

Instrucciones (El juego de Metur) - Andén 88

por Gastón Mosca - Martes, Agosto 29, 2017

<http://andendigital.com.ar/2017/08/instrucciones-el-juego-de-metur-anden-88/>

El siguiente juego es un compendio de ideas, de palabras y de espacios en blanco que, ordenados de una determinada forma para la lectura, conforman un conjunto de significados que progresivamente se irán develando al curioso lector.

Para zambullirse en la aventura, inspirada libremente en el “fantástico” escritor italiano *Gianni Rodari*, autor del volumen de hojas intitulado *Cuentos para jugar*, les compartimos algunas consideraciones y sugerencias, para que todos conozcamos detalladamente el mapa del viaje que estamos a punto de emprender.

- **Actitud lúdica:** Disposición de las cosas, cuerpos y objetos para ser utilizados de maneras no cotidianas, utilizando reglas nuevas que solo funcionan para el mundo que es creado por el juego. Dichas reglas son un compromiso que se asume entre los participantes del juego y deben ser cumplidas a los fines de sostener el universo lúdico creado para la ocasión.
- **Caldeamiento:** Preparación y puesta a punto del cuerpo físico, espiritual y emocional para la tarea que se desarrollará a continuación. Se puede comenzar con una respiración muy profunda, sosteniendo el aire un momento breve y luego expulsarlo emitiendo un sonido cualquiera. De esta manera, liberamos tensiones innecesarias que podrían dificultar la tarea de la lectura.

Es posible jugarlo a leer entre uno, dos o más participantes a la vez, de acuerdo a las comodidades de la pantalla o del soporte para la lectura. Puede ser leído en voz alta, voz media, voz baja o en silencio. Si el lector o lectora no encuentra un final a su gusto puede inventarlo, escribirlo o dibujarlo por sí mismo.

EL SEÑOR METUR, LEJOS
DE COMPRENDER LO
SUCEDIDO, PENSÓ QUE,
COMO EN UNA DE SUS
NOVELAS FAVORITAS, ESTA
ERA UNA SEÑAL DE OTROS
PLANETAS QUE VENÍAN A
BUSCARLO. SU CUERPO
PERMANECÍA TOTALMENTE
QUIETO AL LADO DE LA CAMA.
YA NO LE RESPONDÍA A SUS
INTENTOS DE MOVIMIENTO.

El juego de metur

Érase una vez, un señor muy flaco, alto y de nariz ganchuda que vivía solo en una habitación de una gran casa, rodeado de libros viejos, revistas y papeles. Apenas una cama y dos sillas redondas completaban el mobiliario del señor Metur, como lo llamaban, en secreto, los niños de su cuadra. Para el señor Metur, su vida era lo que ocurría en el presente inmediato. Su memoria ya no quería acompañarlo como antes. Sus días transcurrían entre la atenta lectura de cuentos y novelas de su infancia y el celoso cumplimiento de las reglas que había diseñado para ordenar su misión.

La habitación era su lugar en el mundo.

Los recuerdos se le esfumaban, como arena entre los dedos. No lograba siquiera recordar su nombre completo ni precisar con exactitud la calle en que vivía. Muchas ocasiones, durante el día, se levantaba a hacer algo e inmediatamente se olvidaba el motivo por el que se había incorporado. Sus gestos ya no tenían la fuerza suficiente para realizar algo, eran puros movimientos sin destino ni final concretos.

Todos sus antepasados habían padecido los mismos trastornos en la memoria y, antes de perderla por completo, el señor Metur había propuesto una serie de acuerdos y reglas para poder subsistir y disponer del tiempo necesario para continuar leyendo novelas y revistas, una y otra vez, por primera vez.

Las siguientes reglas son un acuerdo entre todos los participantes y no deben ser modificadas de ninguna manera sin un aviso previo a cada una de las partes.

Regla 1: Solamente habrá intercambio de objetos, ropa, dinero y comida. Se evitará el contacto y la palabra entre los participantes.

Regla 2: Todos los participantes tendremos un reloj cronometrado de acuerdo a nuestros compromisos y obligaciones.

Regla 3: Los lunes a las 8.59 AM, abriremos la puerta de la casa y dejaremos el dinero en el buzón del correo. A las 9.00 AM el participante almacenero acercará a la puerta los alimentos para toda la semana y retirará el dinero dejado anteriormente.

Regla 4: Los martes a las 8.59 AM, acercaremos la ropa sucia a la puerta de la casa. A las 9.00 AM el participante lavadero llevará lo que ha sido dejado.

Regla 5: Los miércoles a las 9.00 AM, el participante lavadero dejará la ropa en la puerta y a las 9.01 AM será recogida.

Regla 6: Todos los días se evitará levantarse de la silla, sin antes apuntar en alguna libreta el motivo del movimiento.

Regla 7: Permanecerá prohibida la relación y el dialogo con los niños curiosos de la cuadra.

Los vecinos adultos del señor Metur se habían olvidado de su existencia. Solamente los niños de la cuadra rondaban la casa, siempre entrometidos por averiguar algo más sobre su vida.

Poco a poco, el señor Metur comenzó a trasladarse lo estrictamente necesario dentro de su habitación. Había reducido y contabilizado sus movimientos para no olvidarse lo que debía hacer a continuación. Se levantaba de la cama, caminaba hacia el baño, y luego se sentaba a leer durante todo la jornada. Gracias a esto, el señor Metur ya casi no necesitaba ingerir alimentos. Había logrado un ahorro de energía tal que con un bocado diario le alcanzaba para vivir. Su cuerpo, por momentos, flotaba en la habitación.

La vida fuera de su casa le era totalmente ajena.

El señor Metur ya no consumía la comida que le suministraban semanalmente y muchas veces la ropa que mandaba a lavar estaba completamente limpia. Su vida necesitaba seguir respetando el mecanismo que había sido creado para que su mundo continuara funcionando como lo tenía planeado.

Primer Final

Dicen que un día cualquiera de un mes alguno, el almacenero se enfermó gravemente de los pulmones y no tuvo el suficiente aire para avisar al señor Metur. En su reemplazo, asumió las tareas un joven un poco distraído que no conocía detalladamente la importancia de las tareas asignadas. El siguiente lunes, cuando el joven se dirigió con el pedido habitual a la casa del señor Metur, arribó unos minutos antes, justo en el momento en que éste salía a dejar el dinero. El joven lo miró, lo saludó amablemente y no obtuvo ninguna respuesta. El señor Metur, visiblemente extrañado, rápidamente se metió en la casa y dio un estruendoso portazo tras de sí. El joven desconcertado y un poco enojado decidió entonces no dejarle los alimentos de la semana. Ninguno de los dos había comprendió lo sucedido. El joven no regresó más a la casa. Pasaron muchas semanas y, sin embargo, el señor Metur continuaba saliendo a dejar el dinero, tal cual el arreglo con el viejo almacenero.

Los niños de la cuadra comentan que la puerta continúa abriéndose todos los lunes, a la misma hora, pero ya no se logra ver a nadie detrás de ella.

Segundo Final

Una noche blanca y muy fría de algún otoño, el señor Metur se despertó con un sonido atronador que le dio vueltas en sus oídos durante varios minutos. Su casa y sus pocos muebles comenzaron a temblar y se movieron en el aire como si fuesen un castillo de naipes elevado a

punto de caer. Su delgado cuerpo se columpió de un lado a otro de la habitación, perdió el equilibrio y golpeó fuertemente su cabeza contra el respaldo de la cama. Su cuerpo quedó desinflado, inerte, inmóvil. De repente el sonido y el temblor cesaron. El señor Metur, lejos de comprender lo sucedido, pensó que, como en una de sus novelas favoritas, esta era una señal de otros planetas que venían a buscarlo. Su cuerpo permanecía totalmente quieto al lado de la cama, ya no le respondía a sus intentos de movimiento. El techo de la habitación partido en dos dejaba penetrar una luz de mil y un colores que inundaron todo lo que veía el señor Metur. Su cuerpo resplandeciente lentamente comenzó a levitar. El señor Metur podía verse ya desde arriba arrojado en el piso, mientras su luz se elevaba y salía de la habitación. Comenzó a sentir el aire y el frío de la noche que lo acompañaban en su viaje, se rozaba con el algodón de las nubes, volaba junto a los pájaros nocturnos. Las estrellas lo invitaban a brillar junto a ellas, a fundirse en la noche más radiante que se había observado en el pueblo desde mucho tiempo atrás.

Tercer Final

La curiosidad de los niños de la cuadra había comenzado a crecer y muchas veces intentaron en vano sortear la seguridad de la casa del Señor Metur. Doblaron chapas, corrieron maderas, saltaron rejas, pero nunca lograban entrar a la casa que tanta aventura les despertaba. Una mañana el señor Metur, escuchó voces y pasos rodeando su habitación. Ese mismo día olvidó apuntar lo que iba a hacer a continuación y sin pensarlo demasiado se dirigió velozmente a la puerta ya que aún reconocía ese recorrido de la casa. En la puerta, olvidó por qué estaba allí, y volvió a escuchar los ruidos cada vez más amenazantes. Empujado por el peligro, se aventuró a la calle. Los niños estaban en la habitación. El señor Metur caminó y caminó, sin conocer rutas ni destino. Nunca se volvió para mirar atrás.

"Reproduzca esta información, hágala circular por los medios a su alcance: a mano, a máquina, a mimeógrafo, oralmente. Mande copia a sus amigos; nueve de cada diez las estarán esperando. Millones quieren ser informados. El Terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento. Vuelva a sentir la satisfacción moral de un acto de libertad". (Rodolfo Walsh)