

ANDRÉS IBÁÑEZ

JUEGOS DE ROL

Es posible que muchos de mis lectores no sepan exactamente qué es un juego de rol. Hasta hace poco yo tampoco tenía una idea muy clara. Es posible que tengan también la vaga sensación de que los juegos de rol son violentos y generan violencia. Es posible que recuerden el llamado «Crimen del rol» sucedido en Manoteras en 1994.

Lo que me interesa de los juegos de rol es que son una nueva y apasionante variedad del arte de contar historias. Aparecieron a mediados de los años 70 con el juego *Dragones y mazmorras*, que sigue siendo uno de los más famosos. Luego han aparecido muchos otros: *Comandos de guerra*, *Far West*, *Oráculo*, *Pendragón*, *Aquelarre*, *Ars Magica*, *La llamada de Cthulhu*, *RuneQuest*, *El señor de los anillos*, *Warhammer Fantasy Battle*, *Sol Oscuro*, *Fading Suns*... Creo que los títulos dan una idea bastante aproximada de los universos y los temas favoritos de los juegos de rol. Fantasía medieval, monstruos, batallas, mundos imaginarios...

Un universo completo

Los juegos de rol no tienen reglas fijas como el ajedrez o el parchís. Se juegan en una mesa, sobre un tablero, utilizando dados de diferentes formas (cubos, tetraedros, icosaedros, etc.), y cada jugador interpreta el rol de un personaje. Uno de los jugadores no participa en la partida: es el Director del Juego (*Game Master*). Muchas veces cuenta con una pantalla de cartón que oculta sus papeles, sus libros, sus mapas. Él es quien organiza el juego, pone los peligros, interpreta a los personajes que no tienen jugador y se ocupa de todo aquello que no atañe directamente a los jugadores-personajes: ambientación, animales, plantas, criaturas fantásticas, meteorología, dioses, sucesos físicos y mágicos, etc., etc. Pero no solo es Dios, sino que además...

etc. Pero el Director del Juego es el que tiene más trabajo. Ha de crear un mundo imaginario, dotarlo de reglas, inventar circunstancias, castigos, recompensas, obstáculos...

Existe una ingente bibliografía sobre los juegos de rol y numerosas revistas donde se discuten (a veces con enorme apasionamiento) cuestiones relativas a los juegos, a las reglas y a las formas de jugar. Para el neófito, los juegos de rol aparecen como un universo completo, paralelo al nuestro, y casi tan infinito y complejo como el nuestro.

Exploración artística

En los últimos años han aparecido, por ejemplo, diversas teorías para explicar los juegos de rol: el Modelo de las Tres Caras, la Teoría GEN (que establece tres categorías: jugadora, exploradora y narrativa), el Gran Modelo o Teoría de Forge, la Teoría de los Colores, la Teoría de Canales. Destaca la Escuela de Turku, de Finlandia, que defiende la «inmersión» como método principal de juego y la «exploración artística» como objetivo primario del juego.

En «*The Literary Edge*» (ensayo aparecido en *Atlas Games*), Robin Laws escribe: «El juego de rol cambió para siempre la primera vez que un jugador dijo: "sé que es la mejor estrategia, pero mi personaje nunca haría eso"». Existe una creciente bibliografía que estudia los juegos de rol como una forma de creación artística y que investiga las diferencias entre la narración de rol y la puramente literaria.

En «*Immersive Story: A View of Role-played Drama*» (*Beyond Role and Play*, Finlandia, 2004), John Kim afirma que los juegos de rol son una forma de «arte teatral» en el que uno es al mismo tiempo audiencia y actor. Pero la idea de que los juegos de rol son «un nuevo arte teatral» ya había sido formulada en 2001 por Daniel Mackay.

Qué curioso resulta pensar que el inventor remoto de los juegos de rol fue, en realidad,

MUERTOS QUE SE ESFUMAN

LA INVESTIGACIÓN / SOLARIS

STANISLAW LEM
Traducción de Joanna Orzechowska
Impedimenta. Madrid, 2011
248 y 296 páginas
18,95 y 20,95 euros
★★★★



Que cierto tipo de novela policiaca provoque en el lector la impresión de que el crimen es individual y no social y que es posible racionalizarlo y darle un castigo tal vez explique el hecho de que la novela policiaca se encuentra en el centro del sistema literario, que surge de y se dirige a la perpetuación de los valores que legitiman las instituciones de nuestra sociedad; la popularidad de este género quizás provenga del hecho de que la suya es una visión del mundo capaz de ofrecer consuelo a quienes saben, a menudo por experiencia propia, que el mundo carece de sentido (excepto uno perverso) y que entre las causas y las consecuencias de nuestras acciones se extiende un abismo incomprensible.

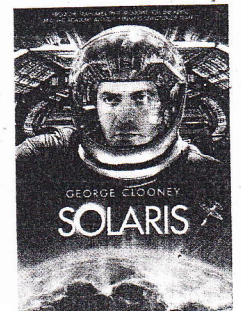
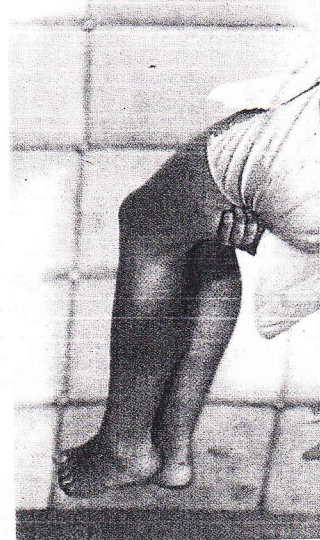
Periferia londinense

La investigación, de Stanislaw Lem (1921-2006), participa, al menos formalmente y durante buena parte de sus casi doscientas cincuenta páginas, de la fantasía constituyente de cierta novela policiaca de que es posible explicar racionalmente un conjunto de hechos ominosos. En este libro del escritor polaco (que *Impedimenta* publica junto con So-

la periferia londinense; a esas desapariciones las ha precedido en todos los casos una serie de señales consistentes en inexplicables cambios de postura de los cuerpos; en casi todas ellas, con los cuerpos ha desaparecido ropa.

Scotland Yard comisiona para la investigación al joven teniente Gregory, que se aferra al raciocinio para la resolución del caso; según él, «siempre existe una determinada correlación [...] que da pie a hablar de consecuencias y de causas» en una serie de hechos, incluso aunque esa serie parezca incomprensible. Gregory evalúa diferentes alternativas para la resolución del caso (la necrofilia, el robo de los cadáveres con finalidad científica, la locura, el intento de crear una nueva religión, un virus), pero ninguna hipótesis interpretativa le sirve para aclarar el misterio; más aún, y como constata, «cuantos más hechos minuciosamente medidos, fotografiados y apuntados» acumula, tanto mayor es «el sinsentido que se deriva de la estructura resultante».

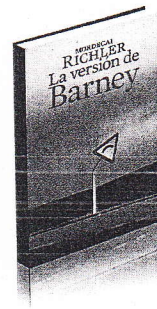
Cuando los hechos vuelven a repetirse, ese sinsentido acaba atrapando al propio investigador, que comienza a desconfiar de sus superiores y, en particular, de uno de sus colegas, un médico de menta-



Además de «La investigación», *Impedimenta* publica «Solaris», la novela más famosa de Lem (abajo), llevada al cine por Tarkovski en 1972 (en la imagen superior, fotograma del filme) y por Soderbergh en 2002 (arriba, cartel de la película)



SALVAJE AGUIJÓN



LA VERSIÓN DE BARNEY

MORDECAI RICHLER

Traducción de Miguel Martínez-Lage
Sexto Piso, Madrid, 2011
583 páginas, 27 euros

★★★★★

participa tanto de la ruptura conceptual señalada por el primero como del extrañamiento cognitivo del segundo, y el lector comprende muy pronto que la investigación a cargo del teniente Gregory no es una pesquisa acerca de la desaparición de unos cadáveres en la zona metropolitana de Londres, sino un intento de entender un mundo cuya naturaleza (a diferencia de la que preside ontológicamente la novela policiaca) no es homogénea ni comprensible.

El orden matemático

«¿Y si el mundo no fuera un rompecabezas desordenado ante nuestros ojos, sino una sopa en la que flotan, sin ton ni son, ciertos tropezones que, de vez en cuando y al azar, se juntan para constituir una unidad? ¿Y si todo lo que existe fuera fragmentario, prematuro, abortado, si los acontecimientos tuviesen un final sin un principio, [...] mientras nosotros seguimos empeñados en clasificar, en pescar y reconstruir hasta conseguir ver todo [...] sin tener en cuenta que, en realidad, somos parciales?», se dice Gregory.

«La religión, la filosofía son el pegamento, no paramos de recomponer y recoger los restos que se arrastran hacia la estadística para aglutinarlos en un sentido global, para que se conviertan en una sola voz, como campana de nuestra gloria. Mientras, lo único que realmente existe es la sopa. El orden matemático no es sino nuestra plegaria dirigida a la pirámide del caos», sostiene, y de esa forma resume nuestras condiciones de existencia con mayor acierto de lo que la naturaleza afirmativa de cierta novela policiaca que le sirve de modelo le hubiera permitido.

Quizás algunos lectores encuentren que *La investigación* les decepciona; para todos los otros, que saben que «un número infinito de cosas se burla de nuestro afán por el orden», este es el libro.

PATRICIO PRON

tornaría gelatinoso, la gente podría empezar a aparecer y a desaparecer y la policía debería deshacerse de sus uniformes cuanto antes, dispersarse, esfumarse...».

En la imprescindible *The Encyclopedia of Science Fiction* (1979), el escritor y crítico australiano Peter Nicholls sostiene que la «acción principal y la retribución emocional de muchas obras de ciencia ficción es la ruptura conceptual»; Darko Suvin afirma por su parte (en *Metamorphoses of Science Fiction*, 1979) que el elemento característico del género es «el extrañamiento cognitivo» de la realidad empírica del lector mediante una nueva perspectiva consistente desde el punto de vista lógico.

La investigación, de Lem,

¿Qué es la fuerza de gravedad? No lo sabemos, pero somos capaces de describir su regularidad. Las piedras caen siempre, la gente se acostumbra a ello. El acontecimiento, sin dejar de resultar ininteligible para la comprensión del día a día, se vuelve habitual por la fuerza. Si los cuerpos de los humanos o de los animales se alejaban habitualmente y con frecuencia del lugar en que se produce la muerte, si esto ocurriera siempre, a la policía no le interesarían los casos acaecidos en Norfolk».

Bajo nuestros pies

A pesar de ello, Gregory sigue intentando comprender, convencido de que «si nos tomáramos en serio [...] estas historias, la tierra se abriría bajo nuestros pies, el suelo se

FALSA PESQUISA QUE ESCONDE EL INTENTO DE ENTENDER UN MUNDO QUE NO ES HOMOGÉNEO NI COMPENSIBLE



EMMANUEL CARRÈRE

De vidas ajenas

Un libro escalofriante, inolvidable,

EMMANUEL CARRÈRE

De vidas ajenas



Contra todos

Siempre animado por un gusto morboso por la provocación, pocos quedaron libres de su salvaje aguijón. Consiguió enfurecer a casi todos: a la comunidad judía, a los nacionalistas quebequeses, a las izquierdas, a las derechas, al mundo académico, a las feministas, a sus correligionarios de la cultura subvencionada, al mercado del arte contemporáneo...

Creció en el barrio judío y obrero de Mile End

llegados de Europa Central, como era el caso de su familia, proveniente de la Galitzia austrohúngara. A lo largo de sus obras, el microcosmos de St. Urbain Street, que había albergado a tres generaciones de los Richler, se convirtió en su *omphalos* particular: pobre, batallador, vital, encolerizado, con un irrespetuoso sentido del humor y siempre ansioso a la hora de luchar y de proyectar sus sueños sobre generaciones venideras de vástagos que anhelaban salir de aquellas tres o cuatro calles.

De tres al cuarto

Su obra conoció la fama sobre todo a partir de *El aprendizaje de Duddy Kravitz* (1959), una cumbre de la picaresca judía, ambientada en los años 30 y 40, donde retrataba una fascinante galería de tipos humanos, desde pequeños comerciantes y financieros de su barrio hasta gánsters fracasados de tres al cuarto. Algo que provocó el enfado de su propia comunidad, que le llegó a acusar de antisemitismo.

Uno de los más inolvidables e incorrectos antihéroes que se puedan rastrear en la literatura es suyo: Barney Panofsky, de humildes orígenes, crecido en el gueto judío de Montreal. Se ha enriquecido gracias a una abyecta productora de series de televisión llamada Totally Unnecessary Productions.

De borrascosa y dispada juventud, con tres matrimonios a sus espaldas, a sus 67 años se ha decidido a contar por fin su historia: su propia versión, pues una «rata» que lo odia, su eterno enemigo jurado Terry McIver, lo ha calumniado en un libro. Cínico, malhablado, malhumorado, Barney desgranará para el lector sus «verdades», sus fobias, pasio-