan con un colorido resumen de sus actividades. Me quedo con el de Fogwill:

[Mario Levrero] fue fotógrafo en Montevideo, librero en Pi-riápolis, desocupado en muchos lugares, divulgador de temas científicos y matemáticos en revistas, inventor de crucigramas y puzzles por encargo, redactor en la revista Juegos de Mente en Buenos Aires y columnista brillante en la revista Posdata de Montevideo. Hacker amateur, colecciónaba antiguos programas de D.O.S. e imágenes porno, preferentemente orientales. Los últimos años vivió del fruto de una beca Guggenheim y de los alumnos de sus talleres literarios in vivo y por mail.

Levrero se consideraba un aficionado; le resultaba imposible escribir durante los períodos en que estaba empleado y le resultaba *casi* imposible escribir el resto del tiempo. Militó contra la solemnidad, contra la idea romántica del Escritor; sus ficciones —esas novelitas impecables, esos cuentos delirantes— son exploraciones espirituales, lúdicas, intuitivas. Su forma de apreciar el arte lo emparenta con David Lynch y con Chiqui Tapia: *no trates de entenderlo, disfrutalo*.

En vida fue un autor desconocido; sus textos eran difíciles de clasificar y las publicaciones vendieron poco. Pero póstumamente se convirtió en moda editorial, una especie de Bolaño rioplatense y agorafóbico. Las primeras novelas, similares en método y tono, conforman la que se llama una *Trilogía involuntaria*. Evocan a Kafka por el simple hecho de que Levrero trataba de imitarlo: leía *El castillo* por la noche y durante el día escribía esas novelas oníricas y claustrofóbicas aunque inequívocamente uruguayas<sup>1</sup>. Durante los años 80 publicó con mayor frecuencia colecciones de cuentos y novelas cortas, también en ese estilo que yo llamaría *fantástico* pero que para Levrero era *realismo*, porque rechazaba la idea de calificar de *irreal* al mundo interior del que provenían. Hacia el final de su vida desembocó en unos textos autoficcionales, diarios personales que hoy parecen ser los preferidos por la crítica.

\* \* \*

Escrito entre 1990 y 1991, *El discurso vacío* registra los intentos de Levrero de imponerse una rutina de escritura en cuaderno, con la esperanza de que un ajuste de su caligrafía conduciría a un ajuste en el resto de sus hábitos, a la recuperación de un control de sí mismo que había perdido. Pero durante la escritura era interrumpido o se distraía, se olvidaba de su propósito de mejorar la letra y se concentraba en el contenido narrativo del texto, ese *discurso* que emergía. Para no reprimir esa vertiente separó el proyecto en dos: los ejercicios caligráficos y la indagación sobre el discurso, presintiendo que, si lo de-

jaba fluir, de ahí surgiría algún sentido, un contenido subyacente de valor espiritual o psicológico.

Es en este registro cotidiano donde nos enteramos de la fascinación de Levrero por la computadora. Estudiando el código BASIC de un programa, deduje que algunas instrucciones se ocupaban de producir sonidos y se pasó días enfrascado tratando de interpretarlas, probando variaciones para que la máquina chillara a su antojo:

Creo que la computadora viene a sustituir lo que un tiempo fue mi Inconsciente como campo de investigación. En mi Inconsciente llegué a investigar tan lejos como pude, y el subproducto de esa investigación es la literatura que he escrito (aunque al mismo tiempo también la literatura oficiala como instrumento de investigación). Y la verdad es que el mundo de la computadora se parece mucho al mundo del Inconsciente, con cantidad de elementos ocultos, con un lenguaje a desentrañar. Lo más curioso es el valor que le atribuyo a la investigación de algo que, en definitiva, no representa para mí ninguna utilidad. Sin embargo reconozco que lo percibo como un valor inmenso, como si en la máquina hubiera ocultas unas claves de importancia vital.

Las notas del diario traslucen la curiosidad y el ensimismamiento típicos del hacker pero, aislado en sus exploraciones, Levrero se perdía en un laberinto de ingeniería reversa que lo absorbía por completo sin llevarlo a ninguna parte. Se quedaba con la idea de que su relación compulsiva con la computadora era una forma de escapismo,

una adicción. Pienso que si hubiera nacido en otra época o en otro lugar, o si no hubiera tenido la fobia a los aviones que lo ancló toda su vida al Río de la Plata<sup>2</sup>, Mario Levrero habría sido un hacker de profesión o de vocación, habría encontrado ahí lo que penosamente le arrancaba a la escritura. Así lo puso en una entrevista imaginaria que se hizo a sí mismo:

Antes de escribir traté de hacer cine, hasta que me di cuenta de que en Uruguay era imposible. Terminé escribiendo porque era mucho más barato, y porque me faltó disciplina para aprender música o pintura o para ser médico o psicólogo. Después que uno encuentra un modo de expresión, se le hace fácil y cuesta salirse de él, pero no quisiera descartar del todo la posibilidad de empezar de vuelta, con otro medio de expresión. Tampoco quisiera descartar del todo la posibilidad de no hacer nada.

Y, años más tarde, en su *novela luminosa*:

No he devenido escritor por vocación, sino por complejas razones socio-político-económico-psíquicas. En este preciso instante, por ejemplo, más que estar escribiendo quisiera estar, por ejemplo, ideando un juego para computadoras, filmando una película, tocando algo de Bach en el órgano de una catedral antigua...

\* \* \*

En el año 2000, Levrero recibió una beca Guggenheim para corregir y extender un borrador de novela que venía arrastrando hacía 16 años. Su proyecto intentaba capturar una experiencia personal que había tenido, una de esas experiencias trascendentales que él llamaba *luminosas*. El problema era que, pese a ese recuerdo que resurgía obsesivamente, estaba convencido de que las experiencias luminosas no podían ser narradas: se desnaturalizaban en el papel, no podían ser transmitidas al lector en forma de literatura.

Así que, una vez cobrado el dinero de la beca, en lugar de escribir su novela se pasó un año *preparándose* para escribirla. Acondicionando su departamento para el ocio que él consideraba requisito necesario para el trabajo, deshaciéndose de compromisos, tratando una vez más de estabilizar su vida y su inconsciente. El proceso está registrado en un *Diario de la beca*, que se extiende por 450 páginas y aparece como el prólogo de su libro. Le siguen el mismo puñado de capítulos que había escrito años atrás, que quedaron inconclusos, conformando su *Novela luminosa* lo que Levrero llamó el *testimonio de un fracaso*, reafirmado en su idea de que una experiencia lumínosa no podía ser escrita.

El *Diario de la beca* es la exageración del *Discurso vacío*. En lugar de la casa en Colonia y la vida en familia a la que le atribuía tantas interrupciones, tenemos ahora a un Levrero aislado en su departamento montevideano, visitado ocasionalmente por unas palomas, distraiéndose a sí mismo. La computadora ya no aparece ocasionalmente sino en prácticamente todas las entradas del diario. Pretendía usarla para escribir pero al final se distraía con juegos, programando, rompiendo y arreglando el sistema operativo<sup>3</sup>. Como el proyecto que

se había propuesto era impracticable, en lugar de realizarlo se pasaba el tiempo en la computadora; como la experiencia que pretendía abordar era abstracta e inefable, el tema de la novela terminó siendo esa postergación.

El Visual Basic es un puente hacia un rescate de mí mismo; cuando tengo necesidad de programar, es porque estoy despegándome de los jueguitos. Después de programar satisfactoriamente, la escritura me queda más accesible; tengo mejor disposición. El lenguaje de programación parece ser, según me di cuenta hace ya cierto tiempo, una transición necesaria entre un estado digamos de dependencia, hacia otro de mayor libertad mental. En la programación hay un buen margen de creatividad; no es como un juego donde uno es un instrumento pasivo, casi idiota, que se mueve insensiblemente de manera casi mecánica apenas por reflejos condicionados. De cualquier manera, tanto los juegos como la programación son formas de evadir la angustia difusa; la programación me toma la mente en mayor medida aún que los juegos y a menudo, como ayer, me acuesto pensando cómo solucionar un problema, y trabajo en eso durante el sueño; es como si con esos problemas que yo mismo me planteo consiguiera acotar hasta los sueños.

Levrero construía él mismo laberintos de los que se proponía salir. Participaba, como muchos programadores, de la superstición de que los problemas humanos se pueden resolver mejorando la tecnología.

Escribió un programa para contar sus horas frente a la pantalla y así medir los vaivenes de su adicción, que no se redujo. Programó una alarma para acordarse de tomar los remedios pero, cuando sonaba, la apagaba y se olvidaba de tomarlos. Creó un segundo usuario de Windows para su “yo escritor”, con el escritorio despejado, para evitar tentaciones. No funcionó: tuvo que volver a escribir en un cuaderno. Navegaba en internet, leía tutoriales, bajaba utilidades, colecciones de iconos, pornografía. Cambiaba la versión de Windows, editaba el registro, defragmentaba el disco. Le explotó un monitor, compró un reemplazo que resultó defectuoso, se quedó sin tinta en la impresora, compró un escáner, compro discos ZIP, compró más memoria, compró otra computadora. Cada tarea la iniciaba con la excusa de volverse más eficiente o más disciplinado en el uso de la computadora o más ordenado en su vida, pero con cada intento de arreglo terminaba rompiendo otra cosa,atrás de cada problema que inventaba se escondía uno más grande para robar su atención.

Ya lejos de los argumentos fantásticos de los primeros libros, Levrero cerró con *La novela luminosa* el círculo de su obra al convertirse él mismo o, en todo caso, su proyección en el diario, en personaje kafkiano: las sucesivas postergaciones del acusado en *El proceso* y del agrimensor en *El castillo*, son acá las de un viejo escritor uruguayo, sentado de madrugada frente a una computadora, jugando, programando, registrando en su diario todas las maneras de no realizar su proyecto irrealizable.

# Fuentes

- *Los libros de la guerra*, Fogwill.
- *Conversaciones con Mario Levrero*, Pablo Silva Olazábal.
- *La ciudad*, Mario Levrero.
- *El discurso vacío*, Mario Levrero.
- *Entrevista imaginaria con Mario Levrero*, Mario Levrero.
- *La novela luminosa*, Mario Levrero.

# Notas

<sup>1</sup>Yo entré a Levrero por la primera novela de la trilogía, *La ciudad*. Me fascinó tanto que por un tiempo me dediqué a imitar a Levrero imitando a Kafka, con resultados mucho menos felices.

<sup>2</sup>Con la excepción de una aventura francesa registrada en *Burdeos, 1972*.

<sup>3</sup>Comparo a Levrero encerrado en su casa, evitando la luz del día, sobreviviendo a base de milanesas que le manda su ex-pareja, renegando del trabajo, llenando las horas con el buscaminas y novelas policiales, con la vida que llevamos durante la cuarentena. Comparo la vida que llevamos durante la cuarentena, las calles desiertas, la gente de barbijo, con perros o disfraces de delivery por permisos de circulación, con las imágenes de un sueño de Levrero.

# La era de la boludez

2023-07-10

#software #distopías #ai #literatura



El personaje Alan Turing viene en muchos sabores: el matemático fundador de la computación, el criptógrafo que ganó la guerra, el pionero diseñador de computadoras, el homosexual suicidado por la sociedad. Hoy quiero hablar del Turing sci-fi, que especuló con la posibilidad de una inteligencia artificial.

Su artículo de 1950, *Computing Machinery and Intelligence*, parte de una pregunta clásica, que precede largamente a la computación: *¿Pueden pensar las máquinas?*, y la estudia a la luz de los desarrollos recientes y de la teoría del propio Turing sobre las

computadoras digitales. Empieza notando que es imposible determinar si una máquina tiene conciencia y que, de todas formas, esa cuestión es irrelevante: a fin de cuentas, tampoco podemos asegurar que otras personas sean conscientes; lo suponemos por el comportamiento que percibimos de ellas<sup>1</sup>. Lo que importa saber es si una computadora, cualquier computadora posible, podría llegar a ser indistinguible de un ser humano. Para estudiar ese problema, Turing propone usar lo que llama un “juego de imitación”, que luego pasaría a la historia como el “test de Turing”. El juego consta de tres participantes: una persona A, una computadora B, y un interrogador C. A y B tienen el objetivo de persuadir a C de que son una persona; C los interroga a través de un teclado y tiene que identificar quién es quién. De esta forma, Turing reemplaza la pregunta *¿Pueden pensar las máquinas?* por *¿Podría alguna computadora tener buenos resultados en el juego de imitación?*

Turing pronostica que, para el año 2000, las computadoras serán tan buenas en este juego que el interrogador promedio fallaría en identificarlas el 30% de las veces. Cierra el artículo explicando que para lograr ese resultado bastaría diseñar un intelecto digital equiparable al de un niño, que podría someterse a un *aprendizaje* intensivo para que alcance la inteligencia adulta.

\* \* \*

Durante los cincuenta años que siguieron al artículo de Turing, las computadoras se volvieron más potentes y más baratas pero la inteli-

gencia artificial continuó siendo una inminencia que no se concretaba. Si bien hubo felices accidentes en los laboratorios en que se la estudió —el primer videojuego *Spacewar!*, la aventura *Zork* de Infocom, el lenguaje de programación Lisp, el editor de texto Emacs y el software libre GNU—, para fin de siglo era una especie de *meme* tecnológico, una promesa mejor aprovechada en los estudios de Hollywood que en Silicon Valley.

Al mismo tiempo, a la idea de máquinas pensantes se opuso una rama de investigación y desarrollo que, en vez de recrear o imitar el intelecto humano pretendía *expandirlo* con la asistencia de computadoras. Vannevar Bush, apenas terminada la Segunda Guerra Mundial, imaginó el *memex*, un índice computarizado de todo el conocimiento humano que prefiguraba a la vez a la Web, a Google y a Wikipedia. J.C.R. Licklider, precursor de Internet, propuso una *simbiosis* entre humano y computadora. Douglas Englebart, maestro de ceremonias de la *madre de todas las demos* que adelantó buena parte de la tecnología digital moderna, habló de *aumentar el intelecto* humano. Alan Kay, además de inventar la programación orientada a objetos, se imaginó las notebooks y, con sus colegas de Xerox PARC, diseñó las interfaces gráficas que popularizarían Macintosh y Windows.

La influencia de esos pioneros se puede rastrear en los sucesivos desarrollos tecnológicos que cristalizaron en la masificación de las computadoras —que ahora llevamos en el bolsillo— y en la digitalización de casi todos los aspectos de nuestras vidas<sup>2</sup>. Curiosamente, fue en parte esta revolución la que, ya bien entrado el siglo XXI, permitió desempolvar el proyecto de unas máquinas que aprendan.

\* \* \*

En su ensayo *Del culto de los libros*, Borges refiere una fábula de Platón que ataca a la escritura porque hace que la gente “descuide el ejercicio de la memoria y dependa de símbolos”. La misma lógica la podemos aplicar a la calculadora, que nos hizo peores en las operaciones mentales; al teclado, que puso a la letra manuscrita en peligro de extinción; al GPS, que disminuyó nuestro sentido de la orientación. Pero en todos esos casos la tecnología efectivamente *aumentó* nuestras capacidades: podemos hacer cálculos más complejos, escribir más y más rápido, llegar más lejos sin perdernos. Podría decirse que todos los cambios tecnológicos implican perder algo y ganar otra cosa, y que hay progreso si la civilización gana más de lo que pierde, de acuerdo a su sistema de valores.

El problema es que vivimos en una sociedad cuyo sistema parece consistir en un único valor: el beneficio económico. Así se explica que haya sido legal y socialmente aceptable la expansión a costa del medio ambiente. Así se explica que los avances tecnológicos, con todo su *aumento* del potencial humano, no hayan resultado en más tiempo libre y, por el contrario, contribuyan a desdibujar los límites entre ocio y trabajo, a que trafiquemos con nuestra atención y arrastremos el imperativo de productividad hasta en las horas de descanso.

Independientemente de la moral de los individuos, como el sistema está aceptado para maximizar ganancias, cualquier otro atributo es expresado en términos económicos o suprimido de la ecuación.

Cualquier actividad humana equivale a su proyección en una planilla de Excel. El trabajo intelectual, devenido “producción de contenido”, se valora en impresiones, *clicks*, *likes*, suscripciones, seguidores; los artistas, los artesanos y trabajadores intelectuales son ahora agentes publicitarios de sí mismos. Y todas las personas somos productos: blancos de campaña.

No importa si una traducción captura los matices del original porque la lectura va a ser superficial; no importa hacer periodismo, alcanza con juntar *clicks* en títulos amarillistas; no importa si la búsqueda de información es precisa porque alcanza con que el usuario vea los anuncios; no importa si el software es correcto, útil o eficiente: basta con que algún inversor esté dispuesto a financiarlo; no importa que una película sea igual a otras porque alcanza con acumular reproducciones; no importa si el arte es bueno o bello o si sugiere la *inminencia de una revelación*: alcanza con que tenga valor de mercado. Y si para mantener la rueda girando alcanza con producir contenido toscó y derivativo ¿qué mejor que una máquina para hacer el trabajo?

Lo que no previeron Vannevar Bush ni Licklider ni Engelbart ni Alan Kay fue cómo sus ideas serían masticadas y regurgitadas por el capitalismo tardío. Lo que no previó Turing fue que el mercado proveería su propio juego de imitación: a la pregunta *¿Pueden pensar las máquinas?* le opuso *¿Pueden las máquinas realizar trabajo intelectual?*<sup>3</sup> Y para responder afirmativamente no hizo falta elevar las computadoras a la altura de los hombres: alcanzó con que se encontraran a medio camino. Porque con suficiente volumen de datos y suficiente poder de cómputo (y suficiente plata para quemar y suficiente

tes horas de trabajo precario y suficiente indiferencia por el impacto ambiental) ya se pueden construir loros convincentes, perfectos jugadores del *Carrera de Mente* que saben todo lo que podía ser sabido hace dos años, y que lo que no saben lo inventan. Y porque las personas nos volvimos —en nuestros trabajos, en nuestros hábitos y consumos— esencialmente más boludas, más fáciles de satisfacer y de imitar: más parecidas a las máquinas.

\* \* \*

En su novela *Fahrenheit 451*, Ray Bradbury imaginó —inspirado por el fascismo, la Guerra Fría y el macartismo— un futuro en el que los libros están prohibidos y el gobierno emplea escuadrones de “bomberos”, encargados de quemarlos. Un grupo de disidentes se dedica clandestinamente a memorizar cada uno una obra literaria distinta, con el fin de preservar el conocimiento para un futuro en que puedan reconstruir la sociedad<sup>4</sup>. No en vano Bradbury era uno de los pocos contemporáneos “permitidos” de Borges: el argumento de *Fahrenheit 451* se puede leer como el inverso de la queja de Platón sobre la escritura, y evoca también al emperador chino de *La muralla y los libros*, que ordenó quemar toda literatura anterior a él<sup>5</sup>.

La historia no nos deparó una dictadura semejante, de proscripción de ideas y quema de libros, pero sí un lento ahogo del pensamiento en los ríos de la información. El acto creativo, el oficio, el arte, inefficientes y anticuados para el comercio, serán relegados al museo como lenguas muertas. Y, como en la fábula de Bradbury, si

queremos que sobrevivan tendrá que ser en la resistencia, en los gestos de los tercos disidentes que nos rehusemos a olvidar.

## Fuentes

- *Ideas That Created the Future*, Harry R. Lewis.
- *The Innovators*, Walter Isaacson.
- [\*On the Phenomenon of Bullshit Jobs\*](#), David Graeber.
- [\*Will A.I. Become the New McKinsey?\*](#), Ted Chiang.
- [\*ChatGPT Is a Blurry JPEG of the Web\*](#), Ted Chiang.
- [\*Inside the AI Factory\*](#), Josh Dzieza.
- *Otras inquisiciones*, Jorge Luis Borges.

## Notas

<sup>1</sup>El planteo me recuerda al existencialismo de Sartre, que proponía que una persona se define no por su temperamento, sus intenciones o sentimientos sino por sus acciones, es decir, por lo que de ella pueden percibir los demás.

<sup>2</sup>Vale mencionar que hubo también voces que, previendo esa masificación, alertaron sobre sus peligros. Ver [\*Some Moral and Technical Consequences of Automation\*](#) de Norbert Wiener y [\*Some Thoughts About the Social Implications of Accessible Computing\*](#) de David y Fano.

<sup>3</sup>Esto no necesariamente implica eliminar la intervención humana en la producción intelectual sino reducir su proporción y la calificación

necesaria, un proceso equivalente al tránsito del artesano a la fábrica durante la Revolución Industrial.

<sup>4</sup>No lo leí este libro: el argumento me parece brillante, prefiero no confundirlo con su ejecución.

<sup>5</sup>Aprovecho para recordar, en este mundo de millonarios que gustan de quemar neumáticos en su propio jardín, que Jeff Bezos es dueño de Amazon, el principal distribuidor online de libros, de los servidores que sostienen media web, del Kindle, de Goodreads, de AbeBooks y que ya cerró BookDepository. Jeff Bezos está en carrera para ser nuestro Shih Huang Ti y abolir la literatura.

# Inocencia interrumpida

2023-10-12

#software

Hace unos días leí este mensaje de Graydon Hoare, el iniciador de Rust<sup>1</sup>:

I hear this sentiment (“code is meant to be read more than run”) a lot among programming communities and I’ve even repeated it myself but lately I wince seeing/hearing it repeated. I increasingly think it serves to obscure the economic realities of our occupation. Like it’s a story we like to tell ourselves to try to elevate us from proletarians to poets or something (...) And I think it’s actually not very true. Code can be written for reading, among people interested in that practice, but it’s mostly written for running, and even more-mostly written by someone being paid by someone else very interested in minimizing the cost of going from “nothing running” to “great, something is running” (...) Virtually none of the people paying for software ever want to read it.

El texto me provocó una serie de reacciones, que ahora quiero desmenuzar.

En primer lugar me puso en guardia, porque la opinión de que “el código es para las personas antes que para las máquinas” es una que yo sostengo, a veces exageradamente. En segundo lugar me hizo cuestionarme si esa opinión efectivamente conlleva cierta arrogancia, cierta pretensión de superioridad, como insinúa Hoare. Tiendo a creer que no: al menos en mi cabeza esa idea siempre coexistió con la de que somos plomeros digitales más que arquitectos o ingenieros; que nuestro trabajo es menos especial y menos valioso de lo que muchos suponen.

Ocurre que la informática es una disciplina relativamente joven, que en algunos aspectos tiene un grado de desarrollo pre-industrial: los programadores se parecen más a los artesanos de los talleres que a los trabajadores de las fábricas. El desarrollo tecnológico no alcanza (por ahora) para prescindir del componente intelectual humano; no es una tarea alienante y repetitiva a lo *Tiempos Modernos* sino que requiere intervención activa e incluso creativa del trabajador<sup>2</sup>. Y entiendo que este tipo de involucramiento en la actividad conlleva, al menos en algunas personas, un aprecio por el trabajo, una vocación de *hacerlo bien* separada de su retribución económica<sup>3</sup>. El programador que promueve el código legible (o que escribe tests o hace algún otro esfuerzo de “mantenibilidad”) no está maquillando su tarea para que parezca más interesante: está intentando honestamente hacer bien su trabajo.

La cuestión es que la definición de *trabajo bien hecho* la da el propio artesano: es subjetiva y puede no estar alineada con los intereses de quien lo paga. En esto creo que tiene razón Hoare: es fácil para nosotros enamorarnos del oficio, tratar de hacerlo bien según

nuestro criterio, ignorando el marco económico en el que existe. Pero me parece que tampoco sirve la actitud opuesta: limitarse a cumplir una tarea sin compromiso, al menor costo posible. Creo que es obligación del desarrollador de software aceptar la tensión de intereses y [buscar un equilibrio razonable](#).

De acuerdo con como yo aprendí el oficio —según ideas que cristalizaron alrededor del año 2000—, ese equilibrio se puede encontrar poniendo en primer plano a los usuarios del software que desarrollamos: teniendo siempre presente que el código no es un fin en sí mismo sino un medio para resolver problemas o proveer servicios. Por eso el movimiento Agile, antes de devenir culto religioso, ponía como máxima prioridad satisfacer al cliente<sup>4</sup>; por eso Extreme Programming proponía sentar al cliente al lado del equipo; por eso *The Pragmatic Programmer* nos pedía que deleitemos a nuestros usuarios en vez de limitarnos a entregar código<sup>5</sup>. El razonamiento era que, poniendo al software en términos de la utilidad que provee a los usuarios, el programador podía reconciliar su definición de *trabajo bien hecho* con la del mercado, disponía de una vara con la que medir costos y beneficios y orientar sus decisiones.

Aunque no me guste el ejemplo particular que usa Hoare, comparto su intención de cuestionar el sentido común del oficio y exponer las dinámicas socioeconómicas a las que responde. Fue la expresión “it’s a story we like to tell ourselves” —que traduzco: *es una mentira que nos contamos a nosotros mismos*— la que me hizo entrar en resonancia. Porque le terminó de dar forma a una idea que venía zumbando en mi cabeza: aquello de que nuestra tarea es resolverle los problemas a los usuarios *también es una mentira que nos*

*decimos a nosotros mismos*, también es una forma de evadirnos de la realidades económicas que determinan nuestro trabajo.

\* \* \*

Basta observar el negocio del software moderno, el sistema de incentivos económicos que lo rige y el lugar en el que pone a los usuarios, para reconocer que aquella idea es hoy una fantasía. Tanto en las plataformas *Big Tech* como en los productos de las startups incipientes, lo que vale no es la experiencia del usuario sino el potencial de crecimiento: se diseñan sistemas sin saber qué servicio concreto proveen; se los prepara para escalar globalmente cuando apenas tienen usuarios; se acumulan usuarios antes de encontrar un modelo de negocio sustentable; se aceptan inversiones exageradas para el potencial de ganancias; [se deteriora la experiencia de usuario](#) para recuperar esas inversiones.

Este *modus operandi* de crecer a toda costa, buscar inversiones y preocuparse al final por generar ganancias —sostenido, presumo, por un contexto económico global que no estoy en condiciones de analizar— distorsiona las reglas del juego capitalista: ya no importa hacer un producto mejor y más barato que la competencia, importa construir un monopolio lo suficientemente rápido para impedir que la competencia llegue a existir o a tener posibilidades de supervivencia<sup>6</sup>.

Los casos de Google y Facebook son ejemplares. Las dos empresas empezaron ofreciendo productos gratuitos, con un discurso que

priorizaba al usuario y rechazaba los ads; las dos, una vez adquirida su posición dominante, se constituyeron en las agencias de publicidad más grandes de la historia<sup>7</sup>.

Google se fundó alrededor de un buscador revolucionario que cambió la web para siempre. Era un producto que, en principio, no generaba ganancias, pero su superioridad tecnológica le valió a la empresa un flujo enorme de inversiones. Ningún otro de los productos de Google estuvo a la altura del buscador, pero eso no fue problema: con la financiación que obtuvo se dedicó a comprar lo que no podía desarrollar en casa: YouTube, Android, DoubleClick, Motorola, Waze, DeepMind<sup>8</sup>. De forma parecida, Zuckerberg, que compitió y se impuso a MySpace en la guerra de las redes sociales, se aseguró de que nadie le pudiera hacer a él lo mismo: aunque Facebook se haya vuelto un basurero, bastó con comprar a la competencia (WhatsApp, Instagram) para retener a los usuarios.

El buscador de Google funciona hoy sensiblemente peor que hace veinte años, y amenaza con empeorar<sup>9</sup>. Facebook se enmierdizó y supongo que Instagram, como diría Borges, *corre el mismo albur*. Ambas empresas constituyen monopolios explotadores de los que no podemos prescindir. En todos los casos el usuario es el producto y se lleva la peor parte.

\* \* \*

El supuesto de que ofrecerle un mejor servicio al usuario es la manera de aumentar el valor del software —que era una abstracción con-

veniente de las *realidades económicas* que motivaban su producción — dejó de ser cierto: ya no es una representación satisfactoria de la realidad. Hoy el beneficio económico pasa por otro lado. Pensábamos que el software tiene que deleitar al usuario pero la economía y buena parte de la industria nos exige que sucesivamente lo ignoremos, lo manipulemos y lo maltratemos. La neurosis del programador contemporáneo resulta de que pasó, en menos de una década, de tener una profesión demasiado buena para ser cierta a tener un *bullshit job*<sup>10</sup>: un trabajo que no produce valor tangible, que hace del mundo un lugar peor, que resulta difícil de justificar incluso en los términos tradicionales del capitalismo.

¿Cómo conseguirse un empleo honesto en sistemas, sin tener que cambiar primero *el sistema*? ¿Qué nos queda si sacamos los proyectos de software imaginario, las redes sociales de vigilancia, las agencias publicitarias encubiertas, los productos que le hacen la cama a sus usuarios, las blockchains cuyos promotores oscilan entre el delirio místico y la estafa, la Inteligencia Alucinógena que riega con basura toda la web? ¿Existe todavía algún *kibutz* para deleitar a los usuarios sin corromperlos y sin engañarlos?

Elijo creer que sí. Consumidores de software no faltan. Necesidad tampoco.

## Notas

<sup>1</sup>El mensaje original fue borrado, pero se puede leer el texto completo [acá](#).

<sup>2</sup>En ese sentido cabe la comparación con otros oficios, sin pretensión de superioridad. La alusión al *poeta* que hace Hoare incurre en la romantización del oficio de escritor: la suposición de que consiste apenas en transcribir lo que dicta la inspiración cuando, en realidad, tiene mucho de pico y pala, prueba y error, sangre, sudor y lágrimas.

<sup>3</sup>La [sublimación](#), que le dicen.

<sup>4</sup>[Principles behind the Agile Manifesto](#).

<sup>5</sup>Por eso los programadores de LucasArts organizaban “orgías de pizza” para que amigos y familiares prueben los juegos en desarrollo; por eso los de Midway ponían versiones preliminares del *NBA Jam* en un arcade del barrio para ver cómo reaccionaban los jugadores.

<sup>6</sup>[“Metaverse” means “pivot to video”](#).

<sup>7</sup>Es curioso que los ads sean la solución preferida para improvisarle un modelo de negocio a los servicios de software: según el libro *Subprime Attention Crisis*, la industria de los ads se funda en supuestos incomprobables y conforma también una burbuja esperando por estallar.

<sup>8</sup>[List of mergers and acquisitions by Alphabet](#).

<sup>9</sup>[Google’s AI Hype Circle](#).

<sup>10</sup>[On the Phenomenon of Bullshit Jobs](#).

# Notas sobre Obra Dinn

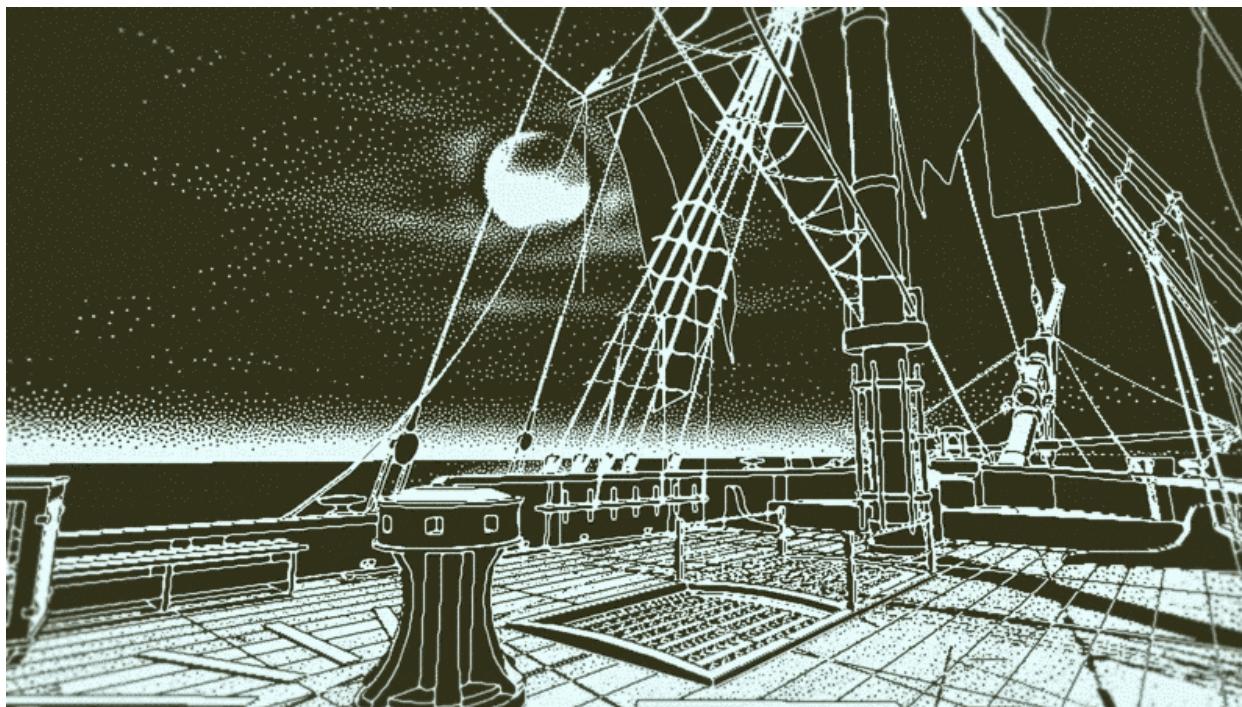
2023-11-01

#videojuegos

Cuando escribí [del videojuego como puzzle](#), mencioné al [\*Return of the Obra Dinn\*](#) como ejemplo del uso creativo de las restricciones. Era un juego que no había probado pero que conocía por sus gráficos extravagantes. Lo que no me imaginaba es hasta qué punto la obra de Lucas Pope representa todo lo otro que quise abordar en aquel artículo, cómo las restricciones de implementación terminan construyendo una experiencia de juego.

Recapitulando: el *Obra Dinn* usa gráficos “1-bit”, es decir, en blanco y negro, inspirados en la estética de los juegos de la Apple Macintosh<sup>1</sup>. Igual que esos juegos, hace uso intensivo del [\*dithering\*](#), la técnica de entramar los pixeles para que, al presentar la imagen, parezca tener más colores que los disponibles en la paleta (en este caso, para que el blanco y negro pase por una escala de grises). Pero a Pope no le alcanzó con imitar a sus precursores sino que aplicó sus técnicas para proyectar un mundo 3D —un barco que vamos a recorrer bajo la luna y la lluvia—, inventando un estilo que ahora se conoce como *ditherpunk*.

Es decir que, más allá de la primera impresión, *Return of the Obra Dinn* no es un juego *retro*: es un juego que construye algo nuevo sobre lo que hubo antes. Es, en otras palabras, una obra de arte.



Pope decidió que quería explorar la estética de los juegos de Macintosh y que quería hacerlo en tres dimensiones. Fue la forma lo que determinó el contenido: una vez definido el estilo gráfico se puso a buscar una mecánica de juego que lo justificara; una vez definida la mecánica, buscó un argumento que se le adecuara.

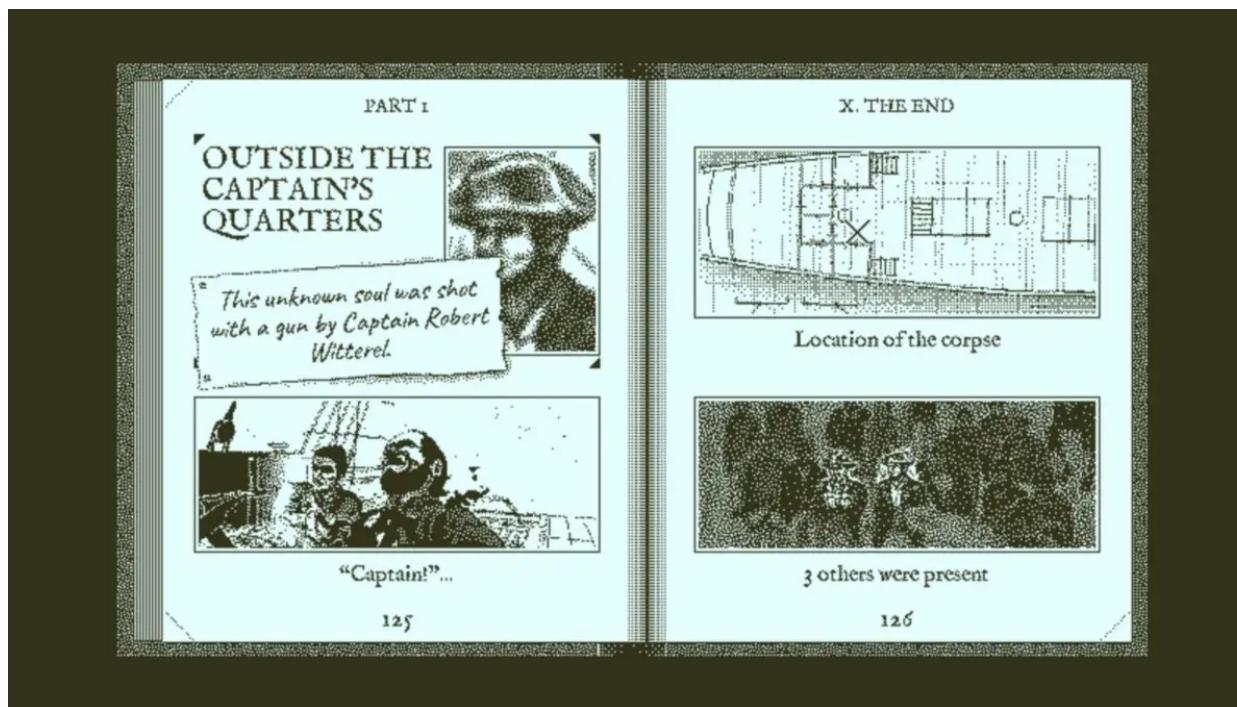
El resultado es una aventura de misterio, una larga cadena de [whodunits](#) en la que tenemos que explicar el destino de los pasajeros de un barco abandonado. El protagonista, un agente de la empresa aseguradora del viaje, dispone de una lista de pasajeros y un reloj con el poder de transportarnos al instante de la muerte de cada uno a par-

tir de algún rastro encontrado a bordo. Con lo que observamos en esos recuerdos, que están congelados en el tiempo pero que podemos recorrer, tenemos que llenar las páginas de un diario de viaje que le servirá a la empresa para calcular la indemnización del seguro.

El juego nos empuja astutamente a la acción sin darnos oportunidad de preocuparnos por la premisa argumental o cuestionar los recursos sobrenaturales que la sostienen. Como en todo puzzle, la historia pasa a un segundo plano, pero la narrativa está lejos de ser un accesorio: en una estricta observación del *show don't tell*, a partir de retazos que encontramos en los rincones del barco, en los recuerdos del reloj y en los indicios del diario, asistimos a los sucesos del viaje, de su tripulación y sus pasajeros. La historia importa porque el juego consiste en reconstruirla como un rompecabezas. De eso se trata: no de un videojuego *con puzzles* sino de un gran rompecabezas en forma de videojuego, en el que cada personaje es una pieza y las circunstancias de su desaparición son los encastres que la unen a las demás.

Aunque caminemos entre sus restos, aunque solo lleguemos a verlos a través de recuerdos y fragmentos de diálogos, los personajes son una presencia constante sobre el barco. La propia mecánica del juego nos obliga a ponerle cara a los nombres, a especular sobre idiomas y nacionalidades, a estudiar relaciones y oficios de a bordo. Nada más lejos de los frívolos “pasa-puzzles” a lo *Myst*, que nos largaban en una isla desierta a resolver juegos de ingenio. En todo caso, por la sofisticación gráfica, por la amenaza del entorno, por el silencio interrumpido apenas por el viento y el chirriar de la madera, es al primer *Alone in the Dark* que evoca este juego.

Pero si se trata de buscar parecidos, *Return of the Obra Dinn* se emparenta sobre todo con *The Last Express*: por ser ficciones de época, de género policial, situadas en un espacio confinado (un barco en este caso, un tren en el otro); por la manera en que el jugador dispone del tiempo como instrumento; ante todo, por ser dos juegos únicos en su especie. Pero mientras que la obra de Jordan Mechner fue una caótica superproducción que no terminó de acomodarse en el producto final, *Obra Dinn* es un mecanismo de relojería en cada una de cuyas piezas intuimos la mano del autor.



A juzgar por el resultado, el estilo gráfico es una genialidad que no forma parte de la esencia del juego. *Return of the Obra Dinn* podría funcionar en colores o sin dithering. Acaso los gráficos importan menos por lo novedoso, por lo trabajoso del método o lo atractivo del re-

sultado, que por haber sido el vehículo que condujo a lo que hace de este un juego notable. Lucas Pope rescata una experiencia que yo suponía inaccesible, que yo creía propia de una década anterior: el entusiasmo por explorar y descubrir, la gratificación de la observación de los detalles y la deducción, la confianza en que las respuestas se encuentran en el propio juego y no en un buscador.

No se me ocurre un videojuego que haya traducido mejor los mecanismos de la ficción detectivesca: que haya aprovechado mejor las posibilidades del medio para plantearle una pulseada al público. En reseñas de Steam algunos dicen que “sería mejor olvidar este juego para volver a experimentarlo por primera vez”. Conuerdo, aunque me conformo con encontrar otros parecidos<sup>2</sup>. Porque, como alguna vez *Los crímenes de la Rue Morgue*, el [\*Colossal Cave Adventure\*](#) y [\*The Cave of Time\*](#), *Return of the Obra Dinn* bien podría inaugurar un género: una fórmula en la que, aún agotada la novedad, reincidiríamos con gusto, todos los años, como el aficionado que vuelve religiosamente al refugio de su novela policial.

## Fuentes

- [Macware](#).
- [Lucas Pope on life after Papers, Please](#).
- [Lucas Pope and the rise of the 1-bit ‘dither-punk’ aesthetic](#).
- [How a book binds the Return of the Obra Dinn](#).

## Notas

<sup>1</sup>La Macintosh fue la computadora personal que difundió las interfaces gráficas de usuario (GUIs). Interfaces que Steve Jobs “tomó prestadas” de lo que vio en sus visitas a Xerox Parc, para después escandalizarse cuando Bill Gates se las tomó prestadas a él para su Windows. Entre los juegos de Macintosh que aprovechaban esas interfaces resalta *Déjà Vu*, la primera aventura gráfica point-and-click.

<sup>2</sup>*The Case of the Golden Idol* es uno.

# Derivas del bazar

2023-11-23

#software #utopías

## Las leyes de Linus

Si pudiera salvar dos cosas del fuego de internet, salvaría Linux y Wikipedia. Linux y Wikipedia nos importan, claro, por ser las mayores producciones colaborativas de la historia. Pero nos importan más por los incentivos que alentaron a sus muchos autores y por la calidad de los resultados, aspectos bien expresados en las dos *leyes de Linus*.

La primera ley de Linus la escribió Eric Raymond en su ensayo *The Cathedral and the Bazaar*:

Given a large enough beta-tester and co-developer base, almost every problem will be characterized quickly and the fix obvious to someone.

O, más informalmente:

Given enough eyeballs, all bugs are shallow.

Aunque se refiera explícitamente al debugging, esta ley sintetiza el argumento de la catedral y el bazar sobre el desarrollo de software: el modelo aparentemente caótico del open source, semejante al tumulto de un bazar, no solo puede producir software funcional sino que de hecho produce *mejor* software que la ceremoniosa catedral del software privado. Prueba de esto es que, después de Linux y Wikipedia —productos de aquel modelo—, a nadie se le ocurriría pagar por una licencia de Encarta o deployar un servidor con Windows.

Pero hay otra ley de Linus, menos conocida, expuesta por el propio Torvalds en su prólogo al libro *The Hacker Ethic* de Pekka Himanen:

Linus's Law says that all of our motivations fall into three basic categories. The categories, in order, are “survival”, “social life”, and “entertainment”.

Entertainment may sound like a strange choice, but I mean by entertainment more than just playing games on your Nintendo. It's chess. It's painting. It's the mental gymnastics involved in trying to explain the universe. Einstein wasn't motivated by survival when he was thinking about physics. Nor was it probably very social. It was entertainment to him. Entertainment is something intrinsically interesting and challenging.

A “hacker” is a person who has gone past using his computer for survival to the next two stages. That is how something like Linux comes about. You don't worry about making that much money. The reason that Linux hackers do somet-

hing is that they find it to be very interesting, and they like to share this interesting thing with others. Suddenly, you get both entertainment from the fact that you are doing something interesting, and you also get the social part. This is how you have this fundamental Linux networking effect where you have a lot of hackers working together because they enjoy what they do. Hackers believe that there is no higher stage of motivation than that.

Torvalds dice lo que saben muchos programadores<sup>1</sup>, pero también muchos investigadores, docentes y artistas: satisfechas las necesidades humanas básicas (la supervivencia), el trabajo creativo se vuelve un fin en sí mismo, un estímulo mucho más fuerte que la ganancia económica.

Ese “entretenimiento”, que Himanen prefiere llamar pasión, explica por qué hay programadores trabajando gratis en su tiempo libre. La “vida social” explica por qué comparten el fruto de ese trabajo, por qué forman comunidades y colaboran en tareas menos interesantes, como el debugging o la documentación. Tanto Raymond como Himanen sostienen que la gratificación para los hackers viene del prestigio y el reconocimiento de sus pares. Aplicando un poco de antropología inqueable proponen que, en contextos de abundancia, en lugar de una economía de mercado las comunidades se inclinan hacia una “cultura del regalo”, en la que el estatus social deriva no de lo que se posee si no de lo que se entrega a los demás<sup>2</sup>.

La abundancia de la que gozan los hackers es doble. En primer término, está la abundancia material que es requisito para poder per-

seguir sus intereses: los hackers necesitan el privilegio de la seguridad económica, del acceso a una computadora y a internet, y del tiempo libre. La otra forma de abundancia es propia de la información digital: una vez producida un obra (un programa, una fotografía, una canción), reproducirla tiene costo virtualmente nulo<sup>3</sup>. Es solo mediante una imposición artificial de escasez —aplicando licencias o restricciones de acceso— que la información se transforma en mercancía. La cultura del regalo es lo natural para el hacker porque compartir su trabajo no le cuesta nada.

Combinando las dos leyes de Linus vemos que, en las condiciones adecuadas, las personas están dispuestas a trabajar sin compensación económica y que de ese trabajo resultan bienes de mejor calidad que de las relaciones capitalistas. Linux y Wikipedia demostraron, durante lo que posiblemente haya sido el período de mayor hegemonía del individualismo liberal, que la innovación y el bien público son mejor propiciadas por la colaboración voluntaria entre pares que por la competencia de mercado.

## Apertura estratégica

A principios del siglo XXI, la superioridad moral y técnica de Linux y Wikipedia parecían anunciar que la web traía un cambio de paradigma en la producción intelectual. Volvamos ahora al presente y preguntemos qué fue del bazar. ¿Son la producción colaborativa y la inteligencia colectiva la norma en la era de la información? Después de que internet se globalizara y se masificara y permeara todos los

aspectos de la vida, ¿hubo otros Linux y Wikipedia? ¿Podría volver a haberlos?

Así como el concierto de voluntades que produjo y mantiene Wikipedia hace impensable un negocio alrededor de las enciclopedias, hoy nos resulta igualmente difícil de imaginar a tantas voluntades organizándose sin un negocio de por medio. Esto podría sugerir que la vocación colaborativa de la web temprana se disipó después de aquel primer ímpetu pero, si miramos con atención, vemos que la colaboración todavía existe, ahora bajo el control y para el beneficio de empresas privadas. Todavía hay quienes se dedican voluntariamente a la producción de contenido, motivados solamente por el reconocimiento comunitario, pero el producto de ese trabajo no fluye libremente sino que queda encerrado en los confines de las plataformas digitales. Un caso paradigmático es el de Reddit, que no solo aprovecha el contenido provisto por los usuarios sino que se sostiene en buena medida sobre la tarea de sus moderadores. Otros casos parecidos son los de StackOverflow y Goodreads.

Benjamin Mako Hill explica que las empresas tomaron nota de los beneficios de la producción colaborativa de la web y ahora buscan reproducirla para favorecer sus negocios, en lo que llama apertura estratégica (*strategic openness*):

Strategic openness means that companies will carefully design systems that allow for mass collaboration but they try to tightly control where collaboration can happen and where it can't. (...) The app store model, more than anything before it, was a discovery of how big companies can benefit from fin-

ding something that looked like peer production or “open source”, without having to get their hands covered in freedom.

Mako Hill estudia el caso de Airbnb, que montó un negocio alrededor de mecanismos e incentivos que antes habían funcionado en la comunidad de Couchsurfing. Aunque la tecnología y las motivaciones sean las mismas, ya contaminada por la lógica de mercado la cultura del regalo se desmorona, y lo que antes era una construcción comunitaria pasa a ser trabajo no remunerado, explotación.

El griego Yanis Varoufakis va más lejos y propone que en la economía contemporánea las relaciones capitalistas pasaron a un segundo plano y que el sistema dominante es una especie de feudalismo tecnológico, en el que todos los usuarios de software somos “siervos”, de una u otra forma pagándole rentas a los señores de la nube. De eso se tratan las redes sociales en las que pagamos con nuestra atención, los servicios de contenidos que pagamos con suscripciones, los *e-commerce* y las *app stores* en los que las plataformas recogen un porcentaje de todas las transacciones.

## **Del bazar al maxikiosco**

Así que por el momento no habrá más Wikipedias pero ¿qué pasa con el software? Daría la impresión de que el open source está más vivo que nunca, con la mayoría de los dispositivos del mundo y casi todos los servidores usando Linux, con la mayoría de los sistemas de software dependiendo de una u otra forma del código abierto. Pero si

observamos quién hace el trabajo y quién recoge los beneficios, o si sencillamente googleamos “open source maintainers”, resulta obvio que el software libre y abierto atraviesa una crisis:

1. *No alcanzan los ojos (ni las manos) para realizar la primera ley de Linus*: que un proyecto tenga muchos usuarios no implica que haya programadores interesados o en condiciones de mantenerlo; que sea usado con fines comerciales no implica que algo de las ganancias le llegue a sus autores.
2. *Las motivaciones de la segunda ley de Linus se mezclaron con incentivos de mercado*: la producción de software open source pasó de ser un entretenimiento a un medio para demostrar competencia profesional, una forma de acceso a mejores trabajos. La reputación que se pone en juego genera sobre los voluntarios la obligación de mantener sus proyectos porque ahora hay personas y empresas que dependen de ese trabajo.
3. *Sigue sin haber abundancia material*, impidiendo la sustentabilidad de la cultura del regalo. Quienes pretenden vivir del software abierto que producen, lo tienen que hacer eligiendo la inseguridad económica, dependiendo de donaciones discretionales; quienes optan por montar negocios alrededor de ese software, llevan las de perder en la competencia contra empresas de más recursos, que no necesitan ser innovadoras ni están atadas por obligaciones hacia su comunidad y sus usuarios.
4. *Las ventajas del bazar ya no están fuera del alcance de las empresas privadas*. Lejos de la animosidad del viejo Microsoft, hoy todas las empresas Big Tech usan, producen y financian softwa-

re open source. Los recursos de los que disponen las posiciona mejor para formar comunidades y apalancarse en el trabajo voluntario sin ceder el control de sus proyectos, en lo que constituye otra forma de apertura estratégica: al entretenimiento y la vida social de la ley de Linus le agregan los incentivos tradicionales del mercado.

Que proyectos neurálgicos para la industria como OpenSSL puedan pasar años sin financiamiento, que la seguridad de internet sea responsabilidad de un puñado de voluntarios, no habla de mezquindad de las corporaciones (que, a fin de cuentas, tienen mucho para perder) sino de una falencia sistémica: los incentivos y las regulaciones no encarrilan a los actores hacia la sustentabilidad.

Daría la impresión de que, tal como Wikipedia, Linux fue menos un punto de partida que la culminación de la cultura Hacker de las décadas anteriores.

## **Libre como un taxi**

Es tentador pensar que la crisis del bazar era la consecuencia inevitable del *Gran Cisma* del software libre, que el partido se empezó a perder cuando los hackers optaron por las licencias permisivas y pro-negocios del open source. ¿Será el copyleft la herramienta adecuada para refundar el bazar y protegerlo de los embates del mercado?

Pienso que no. Por noble e inspirador que haya sido, el movimiento de software libre tiene sus propios problemas:

1. *Sobreestima la libertad de modificar y redistribuir el código fuente*, residuo de la época en que un usuario de software era aproximadamente lo mismo que un programador. En aquel contexto, limitar el acceso al código era negar la razón de ser de las computadoras, pero hoy ni siquiera los usuarios que saben programar tienen la necesidad, el interés o el tiempo de modificar el software que usan cotidianamente. Aunque tener acceso al código sea preferible, como libertad sirve a una minoría privilegiada, es un derecho mucho menos urgente que la privacidad, la no manipulación, la interoperabilidad, etc<sup>4</sup>.
2. *Asume a su ética como motivación suficiente*. Como supone que la libertad de código es esencial para los usuarios de software y para la sociedad en general, como es *lo que está bien*, debería ser suficiente razón para perseguirla. En contraste con las motivaciones sociales e intelectuales de la ley de Linus, con la búsqueda del progreso técnico de la iniciativa open source y con el beneficio económico del mercado, el movimiento de software libre carece de incentivos para reproducirse a sí mismo, necesita para difundirse de unos activistas previamente convencidos de sus argumentos<sup>5</sup>.
3. *Subestima la gratuidad del software*. A pesar de la famosa frase “free speech, not free beer” y a la intención de compatibilizar con el mercado, creo que la gratuidad del software libre y abierto es un factor determinante, que puede no haber sido un incentivo para su desarrollo pero que explica su posterior masificación. La razón por la que Linux es el sistema operativo predeterminado para casi cualquier dispositivo o de que nadie dude en aprove-

char bibliotecas abiertas para construir su propio software es que son elecciones sin costo económico. La gratuidad democratiza el acceso al software, nos acerca algo de aquella abundancia que es requisito para su proliferación. Sin gratuidad no hay regalo, sin cultura del regalo no hay bazar, sin bazar no se puede competir técnicamente con el software privado.

El problema de fondo es que, en su apogeo, tanto el software libre como el open source proponían un modo de producción alternativo al mercado capitalista y, en última instancia, incompatible con él. Y, como suele ser el caso con toda alternativa al capitalismo, el sistema tiende a absorberla o destruirla:

- El software libre ejercía un activismo intransigente pero que se cuidaba de no extender su argumento más allá del software, por ejemplo rechazando otras formas de escasez artificial y propiedad intelectual. Es decir, no se enfrentaba directamente al mercado pero tampoco se adaptaba a él: pretendía formar una masa crítica para forzar al mercado a aceptar sus condiciones. Como eso no sucedió, el software libre virtualmente se extinguío ante las alternativas más flexibles<sup>6</sup>.
- El open source adoptó una postura permisiva que allanó el camino para que se propague como virus<sup>7</sup>, a la vez que lo expuso a ser cooptado y abusado por las corporaciones privadas.

Los dos movimientos estaban condenados al fracaso porque su subsistencia requería unas condiciones de abundancia que no existen de

hecho en el mercado capitalista, y que ninguno de los dos estaba diseñado para propiciar.

## Derivas del bazar

Tal como están las cosas, los constructores de software pueden tomar dos caminos:

1. *Tratar de preservar la cultura del regalo en el contexto capitalista*: continuar produciendo software por entretenimiento o por prestigio, sin expectativas de ganancia, ya sea exponiéndose a que otros se beneficien económicamente de su trabajo (como pasa con el open source) o protegiéndolo con recursos legales, al posible costo de perder usuarios (como pasa con el software libre). En cualquiera de los dos casos, la actividad creativa seguirá siendo privilegio de quienes dispongan de seguridad económica y tiempo libre.
2. *Abrazar la economía de mercado*, tratando de convertir su trabajo en negocio, complementando la producción de software con tareas lucrativas, optando por desarrollar el tipo de software que tiene más posibilidades de popularizarse, aplicando apertura estratégica para ser competitivos.

Puesto en esos términos, el problema de la producción independiente de software y su sustentabilidad se parece al del arte y la academia. Tomando como ejemplo a los escritores, los hay quienes tienen la vida resuelta económicamente y pueden dedicarse a la literatura; los que se la toman como un hobby o vocación creativa, robándole

horas al sueño, sin expectativas de éxito; los *bestsellers* que encuentran una veta comercial y pueden vivir de su trabajo; los independientes que tienen que complementar su actividad con docencia y trabajo periodístico; los que viven de becas y concursos, etc.

Hay, claro, una tercera posición: tratar de cambiar el *status quo* por otro más justo, en el que quien contribuya software útil para la sociedad y, especialmente, software que pueda ser explotado comercialmente, reciba suficiente rédito para subsistir y continuar ejerciendo esa actividad. Es un camino que implica adentrarse en el terreno del idealismo y del activismo, en la política, en fin, en proporciones mucho más ambiciosas de lo que lo había hecho el movimiento de software libre. Implica atacar un problema que excede (y precede) a la producción de software, el mismo que tienen artistas y científicos, un problema no técnico sino socioeconómico que, como tal, no puede ser resuelto “endogámicamente” con tecnología o piruetas legales.

En efecto, es deseable que cambie la cultura para que los usuarios paguen por el software que usan; que los estados subsidien su desarrollo y que las corporaciones estén obligadas legalmente a retribuir en proporción al beneficio que extraen. Un mundo así es deseable, más justo, pero no el mundo ideal. El mundo ideal es uno que garantiza la abundancia que posibilita la cultura del regalo. Porque, ¿quién hubiera financiado a un estudiante finlandés desconocido para que desarrolle un núcleo de Unix en 1991? ¿Quién sabe si el entusiasmo comunitario del bazar hubiera brotado con la mediación de partes interesadas? Lo que posibilitó Linux no fue la financiación estatal ni la posibilidad de explotación comercial, fue que Linus Tor-

valds tenía techo y comida, una computadora, acceso a internet, tiempo libre y pocas obligaciones familiares.

El mundo ideal, aquel que maximizaría no solo la innovación sino la gratificación de los individuos y las comunidades, aquel en el que florecerían dos, tres, muchos Linux y Wikipedias, es uno de abundancia, uno en el que las necesidades básicas estén cubiertas para todos, incondicionalmente. Para que cualquiera pueda entregarse despreocupadamente a hacer su trabajo, no porque otros lo consideran útil o necesario, no porque haya quien lo pague o una autoridad que así lo exija, sino porque ahí lo llevan el deseo, la curiosidad, el interés, la inspiración, la vocación, la pasión.

## Fuentes

- [\*The Cathedral and the Bazaar\*](#), Eric S. Raymond.
- [\*The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age\*](#), Pekka Himanen, Linus Torvalds.
- [\*Homesteading the Noosphere\*](#), Eric S. Raymond.
- [\*The High-Tech Gift Economy\*](#), Richard Barbrook.
- [\*How markets coopted free software's most powerful weapon\*](#), Benjamin Mako Hill.
- [\*Technofeudalism: What Killed Capitalism\*](#), Yanis Varoufakis.
- [\*AWS, MongoDB, and the Economic Realities of Open Source\*](#), Ben Thompson.
- [\*Of Money, Responsibility, and Pride\*](#), Steve Marquess.
- [\*The rise of few-maintainer projects\*](#), Nadia Eghbal.

- [The Lack of Compensation in Open Source Software is Unsustainable](#), Thomas Stringer.
- [Why Open Source Misses the Point of Free Software](#), Richard Stallman.
- [Post-Open Source](#), Melody Horn.
- [A System for Sustainable FOSS](#), Kat Marchán.
- [Freedom isn't Free](#), Wendy Liu.
- [Open Source is Not Enough](#), James Halliday.
- [How to Be an Anticapitalist in the Twenty-First Century](#), Erik Olin Wright.
- [Los caminos de la libertad](#), Bertrand Russell.
- [Red Innovation](#), Tony Smith.
- [Reclaiming the Computing Commons](#), Rob Hunter.

## Notas

<sup>1</sup>Himanen cita a Steve Wozniak, que expresa una filosofía de vida equivalente a la ley de Linus ( $H = F^3$ , *Happiness equals food, fun and friends*), y vincula a los dos con la [jerarquía de las necesidades humanas de Maslow](#).

<sup>2</sup>Raymond habla de [gift culture](#). Ver también [sharing economy](#) y [commons-based peer production](#).

<sup>3</sup>A tal punto el libre acceso a la información era el *status quo* en las décadas de los 70 y 80, que Bill Gates hizo un [famoso berrinche](#) porque la gente distribuía su software sin pagarle y Richard Stallman

hizo un [famoso berrinche](#) porque no le dejaban cambiar el firmware de una impresora.

<sup>4</sup>Se puede argumentar que esos otros atributos podrían garantizarse si de hecho existiera el acceso al código, pero centrar el activismo en la libertad de código como un fin al que todo otro derecho es subsidiario, es como proponer que la mejor manera de combatir el cambio climático es desmantelar el capitalismo.

<sup>5</sup>Puede considerarse que copyleft *es* un mecanismo de reproducción para el software libre, pero en la práctica parece más frecuentemente resultar en que se evite usarlo antes que en la adopción de sus condiciones.

<sup>6</sup>Aunque, estrictamente hablando, Linux sea software libre con una licencia copyleft restrictiva, su vigencia se debe justamente a que esa licencia no previene la producción de software cerrado: se puede desarrollar y deployar software privado usando Linux, sin obligaciones hacia los usuarios finales de ese software.

<sup>7</sup>Es curioso que, pese a esquivar la ideología y a adoptar una postura explícitamente pro-mercado, el open source terminó haciendo una mayor contribución que el software libre a la mirada anticapitalista, por ser un mejor ejemplo de innovación sin incentivos económicos.

# El método psicoanalítico

2023-11-28

#ficción

La línea de asientos se extiende hasta el final del pasillo, ocupada en su mayor parte por mujeres embarazadas. También hay dos jóvenes en muletas, los dos en ropa deportiva. Ernesto se acomoda en un rincón, de pie, para no estorbar la circulación. Justo enfrente hay un cuadro abstracto: dos rectángulos irregulares sobre un fondo blanco. Ernesto fija la vista en el espacio entre los dos rectángulos, le parece que ahí falta algo, que en ese lugar tendría que haber una tercer figura, y se concentra como si pudiera hacerla aparecer a fuerza de mirar. Tanto se concentra que tarda un rato en darse cuenta de que lo están llamando. Su nombre viene de la puerta abierta de uno de los consultorios. Se levanta.

—¿Cómo estás? —Gutiérrez le ofrece una mano y una amplia sonrisa, enmarcada en su barba canosa.

—Mucho gusto —Ernesto repara en el delantal de Gutiérrez y agrega:—, doctor. ¿Se dice doctor?

—Bueno, estrictamente hablando soy Licenciado en Psicología — Cierra la puerta y hace un gesto para que Ernesto tome asiento—.

Pero no desaliento a quienes me llaman doctor. Al fin y al cabo tengo pacientes, ¿no? Y, de alguna manera, salvo vidas.

El escritorio de Gutiérrez tiene las dimensiones de una mesa de billar. El sillón es de respaldo alto y aparenta más comodidad que la silla en la que Ernesto está sentado. Por encima de Gutiérrez se ve una foto de Freud sosteniendo un cigarro. El aspecto de los dos psicólogos es casi idéntico: frente amplia, barba blanca, mirada penetrante; la mayor diferencia está en la sonrisa de Gutiérrez, una sonrisa tan insistente que obliga a Ernesto a darse vuelta para confirmar que no hay nadie atrás suyo.

Pasa un rato sin que ninguno hable.

—Bueno, vine porque... —empieza Ernesto.

—No, no —lo interrumpe Gutiérrez, levantando el dedo índice—. No me digas, dejame adivinar: es mi trabajo —Se toma unos segundos más—. ¿Problemas de pareja?

—No.

—¿Ataques de pánico?

—No —repite Ernesto, como disculpándose.

—No importa, ya va a salir. Te propongo que para romper el hielo hagamos un ejercicio.

—Bueno.

—Vamos a hacer una asociación libre. Yo te muestro una palabra y vos me contás lo primero que te venga a la mente.

Gutiérrez abre un cajón, saca un rectángulo de cartulina y lo levanta con las dos manos. El cartel dice “Inmigrantes”.

—¿No se hace con dibujos esto? —pregunta Ernesto.

—Es lo mismo, esta es otra variante.

—Porque a mí esos dibujos siempre me parecen elefantes.

—Ernesto...

—¿Tendrá algo que ver con *El Principito*? Creo que me hizo mal ese libro.

—Ernesto —insiste Gutiérrez, ya sin sonreír.

—¿Qué?

—La palabra. Concentrate en la palabra.

—Ah, perdón —Levanta un poco la cabeza pensativamente, y se encuentra con la mirada severa de Freud. Vuelve a la cartulina—. Inmigrantes...

—Sí. ¿Qué te sugiere?

—Me hace acordar a una serie que vi.

—Contame.

—No sé... Era sobre unos inmigrantes europeos. El protagonista era un anarquista español.

—¿Y eso te interesaba?

—Supongo.

—Anarquistas son los que ponen bombas, ¿no?

—No —se apura a contestar—. No necesariamente.

Gutiérrez hace una pausa antes de preguntar:

—¿Te considerás un anarquista, Ernesto?

—¿Anarquista? —duda. Levanta la vista hacia el cuadro de Freud, pero en su lugar está Fidel Castro. La misma pose, con un habano en la mano. Gutiérrez insiste:

—Por eso estás acá, ¿no?, por tus tendencias antisociales —Otra vez la sonrisa. Ernesto lo mira con una mezcla de confusión y sorpresa—. ¿Viste?, te dije que iba a adivinar.

—Gutiérrez...

—Doctor —corrige Gutiérrez.

—Licenciado —concede Ernesto—. ¿Usted estuvo hablando con mi madre?

—¿Por qué lo preguntás? —El tema parece aburrirlo y no le da tiempo a contestar—. Sigamos.

Saca otra cartulina. Esta vez la palabra es “Tramposa”. Ernesto no dice nada; aprieta la boca y, más que pensar, parece esforzarse en no mover los ojos de la cartulina, como si supiera que en el cuadro de Freud la mirada severa ahora es la de su madre.

—¿Otra vez con eso, Ernesto? —pregunta Gutiérrez. Deja la cartulina y anota algo en una libreta—. ¿Hay algo que quieras contarme? Te recuerdo que todo lo que digas queda entre nosotros.

Ernesto lo mira extrañado. En lugar del delantal, Gutiérrez lleva ahora una sotana.

—Dígame, Gutiérrez: yo estoy soñando, ¿no?

—Desconozco. A ver, ¿por qué no tratás de despertarte?

—No puedo, nunca me sale eso. Para despertarme necesito una caída: tirarme de un avión o un precipicio, algo así.

—Ya veo —asiente Gutiérrez y anota algo en su libreta—. Esto me interesa. Vení, vamos a hacer la interpretación de los sueños.

Se levantan y pasan a una habitación contigua, que Ernesto no había notado antes. La decoración es distinta al resto de la clínica: las paredes y el techo son de un celeste intenso, el piso está cubierto con una alfombra verde gastada. En la pared opuesta a la puerta hay dos ventanas grandes; no se alcanza a ver del otro lado pero es tanta la luz que entra que Ernesto puede distinguir las partículas flotando

en el aire. En el centro de la habitación hay un diván y, a un costado, un sillón y una pequeña mesa. Ernesto encara hacia el diván pero Gutiérrez lo agarra del brazo.

—Ahí voy yo —dice y le indica que se siente en el sillón. Después se recuesta en el diván, de cara al techo y con las manos enlazadas sobre la panza.

Ernesto se acomoda en el sillón y se cruza de piernas.

—¿Y ahora?

—Ahora me tenés que preguntar sobre mis sueños —explica Gutiérrez.

—Pero yo no...

—No importa. Esta es otra variante.

—Bueno. ¿Y qué anduvo soñando?

—Un sueño recurrente. Me pasa con cada paciente nuevo.

—¿De qué se trata? —Ernesto fija la vista en la alfombra verde, preocupado por captar cada palabra.

—Siempre es la misma secuencia: hacemos la entrevista inicial, donde surge que es un Edipo no resuelto. Después pasamos a la interpretación de los sueños, pero es el paciente el que me analiza a mí.

—¿Como ahora?

—Sí, algo así.

—¿Y cómo sigue?

—Generalmente vamos al jardín para la Prueba del Traje de Baño.

Ernesto levanta la cabeza y mira a Gutiérrez. Está acostado sobre una reposera, de cara al cielo, con las manos apoyadas en una barriga amplia y peluda; la única vestimenta son unas bermudas floreadas.

—¿Qué es la Prueba del Traje de Baño? —pregunta Ernesto.

—Es un salto de fe, una forma de evaluar la confianza del paciente en el método psicoanalítico.

Gutiérrez se levanta y le hace un gesto a Ernesto para que lo siga. Caminan unos metros, descalzos, pisando el pasto del jardín; llegan a una pileta y la bordean con paso rápido para no quemarse los pies. Se detienen a la sombra de la plataforma de salto, junto a la escalera.

—¿Listo? —pregunta Gutiérrez con una mano en la escalera. Empieza a trepar y Ernesto hace lo mismo.

Unos metros más arriba, Ernesto grita:

—A lo mejor cuando salte me despierto.

—A lo mejor.

Por un rato no se escucha más que el ruido de las manos y los pies contra los escalones metálicos. El cielo perfectamente azul, sin una nube, se confunde con la plataforma.

—Al final —grita Gutiérrez, inclinando la cabeza—, no me dijiste por qué viniste a terapia... Sacando lo del anarquismo.

—Estrés laboral.

—Ya veo. ¿Y de qué trabajás?

—No trabajo, por ahora.

Gutiérrez alcanza el final de la escalera. Se para en la plataforma y hace lugar para que Ernesto pase adelante.

—Suerte —le dice, con una mano en el hombro—. Nos vemos abajo.

Ernesto camina hasta el borde del trampolín y asoma la cabeza.

—¿Y si no le emboco? —pregunta, pero Gutiérrez ya no está a la vista.

Se adelanta un poco más, hasta que los dedos de los pies le quedan suspendidos en el aire. Tira atrás los hombros y el cuello adelante, hace equilibrio con los brazos para mirar otra vez para abajo. La pileta es una mancha celeste en el tapiz verde del jardín. Ernesto flexiona apenas las rodillas y el trampolín responde con un suave vavén. Repite el movimiento y la oscilación se amplifica, sigue creciendo hasta que los talones se desprenden del tablón, rebotan un par de veces y lanzan a Ernesto por el aire.

Ernesto cae pesadamente, cada vez más rápido pero sin acercarse a la pileta; se da cuenta de que la malla es inapropiada para un clavado, es holgada y se agita ruidosamente, tiene que agarrarla para que no se vuele, y ese movimiento lo saca de eje; la pileta, ahora más cerca y acercándose, ya no parece coincidir con su trayectoria. Ernesto extiende los brazos, los agita como si fueran alas y pudiera atenuar con ellas la caída, pero es inútil, el viento se escurre entre su cuerpo y lo empuja con más fuerza para abajo, siente el aire envolverlo como un líquido y eso lo invita a cambiar de postura, a abrirse paso como si buceara en pleno vuelo y así reorienta la caída, y cuando queda justo sobre la pileta y a punto de romper el agua, comprime el cuerpo y se abraza a las piernas para aguantar el impacto. Se hunde ruidosamente, varios metros, hasta tocar con la planta de los pies el fondo de la pileta, y rebota de regreso a la superficie.

Gutiérrez lo está esperando afuera, le tiende una toalla.

—¿Cómo estuve? —pregunta Ernesto mientras trepa por el borde de la pileta.

—Y... te tiraste *tipo bomba* —comenta Gutiérrez—. ¿No te parece significativo, considerando tu orientación política?

Vuelven caminando por el pasto hacia la zona de las reposeras.  
Ernesto se seca la cabeza.

—No me sé tirar de otra manera —se queja.

—Bueno, para eso estamos, ya lo vamos a trabajar. Lo importante es que empezaste —Pasan las reposeras y se acercan al edificio. Ernesto deja la toalla.

—Al final no me desperté.

—Parece que no.

Cruzan una puerta y están de vuelta en el consultorio.

—¿Y ahora? —pregunta Ernesto.

Gutiérrez consulta su reloj antes de contestar:

—Ahora se nos acabó el tiempo. Nos vemos la semana que viene.

(2015)

# Lugares para perderse

2023-12-23

#memorias #poesía

la guía del cable  
el cable  
el diario del domingo  
revistas  
un diccionario  
una biblioteca heredada  
el Encarta 98  
los archivos de programa  
el cantero del patio  
una mata de pasto  
el galpón de las herramientas  
los techos  
la casa de la abuela de tu amigo  
otro barrio  
un videoclub  
un supermercado  
una obra en construcción  
una fábrica abandonada

un colegio de noche  
una playa en invierno  
el verano

# El año en que volví a jugar

2024-01-01

#videojuegos #memorias

## 1

En mi memoria, las fiestas, sobre todo la semana entre Navidad y Año nuevo, están asociadas a los videojuegos. No solo porque declaraban el fin del año escolar y el comienzo de las vacaciones —ese vasto territorio del ocio— sino porque era común que me regalaran algún juego en Navidad, y que yo le dedicara esos días en que había poco más que hacer que comer vitel toné y flotar en la pelopincho. Pienso en un 25 al mediodía, en 2001 o 2002, jugando al *Diablo II*.

Si hubo un territorio del ocio, mi paso por la Universidad fue un desierto. Cuando empecé a estudiar y, después, a trabajar, le perdí el rastro a los videojuegos. Por falta de tiempo, por cambios en mis intereses, porque la programación parecía estimular la misma parte de mi cabeza. Al terminar mis estudios era un jugador ocasional, de Linux y Mac, de emuladores, de juegos *retro*.

Este blog denuncia el tiempo que paso recordando, leyendo, investigando, estudiando y escribiendo sobre videojuegos; ocasionalmente diseñándolos y programándolos. Una cantidad exagerada de tiempo, considerando cuánto le dedico todavía a *jugarlos*. Acaso siempre hubo tanto juego como añoranza; acaso siempre jugué un poco a contramano, con máquinas inoportunas o mirando hacia atrás.

Este año me propuse reconquistar el ocio; me compré una computadora; volví a jugar.

## 2

(1) Empecé por el género que supo ser mi pan de cada día. Salvo que decir que *Perfect Tides* es una aventura gráfica es bajarle el precio: *Perfect Tides* es un relato de época, sobre una joven en el año 2000, expresado en el estilo noventoso de Sierra On-Line. El formato sirve a la historia, le sienta bien. La autora no necesitó inyectar comedia o fantasía o misterio a su argumento, le bastó con construir personajes creíbles y contarlos sinceramente: le bastó con el drama de la adolescencia. Los puzzles son pocos y los menos obvios son opcionales, pero hay ese sentido de exploración del entorno, hay ese feliz paso del tiempo, que son lo mejor del género.

(2) Hasta ahí mi suerte con las aventuras gráficas. Las otras que probé me decepcionaron, como suele pasar. Se me hicieron chiquitas,

austeras, lineales, fáciles. Carentes de aventura. El problema no son *Unavowed*, *Norco* ni *Hob's Barrow*: el problema soy yo.

(3) *Hotline Miami* es el arquetipo del juego *indie*. *Hotline Miami* es una experiencia estética. *Hotline Miami* exuda estilo. *Hotline Miami* entra por las orejas y sale por los dedos: es la música la que juega a través nuestro. *Hotline Miami* nos vomita su tosca sangre pixelada para recordarnos que cualquier cosa puede ser belleza.

(4) *The Legend of Heroes: Trails in the Sky* es un buen exponente de esa generación de RPGs japoneses que empezó con la PlayStation. Tal vez el último; seguramente uno de los pocos que envejeció bien. La secuela, más segunda parte que secuela, se me hizo redundante y la dejé.

(5) *Shadow Tactics* casi parece un mod remasterizado del *Commandos*, y eso es un elogio. La fórmula es la misma; el escenario, el período Edo japonés.

(6) *Hyperlight Drifter* aplica la fórmula de acción-RPG del *Zelda* — de los viejos *Zelda* de 8 y 16 bits. Es un juego que, prescindiendo de diálogos y hasta de textos, entre el *pixel art* preciosista y la música atmosférica, pese a muchas secuencias rebosantes de acción y movimiento, pese a una dificultad que exige planificación y entrenamiento, evoca una desolación, evoca el paseo silencioso por las ruinas de otra civilización.

(7) Un juego que *no* aplica la fórmula de *Zelda* es el propio *Zelda: Breath of the Wild*. Fue mi primer intento de conocer lo que me había perdido durante estos años, de ver qué se podía hacer con una computadora nueva. Habiendo jugado y disfrutado *A Link to the Past* hacia poco, parecía una buena opción para ingresar en el *open world* que está de moda. Más allá del paisajismo, me encontré con un juego que rompe de la peor manera las convenciones de su género; un juego en el que cualquier enemigo nos puede matar de un golpe y las armas se rompen al tercer uso; un simulador de Boy Scout que nos pide abrigarnos para escalar montañas resbalosas, trasladar antorchas ante viento y lluvia, cazar animales y asarlos en fogatas para comer. Un juego, en fin, que se parece demasiado a la vida, que se parece demasiado al trabajo.

(8) Mi segunda incursión en la modernidad fue con *L.A. Noire*, que me imaginaba como un *Grand Theft Auto* ambientado en el mundo del jazz, el cine negro y las novelas de Raymond Chandler. Esa ambientación, impecable, no alcanzó para salvar el juego, que rápidamente se me hizo monótono y falto de desafíos.

(9) De *Return of the Obra Dinn* [ya dije mucho](#).

(10) *SIGNALIS* reproduce con mucha precisión la experiencia *survival horror* de los primeros *Resident Evil*. La historia es rebuscada y hasta confusa, pero importa poco: lo que importa es sobrevivir, administrar recursos y resolver puzzles. Todo, hasta los menús, cubierto por gruesas capas de *Evangelion* y *Ghost in the Shell*. *SIGNALIS*

sigue cuando parece que va a terminar; aunque no es un juego largo ni se me hizo nunca tedioso, llegó a producirme cierto cansancio, cierta *necesidad física* de alcanzar el final. Y —lo que habla bien del diseño—, cuando ese peso se hacía insopportable, se terminó.

## 3

Repasando la lista, admito que todos esos juegos de alguna forma actualizan otros que me habían gustado antes, cuando era chico. Pero me resisto a ver en eso una nostalgia. No hubo una búsqueda intencional de reproducir el pasado; en la mayoría de los casos, las asociaciones vinieron después de jugar. Más bien, confirmo que ese pasado me preparó para buscar estos pequeños jardines pixelados, para encontrar satisfacción en la explosión combinatoria, en experiencias que persisten después de la pantalla.

Mientras escribo esto, los últimos días del año, juego al *Thronefall*. Más adelante vendrán, o no, *Psychonauts 2*, *Firewatch*, *Disco Elysium*, *Octopath Traveler*, *Roadwarden*, *Celeste*, *Into the Breach*.

# Borges cautivo

2024-01-22

#literatura #libros

“Al igual que todos los hombres, Rudyard Kipling fue muchos hombres —el caballero inglés, el imperialista, el bibliófilo, el interlocutor de soldados y de montañas”. Borges aplicó esa fórmula también a Shakespeare, a Ascásubi. Pero de él, de Borges, nos dice que fue alguien que se dedicó a leer más que a vivir; nos propone un hombre unidimensional, un resumen, un rasgo. Como si hubiera sido otro de sus personajes: Borges fue un hombre de letras.

Vale, pero, en todo caso, digamos que Borges fue *muchos* hombres de letras. Hubo uno antes y otro después de Norah Lange —por quien se alejó de la poesía—, uno antes y otro después del accidente de 1938 —a cuya convalecencia él atribuye su vuelco a la ficción—, uno antes y otro después de la ceguera. Además de esos, célebres, hubo un Borges marginal, colaborador de la revista *El Hogar*, el Borges de los *Textos cautivos*.

\* \* \*

Entre 1936 y 1939 Borges firmó la sección de literatura extranjera de *El Hogar*, revista que solía incluir notas de moda, cocina y economía doméstica dirigidas a la “señora de la casa”, algo así como una *Utilísima* de la época. Borges escribía reseñas de libros y biografías sintéticas que venían acompañadas de extraños retratos y rodeadas por publicidades de crema Hinds y Ovomaltina.

Cabe preguntarse qué interés podría haber tenido el público de *El Hogar* en el peculiar surtido de clásicos, filósofos, compiladores de cuentos policiales y precursores de la ciencia ficción que Borges les proponía cada semana; qué ama de casa querría pasar de las instrucciones de bordado a *Las Palmeras Salvajes* de Faulkner o la *Introducción a la Poética* de Valéry. Más interesante (y menos incómoda) es otra pregunta: ¿Qué hacía Borges publicando en esa revista?

En vez de buscar certezas biográficas, especulo. Acaso Borges escribía esas columnas por la plata, porque de algo tiene que vivir el escritor. Acaso se había impuesto cumplir una labor literaria, sin importarle dónde y cuándo hacer sus intervenciones. Acaso escribía para una posteridad; para nosotros, los perros que rastreamos sus migajas literarias. Acaso esas notas eran desprendimientos necesarios de sus lecturas, borradores de los ensayos intergalácticos que después publicaba en *Sur* y que recogió en *Discusión y Otras Inquisiciones*.

\* \* \*

Comparado con el resto de su obra, *Textos cautivos* es un libro de curiosidades. Furtivamente nos enteramos en qué momento del día leía Borges y cuánto tardaba en terminar un libro. La columna semanal lo forzaba a hablar de sus contemporáneos; el contexto lo obligaba a aludir a Hitler y a Stalin. Lejos del cieguito que se ríe y finge demencia, acá hay un Borges inimputable que rezonga contra las modas y llora el crepúsculo de sus ídolos, que aniquila con humor y elegancia cualquier obra o autor o escuela de pensamiento que venga a “ablandarle la milanesa”.

El formato le impone concisión —incluso a él, el más conciso de todos los escritores. Doscientas veces seguidas lo vemos elegir un tema y abordarlo; vemos, doscientas veces, cómo compone el primer párrafo de un comentario y cómo lo remata. Lo vemos reducir libros enteros a una anécdota, o reemplazarlos por una cita de otro libro, de otro autor, que le parece mejor.

Aunque todavía no escribía ficción, es imposible no suponer en estas notas una especie de entrenamiento para sus posteriores cuentos disfrazados de ensayo y sus reseñas de libros que no existen, sus *Pierre Menard* y sus *Amoltásim*.

\* \* \*

Las oficinas de la editorial Haynes quedaban sobre Río de Janeiro, no muy lejos de mi casa, en la esquina en que Bogotá se convierte en Querandíes. Era un edificio alto y elegante, con una cúpula y dos estatuas. Cuesta imaginárselo, en ese pequeño oasis de silencio entre

Almagro y Caballito. El edificio fue derrumbado y reconstruido; queda algún vestigio, oculto atrás de una panadería.

Borges iba hasta ahí, dos veces al mes, a entregar su trabajo y cobrar 30 pesos. Después salía a comer con algún amigo de la redacción. En esa misma editorial funcionaba *El Mundo*, el diario que publicaba las *Aguafuertes Porteñas* de Roberto Arlt. Lo imagino golpeando la máquina de escribir, el cigarrillo apagado al costado de la boca y un mechón de pelo suelto sobre la frente, viendo pasar a Borges con su página de literatura para señoritas, con el mismo desdén que Ricardo Iorio reservaría para el guitarrista de Rata Blanca.

# Prohibido mirar atrás

2024-02-01

#ficción

Para nosotros, la casona era nada más un edificio en un rincón de la quinta, medio oculto por los árboles. Como pasábamos casi todo el tiempo en el quincho o en la pileta, o jugando a la pelota en el parque, no le prestábamos mucha atención a la casa pero seguro ahí vivían los dueños, o habían vivido.

Y como esa parte prácticamente no existía para nosotros, se convertía en el lugar perfecto para esconderse. Te salías un poco del camino de tierra y cruzabas una hilera de eucaliptus y te chocabas con una pared, un costado de la casa donde no se veía ni el techo de tejas que caía a uno y otro lado. Y ahí tenías que elegir: izquierda o derecha; yo fui por la izquierda y Gabi había ido por la derecha y entonces recién cuando llegamos del otro lado de la casona, ahí donde terminaba la quinta, nos dimos cuenta de que nos habíamos quedado solos, juntos, escondidos.

El primer día habíamos salido de la parroquia, un punto de encuentro para que los padres pudieran verse las caras, para que revisaran a quién le estaban dejando los hijos. Después empezaron a buscarnos

por casa cada mañana. La Nona pegaba un alarido cuando sentía el micro frenar en la puerta y yo corría por el pasillo, todavía con el gusto a café con leche entre los dientes, y mucho antes de salir a la vereda podía escuchar y oler el ruido del motor. Para mí era algo nuevo: al colegio íbamos caminando y, como toda nuestra vida estaba contenida en diez cuadras alrededor de casa, casi nunca me subía a un colectivo.

Yo saludaba al chofer, que tenía mucho menos apuro que mi Nona, y me sentaba al lado del Mono Riscossa, en la tercera fila. Adentro del micro siempre hacía calor, más que afuera, y el piso estaba lleno de tierra. Al lado de la puerta había un balde de agua que parecía a punto de volcarse, pero no. Tardábamos un buen rato en ir a buscar a los demás; después de la primera semana ya te sabías el camino, cómo era cada casa y quiénes los que tardaban un montón en salir. La casa de Juanchi y Gabi era la última de todas pero a ellos no había que esperarlos, siempre estaban listos con la mamá en la vereda y nos veían venir de lejos.

Después teníamos como media hora más por la ruta, al final casi parecía que el día se te iba entero arriba del micro pero a mí me gustaba; me gustaba sacar la cara por la ventanilla, hacer de cuenta que no escuchaba la voz de pito del Mono Riscossa, contar las cuadras sin edificios y las cuadras sin cemento, las cuadras de pasto y las cuadras de árboles.

Ni bien bajábamos en la quinta se armaba el primer partido y, como ya nos conocíamos del colegio, al Mono y a mí siempre nos ponían en el mismo equipo. El Mono era de los peores y como que me contagia-

ba lo muerto, por lo menos eso era lo que decían los otros. “Los hermanos Macana”, nos decía el profe Luis. A mí me daba bronca y por eso a veces lo cagaba a pedos al Mono cuando erraba un pase o se morfaba un gol abajo del arco. El mejor de todos, lejos, era Juanchi, que era 10 de un club cerca de su casa. Me costó varias semanas —un montón de goles y varias cagadas a pedos para el Mono— que Juanchi se diera cuenta y me empezara a elegir para jugar con él.

En algún momento del partido se empezaban a sentir los gritos de los profes para que fuéramos a comer y casi siempre tenían que venir a buscarnos y llevarnos de los pelos para el quincho. Había fideos o milanesas o salchichas con puré y nos dejaban repetir. Después nos tenían que atornillar a los bancos para que hagamos la digestión antes de ir a la piletá; nos hacían contar chistes o jugar al tuti-fruti o algún juego de mesa.

Esa tarde nos habían hecho salir de la piletá porque estaba por llover y era peligroso, por los rayos. Ahí se armó la escondida.

—Qué copión, nene —Gabi estaba en el piso, a lo indio, con el toallón alrededor de la espalda. Miraba el cielo.

—Qué nene.

Me dejé caer al lado suyo y yo también me puse a mirar. Estaba nublado y se movían las ramas. Me pareció que tenía que decir algo.

—Tres goles metí hoy.

—¿Y? Seguro mi hermano mete más.

—Bueno pero Juanchi juega más que todos. Pero segundo vengo yo. Ya me dijo que voy a ser su heredero cuando él no venga más.

Me apreté las rodillas contra el pecho y traté de disimular el temblor. Me había olvidado de ponerme la remera.

—¿Tenés frío? —preguntó.

—Más o menos.

—Tomá —Abrió un brazo para compartirme el toallón.

—No, no, dejá.

—Dale, nene.

—Bueno.

Di dos saltitos con el culo, me puse lo más cerca que pude sin llegar a tocarnos, y me tapé con lo que quedaba de toalla.

—Tampoco tirés.

—Perdoná.

—Vení.

Me pasó el toallón por atrás del cuello y juntó las dos puntas para hacer un nudo. Sentí el brazo de Gabi helado, goteando.

El profe Luis había dicho una vez que la pileta era un tanque australiano y durante todo el verano yo pensé que lo habían traído de verdad desde Australia, que a lo mejor a ese caño enorme de metal lo habían armado con partes de un tanque de guerra.

Si el día era lluvioso —y parecía que ese verano, en ese lugar, llovía casi todas las semanas—, entonces no nos dejaban meternos, los profes tenían que inventarse algo para estirar la sobremesa hasta la hora de volver a casa. Uno de esos días fue que nos separaron en varones y mujeres. Las mujeres se quedaron en el quincho y a los varones nos tocó encerrarnos en el micro, con las luces apagadas, los vidrios empañados y la lluvia salpicando. Empezamos con una ronda

de chistes, seguimos con una historia de terror y al final el profe Luis contó un cuento zarpado. Era sobre una mujer que viajaba por la selva, de tribu en tribu, buscando al indio de la verga más larga. En cada aldea la recibía un cacique rodeado de sus indias en bolas. Yo me imaginaba al indio en un trono de piedra, medio sumergido en el río, con dos indias en cada brazo. Siempre pasaba lo mismo: la mujer lo medía con las manos, cada verga de cacique más larga que la anterior, pero el tamaño nunca le parecía suficiente, se iba a seguir buscando a la próxima tribu. El final no lo escuché o no lo entendí porque me quedé pensando en la primera aldea, en el primer río con las indias en bolas; yo hubiera querido que el cuento se quedara ahí. Después el profe le preguntó a cada uno si se hacía la paja y, a los que le decían que sí, si ya les saltaba. Juanchi dijo que sí y empezó a cancherear como si hubiera metido un gol, y el Mono Riscossa también, aunque en todo el tiempo que se había pasado hablando con su voz de pito aquel verano, nunca había dicho nada de hacerse la paja.

Nos quedamos contra la pared de la casona, envueltos en el toallón, mirando la ligustrina que daba a la calle. Se me fue el frío pero seguía teniendo la piel de gallina. Gabi tenía los pies arriba de las ojotas, con gotas entre los dedos y un montón de pelitos rubios que le subían por la pierna. Tenía la piel marrón de tanto sol y mirando de cerca parecía que le brillaba. Cada tanto a alguno le daba un escalofrío y se lo contagiaba al otro y por un rato los dos nos quedábamos temblando como electrizados.

Después levantó viento y empezó a lloviznar y ahí sí que tuvimos frío. Escuchamos los gritos de los profes para que volviéramos al

quincho. Nos levantamos, todavía atados con el toallón y, antes de que pudiera separarme, Gabi nos puso a correr.

El temblor me quedó toda la tarde, aunque ya me había secado y abrigado y en el micro siempre hacía calor. El Mono Riscossa no paró de hablar en el asiento de al lado, el pitido tan agudo y yo temblando tanto que fue imposible pensar en otra cosa. Decía que se sabía el mejor lugar para esconderse y que, si no se largaba y nos hacían volver, no lo encontrábamos más. Yo iba con la cara pegada a la ventanilla, contando las cuadras de árboles y las cuadras de pasto, temblando y pensando que por nada del mundo podía darme vuelta, que en lo que quedaba de viaje estaba prohibido mirar atrás.

Al otro día estaba soleado. Subí corriendo al micro y me senté con el Mono que por primera vez parecía que no tenía nada para decir. Fui contando una por una las casas, que me sabía de memoria. Los remolones tardaron más que nunca. Cuando quedaba una sola casa me confundieron unas esquinas extrañas y unas cuadras de pasto que no conocía; de golpe estábamos en la ruta. Le dije al Mono Riscossa que me dejara pasar. Fui hasta la parte de adelante, donde iban sentados los profes —pero en realidad quería que me escuchara el chofer—, y les dije que nos habíamos pasado, que todavía faltaba la casa de Gabi. La casa de Juanchi y Gabi. Al lado de la puerta estaba el balde de agua moviéndose como el micro, salpicando, siempre a punto de volcar. El profe Luis me pareció que se reía. Dijo que no nos habíamos pasado, que esa mañana había llamado la mamá de Gabi y había avisado que no iban a venir.

(2019)