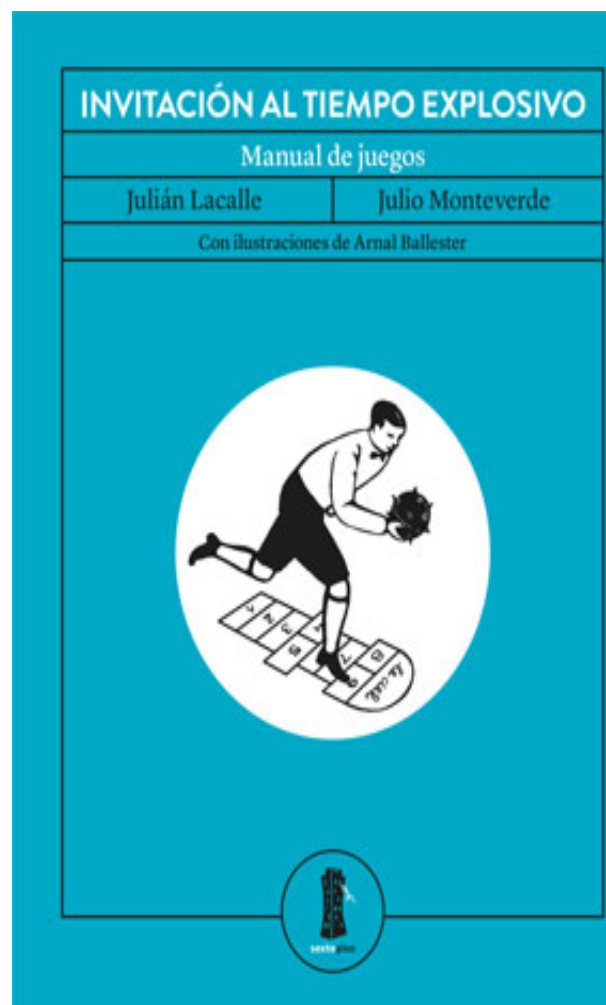


*Invitación al tiempo explosivo. Manual de juegos, de Julián Lacalle, Julio Monteverde (Sexto Piso)* Ilustraciones de Arnal Ballester | *por Juan Jiménez García*



Qué libro tan necesario *Invitación al tiempo explosivo*. Necesario porque hemos perdido un sentido del juego, como hemos perdido otras cosas necesarias. Porque ahora todo nos es servido, cocinado y servido, para que no tengamos que hacer nada, más que consumirlo. Y sí, todo es insípido pero cómodo. Y alguien consiguió crear la cuadratura del círculo: nos creemos más libres que nunca porque tenemos todo a nuestro alcance, pero, abrumados (o ni eso tan siquiera), somos incapaces de hacer algo con esa libertad. Luego renunciamos a ella para que algoritmos la administren por nosotros e incluso nos sentamos especiales (tanta

gente coincidiendo con nuestras ideas... nosotros, que nos creíamos solos... tanta gente: dos, cuatro, diez personas... ni eso: manitas con el dedo en alto, corazoncitos sin cuerpo que les rodee, caras alegres, caras enfadadas, de nadie en especial). Y entre todas las cosas que perdimos, también perdimos la capacidad de jugar. En la introducción a este manual de juegos, se establece perfectamente la diferencia entre jugar y jugar. Sus autores dicen: la diferencia entre juegos para matar el tiempo y juegos para hacerlo vivir.

Porque entre pasar el tiempo y que algo pase en ese tiempo, hay una abismo. Tal vez el abismo de la creación. Juegos surrealistas, juegos oulipianos, juegos situacionistas, juegos fluxistas,... Seguramente lo que les une es ser un disparadero hacia crear algo, el juego como el espejo de Alicia, como la liebre tras la que correr para poder encontrar otro mundo, todo en un ambiente de la ceremonia del té. En la aparente ligereza de algunas propuestas, en ese todo divertido de otras, subyace algo más complicado, que ni tan siquiera es necesario plantearnos. No por tener otros objetivos, el juego abandona su contenido lúdico. En todo caso, gana un lado provocador que incita a esa creación de otra cosa, sin que el resultado tenga especial importancia. Y eso aunque haya infinidad de obras, algunas extremadamente conocidas (pensemos por ejemplo en Zazie en el metro, La vida instrucciones de uso, muchas surrealistas) que parten de unas reglas, de un juego, de una invitación al juego.

Así, estos juegos reunidos por Julián Lacalle y Julio Monteverde son en sí mismos, ya desde su planteamiento, una creación literaria. No son simples formulaciones sino que también constituyen una manera de entender nuestra relación con las cosas. Con nosotros mismos, en los juegos individuales, con los demás, en los colectivos, con las imágenes, con la ciudad, con los otros, con las ideas,... Las posibilidades son múltiples y cada

juego lleva en sí mismo el núcleo de otros posibles, tendiendo hacia el infinito. Es mejor dejar a cada cual sus descubrimientos. Yo, personalmente, por mi sentido de la deriva, me quedo con esas otras maneras de descubrir ciudades, que siempre fueron las mías, por mi vocación innata de orden, desorden, construcción, destrucción, perder, encontrar. Como esa biblioteca desordenada de Georges Perec (maravilloso jugador al que hubiera encantado este manual), lo interesante es buscar para encontrar otras cosas, no necesariamente la buscada. Pienso también en mi abuelo con su baraja de cartas haciendo solitarios. Una y otra vez, una y otra vez. Siempre el mismo. ¿Qué podía encontrar en esas horas siempre iguales? La suspensión del tiempo, el encuentro, el azar. En la repetición, nada es igual.

El tiempo debería ser explosivo o no ser. Cualquier estado intermedio es un fracaso personal. Por eso era necesario este manual de usos. No ya como manual de instrucciones, sino como constatación de que hubieron hombres que intentaron (e intentan) huir a ese tiempo intermedio, encontrar el más allá, esa explosión. Lo importante no es el resultado del juego, decía, sino esa voluntad de jugar. De nuevo, vuelve a nosotros la palabra inglesa: *Play*. Juego, pero también obra. Me gusta también de dónde viene la palabra juego (en qué momento lo olvidaríamos...): *iocāri*. Hacer algo con alegría o con el solo fin de entretenerse o divertirse. Por ejemplo, leer *Invitación al tiempo explosivo*. Un libro editado e ilustrado como el libro de texto que nunca tuvimos (y así nos fue, teniendo que aprender todo lo necesario por nuestra cuenta, mientras en nuestra cabeza daban vueltas ríos, afluentes, picos más altos y reyes godos).