



*How can we know the dancer from the dance?*  
William B. Yeats

### *Capítulo -email 3*

**Jugar sin nombre o ¿cómo diferenciar a quien juega del juego?**

*M*e resulta difícil describir la extrañeza que me producían que muchos de los juguetes regalados a mis hermanos Lehen, Arratz, Edurne y Arkaitz parecieran venir de dos mundos diferentes, casi diría de planetas distintos. De un lado, princesas y muñecos de rostros contenidos que imitaban a sobrealimentados niños pequeños de distintos tamaños, ahogados en trajes rosas, blancos y de distintas gamas pastel, con todo tipo de complementos para cuidarles. De otro, coches, espadas y muñecos de colores no pastel, formas más rectas y que representaban personajes de ficción; muñecos a los que no había que cuidar porque aparecían ser autónomos, a los que no había que alimentar, ni lavar, porque aun siendo de plástico como los otros, con ellos jugabas, no te entrenabas para ser madre ni esposa. Al principio, mis hermanas cogían unos y otros, pero como casi siempre copiaban las cosas que mamá (que nos cuidaba) hacía y casi siempre les regalaban muñecos amolletados en tonos pastel o sus complementos, se rodeaban de ellos defendiendo esa primera palabra grabada a fuego en un niño: “mío”. Mis hermanos, sin embargo, conforme íbamos creciendo, huían de los colores pastel como si fueran a caer envenenados si los tocaban. Cada grupo de juguetes en su correspondiente estante parecían sentenciar dos mundos ya distintos para quienes tenían la (des)dicha de crecer con nombre, como si esos juguetes les enseñaran a ser sólo dos tipos de personas posibles frente al hipócrita mensaje que rezaba como lema del colegio: “podéis ser lo que queráis ser”.

Yo tuve mucha suerte, lo confieso. Como no tenía nombre ni prescripción hacia unos u otros, reconozco sin ningún pudor que manipulé todos los juguetes que quise y que no hice ascos a ninguno fuera cual fuera su composición cromática. Recuerdo aquello con mezcla de curiosidad y temor por lo qué podía hacerme ese juguete y por lo qué podía hacerle yo, dónde estaban sus límites y dónde los míos. No me resistía a comprobar qué se escondía debajo y dentro de los muñecos, de qué estaban hechos los superhéroes y los coches de plástico, qué se siente cuidando y alimentando a un muñeco y qué lanzándolo en un cohete por la ventana. Todo cacharro para jugar era susceptible de ser jugado y, si me apura, preguntado. Esa era la cuestión, la pregunta: ¿Qué puede ser? ¿cómo funciona?, ¿qué hay adentro? Pienso ahora que de haber querido elegir un nombre en aquella época sería esa combinación de deseo, curiosidad y miedo.

No piense, sin embargo, que combinar en la misma escena los juguetes de mis hermanos con nombre y los artefactos resultantes del frecuente cambio

de ruedas y brazos, extracción de piezas y engarce de nuevas, lograban que mis hermanos interactuaran conmigo. Si acaso, conseguía su perplejidad por las mezclas resultantes y, porque como yo no tenía nombre, les incomodaba no tener claro cuál de los juguetes viejos de cada uno de los estantes debían compartir conmigo.

En ocasiones, mi relación con alguno de mis hermanos fue incluso tensa, pues aunque yo era la pequeña no me achicaba cuando veía a Arkaitz y Lehen correr hacia sus bicicletas, mientras Edurne y Arratz hacían sus camas. No recuerdo exactamente como acontecía la escena que le cuento ni las palabras, de haberlas, que empleaba, pero sí que me interponía en su camino para impedirles que salieran hasta que las camas de todos estuvieran hechas por quienes habían dormido en ellas.

Es extraño como estas imágenes se solapan y mezclan con los momentos de juego que llenan los años posteriores. De ellos guardo con especial cariño las imágenes de mis primeros veranos en la habitación compartida con mis hermanos, rodeados de puzzles primero y legos y mecanos más tarde. Necesito repetir estas palabras: puzzles, legos y mecanos, porque ahora pienso que en ellas también se esconde algo de mi posible nombre, una señal de lo que después he ido haciendo y, de lo que con el tiempo he ido siendo.

Los puzzles llegaron primero, cuando mi vida como persona sin nombre era aún muy introvertida. A veces, extrañamente, la casa se quedaba en silencio. No es que mis padres mandaran a mis hermanos al parque, o que todos durmieran la siesta o que cayeran fulminados al unísono por el cansancio de la tarde, era como si cada cierto tiempo la casa les venciera y lograra descansar del alboroto de los juegos infantiles, como si cada uno de sus habitantes anduviera en cosas tranquilas. Cuando esto pasaba yo entraba en aquel cuarto y me encerraba dentro dejando abierta la ventana que da a un pequeño jardín, más patio que jardín, acercando el monte Artxanda del otro lado, el aire fresco que de allí venía. Era entonces cuando vaciaba un enorme cajón donde había decenas de puzzles de todos los tamaños. Cubría el suelo con las piezas amontonadas para seleccionarlas después e ir encajándolas en su lugar.

Las había evidentes, casi obscenas, un delito para la inteligencia de un niño. Otras sin embargo engañaban en sus formas, levemente diferentes y tan parecidas querían confundir, y me indignaba duramente si lograban engañarme más de una vez. Las había del mismo color, sobre todo esos minúsculos fragmentos del cielo azul de los fondos, apenas diferenciados por

un tono de claridad, acaso dos, como la piel de una sin nombre respecto a las personas que sí lo tienen. Las había tridimensionales, grandes y tan pequeñas como un insecto. Pero todas ellas tenían un único lugar válido que había que encontrar para terminar el puzzle y lograr una imagen, un sentido predeterminado por un modelo.

Paisajes, figuras, personajes... me parece verlo: ejecutas la recomposición de esos fragmentos lentamente sin que nadie repare en ti, concentrada en un resultado final. Pero llega un día en que te obsesionas con “el resultado *levemente distinto que hay en tu cabeza*”, con una variante posible de ese puzzle que has culminado decenas de veces, y maldices la exigencia de un único lugar válido para esa pequeña pieza obligada a ser ese milímetro de nube, acogida por las otras piezas, pero sentenciada. Sientes entonces una pena incontenible pensando que la pieza se ha dado cuenta como tú de esa condena y comienzas a llevarla como fetiche en el bolsillo, a enseñarle lo que se ve por la ventana, a ponerla sobre las hojas, esperando encontrar para ella otros destinos posibles, otros lugares de tránsito e invalidando el puzzle para el resto de la familia, que se pregunta dónde estará esa maldita y minúscula pieza, mientras tú te rascas el bolsillo y con él a tu pieza liberada.

Y al volver un día la vista a los puzzles piensas cómo sería si el resultado no estuviera prefijado, si cada vez pudieras hacer una composición distinta. E irremisiblemente un buen día te encuentras frente a los juegos de construcción, dejándote sorprender por la infinita combinación de nuevas formas y funciones; probando y probando para construir primero y nombrar después.

Obsesivo era encontrar la lógica implícita en las piezas. Porque en cierta medida esa lógica estaba escondida en todas las relaciones e intercambios que yo veía, en casi todos los juguetes que llegaban a mis manos y, cada vez más, en lo que observaba en las formas de relacionarse las personas con nombre. Eso pensaba yo cuando heredé de Edurne una pequeña tienda de ultramarinos de juguete.

Recuerdo que aquella tienda estaba casi intacta y contaba con sus tomates y pimientos de plástico, sus cajas vacías de arroz, sus cestas y estantes, su balanza, e incluso sus monedas y billetes. Cuando la vi frente a mí, lo primero que vino a mi mente fue una muñeca astronauta, o que a mí me lo parecía, que días antes había descubierto en el escaparate de la tienda de Antxon, una

muñeca que veía todas las tardes cuando papá nos llevaba al parque. Y pensé en esa muñeca al ver la tienda de juguete con su dinero y sus cosas que comprar porque: ¿Quién quiere comprar tomates huecos estando allí esa muñeca? Fue así que una tarde me encontré frente al mostrador de Antxon, alzada de puntillas y poniendo encima el dinero de mi tienda de juguete (dos billetes y algunas monedas doradas). Fue así que señalé con el dedo la muñeca que quería. A lo que Antxon, sonriendo, negó con la cabeza mientras hacía una mueca de resignación sincronizando hombros y boca: *-Ese dinero no vale. Es de plástico.*- Me dijo. Y yo, atónita, le respondí *-Es que la muñeca que yo quiero también es de plástico-* Pero él reiteró su mueca y se puso a atender a otro cliente. Y allí se quedó la muñeca, viendo como Antxon cambiaba otras monedas y billetes más estropeados que los míos y que no eran de plástico, por juguetes que sí lo eran. Fue la primera vez que intenté aplicar públicamente un pensamiento lógico y me topé con otro que aún no dominaba. Reconozco que todavía hoy cuando en la “*Escuela de Estudios Posibles*” hablamos sobre formas de intercambio en la red y pago por nuestro trabajo, intento comprender la relación entre ambos y algo me imposibilita entender. Aún creo que el dinero tiene algo de las mariposas con las alas frotadas y transparentes, le falta alma.



*P*odría jurar que fue un mes de otoño cuando Alex y Zuriñe, los amigos que el azar había puesto mano con mano a la mía y principio y final de la lista, comenzaron a frecuentar la casa. Sí, era otoño, porque mamá quitó de mi armario los jerseys y pantalones de colores ocre y marrón heredados de mis hermanos, percatada ya como estaba de mi tendencia al camuflaje. Digo mamá, porque, al igual que mis hermanos huían de los colores pastel, extrañamente papá apenas tomaba partido en lo que tuviera que ver con cuidarnos y ayudarnos a gestionar nuestras cosas. Al menos esto hizo durante mucho tiempo, hasta que mamá comenzó a trabajar también fuera de casa y él se quedó sin trabajo. Entonces las cosas cambiaron. Disculpará que me detenga en estos detalles pero juraría que no es simple coyuntura y que el nombre que buscamos tiene mucho que ver con esto que leuento.

Pero yo, sin embargo, le estaba hablando de Alex y Zuriñe. Y quería decirle que, como mucho, debíamos sacar medio palmo a la altura del picaporte de la puerta, cuando empezamos a jugar a construir cosas juntos. Nunca conoces exactamente el plazo que tienes para terminar las cosas, porque realmente nunca sabes qué va a salir de aquella montaña de trozos sin nombre ni

destino fijo, qué va a devenir lo que comenzó siendo una suma de fragmentos aleatoria. Decenas de horas a la semana y no menos empeño infantil, daban como resultado artefactos que respondían a interrogantes cruciales para niños de ocho años. No en vano un objeto siempre responde a una pregunta, aunque las preguntas a veces sean posteriores al objeto y surjan de su analogía forzada con el mundo. Las nuestras a esa edad eran del tipo: *Si un alacrán gigante o un dinosaurio extraviado nos quisieran atacar, ¿cómo escaparíamos?* Fue la razón por la que construimos con piezas ajustables aquella inestable maqueta formada por un trampolín y una rampa móvil para huir de esa hipotética e improbable amenaza; o aquel robot vigía: un conjunto de piezas articulado como un robot antropomórfico hecho de objetos engarzados (cajas, comida, ruedas, plastilina y tenedor). Tan inestable que sólo con abrir la puerta se venía abajo

Entre las muchas preguntas que originaban nuestros ensamblajes y monstruos, en mis construcciones en solitario siempre me entrenaba en una: *¿cómo recordar?* Y es que las personas sin nombre no destacamos por tener mucha memoria, aunque hacemos grandes esfuerzos por superar esta limitación. Valorará usted este ejercicio retrospectivo que desde hace días compartimos como prueba de mi modesto pero activo afán de superación.

Puede que sea la falta de entrenamiento por la frustración derivada de mis enciclopedias de historia, ya sabe, por su forma de mirar y seleccionar el pasado; o puede simplemente que sea una más de mis limitaciones, que no deba excusarme bellamente para adornar una tara, una incapacidad. Pero de una u otra manera, esta dificultad ha sido un importante acicate en mi vida. La dificultad proporciona razones para el empeño y te obliga a buscar soluciones, es ya un desafío. Por eso adoro las listas, los números, los trucos, las reglas mnemotécnicas, los conjuntos y las categorías de organización, y por eso de niña mis aparatos y ensamblajes, casi siempre tenían que ver con la memoria. Algo parecido debía ocurrirles a Alex y a Zuriñe con las cosas que a ellos les preocupaban. No es raro que en tanto lo hacían, encontrábamos en nuestras limitaciones nuestros mayores estímulos.

Desde que recuerdo nuestros juegos compartidos, Alex, Zuriñe y yo competíamos queriendo construir el objeto más extraño pero eficaz en su propósito. A cada uno nos frustraba comprobar el parecido que podía tener lo que hacíamos y nos empeñábamos en diferenciarlo, diferenciándonos, haciendo cada vez algo distinto, algo nuevo, algo que respondiera a una

pregunta más afinada. Había detrás cierta obsesión primera por inspirarnos en cosas del mundo y modificarlas después, un afán por mirar de forma diferente, por llegar a entender, por imaginar. No oculto mi soberbia infantil si tanto esfuerzo con el ensamblaje daba como resultado un objeto que ellos ya habían hecho o que ya existía en el mundo. Supongo que ahí también estaba buscando mi nombre.

Fue un punto sin retorno aquel día en que nos encontramos un límite. Todo lo que alcanzábamos a construir servía para transportar, mover, bloquear, pero hasta un mando de televisión, tan pequeño y básico, podía lograr superar la distancia sin exigencias mecánicas y apagar o encender sin contacto físico, on/off, traer imágenes y sonidos a una pantalla. Eso sí que tenía mérito, aunque por aquel entonces sólo Zuriñe mantenía la duda de si algún diminutísimo ser experto en hilos invisibles y amenazado o secuestrado por la familia, obedecía a la presión de los botones encerrado en el interior del mando. Claro está que sólo podíamos convencerla viendo su funcionamiento interno y nuevamente desmontando primero para luego intentar montar.

En mi caso, la primera vez que tuve aquel pensamiento me sobraron dos piezas del mando. Después probé con un viejo aparato de radio al que dejé sin uso, pero la décima vez que lo intenté, logré que encajaran todas las piezas, y semanas más tarde que volviera a funcionar.

Quiero entender que mis padres guardaran el viejo ordenador portátil después de nuestras sesiones de juego, que no nos lo dejaran usar sin estar ellos presentes y que lo subieran al estante más alto de aquel cuarto de juegos, justo al que no llegaba ni siquiera subida en la mesa. Me refiero al que no llegaba las dos primeras veces que lo intenté, porque llegó el día en que allí subida, el maletín donde estaba ese ordenador no pudo resistirse. No crea que también lo destripé. Este fue uno de los primeros cacharros que no llegué a desmontar. Entonces sí me contuve. No lo hice porque se me hacía extraña la lógica de aquella máquina. Me perseguía la idea de que lo que veía era una máscara y que algo se me resistía detrás. No me refiero a la mecánica y la electrónica protegidas tras la carcasa que sustentaba aquel aparato, sino a una zona intermedia entre la cacharrería interna y la interfaz. No sabría llegar a describir con suficiente claridad cómo me inquietaba y fascinaba ese intuido mundo de enmedio.

A los diez años era lo que más me gustaba: indagar en lo que escondía ese limbo escondido en el ordenador; curiosear y manipular lo que no estaba a la vista. Pronto descubrí que las imágenes escondían sus instrucciones y que había pequeños recovecos que permitían llegar a ellas. Recuerdo incluso cómo en aquel tiempo modifiqué mi primer juego de ordenador. Se trataba de un juego que permitía sembrar y recolectar tu cosecha (virtual). El caso es que me fastidiaba no poder progresar a mi ritmo y tener que esperar demasiado tiempo a que crecieran las plantas. Como todo el mundo sabe, una cosecha virtual no tiene por qué seguir los ritmos del clima real. Y yo decidí que tenía que cambiarlo, que debía intervenir en ese limbo del código que había descubierto. Por eso lo manipulé y alteré el reloj de la aplicación. No era nada complicado, cualquiera podía hacerlo. En principio sólo quería modificar el tiempo, pero ya que estaba, cambié algún otro parámetro. Ciento que algunas personas llaman a lo que hice “hackear”, pero yo prefiero traducir lo hecho en su secuencia: Entrar, modificar y lograr un cambio. El reto que suponía este encadenamiento era para mí algo tan placentero como la cubierta de chocolate de los pasteles de chocolate que me encantaban entonces, y tanto me siguen gustando, o como camuflarme en el parque mientras paseo. Es más, si en aquel momento hubiera elegido un nombre, probablemente habría sido: “abridoradecódigo”.

Y es que mi mundo como persona sin nombre empezaba entonces a llenarse de cosas fascinantes que me atrapaban. No había en aquellos años remordimientos ni preguntas que me hicieran dudar sobre el significado y valor de lo que hacía, la propiedad de lo inmaterial, la intervención en los programas de los otros y cosas de ese tipo. Las preguntas llegaron más tarde e inevitablemente vinieron de la mano de las lecturas y no del cacharreo. Pero entonces, los objetos me llamaban: ese ordenador, esa linterna, ese móvil, ese viejo transistor, esos objetos que unidos hacen conjuntos, esas letras y números que unidos mandan órdenes a las máquinas... Todos ellos empezaban a tener una lógica que podía dar sentido a un nuevo aparato, a una nueva función, a un nuevo nombre. Una lógica que a menudo, todavía hoy, se me vuelve obsesiva, queriendo entender lo que esconde y lo que puede, lo que podrían ser si con todo ello se conformaran nuevos objetos, nuevas aplicaciones, con sus nombres por estrenar. Y todo ello en aquel cuarto que entonces se hacía llamar de los juguetes, y que era más bien el fascinante cuarto de los cacharros, donde mis padres guardaban todo lo que ya no usaban pero no se decidían a tirar, una mezcla de almacén, garaje, dormitorio de invitados, lugar de juego, cuarto de las tareas y trastero.