

REVISTA
LECTURAS

RAMÓN ANDRÍO

Madrid, 1982

¿Qué sombrero quieres llevar?

No es una pregunta existencial. Es una pregunta simple, referida a tu vestimenta. No dispones de más información, ni el color del sombrero, ni para qué es el sombrero, ni, sobre todo, que tipo de sombrero es. Conoces varios tipos. Las aristocráticas chisteras de mago, los sombreros salacot filipinos con forma de media esfera y ala corta que portaban los ejércitos coloniales en África, el bombín inventado por Thomas Coke, segundo conde de Leicester, que estilan las mujeres bolivianas, sombreros zenú que usaban los indígenas colombianos antes de la llegada de los europeos mientras cultivaban el maíz, sombreros panamá como el que utilizó Franklin Delano Roosevelt cuando visitó el canal de Panamá, los sombreros Saturno de piel de castor y forrados de seda que utiliza el clero, los sombreros fez rojos con un penacho negro que visten en el Maghreb mientras mercadean, los capirotes con los que vestía la inquisición a los condenados al cadalso, el sombrero fedora marrón con un pliegue en el frente que utilizaban en las películas de Indiana Jones para ocultar la cara de los dobles; el que hubieses necesitado es un sombrero contra la lluvia de fuera. Estás aún en el vano de la puerta, empapado, con los zapatos también empapados sujetos en una mano para no dejar marcas de pisadas por toda tu casa mientras alcanzas el dormitorio, cuando hacen la pregunta. No preguntan ¿quieres llevar sombrero?, ni siquiera ¿que sombrero eliges llevar? sino que se refieren directamente a la posibilidad de que seas el portador del sombrero como si fuese real, inevitable y un deseo tuyo. Miras el televisor para comprender en qué va a consistir tu elección. Tienes un defecto en la vista que te impide enfocar bien los objetos lejanos y te provoca frecuentes dolores de cabeza. Lo que consigues ver en la pantalla parece el último videojuego que han copiado. Nunca juegan con el videojuego original, sólo emplean discos copiados. Las copias por fuera no se parecen al original, son blancas impolutas sin ningún dibujo, sin embargo llevan grabado exactamente el mismo videojuego que los discos originales ilustrados con sangrientas escenas de batalla. El videojuego limita la elección entre un sombrero fedora marrón o un sombrero salacot caqui. Para nosotros, dice uno de ellos, el mejor es el fedora de aventurero. El fedora de ninguna manera, contradice otro. Preguntas por el salacot pero no hay respuesta. Insistes en que lógicamente si no es el fedora tendrá que ser el salacot y tampoco responden. Tu elección se reduce a querer llevar un sombrero fedora o no querer llevar un sombrero fedora, sin que, por algún motivo, nadie pueda preferir el sombrero salacot pese a ser la consecuencia inevitable de no elegir el fedora. Debe ser un motivo importante, relacionado con el videojuego, ese que impide pronunciarse sobre el sombrero salacot. No puedes saberlo porque has llegado con el videojuego empezado y no van a perder el tiempo en explicarte algo que sin duda no entenderías y aún para que lo entendieses, si eso fuese posible, se necesitaría tanto tiempo, habría que remontarse tan atrás en el juego, que es más sencillo que elijas sin saberlo, igual que una mano inocente a la que además no le va nada en el juego porque como mucho te puedes quedar a mirar un rato y luego tendrás que irte, cansado de ver cómo juegan, a trabajar, así que ellos prefieren considerarte al margen del videojuego a pesar de tu necesaria participación puntual. Haces un gesto, muy

pequeño, el movimiento de un pie, no del pie entero, sólo de un pulgar que mueves dentro del calcetín mojado, pero están atentos a cualquier gesto que hagas y puedan interpretar, todo lo pueden interpretar, cómo un deseo de abandonar tu elección. No sólo necesitan que elijas para seguir jugando, además necesitan que quieras elegir, que en el futuro si te arrepientes, pero también si no lo haces, se te pueda recordar que tú quisiste ese sombrero, que no fueron ellos quienes lo eligieron e incluso alguno podrá decir que ellos para nada querían llevar ese sombrero. Esperan una respuesta como canes ávidos que buscan a alguien capaz de mediar puntualmente entre ellos para a continuación lanzarse de nuevo a jugar sin que la decisión que ese alguien haya podido tomar tenga realmente importancia en el desarrollo del juego. El sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, dice alguno de ellos, un hombre que sabrá qué hacer se encuentre donde se encuentre. Otro responde que para nada el sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, más bien les da la sensación de alguien que no sabe dónde se encuentra ni qué va a hacer para salir de esa situación. Te preguntas si en todos los videojuegos es importante el aspecto de hombre curtido, si no existen videojuegos en los que no es necesario que el jugador sepa de antemano qué hacer se encuentre donde se encuentre, dónde las decisiones puedan ir construyendo el resultado final del juego y no al revés, de forma que ese resultado sea un cúmulo de acciones de los diferentes jugadores más que una sucesión de elecciones. Pero en este videojuego sólo hay un jugador, sólo una persona tiene el mando de la videoconsola mientras los demás se limitan a mirar, esperando que les llegue su turno de controlar el juego y gritando para que el que tiene el mando se sienta abrumado y decida hacer aquello que ellos gritan. Apartas la vista del televisor porque notas la sangre acumularse en la sien y convertirse en un latido sordo, un latido que va ocupando también tu cerebro que comienza a latir cada vez más fuerte, acelerando el ritmo hasta que parece que no va a caber más en tu cráneo y en cualquier momento estallará desbordándose en una masa informe y gris por tus oídos y tus fosas nasales. El último que habló continúa diciendo que el sombrero fedora no sirve más que como adorno, fíjate si no en la cinta ridícula que lo rodea. Alrededor de la base del sombrero, justo donde la copa y el ala se juntan, hay una cinta de color marrón un poco más oscuro que el resto del sombrero, un adorno estándar que llevan todos los sombreros. Miran juntos a la pantalla, como para confirmar la presencia de la cinta, dando la impresión de que no se hubiesen parado nunca a examinar el sombrero y el apoyo o la oposición a llevarlo fuese previo a la existencia del sombrero, previo a la existencia misma del videojuego, siendo su único objetivo el de diferenciarse unos de otros a la vez que encuentran un punto en común alrededor del que aglutinarse conformando un grupo compacto, que comparte la inclinación por llevar o no llevar el sombrero fedora como si fuese algo que no pueden ni desean plantearse y que les obligará, si no les ha obligado ya, a defender una idea respecto al sombrero aunque en un momento dado pudieran dejar de estar de acuerdo con esa idea en la que se integran o incluso cuando pierdan el interés por la disputa de esa idea y sea sustituida por otra no necesariamente nueva, sólo lo suficientemente alejada en el tiempo cómo para poder volver a preguntarte sin que parezcas imprescindible para el desarrollo del juego. La humedad te provoca escalofríos que te esfuerzas por controlar a la vez que en las sienes retumba acumulado todo tu flujo sanguíneo. La mano que sujeta los zapatos se te ha entumecido y sientes los dedos como si no fuesen tuyos y no pudiesen ya responder a tus órdenes de sujetar los zapatos que de hecho se te resbalan después de

un escalofrío más profundo que los anteriores. El ruido de los zapatos contra el suelo te coloca otra vez en el centro de atención de la jauría que te vuelve a gritar la que para ellos es la única pregunta como si no llevases parado todo este tiempo y todo lo sucedido no tuviese importancia o realmente no supieran nada de lo que ha sucedido desde que llegaste, no por un problema de memoria o de comprensión, sino por una falta absoluta de interés en todo lo que no sea una elección válida para continuar el juego. Ahora conoces el color del sombrero, para qué es el sombrero y qué tipo de sombrero es. Has recogido los zapatos y permaneces en el vano de la puerta. Para nosotros el mejor es el fedora de aventurero. De ninguna manera, contradicen. Están atentos a cualquier gesto que hagas y puedan interpretar como un deseo de abandonar tu elección. No sólo necesitan que elijas para seguir jugando, además necesitan que quieras elegir, que en el futuro si te arrepientes, pero también si no lo haces, se te pueda recordar que tú quisiste ese sombrero, que no fueron ellos quienes lo eligieron e incluso alguno podrá decir que ellos para nada querían llevar ese sombrero. El sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, dice alguno de ellos, un hombre que sabrá qué hacer se encuentre dónde se encuentre. Otro responde que para nada el sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, más bien les da la sensación de alguien que no sabe dónde se encuentra ni qué va a hacer para salir de esa situación. En este videojuego sólo hay un jugador, sólo una persona tiene el mando de la videoconsola mientras los demás se limitan a mirar, esperando que les llegue su turno de controlar el juego y gritando para que el que tiene el mando se sienta abrumado y decida hacer aquello que ellos gritan. El último que habló continúa diciendo que el sombrero fedora no sirve más que cómo adorno, fíjate si no en la cinta ridícula que lo rodea. Miran a la pantalla, como para confirmar la presencia de la cinta, dando la impresión de que no se hubiesen parado nunca a examinar el sombrero y el apoyo o la oposición a llevarlo fuesen previas a la existencia del sombrero, previas a la existencia misma del videojuego, siendo su único objetivo el de diferenciarse unos de otros a la vez que encuentran un punto en común alrededor del que aglutinarse conformando un grupo compacto, que comparte la inclinación por llevar o no llevar el sombrero fedora como si fuese algo que no pueden ni desean plantearse y que les obligará, si no les ha obligado ya, a defender una idea respecto al sombrero aunque en un momento dado pudieran dejar de estar de acuerdo con esa idea en la que se integran o incluso cuando pierdan el interés por la disputa de esa idea y sea sustituida por otra no necesariamente nueva, sólo lo suficientemente alejada en el tiempo como para poder volver a preguntarte sin que parezcas imprescindible para el desarrollo del juego. El ruido de los zapatos contra el suelo te coloca otra vez en el centro de atención de la jauría que te vuelve a gritar la que para ellos es la única pregunta. Recoges los zapatos y permaneces en el vano de la puerta. Para nosotros el mejor es el fedora de aventurero. De ninguna manera, contradicen. Están atentos a cualquier gesto que hagas y puedan interpretar como un deseo de abandonar tu elección. No sólo necesitan que elijas para seguir jugando, además necesitan que quieras elegir, que en el futuro si te arrepientes, pero también si no lo haces, se te pueda recordar que tú quisiste ese sombrero, que no fueron ellos quienes lo eligieron e incluso alguno podrá decir que ellos para nada querían llevar ese sombrero. El sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, dice alguno de ellos, un hombre que sabrá qué hacer se encuentre dónde se encuentre. Otro responde que para nada el sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, más bien les da la sensación de alguien

que no sabe dónde se encuentra ni que va a hacer para salir de esa situación. En este videojuego sólo hay un jugador, sólo una persona tiene el mando de la videoconsola mientras los demás se limitan a mirar, esperando que les llegue su turno de controlar el juego y gritando para que el que tiene el mando se sienta abrumado y decida hacer aquello que ellos gritan. El último que habló continúa diciendo que el sombrero fedora no sirve más que como adorno, fíjate sino en la cinta ridícula que lo rodea. Alrededor de la base del sombrero, justo donde la copa y el ala se juntan, hay una cinta de color marrón un poco más oscuro que el resto del sombrero, un adorno estándar que llevan todos los sombreros. Miran a la pantalla, como para confirmar la presencia de la cinta, dando la impresión de que no se hubiesen parado nunca a examinar el sombrero y el apoyo o la oposición a llevarlo fuese previo a la existencia del sombrero, previo a la existencia misma del videojuego, siendo su único objetivo el de diferenciarse unos de otros a la vez que encuentran un punto en común alrededor del que aglutinarse conformando un grupo compacto, que comparte la inclinación por llevar o no llevar el sombrero fedora como si fuese algo que no pueden ni desean plantearse y que les obligará, si no les ha obligado ya, a defender una idea respecto al sombrero aunque en un momento dado pudieran dejar de estar de acuerdo con esa idea en la que se integran o incluso cuando pierdan el interés por la disputa de esa idea y sea sustituida por otra no necesariamente nueva, sólo lo suficientemente alejada en el tiempo como para poder volver a preguntarte sin que parezcas imprescindible para el desarrollo del juego. El ruido de los zapatos contra el suelo te coloca otra vez en el centro de atención de la jauría que te vuelve a gritar la que para ellos es la única pregunta. Recoges los zapatos y permaneces en el vano de la puerta. Para nosotros el mejor es el fedora de aventurero. De ninguna manera, contradicen. Están atentos a cualquier gesto que hagas y puedan interpretar como un deseo de abandonar tu elección. No sólo necesitan que elijas para seguir jugando, además necesitan que quieras elegir, que en el futuro si te arrepientes, pero también si no lo haces, se te pueda recordar que tú quisiste ese sombrero, que no fueron ellos quienes lo eligieron e incluso alguno podrá decir que ellos para nada querían llevar ese sombrero. El sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, dice alguno de ellos, un hombre que sabrá qué hacer se encuentre dónde se encuentre. Otro responde que para nada el sombrero fedora da aspecto de hombre curtido, más bien les da la sensación de alguien que no sabe dónde se encuentra ni qué va a hacer para salir de esa situación.

¿Buscas el paraíso?

Una vez aquí no queda mucho, sigue recto y lo alcanzarás.

¿Buscas el paraíso? Una vez aquí no queda mucho, encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

Una vez aquí no queda mucho, desciende los siete escalones de escarabajos, encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

Una vez aquí no queda mucho, desciende los siete escalones de escarabajos, hallarás después un lago de cieno ardiente que te parecerá el mar, crúzalo, encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

Una vez aquí no queda mucho, debes saber que tu recuerdo se olvidará, también el amor, el odio y los celos perecerán hasta tiempo indefinido, si aún insistes, desciende los siete escalones de escarabajos, hallarás después un lago de cieno ardiente que te parecerá el mar, crúzalo, encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

Una vez aquí no queda mucho, debes saber que tu recuerdo se olvidará, también el amor, el odio y los celos perecerán hasta tiempo indefinido, si aún insistes, desciende los siete escalones de escarabajos, hallarás después un lago de cieno ardiente que te parecerá el mar, crúzalo, entonces el desierto se abrirá ante ti, pero no es más que la orilla, cuando hayas caminado durante cuarenta dunas encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

Una vez aquí no queda mucho, debes saber que tu recuerdo se olvidará, también el amor, el odio y los celos perecerán hasta tiempo indefinido, si aún insistes, ábrete paso entre las tres capas de la noche y desciende los siete escalones de escarabajos, hallarás después un lago de cieno ardiente que te parecerá el mar, crúzalo, entonces el desierto se abrirá ante ti, pero no es más que la orilla, cuando hayas caminado durante cuarenta dunas encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

Una vez aquí no queda mucho. Debes saber que tu recuerdo se olvidará, también el amor, el odio y los celos perecerán hasta tiempo indefinido, si aún insistes, ábrete paso entre las tres capas de la noche y desciende los siete escalones de escarabajos, si lo has hecho, se te arrancará el corazón que deberá pesar más que toda tu riqueza, hallarás después un lago de cieno ardiente que te parecerá el mar, crúzalo, entonces el desierto se abrirá ante ti, pero no es más que la orilla, cuando hayas caminado durante cuarenta dunas encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

Una vez aquí no queda mucho. Debes saber que tu recuerdo se olvidará, también el amor, el odio y los celos perecerán hasta tiempo indefinido, si aún insistes, ábrete paso entre las tres capas de la noche, desciende los siete escalones de escarabajos y habrá un espejo donde volverás a vivir tu propia vida igual a la que abandonas; si lo has hecho, se te arrancará el corazón que deberá pesar más que toda tu riqueza, hallarás después un lago de cieno ardiente que te parecerá el mar, crúzalo, entonces el desierto se abrirá ante ti, pero no es más que la orilla, cuando hayas caminado durante cuarenta dunas encontrarás al guardián, que te hará la siguiente pregunta ¿Buscas el paraíso? escúchale, sigue recto y lo alcanzarás.

RAMON ANDRÍO VILORIA (Madrid, 1982). Ingeniero en Informática. Actualmente es alumno de tercer año en la Escuela de letras de Madrid. Ha escrito una novela no publicada, Diario de una acción biolenta. Estos cuentos se han extraído de esa novela.

RAMÓN ANDRÍO
Madrid, 1982