

BACKROOMS

Matorrales García

Yu-Gi-Oh!

SCP

Foundation

Otra semana más

ES MEJOR NO HABLAR

EL NEGRO CONTRA LA
MANCHA

Tres reseñas tres

PILLA

LA REVISTA DEL ITS



Año 2, N.º 2 Octubre 2023

Pilla

La revista del ITS

Año II - 2023

Equipo editorial:

María Eugenia Leguizamo

Mariela Oreggioni

Mattias Rivero

Ileana Rocha

Fotografía de tapa: Maia Fernández 2.º BE

Ilustración de contratapa: Ezequiel Berrueta 2.º BAC

Corrección: EFI La revista del ITS (TUCE-FHCE)

Impresión: Escuela de Industrias Gráficas-UTU

Agradecemos a nuestros estudiantes por apropiarse de este espacio, al equipo de Dirección del instituto, a Inspección Regional, a Inspección de Idioma Español, a Javier Malveder Reyes y a las autoridades de la DGETP por el apoyo a esta publicación.

Sumario

| | |
|--|----|
| Editorial | 1 |
| Eduardo Mateo | 2 |
| Yu-Gi-Oh! | 4 |
| El perro y el vagabundo | 6 |
| SCP Foundation | 7 |
| El asilo urbano | 10 |
| El último hombre que tocó el cielo | 11 |
| Romantizando el deporte como él me romantiza a mí | 12 |
| Otra semana más | 13 |
| Una charla con la luna | 13 |
| Tres reseñas tres | 14 |
| Steel ball run | 16 |
| From the bottom of my cold heart... | 18 |
| Iván | 19 |
| De lo profundo | 20 |
| Misterios del pasado | 22 |
| Slime rancher | 24 |
| El valle de las almas perdidas | 26 |
| Juegos olvidados | 28 |
| No confíes en las miradas | 30 |
| El negro contra la mancha | 31 |
| Backrooms | 32 |
| La vida de una persona sin salud mental | 34 |
| Matorrales García | 35 |
| Esperar | 37 |
| El eco de la ausencia | 37 |
| Open up your mind, there is no day without the night | 38 |
| Tierra de matrero | 40 |
| Es mejor no hablar | 42 |
| Sigue hacia adelante | 44 |

Editorial

¡Volvimos! Con mucha alegría ponemos otra vez en las manos de la comunidad educativa del Instituto Tecnológico Superior Arias Balparda otro número de *Pilla*, con un formato ampliado y mejorado, acorde a las necesidades de nuestros creadores y lectores.



Según datos del 2022,¹ somos el país de la región que más lee y en donde se produce la mayor cantidad de libros por habitante. Una característica nada circunstancial, sino parte de una historia de excelencia que explica las múltiples traducciones de autores como Onetti, Benedetti o Galeano; los 500 000 ejemplares vendidos de *El sapo Ruperto* y *Pateando lunas* de Roy Berocay; los recientes premios internacionales otorgados a Ida Vitale (Cervantes 2018) y a Cristina Peri Rossi (Cervantes 2021), entre otras cosas. Pero resulta aún más interesante pensar el desafío de potenciar esta maravillosa singularidad para contribuir al desarrollo de la industria creativa editorial uruguaya, vinculada a una multiplicidad de oficios.

Aunque existe una Ley del Libro (15913), promulgada en 1987, que declara de interés nacional su difusión, podríamos afirmar que la promoción de la escritura creativa es escasa. Suele activarse en torno a concursos y premios o a través de talleres literarios difíciles de costear. De modo que uno de los objetivos fundamentales de *Pilla* es generar, en el contexto de una institución educativa, un espacio que le otorgue la importancia que se merece a la creación escrita.

En este sentido, este 2023, el equipo docente de *Pilla* organizó una hermosa jornada del Día del Libro, allí los estudiantes pudieron elegir entre más de cuarenta libros donados por editoriales uruguayas y tuvieron la oportunidad de dialogar con la escritora Sofía Aguerre. Pero ahora es momento de presentar sus creaciones.

Este número, escrito e ilustrado en su mayoría por nuestros estudiantes, busca expandirse e implicar a otros actores sociales inmersos en el proceso editorial. Tal es así que la corrección de estilo estuvo a cargo del EFI Corrección de la revista del ITS —de la Tecnicatura Universitaria en Corrección de Estilo de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación— y la impresión fue realizada por los estudiantes de la Escuela de Industrias Gráficas —de la Dirección General de Educación Técnico Profesional (DGETP)—. Nuestro lector se encontrará con una selección de treinta textos, una historieta y una ilustración; la convocatoria duplicó el número de participantes de la edición anterior, lo que demuestra la necesidad de tener un espacio como *Pilla* para expresarse.

Cuentos del género fantástico preocupados por la agobiante realidad y sus límites, como «Backrooms», «De lo profundo», «Misterios del pasado», «El asilo urbano», «El valle de las almas perdidas», «Es mejor no hablar», «La vida de una persona sin salud mental», «No confíes en las miradas», «Open up your mind, there is no day without the night» y «Romantizando el deporte como él me romantiza a mí» conviven con otros realistas como «El perro y el vagabundo» o cercanos a la gauchesca como «Matorrales García» y «Tierra de matrero». La poesía, inquieta por los temas del amor y la muerte, tiene su lugar en «El eco de la ausencia», «El último hombre que tocó el cielo», «Esperar», «From the bottom of my cold heart...», «Otra semana más» y «Una charla con la luna».

También forman parte de esta edición los relatos «Sigue hacia adelante» e «Iván», los artículos de investigación «Eduardo Mateo», «SCP Foundation», «Slime rancher», «Steel ball run» y «Juegos olvidados», así como las reseñas de los videojuegos «Five nights at Freddy's», «¿Qué es el League of Legends?» y «Un nuevo juego para la saga Assassin's». El número también incluye el cómic «El negro contra la mancha», la ilustración «Tocando fondo» y una guía sobre «Yu-Gi-Oh!».

Ahora sí, ¡a disfrutar de *Pilla*! #EnITSseEscribe

¹ Uruguay XXI, Informe Industrias Creativas: Editorial (2022).

Eduardo Mateo

Escrito por Juan Gómez 2.º BAB

Eduardo Mateo, músico uruguayo, ha dejado un impacto significativo en la música de nuestro país, aunque su reconocimiento se consolidó tras su fallecimiento. Su influencia recayó en artistas como Alberto *Mandrake* Wolf, Jaime Roos, Jorge Drexler y Ruben Rada, quienes unánimemente muestran un profundo respeto y admiración hacia él.



Mural de Eduardo Mateo realizado por José Gallino @gallinoart

Comenzó su carrera en los años sesenta interpretando *bossa nova*. Su primer grupo de impacto fue El Kinto, donde se gestó el género conocido como *candombe beat*. Durante esta etapa, compartió escenario con Ruben Rada, quien lo elogió de tal manera que llegó a nombrarlo «el John Lennon uruguayo». Posteriormente, tras la disolución del grupo, comenzó su carrera en solitario.

Una de las obras que generó gran impacto en su debut como solista fue el álbum *Mateo solo bien se lame*, donde el artista expone abiertamente sus mayores temores relacionados con Nancy, su esposa en ese momento, y su comportamiento sumiso. El álbum se convierte en un reflejo de su incipiente miedo a la soledad y muestra sus problemas amorosos. Esta obra adquirió fama después del fallecimiento del artista.

En el documental «Especial de Eduardo Mateo» del programa *La Púa*, varios testigos de la vida del músico, como su pareja, familiares y compañeros, narran la soledad que lo acompañó

antes de su fallecimiento. Cuentan que durante el lanzamiento del álbum *Mateo y Trasante* experimentó su momento más crítico de aislamiento social y, simultáneamente, comenzó su descenso a lo más profundo del mundo de los estupefacientes.

La personalidad de Mateo era inquieta y bromista. Sus allegados lo describen como un personaje auténtico, alguien loco, excéntrico e inteligente. Este singular comportamiento los hizo admitir que nunca lo habían entendido, como expresa su hermana Teresa: «Al menos yo pienso que no lo entendí, lo que él hacía, lo que él quería hacer, lo que él siempre nos decía, nosotros estábamos en otra cosa» (Beluchi, 2014, 3m 09s). Músicos cercanos también compartieron sus impresiones, como es el caso de Alberto *Mandrake* Wolf: «Con el tiempo, lo fui conociendo mejor y me di cuenta de que era un *crack*. Bueno, siempre supe que era un genio, pero al principio chocaba un poco» (Beluchi, 2014, 3m 20s).

Las anécdotas con Mateo son incontables. Nancy recuerda que una vez, mientras viajaban en un ómnibus, él afirmaba escuchar voces. *Mandrake* confesó que, después de cada presentación, le quitaba los instrumentos que le había prestado porque Mateo los empeñaba para comprarse estupefacientes, especialmente unas pastillas para adelgazar. Nancy las recuerda, pero expresa que no comprendía por qué las consumía en aquel tiempo.

Tristemente, Mateo falleció a causa de un cáncer mientras atravesaba el aluvión de soledad más grande de toda su vida. Además, las personas dejaron de asistir a sus presentaciones, ya que él anunciaba eventos a los que, en la mayoría de los casos, no asistía. Estas circunstancias lo llevaron a una situación de escasez económica que aumentó su soledad en sus últimos días.

En conclusión, Eduardo Mateo fue un destacado músico uruguayo de gran impacto y grandes vestigios en la música de nuestro país. A pesar de su singular personalidad y genialidad, experimentó momentos de soledad y dificultades económicas que lo llevaron a un triste final. Sin embargo, su legado ha llegado a ser un pilar más que venerado y seguirá siendo una inspiración para futuras generaciones de músicos en Uruguay.



**Mateo Solo Bien Se Lame
De Nosotros Dos**



Referencias bibliográficas

Beluchi, P. [@pablobeluchi3512]. (2014, abril 27). «Especial de Eduardo Mateo» programa *La Púa* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=dNndTc_IT1E

Yu-Gi-Oh!¹

Escrito por Iván Beloso 2.º BAB, Mateo Píriz 2.º BAB y Chloe Méndez 1.º BT
Ilustrado por Night Fall 2.º BT

Yu-Gi-Oh! es un juego de cartas intercambiables (o TCG, por sus siglas en inglés) de origen japonés, desarrollado y publicado por Konami en 1999. Está basado en el juego ficticio *Duelo de monstruos* (creado por el mangaka 'escritor de manga' Kazuki Takahashi), que es el principal argumento que se desarrolla en su popular manga *Yu-Gi-Oh*.

En este juego, dos jugadores se enfrentan en duelos utilizando una variedad de cartas de monstruo, cartas mágicas y cartas de trampa para derrotar a los monstruos de su adversario y ser el primero en reducir a cero los LP (*life points*, que significa «puntos de vida») del otro.

¿Qué se necesita para jugar?

Construye con tus cartas favoritas un *deck* 'mazo' siguiendo estas reglas:

- El deck debe tener de 40 a 60 cartas.
- Solo puedes tener hasta tres de la misma carta en cualquier combinación de tu deck, *extra deck* o *side deck*. Además, algunas cartas están prohibidas, limitadas o semilimitadas para su uso en torneos oficiales.
- Intenta mantener tu deck cerca del mínimo de 40 cartas. Tener uno con demasiadas cartas dificulta robar tus mejores cartas cuando las necesitas. Este deck se llama *main deck* 'mazo principal'.

Luego, el extra deck 'mazo extra' puede ser utilizado durante el juego si cumple con ciertas condiciones.

Las reglas para el extra deck son las siguientes:

- Puedes tener hasta 15 cartas en el extra deck y estas no son obligatorias.
- El extra deck puede contener monstruos xyz, monstruos de sincronía, monstruos de enlace y monstruos de fusión combinados de cualquier forma.
- Estas cartas no están contabilizadas en el límite mínimo de 40 cartas de tu main deck.

Para finalizar, el side deck es un grupo separado de cartas que puedes usar para modificar tu deck y, al igual que el extra deck, no es obligatorio contar con uno.

Durante un *match*, después de cada duelo, puedes intercambiar cualquier carta de tu side deck por una de tu deck o por una de tu extra deck para ajustar tu estrategia contra tu adversario. El número de cartas en tu side deck no puede ser mayor de 15. Su número de cartas debe ser exactamente el mismo antes y después del intercambio de cartas.

Aparte de todo esto, siempre conviene tener otros elementos preparados para comenzar un duelo. Algunas cartas te pedirán lanzar una moneda, lanzar dados o incluso invocar fichas de monstruo. También es conveniente llevar contigo una calculadora y, en caso de poder, proteger tus cartas con una *deck box* 'caja de mazos' y *sleeves* 'fundas protectoras de cartas'.



¹ Texto elaborado a partir de *Yu-Gi-Oh! Juego de cartas coleccionables. Libro oficial de reglas. (Versión 9.0.)*
Recuperado de: [Rulebook_v9_es.pdf](#) ([yugioh-card.com](#))

El campo



El tablero de juego, también llamado *campo*, se divide en las siguientes secciones:

1. Zona de monstruos

Aquí es donde pones tus monstruos al usarlos. Solo puedes tener hasta cinco cartas de monstruos en un momento determinado. Hay dos formas principales de poner tus cartas de monstruos: posición de ataque boca arriba y posición de defensa boca abajo. Pon la carta en forma vertical si está en posición de ataque y en forma horizontal si está en posición de defensa.

2. Zona de magias y de trampas

Aquí es donde pones tus cartas mágicas y tus cartas de trampa. Puedes tener hasta cinco cartas en esta zona. Colócalas boca abajo o boca arriba para activarlas. Como una carta mágica se pone en esta zona cuando es activada, no puedes usar otras cartas mágicas si los cinco espacios están ya ocupados.

3. Zona del campo

Las cartas mágicas especiales, llamadas *cartas mágicas de campo*, se juegan aquí. Cada jugador puede tener una carta mágica de campo en su lado. Para usar otra carta mágica de campo, manda al cementerio a la que tenías previamente. Al tener su propia zona, las cartas mágicas de campo no cuentan para el límite de cinco cartas de tu zona de magia y de trampas.

4. Cementerio

Cuando las cartas de monstruos son destruidas y cuando las cartas mágicas y de trampa son usadas, se ponen boca arriba en este espacio. El contenido de los cementerios de ambos jugadores es de conocimiento público y tu adversario puede mirar el tuyo en cualquier momento del duelo. El orden de las cartas en el cementerio no se debe alterar.

5. Extra deck

Coloca tu extra deck boca abajo en este espacio. Puedes mirar las cartas de tu propio extra deck durante el juego. Esta zona era anteriormente para el deck de fusión. Cualquier efecto de cartas aplicado al deck de fusión se aplicará al extra deck.

6. Deck

Tu deck se pone boca abajo en este espacio. De aquí los jugadores roban cartas para su mano. Si el efecto de una carta requiere que reveles cartas de tu deck o que lo revises, baraja el deck y ponlo de vuelta en este espacio después de resolver el efecto.

7. Zona de monstruos extra

Aquí es donde pones a tus monstruos que son convocados al campo por métodos especiales del extra deck, como monstruos link y monstruos de fusión. Normalmente, cada jugador puede usar solo una de estas zonas. Un monstruo colocado en esta zona no cuenta para el límite de cinco monstruos de tu zona de monstruos.

Todo lo dado en esta guía no es más que la punta del iceberg. Si deseas saber más sobre el juego, siéntete libre de adentrarte al código QR, que te redireccionará a la guía para principiantes. ¡En ella encontrarás todo lo necesario para comenzar a jugar!

En caso de tener curiosidad por el juego, no dudes en acudir a quienes veas jugando alrededor de todo el ITS para pedir ayuda, para preguntar sobre compra, cambio de cartas o simplemente para tener una buena charla o un duelo.



El perro y el vagabundo

Escrito por Jonattan Picerno 1.º BY

Ilustrado por Avril López 1.º BAA

Los primeros copos de nieve empezaban a caer con la llegada del invierno. Las personas, despreocupadas, empezaban su día; algunos a pie y en ómnibus, otros, más afortunados, en sus vehículos, pero cada uno en su mundo y con su rutina.

Todos ignoraban la presencia de un alma abandonada. No se trataba de una persona, sino de un perro. Su mirada triste, su pelaje casi inexistente, su cuerpo parcialmente cubierto de pulgas y garrapatas, y su aspecto desnutrido dejaban ver el gran abandono que sufría. Se pasaba los días buscando entre la basura algún alimento que saciara su hambre, mendigando alguna muestra de compasión, de cariño, de empatía. Pero esto jamás sucedía, las personas estaban muy ocupadas como para notar la presencia de este desafortunado animal y los que sí lo hacían simplemente decidían ignorarlo.

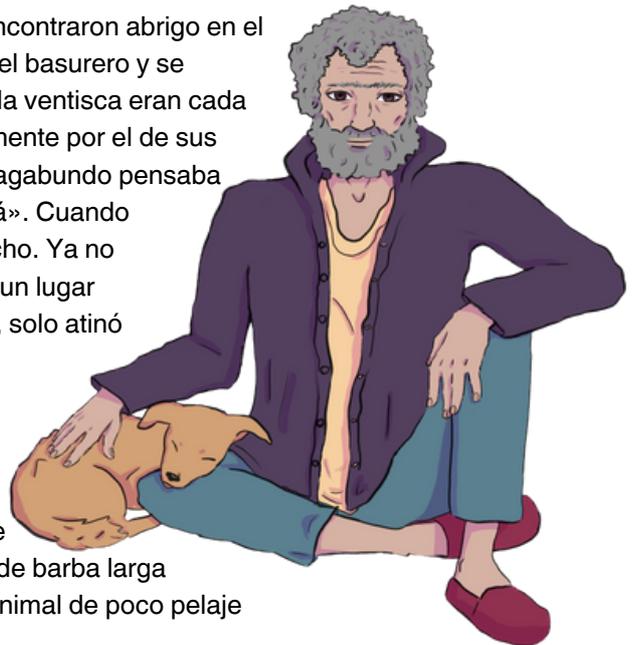
Un día como cualquier otro, mientras el animal se encontraba en un callejón detrás de un restaurante de comida, vio a un hombre desaliñado, de barba larga y desprolija, con ropajes sucios y desgastados, de carácter irascible y mal hablado. Era un vagabundo que, al igual que él, buscaba alimento y refugio en ese lugar. El perro, tímidamente, se acercó al hombre, pero este, apenas notó su presencia, le gritó: «¡Alejate de aquí!».

Dio un paso atrás, pero no se rindió. El vagabundo pudo ver entonces la mirada triste y el cuerpo desnutrido del animal. Ya sea por compasión o por lástima, procedió a compartir con él lo poco que había recolectado del basurero. Desde ese momento, el animal seguiría a aquel hombre a todos lados. Por más que lo echara, el perro permanecía a su lado. Aquel hombre de carácter irascible poco a poco fue aceptando su compañía y, casi sin darse cuenta, se volvieron muy unidos. Compartían comida y refugio, pero lo más importante era que ya no estaban solos.

El invierno avanzaba y el pronóstico del tiempo no era alentador. Se anunciaba una fuerte tormenta con ventiscas que duraría varios días y provocaría temperaturas gélidas. Los comercios cerraron y por las calles solo se veía a este dúo que buscaba sin éxito algo de comida y algún refugio donde pasar la noche.

La tormenta había empezado y aquel hombre y su perro encontraron abrigo en el callejón donde se habían conocido. Se refugiaron detrás del basurero y se cobijaron con todo lo que tenían. Al caer la noche, el frío y la ventisca eran cada vez más fuertes, el ruido de la tormenta era opacado solamente por el de sus estómagos hambrientos. Antes de quedarse dormido, el vagabundo pensaba repetidamente: «Debemos aguantar y tener fe, esto pasará». Cuando despertó, la tormenta ya había pasado, eso lo extrañó mucho. Ya no estaba en aquel sucio callejón, sino que se encontraba en un lugar agradable y caliente. A sus pies estaba su perro y, al verlo, solo atinó a sonreír.

Mientras tanto, los comercios empezaban a abrir sus puertas y limpiar el desastre que la tormenta había causado. Cuando un empleado del restaurante se dirigió a botar la basura, se encontró algo que lo exaltó. Detrás de aquel basurero, víctimas de la tormenta, había un hombre de barba larga y desprolija que en sus brazos congelados sostenía a un animal de poco pelaje y aspecto desnutrido.



SCP Foundation

Escrito por Santiago Alonso 2.º BT

Ilustrado por Night Fall 2.º BT

¿Qué es SCP Foundation?

SCP Foundation es un proyecto literario fantástico de origen inglés, fue creado y mantenido por y para la comunidad del foro 4chan en 2007. Mientras el proyecto se formalizaba, se crearon estándares y mudaron a una página propia.

Este universo ficticio gira en torno a la fundación SCP, que está por encima de todo gobierno. Se encarga, como sus siglas en inglés lo dicen, de asegurar, contener y proteger al mundo de las anomalías (de ahora en adelante referidas como SCP).

¿Qué es un SCP?

En la vida real son relatos de estilo «científico» hechos por la comunidad; no hay una definición exacta, pues no se quieren dar limitantes a aquellos que deseen escribir. En el universo ficticio los SCP son objetos, lugares o entidades con propiedades anómalas, desde un medicamento con la capacidad de curar toda enfermedad, una biblioteca extradimensional que conecta todas las realidades, hasta una escultura asesina incapaz de moverse mientras la mires.

Clasificaciones

La fundación cuenta con nueve clasificaciones, que se basan en la dificultad que tendría la entidad de ser contenida: seguro, euclid, keter, taumiel, neutralizado, apollyon, archon, explicado y esotéricas.

- Seguro: son aquellos SCP incapaces de romper la contención.
- Euclid: son entidades impredecibles o muy poco comprendidas las cuales no se sabe si podrían o no escapar.
- Keter: anomalías muy costosas y complejas de contener debido a impredecibilidad, poca comprensión, falta de tecnología, entre otras razones.
- Taumiel: entidades que ayudan en la contención de otras entidades.
- Neutralizado: son los SCP que dejaron de ser anómalos ya sea por su eliminación o inutilización.
- Apollyon: son seres incontenibles.
- Archon: son entidades que la fundación, por alguna razón, no quiere contener.
- Explicado: son los SCP de los que la fundación sabe su completo funcionamiento y comportamiento.
- Esotéricas: son aquellas que no caen dentro de ninguna clasificación.



Figuras 1, 2, 3 y 4. Interpretación del autor sobre el significado de un SCP seguro, euclid, keter y taumiel

La prueba de la caja

Esta es una forma simple para saber a qué clase corresponde tu SCP, esta consiste en encerrarlo dentro de una caja y pensar que pasaría.

- Si no escapa, es clase seguro.
- Si no estás seguro de qué pasaría, lo más probable es que sea euclid.
- Si este rompe la contención, es keter.
- Y si la caja es el SCP, entonces, es taumiel.

Estructura de la fundación

La Fundación SCP tiene una jerarquía piramidal: cuanto más arriba estás, más secretos se te brindan y más importante eres. Se compone de dos ramas:

- Autorización de seguridad, esta rama va del 0 al 5. Aquellos con nivel 0 son encargados de la logística y su conocimiento sobre las anomalías es nulo. Los de nivel 1 tienen las mismas tareas, solo que la peligrosidad de estas aumenta debido a que trabajan más cerca de los SCP. El nivel 2 es el más común de los puestos y en este podrías ser un investigador, un especialista en contención o un operativo de campo responsable de la seguridad, son quienes cazan SCP o protegen los centros donde se contienen. El nivel 3 cubre a la mayoría del personal de alto nivel, a estos se les asigna un proyecto o una tarea importante. El nivel 4 está reservado a altos cargos, como directores de sitios (instalaciones) o comandante de operativos móviles que precisan los datos de todo lo que afecte a su instalación o región junto a los proyectos y planes de defensa. Por último, el nivel 5, que es exclusivo para aquellos del grupo de líderes O5 o para quienes trabajan directamente para ellos, allí tendrás acceso a todos los secretos.
- Clasificaciones de personal, estas van de la A a la E y corresponden a qué tan cerca trabajan de los SCP. Las personas del grupo A son de alto valor, para proteger sus vidas no tienen permitido acercarse a los SCP, en caso de brecha de contención tienen que ser llevados a un lugar seguro, un ejemplo de esto es el consejo O5, que cuenta con esta clasificación de manera permanente. Bajando en la clasificación se encuentran las personas de los grupos B y C, que no tienen permitido interactuar con aquellas anomalías directamente peligrosas y serán salvados en la medida de lo posible ante una situación tal.

Luego están los de clase D, que son la carne de cañón que usa la fundación para sus pruebas: personas que han cometido grandes crímenes, fueron sentenciados a cadena perpetua o pena de muerte y tienen la oportunidad de limpiar sus cargos si sobreviven por un mes a interactuar con los SCP. Por último, los clase E, que son aquellas personas que fueron afectadas por las propiedades de alguna entidad y serán puestas en cuarentena y estudios hasta poder volver a retomar sus labores.

Organizaciones opositoras

El propósito de la fundación es encontrar, capturar y contener SCP para su posterior estudio y utilización. Hay organizaciones en contra de estas directivas, entre ellas:

- La Coalición Oculta Global o COG es una organización creada por la ONU como una alternativa a la fundación, esta tiene unos objetivos bastante parecidos a la fundación exceptuando uno: para ellos, la misma existencia de los SCP implica un riesgo que no están dispuestos a tomar e intentan destruirlos a todo costo.
- La Mano de la Serpiente es un grupo pequeño que se guía bajo el pensamiento de «[...] que la humanidad y todas las otras personas de los mundos conocidos no merecen permanecer sumidos en la oscuridad y la ignorancia» y que el «[...] ocultar conocimiento acerca de algo solo lo hará más peligroso, y nos mantendrá aterrados en medio de la oscuridad» (Hub Mano de la Serpiente, s. f.), es por esto que están en contra de las prácticas hechas por la Fundación SCP y la COG, los llaman *carceleros* y *quemalibros* respectivamente, además realizan ataques a sus instalaciones para liberar SCP.

Conclusión

SCP Foundation es un proyecto que ha trascendido el lenguaje y siempre tiene los brazos abiertos para aquellos que deseen echar a volar su imaginación, solo no hay que olvidar que «NADA DE PONYS».

Referencias bibliográficas

Hub Mano de la Serpiente (s. f.). Recuperado de <http://scp-es.com/serpent-s-hand-hub>

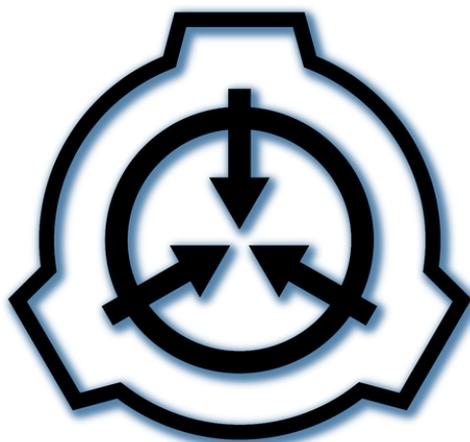


Figura 5. Logo de la fundación SCP for Far 2¹

¹Extraído de <http://lafundacionscp.wikidot.com>

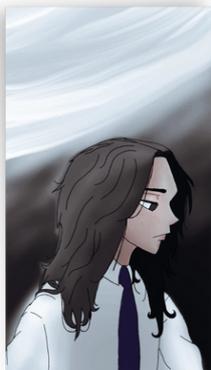
El asilo urbano

Escrito por Santiago Saso Malán 1.º BAC

Ilustrado por Ezequiel Berrueta 2.º BAC

Era pleno invierno, no recuerdo fecha ni hora. Tenía un dolor de cabeza perforante, sentía como si una aguja me picara el cerebro. Me di cuenta de ello porque no paraba de pensar en el trabajo que tenía que entregar. Me mataba saber que si no lo hacía me iba a la calle.

Al día siguiente, después de la bronca de mi jefe, fui a mi escritorio. Me encontraba sentado haciendo informes de contaduría como siempre, hasta que caí al piso. Me encontró Marta, una compañera que justo pasó por ahí, como si de un *deus ex machina* se tratara.



Desperté en una camilla y de inmediato vino el doctor. Se apoyó en ella y me mostró las fotos que le sacaron a mi cabeza.

—Encontramos una masa extraña —comentó. Lo miré y le pregunté directamente:

—¿Cáncer?

—No —respondió mientras se prendía un cigarro—. No sabemos qué es.

Sinceramente, si es un tumor, nunca vi uno parecido —afirmó.

Me dio unas pastillas y me mandó a casa con una venda en la cabeza. Todo me daba vueltas, quizás por el estrés, no sé... No tenía tiempo, debía llegar a casa a dormir para al día siguiente ir al trabajo, ya que no me habían dado licencia médica y tenía que comer.

En determinado momento pasé por un callejón lleno de alimañas diminutas y residuos de todo tipo. Había una falta de luz significativa, como si no se pudiera iluminar ni con el sol. Allí escuché un llamado de auxilio y de inmediato entré, con velocidad pero a la vez torpeza. Me tambaleaba como si de un bebedor se tratara. Llegué al lugar, pero no vi a nadie. Dios sabe de dónde salió un delincuente con un ladrillo y me dio en la cabeza.

Caí inconsciente, desperté en un cuarto bien oscuro, solo iluminado por la agonizante llama de una pequeña vela. El mínimo movimiento brusco que provocara podía terminar con ella, de forma simple y rápida. Apareció pues una extraña figura de la que apenas lograba ver su silueta.

—¿Quién sos?

—¿Eso es lo que te gustaría saber? —me respondió—. No sabés ni quién sos vos y aun así me preguntás quién soy yo.

Me quedé estupefacto, ¿acaso tenía a la muerte frente a mí? Tenía tantas preguntas y tan pocas respuestas. Me di cuenta de que el dolor se había ido, como si no tuviera nada de lo que preocuparme; silencio completo en mi mente.

—¿Así es como se siente ser libre? —le pregunté al extraño.

—No, solo es un sentimiento de bienestar inducido por este lugar. Libertad es hacer lo que quieras, ¿no es así? —dijo mientras apagaba la llama.

—¿Qué sabés vos sobre la libertad? —contesté agresivamente.

—Hablás de libertad, pero estás atado a tu trabajo, al odio que sentís hacia tus padres. Hablás como si la tuvieras, pero pocas cosas en tu vida las decidiste sin guiarte por tus emociones o la opinión de los demás —respondió.

No sabía ni qué decir, en el fondo tenía razón. Siempre me guie por las opiniones de los demás. Cuando me empezaba a sentir verdaderamente libre, el extraño me miró a los ojos e informó:

—Es hora de despertar.

Al despertar, pude ver y entender todo, como si toda mi vida hubiera estado dormido y solo ahora supiera qué es lo que tenía que hacer. Decidí tomar las riendas y empezar a vivir...



El último hombre que tocó el cielo

Escrito por Karma 1.º BAG

Ilustrado por Vp 2.º BF

En este mundo conozco gente muerta que se empeña y empeña en contarme leyendas.
Y ellos se preocupan más por el tiempo que los vivos por el miedo al limbo.

Pero un vagabundo bajo los efectos de la droga me dijo que el tiempo no se cuenta.
Porque muerto al pozo y vivo al gozo, pero el gozo es subjetivo cuando no sabés si el
que muere es glorioso.

Pero como gladiador rudo y groso se pegan y se pegan, y terminan dudosos
de si les sirve un golpe por comida o dinero por un golpe.

Esa es la verdadera desesperación de un hombre: tenerle miedo al miedo
solo porque el miedo en este momento no te consuele.

Pero con suelo y techo vivieron los ricos y bajo los escombros cargando el peso de los pilares en
sus hombros nacieron las personas.

Y quién se atreve a retenerle a ese vagabundo reacio a lo social; aun así, con un pequeño canto,
él no para de bailar.

Porque creyó tanto en sí mismo que la felicidad del momento se convirtió en eterna
en ese instante en el que baja el cielo.

Y él llegó a tocar las alas de un ángel con los dedos, pero justo después estaba en el tártaro
sufriendo la tortura del infierno.

Y su sonrisa no se detuvo porque no contó el tiempo de su éxtasis con los mismos dedos que
tocó el cielo...



Romantizando el deporte como él me romantiza a mí

Escrito por Sea 1.º BAD

Ilustrado por YU - Chronos 1.º BAD

Lo amé desde mucho antes, desde que su sonrisa hizo devolución de la mía, desde que su voz pronunció con amabilidad mi nombre, desde que sus ojos se encontraron con los míos levemente, desde que existía un «ellos» en lugar de un «nosotros».



Lo amé sabiendo que para él yo no era nada, sabiendo que cuando su cuerpo se acercaba al mío para mí lo significaba todo. Y es que nunca antes había adorado el fútbol, o quizás eso creía. Observarlo o quedarme atónita sin entender nada, divirtiéndome con la destreza de algunos y la torpeza de otros, admirando un deporte que nunca jugaría y que no comprendía cómo podía gustarme, sin conocer ni las más básicas de sus reglas.

Tal vez haya sido por amor al deporte o por amor a aquel chico que lo jugaba, fuera por la razón que fuera, su cuerpo se tornaba atractivo cuando con dedicación deseaba anotar, sabiendo que incluso si no lo conseguía, se veía lindo intentándolo. Quizás amaba mucho esa pelota que por los suelos rodaba y pocas veces entraba en el arco. Quizás eran tan solo mis ojos los que brillaban cuando su sonrisa se dibujaba de oreja a oreja al ganarle a su amigo o era solo mi corazón el que se enternecía con la figura de aquel sencillo e incomparable chico y su dedicación al juego. Quizás no pasaba de ser una dudosa fantasía de amor, entre una pelota blanca con negro y un chico de camiseta negra.

Tantos «quizás» sin un punto final. Jamás comprenderé qué amaba más, así como nunca entenderé si el deporte me hizo amarlo a él o él me hizo amar el deporte. Y honestamente creo que mis sentidos no funcionan del todo ahora, porque sigo el juego con los ojos y cuando la pelota se frena son sus ojos los que me siguen a mí, haciendo que las dudas desaparezcan rápidamente.

No sé nada de nada, solo que el silbato no ha sonado y que esa sonrisa, que tantas veces mencioné, ahora se acerca a mí convirtiendo mis dudas en nervios, el blanco de mi piel en rojizo puro y mis brazos en un hogar que espera a que le abran la puerta.



Otra semana más

Escrito por Ángel Varela 1.º BAF

Otra semana más y el tiempo sigue su curso,
el sol asoma justo como un amigo seguro,
la rutina del trabajo se nos hace tan cotidiana,
pero con cada día nos acerca a nuestra meta cercana.

El café, el tráfico, las horas frente a la pantalla,
pero también los momentos para reír y compartir los pensamientos,
nada es perfecto, pero son las pequeñas cosas las que nos hacen sentir vivos,
la vida es un sendero lleno de altos y bajos, pero siempre seguimos.

Otra semana más y el cielo se tiñe de estrellas,
nuestros planes para el fin de semana se dibujan con mil colores
la vida está llena de posibilidades y aventuras por descubrir,
cada día es una oportunidad para amar, crecer y sentir.

Continuamos nuestra carrera hacia la cima de nuestras metas,
con esfuerzo, perseverancia y un poco de amor todo se puede lograr,
otra semana más y sentimos el pulso de nuestras almas,
en cada respiración, cada latido y cada momento presente que se calma.

Una charla con la luna

Escrito por AYC Y 1.º BAE

En un pequeño rincón, un chico soñador,
con palabras en su mente buscando su esplendor.
Sus dedos ágiles bailan en su cuaderno,
escribiendo cosas tan íntimas que lo sacan de su infierno.

Concentrado en escribir parece otra persona,
explotando sus sentimientos con una sonrisa burlona.
Se siente bien y se le da tan bien,
tan inspirado también, pero pensando en los cien.

Practicando día y noche,
para mamá una casa y un coche.
Y esto es solo una charla con la luna,
porque entiende mejor que ninguna
que él va a brillar como el sol, sin duda alguna.

Tres reseñas tres

Five Nights at Freddy's

Escrito por Ezequiel Cibils 1.º BAF

Five Nights at Freddy's (FNAF) comienza con la apertura de la primera pizzería de Freddy Fazbear en la década de 1980. Los animatrónicos, robots diseñados para entretener a los niños durante el día, cobran vida por la noche de forma misteriosa. Los empleados nocturnos, jugando como el guardia de seguridad, deben sobrevivir durante cinco noches y evitar ser atacados por los animatrónicos malvados.

A medida que la serie progresa, se revela que la pizzería tiene un oscuro pasado. Se descubre que varios niños desaparecieron en estos restaurantes y se sospecha que los animatrónicos están relacionados con estos sucesos. El protagonista descubre que los espíritus de los niños asesinados poseen a los animatrónicos y buscan venganza en contra de su asesino, un hombre llamado William Afton.

El *lore* se expande en múltiples juegos y *spin-off*. En *FNAF 2*, se revela que Afton construyó una nueva generación de animatrónicos –los *Toy Animatronics*– que también se vuelven peligrosos; en *FNAF 3*, Afton regresa como un fantasma y los jugadores exploran una atracción llamada *Fazbear's Fright* que desentraña los secretos restantes.

Por su parte, en *FNAF 4* el foco se traslada a la casa de un niño que experimenta terrores nocturnos relacionados con los animatrónicos. A medida que se develan más detalles, se sugiere que el niño es el hijo de Afton y que sufre abusos por parte de su padre. La historia continúa en *FNAF: Sister Location*, donde los jugadores asumen el papel de un técnico contratado para trabajar en una nueva instalación subterránea llena de animatrónicos mortales.



La narrativa de este videojuego se complica aún más con la llegada de juegos adicionales, como *Freddy Fazbear's Pizzeria Simulator* y *Ultimate Custom Night*; revelan más sobre la historia de fondo y presentan nuevos personajes, como Scrap Baby y Molten Freddy.

Culmina en *FNAF: Help Wanted* y *FNAF: Security Breach*, donde los jugadores deben enfrentarse a una realidad virtual aterradora y escapar de un megacentro de entretenimiento lleno de peligrosos animatrónicos.

A lo largo de la serie se exploran temas como el abuso infantil, la obsesión y la inmortalidad, lo que crea una narrativa oscura y compleja que ha capturado la imaginación de los fans y ha generado numerosas teorías y especulaciones. El trasfondo de *FNAF* es un laberinto fascinante y enigmático que sigue siendo objeto de debate y análisis por parte de la comunidad de jugadores.

¿Qué es el League of Legends?

Escrito por Panda 1.º BAE



League of Legends, también conocido como *LoL*, es un popular videojuego en línea desarrollado y publicado por Riot Games. Consiste en implementar estrategias en tiempo real que se juegan en un mapa llamado La Grieta del Invocador. El objetivo principal es destruir el nexo del equipo enemigo mientras defendés el tuyo.

Se juega en partidos entre dos equipos conformados por cinco jugadores. Cada uno controla un campeón, un personaje con habilidades únicas y roles específicos, como tanques, magos, asesinos o soportes. Los jugadores trabajan coordinados para conquistar el mapa, derrotar a los campeones enemigos y destruir estructuras defensivas hasta llegar al nexo enemigo.

A medida que los jugadores avanzan en el juego, ganan oro y experiencia que les permite mejorar las habilidades de sus campeones y adquirir objetos que aumentan su poder. La estrategia, la coordinación y la comunicación son fundamentales para tener éxito.

LoL es también conocido por su competencia a nivel mundial y su escena de deportes electrónicos. Hay torneos profesionales, como el Campeonato Mundial de *LoL*, en donde los equipos compiten por premios en efectivo y por el reconocimiento internacional. Cuenta con una gran comunidad de jugadores en todo el mundo y sigue siendo uno de los títulos más populares en la industria de los videojuegos.

Un nuevo juego para la saga Assassin's

Escrito por Zero 1.º BAF

El 12 de octubre de 2023 se lanzará *Assassin's Creed Mirage*, el cuadragésimo octavo título de la saga. Se espera mucho de él tras las quejas de los fanáticos sobre los últimos juegos desarrollados por Ubisoft (*Valhalla*, *Odyssey*, *Origins*, *Syndicate*, etc.), ya que estaban llenos de errores de software (*bugs*), tenían un mal *parkour* y contaban con una pobre implementación de la historia, entre otros fallos.

El juego se basa en la lucha de una hermandad de asesinos sobre la Orden Templaria, una organización secreta que busca poder constantemente mediante los fragmentos del Edén, unas legendarias piezas antiguas que pueden desatar un poder catastrófico. Aquí es donde entra Animus, un dispositivo capaz de trasladarte y vivir en carne propia el pasado de tus ancestros. Ambos clanes lo usan para viajar a distintas épocas y localizaciones donde los fragmentos del Edén hayan sido vistos.

En la saga nos situaremos en el Londres victoriano, la Revolución Francesa, el antiguo Egipto, la India, el renacimiento italiano y otros muchos lugares, épocas y eventos importantes de la historia. Esto implica una carrera contra el tiempo entre la hermandad asesina y la Orden Templaria por el Animus, quien lo encuentre primero podrá restaurar la paz mundial o generar un caos inimaginable en la actualidad.

Esta nueva entrega nos situará en Egipto durante el siglo IX, donde reencarna el personaje de Basim Ibn Ishaq ya presentado con anterioridad. La compañía desarrolladora promete un *parkour* más clásico y genuino, nuevas e interesantes funciones de sigilo y mucho más para mejorar el juego. Espero que no nos decepcionen, como lo vienen haciendo desde 2015.



Steel ball run

Escrito por Carlos Borba 3.º BP

Ilustrado por Avril López 1.º BAA

«Steel ball run» (también llamada Parte 7) es el nombre de la séptima parte de la historia de la serie de manga de acción japonés y de demografía seinen¹ *JoJo's bizarre adventure*, la cual fue creada, ilustrada y escrita por Hirohiko Araki. Posee 95 capítulos compilados en 24 volúmenes. Esta parte es la sucesora de «Stone ocean» y la antecesora de «Jojolion».

Datos importantes

La historia principal está ambientada en el año 1890 y trata sobre un exjockey llamado Johnny Joestar que recibe un disparo en la espalda que lo deja parapléjico (por lo cual pierde su fama y fortuna) y cómo vuelve a caminar. Johnny es acompañado por un exverdugo de nombre Gyro Zeppeli que posee una extraña técnica familiar llamada *el giro*.² Los dos se inscriben a una carrera a caballo a través de todo Estados Unidos: la Steel Ball Run. El premio por ganarla es de 50 millones de dólares.

Aunque el nombre de la serie enfatice en la carrera a través de todo Estados Unidos, la trama principal no se centra únicamente en esto, sino que llega incluso a tocar temas políticos y religiosos de forma indirecta. El verdadero propósito de la carrera es encontrar las partes de un cadáver sagrado, el cadáver de Jesús. Las partes están divididas en el corazón, el brazo izquierdo, el brazo derecho, los dos ojos, la columna vertebral, las orejas, las dos piernas y el cráneo. La persona que organiza la búsqueda es el presidente de los Estados Unidos, Funny Valentine. Las piezas del cadáver tienen la capacidad de darle un *Stand*³ a cualquiera que se termine fusionando con estas.



¹ Un género de manga enfocado en un público joven y adulto.

² Es un fenómeno sobrenatural que consiste en un estado de rotación perfecta o casi perfecta que produce una forma de energía única en su tipo y tiene una multitud de usos.

³ Manifestaciones del alma que terminan adquiriendo formas físicas (como la de una persona o un arma) y le dan a su usuario ciertas capacidades o habilidades sobrenaturales.

Usando la carrera como excusa, Valentine planifica la ruta de forma tal que pase por puntos donde se encuentren las partes del cadáver sagrado. Cada pieza contiene pistas sobre la ubicación de las partes que aún siguen dispersas. Johnny, Gyro y otros personajes, como Diego Brando y Hot Pants, terminan envueltos en esta búsqueda del cadáver ya que, para cada uno, encontrar y reunir las piezas de ese misterioso y mágico cadáver los llevará más cerca de cumplir su propio objetivo, en el caso de Johnny, volver a caminar.

Como bien ha hecho Araki en las partes anteriores de la saga, los nombres de los personajes y sus Stands son referencias a bandas musicales y a las obras creadas por esas mismas bandas. En el volumen número 18 del manga, Araki (s. f.) mencionó que la mayoría de los personajes principales, secundarios y villanos poseían cierto anhelo por «volver» a un lugar que puedan llamar su hogar.



Conclusión

«Steel ball run» terminó siendo uno de los más grandes éxitos de su carrera como mangaka y es considerada una obra maestra del género por muchas personas. Por el momento no posee una adaptación animada, algo que sí tienen las partes 1, 2, 3, 4, 5 y 6 de *JoJo's Bizarre Adventure*. A pesar de que aún no está animada, muchos fanáticos de la saga y de esta parte en particular ya han creado sus propios *soundtracks* y animaciones basadas en esta serie. El propio autor también confirmó que no es necesario haber visto las partes 1 a 6 para entender la historia, ya que él creó «Steel ball run» con el propósito de que lectores nuevos puedan disfrutar de este manga sin necesidad de tener que pasar por las anteriores.

Referencias bibliográficas

Araki, H. (s. f.) SBR volumen 18. Recuperado de https://jojo.fandom.com/es/wiki/SBR_Volumen_18#Comentario_de_Hirohiko_Araki

From the bottom of my cold heart...

Escrito por Nalu 1.º BAG



1,865 Me gusta

¿Cómo se empieza a hablar de algo que te hace sentir muchas cosas a la vez? Siendo sincera, no tengo la más pálida idea, pero voy a hacer el intento. No es fácil expresar algo que no sabés cómo te hace sentir al ser nuevo en tu vida. No sé si es amor u obsesión. Siento a las mariposas aletear en mi estómago cada vez que lo veo y no sé si me gusta esa sensación, pienso que todo lo que siento es en vano porque él no se da cuenta de lo mucho que me gusta admirarlo.

¿Cómo hago para que me deje de gustar? ¿Cómo hago para dejar de mirarlo y para dejar de parecer una acosadora? Me cuesta mucho encontrar esas respuestas. Al principio era divertido, solo lo miraba pasar y pensaba «qué lindo ese pibe». Me decía que «solo me atraía» sabiendo que era mucho más lo que sentía... ¿Y ahora? ¿Cómo hago? ¿Cómo hago para arrancarme esta fea sensación de saber que nunca va a suceder mucho más que una amistad, una linda pero dolorosa amistad?

Por mi cabeza ronda una y otra vez el «¿qué pasaría si...?». Siempre en mi imaginación, porque ahí es en el único lugar que puedo ser feliz a su lado, sin estar pensando en todo el daño que esto me puede estar causando. Quiero dejar de pensar un segundo, dejar de escuchar música de amor y querer identificarme con ella porque me duele quererte tanto y que todo el tiempo andes en mi cabeza. Quiero dejar de ilusionarme con cualquier pavadita que me digas o hagas porque no va más allá de eso, una ilusión...

Pero, ¿por qué? ¿Por qué tengo que ser yo la que tiene que dejar de sentir? ¿Por qué soy yo la que tiene que dejar de ilusionarse? ¿Por qué siempre soy yo? ¿Tan difícil es quererme? ¿Tan mala persona soy? Más preguntas sin respuestas.

BASTA. Basta de sufrir, basta de ilusiones, basta con todo esto del amor con lo que resulta tan difícil lidiar, no quiero más. Quiero estar en paz. Corazón frío y roto, te pido que dejes de enamorarte porque al final terminás abriendo heridas que tanto nos costó cerrar. Corazón, aprendamos a valorarnos y sigamos adelante. Pero por vos y por mí, no por alguien que termine lastimándonos sin sentir nada por nosotros. Y vos, pibe lindo, alto y atractivo, de piel blanquita y rasgos bonitos, inteligente y deportista, de personalidad divertida y amorosa, que con esa sonrisa tan hermosa hacés que me gustes cada día más y que con solo acordarme de vos siento las feas mariposas... A vos te digo, sinceramente y con mucho amor, desde el fondo de mi frío corazón, que te odio, pero te quiero más.

Atentamente, L. N.

Iván

Escrito por Gonzalo Arbilla 1.º BAC

Ha pasado un tiempo y aún sigues en mi mente. Cada día te recuerdo, mi amigo querido, desde que te fuiste trato de ser fuerte, pero cómo serlo si ni siquiera sé lo que siento. Si te digo que tengo todo controlado, entonces miento. Muchas veces pienso que no encuentro mi lugar, que soy solo otro tonto que se ha perdido por el camino y no sabe cómo volver. No sé si al siguiente día estaré bien, si me atacará de nuevo el estrés, operaciones de por medio, tantos retrasos para nada, ya no hay remedio. Te juro que estoy tratando de que no entre el odio, pero cada día es más complicado.

¿Por qué siempre se llevan a los mejores? ¿Por qué tuviste que irte al cielo a nadar con otros peces? Han crecido más mis cicatrices, a veces olvido que solo tengo dieciséis, pero pasa que todos los problemas pasan por mis narices y no hay nada que pueda hacer, eso siempre me va a romper.

Ha pasado un tiempo y aún sigues en mi mente. Cada día te recuerdo, mi amigo querido, desde que te fuiste trato de ser fuerte, pero cómo serlo si ni siquiera sé lo que siento. Si te digo que tengo todo controlado, entonces miento. Muchas veces pienso que no encuentro mi lugar, que soy solo otro tonto que se ha perdido por el camino y no sabe cómo volver. No sé si al siguiente día estaré bien, si me atacará de nuevo el estrés, operaciones de por medio, tantos retrasos para nada, ya no hay remedio. Te juro que estoy tratando de que no entre el odio, pero cada día es más complicado.

Lágrimas que caen por mi rostro, solo los cuatro sabemos que lo nuestro no lo tendrá jamás otro, los amigos de toda la vida. Nosotros sabemos lo unidos que éramos y siempre lo seremos, eternos hermanos; aunque la vida nos quiera separar, siempre estaremos juntos.

Ha pasado un tiempo y aún sigues en mi mente. Cada día te recuerdo, mi amigo querido, desde que te fuiste trato de ser fuerte, pero cómo serlo si ni siquiera sé lo que siento. Si te digo que tengo todo controlado, entonces miento. Muchas veces pienso que no encuentro mi lugar, que soy solo otro tonto que se ha perdido por el camino y no sabe cómo volver. No sé si al siguiente día estaré bien, si me atacará de nuevo el estrés, operaciones de por medio, tantos retrasos para nada, ya no hay remedio. Te juro que estoy tratando de que no entre el odio, pero cada día es más complicado.

No estoy ni iluminado ni apagado, no estoy concentrado ni desaparecido, todo es diferente y mirá que siempre fui indiferente, pero esto no se siente como siempre. La verdad no sé si estoy herido o perdido, lo único que sé es que siempre estarás en mi corazón y que nuestra amistad quedará guardada para toda la eternidad. Capaz que algún día te vuelvo a ver, al menos en mis sueños y aunque físicamente no estés conmigo, siempre estás presente. Tranquilo que Santiago, Rodrigo y yo te seguimos pensando y, aunque haya mucho dolor, te prometo que algún día encontraremos la paz.

Cada día te recuerdo, mi amigo querido, desde que te fuiste trato de ser fuerte, pero cómo serlo si ni siquiera sé lo que siento. Si te digo que tengo todo controlado, entonces miento. Muchas veces pienso que no encuentro mi lugar, que soy solo otro tonto que se ha perdido por el camino y no sabe cómo volver. No sé si al siguiente día estaré bien, si me atacará de nuevo el estrés, operaciones de por medio, tantos retrasos para nada, ya no hay remedio. Te juro que estoy tratando de que no entre el odio, pero cada día es más complicado.

De lo profundo

Escrito e ilustrado por YU - Chronos 1.º BAD

Tomó su pincel astillado, con sus cerdas separadas y añejas. Creía que le daban a su arte un toque rústico y complejo, aunque este efecto desapareciera por completo debido a sus precisas pinceladas, que realizaba con su mano delgada, ya casi solo de piel y hueso. Una sola línea delimitaba el todo de su obra, algunos lo llamarían talento, otros lo llamarían experiencia. Depositaba toda su confianza en los materiales, que lo abrazaban con calidez, el lienzo suave que absorbía el pigmento como ningún otro y las pinturas, ¡oh, las pinturas!, tan perfectas, tan expresivas con su color y brillo.

Para él era hermoso llegar a ver la mezcla de todo aquello que conocía, el arte y el ser humano coexistiendo en una sola composición. Era divina, incluso como si una deidad benévola bajara de los cielos solo para acariciar su mejilla. Ese sentimiento se arrastraba por debajo de su piel cada vez que pintaba y veía sus cuadros terminados, ansiando ocupar todo el espacio de la pared más grande que pudiera existir. Eran ostentosos y llamaban la atención, no cabía ninguna duda de ello. Quería alcanzar con sus ideas a todo aquel que pudiera, quería demostrarle al mundo que aquel tipo de arte era el más refinado y bello que pudiese existir jamás.

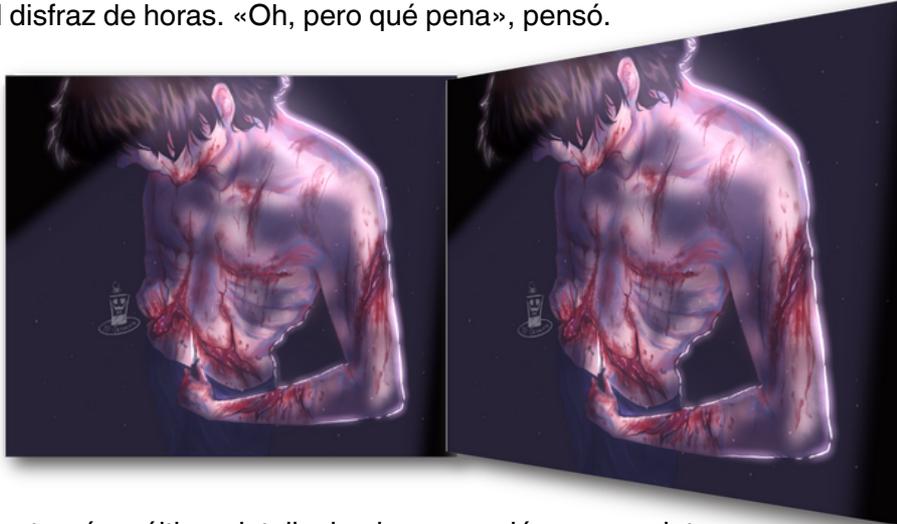
No se permitía descansar, si lo hiciera todo se vería arruinado. Ignoró los rugidos de su estómago y se plantó con espátula en mano frente a su lienzo, ya manchado con la pintura seca y de colores rojizos. Allí estaba el comienzo, tenía su base. Vio cómo las texturas, las formas y los relieves se unían con el todo, y el todo estaba esperando para ser revelado, se encontraba escondido debajo del material, estaba ahí. Su lienzo era suave, muy suave. Su pintura colorida, muy colorida. Sus ideas profundas, muy profundas. Y lo que su arte requería también se encontraba en lo profundo de cada quien.

Él pintaba la verdad, todos habían experimentado ese ahogo en sus cuerpos. Debían existir formas de liberar aquello, de hacerlo explotar. A eso se dedicaba, a reducir el peso que cada persona llevaba consigo, ayudaba a los demás. Cuando él eliminaba sus penas, ellos le mostraban algo majestuoso, único, precioso, invaluable... Claro que aún no había descifrado qué era aquello, pero lo haría, sabía que sí.

Su pintura pronto no fue suficiente, su cantidad era escasa y su pigmento débil. Hizo lo que cualquier otro artista que estuviera dispuesto a desenmascarar el alma, los pensamientos, el instinto haría. Así, tomó sus afiladas herramientas. Comenzó a desprender las partes que ya no necesitaba, mientras su cuerpo pedía a gritos que se detuviera. La carne caía al suelo y el color brotó nuevamente en la pintura, ¡qué alegría! Primero su antebrazo, liso y suave, con el cual tomaba la paleta. Luego su estómago, de piel tirante y seca. Por último, sus piernas, de mucha carne y gran longitud. Su cuerpo se derretía y lloraba, pero él continuaba.

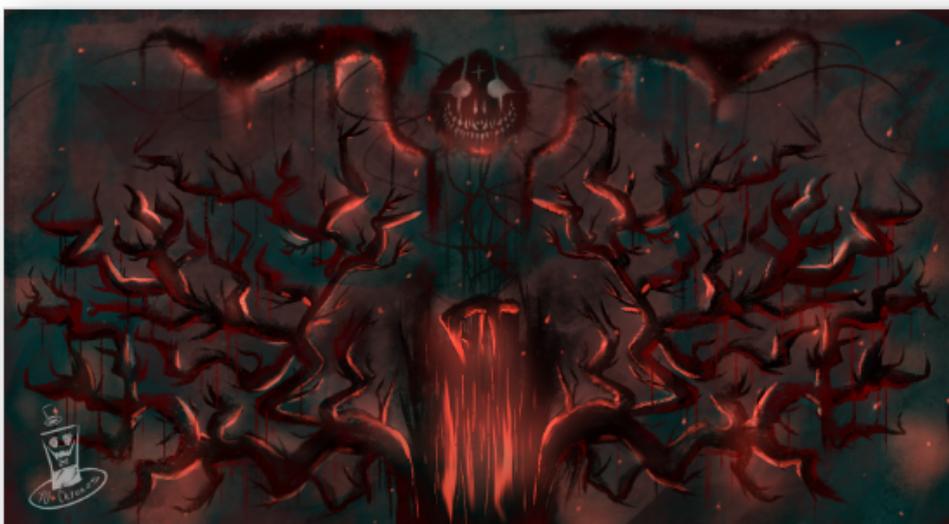


Pronto tuvo todo lo que necesitaba: pintura y alivio, junto con más elementos que acoplar a su proyecto. Siguió pintando con una sonrisa en su rostro, un trazo de color y un vistazo rápido. Repitió este mismo proceso por varios minutos, minutos que lo envolvieron tomando el disfraz de horas. «Oh, pero qué pena», pensó.



Cuando le entregó su último detalle, la obra se vació por completo, ya no tenía propósito alguno. Le pareció que lo miraba con melancolía, le faltaba algo. ¿Pero qué era? Esperó y esperó. Con rabia arrojó su pincel, lanzó su paleta, esparció sus materiales. Su cabeza daba vueltas y dolía, sus piernas estaban débiles, tenía frío. Vio con deseo el filo de su instrumento y deseó fundirse con él por completo. Y así lo hizo.

Gritó, le entregó todo su ser a aquella pintura, logró sacar aquello que lo estaba ahogando, se movía... Palpitaba. Su miseria hizo brotar su felicidad, su obra maestra estaba terminada, hermosamente decorada. Era roja, suave, grotesca, especial. Era única. Rio, rio con deleite. Pero cayó al suelo. Y la puerta de su estudio no se abrió. Nadie pudo apreciar la belleza de su arte. La que se escondía en su interior, la que representaba su verdadero ser, la que impregnó su habitación de un maloliente dulzor. Se desplomó sin gracia y cerró sus ojos. Soltó el pincel.



Misterios del pasado

Escrito e ilustrado por Night Fall 2.º BT

Delante de sus ojos había un enorme ventanal abierto con vistas al mar. Mientras trataba de recordar dónde se encontraba o qué había sucedido, el rojizo atardecer que deslumbraba más de lo usual capturó su atención.

Al dirigirse hacia el ventanal, observó en una estantería de estilo *vintage* una vieja fotografía de la familia que hacía mucho no veía. Cuando finalmente se acercó a ella, la tomó y se dio cuenta que estaba en la vieja casa del tío Bob. No entendía cómo, ya que había sido vendida luego de su muerte en los años sesenta y la última vez que había estado allí fue en su decimosegundo cumpleaños.

De repente, oyó una voz familiar que hacía tiempo no escuchaba. Con el afán de saber quién era, decidió salir de la habitación y dirigirse, con el menor ruido posible, a donde lo llevara el largo pasillo frente a él. En este corredor no había colgadas más que unas pocas fotografías en blanco y negro, que no alcanzaba a ver con claridad por causa de la oscuridad. Al entrar a lo que parecía ser la sala de estar y ver quién se encontraba frente a la chimenea en su silla favorita —la vieja Sully, como le decía él—, cayó impactado al suelo.

—Bill, ¿qué sucede? ¿Te sientes bien? Mira lo pálido que te has puesto, parece que has visto a un fantasma. ¡Anda... ven aquí! Estaba esperando que despertaras para continuar con la historia.

Definitivamente algo no estaba bien. ¿Cómo era posible que el tío Bob estuviera delante de sus ojos cuando había muerto hace años? Creyendo que era un sueño, comenzó a pellizcar sus mejillas para intentar despertarse de lo que aparentaba ser una pesadilla, pero no lo logró.

—Pero ¿qué haces, Bill? Deja de pellizcarte y ven aquí de una vez, así continuó con la historia.

Sin comprender nada de nada, se acercó y se sentó a su lado, anonadado por lo que veían sus adormecidos ojos. Bob continuó relatando una antigua leyenda del pueblo en el que vivía, donde habían ocurrido cosas inexplicables. Pero la mente de Bill daba vueltas y no podía dejar de pensar en sus últimos momentos antes de quedarse dormido. Necesitaba encontrar una explicación a lo que estaba presenciando.

Lo último que recordaba es que había ido a ver al viejo Frank, el *sheriff* del pueblo, porque lo había llamado para contarle qué había pasado realmente con su tío antes de morir. Luego de escucharlo y sin poder decirle



una palabra, tomó su auto y comenzó a conducir a toda velocidad por la oscura carretera de Villa Cuervo.

«¿Cómo no me percaté de lo que estaba pasando en ese entonces? Pero qué iba a hacer si tan solo tenía doce años, era un niño, no había forma de evitarlo.» Eso se decía a sí mismo, pero sabía muy bien que solo eran excusas. Lo que le estaba ocurriendo ya había pasado en otras ocasiones, pero en ese entonces no podía controlarlo, así que decidió olvidarlo en lo profundo de su mente.

Una fuerte lluvia no pronosticada comenzó a caer. Era normal en el pueblo, estaba acabando el otoño y comenzaba el invierno. Aproximándose a un túnel iluminado, vio un ave brillante volando frente a él. No era cualquier pájaro, este se le aparecía como señal cuando algo anormal y peligroso estaba a punto de acontecer, y con ello un cambio temporal. Lo llamó *efecto restoration*, porque le permitía volver en el tiempo unos minutos antes de que ocurrieran accidentes y así poder evitarlos. No era algo que pudiera controlar o decidir. Sin embargo, luego de cumplir sus doce años y mudarse a la ciudad con sus padres, solo le sucedía cada tanto. Por ello decidió ignorarlo y vivir su vida como si todo lo relacionado a él fuese un mero sueño.

En el instante mismo en que ingresó al túnel, un fuerte rayo cayó encima de su auto, haciéndolo volar y luego explotar. Tras ese suceso, Bill no supo más nada y, al despertar, estaba en su habitación en la casa del tío Bob, quien llevaba muerto catorce años. «Pero, ¿por qué? No lo entiendo. ¿Qué hago aquí? ¿Por qué el efecto restoration me trajo hasta esta época?»

Frente al fuego y junto a su tío recordó lo que le había dicho el sheriff. Minutos antes de morir, Bob le pidió que le diera el siguiente mensaje a su sobrino:

—Solo tú puedes hacerlo. Aunque lo intenté, no lo logré. Pero tú sí puedes restaurarlo todo. Ve a nuestra guarida secreta y lo entenderás.

«¿Qué querría decir con este mensaje? Aún no puedo comprender del todo lo que está pasando, pero si volví a esta época es porque... ¿En qué fecha estamos, qué sucedió hace catorce años?», pensó Bill.

—¡Oye! ¿Me estás escuchando? ¡Caramba, Bill! ¿Otra vez estás en la luna? —preguntó el tío Bob entre risas—. ¿Qué haré contigo? Siempre eres tan distraído y te pierdes en tus pensamientos, me recuerdas a mí cuando tenía tu edad.

A la luz del fuego, Bill levanta la mirada y clava los ojos en los de su tío. Finalmente, cae en la cuenta de que, en ese año, no solo habían sucedido una serie de secuestros y asesinatos en el pueblo, sino que además fue el año en que su tío había muerto.

«Si esto es así, entonces volver a esta época es producto del efecto restoration. Sin lugar a dudas, esta es mi oportunidad para salvar a mi tío y resolver el misterio detrás de su muerte.»

Continuará...



Slime rancher

Escrito por Melany Oliveira 2.º BAB

Ilustrado por Yami 1.º BAA

El ranchero de slimes, más conocido como *Slime rancher* por su nombre en inglés, es un videojuego de aventura y simulación de vida en primera persona. Fue desarrollado por Monomi Park y se lanzó por primera vez en agosto de 2017. En él, el jugador controlará al personaje Beatrix LeBeau, una ranchera que se muda a un planeta lejos de la Tierra conocido como la Lejana, Lejana Pradera. Su propósito es construir su rancho y explorar el mundo con la finalidad de recolectar, alimentar y criar *slimes*.



Slimes

Son pequeñas criaturas con aspecto gelatinoso y gran variedad de características y tamaños. Cuentan con diferentes rasgos que las identifican y las hacen únicas, como pequeñas orejas, alas e incluso colas. Además de estos rasgos físicos, el jugador podrá encontrarse con algunas capaces de teletransportarse o con habilidades exclusivas de su especie. Existen varios tipos: dóciles —más conocidos como no salvajes—, salvajes, hostiles y no capturables. Todas comparten la capacidad de producir *plorts*, pequeños cristales que desprenden de su cuerpo luego de comer, que consideran comestibles siempre y cuando no sean de su misma especie.

De esta manera, el jugador podrá lograr una gran variedad de combinaciones, conocidas como slimes largos, mientras ingieran *plorts* diferentes a los que producen. Sin embargo, esto traerá como consecuencia slimes alquitrán, enemigos de las pequeñas criaturas y del jugador, que causarán un gran desastre por doquier. Con el fin de replicarse, comerán slimes inocentes y los convertirán en uno más de ellos.

La mayoría de los slimes tienen una versión gorda de sí mismos: son extremadamente grandes y no pueden moverse por el mundo como el resto, lo que los vuelve únicos y divertidos de encontrar. Cuando esto sucede, el jugador puede lanzarles comida en su boca hasta hacerlos explotar y será recompensado con pequeñas versiones de la misma especie o con objetos útiles, como llaves para desbloquear otros mundos o pequeñas cajas con recursos en su interior.

Pese a que la gran mayoría de estas criaturas se ven inofensivas y amigables, cuentan con formas únicas de hacerle daño al jugador, como espinas, radiación —perjudicial si uno se acerca por un tiempo prolongado— e incluso algunos largos pueden volverse agresivos si tienen hambre. Otros no lo dañan directamente, pero lo perjudican al desaparecer si su corral no cuenta con los requisitos apropiados. Si tienen hambre, pueden salir de su corral para buscar comida por sí mismos o incluso *plorts* diferentes al suyo.

Se cree que estas criaturas proceden del mar Slime, una mezcla de agua y slime que rodea a la Lejana, Lejana Pradera. Quienes se lanzan en él no mueren ni reciben daño —a diferencia del jugador—, al contrario, vuelven a aparecer en alguna parte del mundo. Esto hace pensar que las pequeñas criaturas lo utilizan como un medio de transporte para llegar rápido al lugar en el que quieren estar.

Rancho

El rancho es una de las localizaciones de la Lejana, Lejana Pradera y es el hogar del jugador, donde podrá mejorar como ranchero. Aquí se pueden criar slimes, cultivar frutas y verduras, mejorar herramientas fundamentales como el vacpack —utilizado para almacenar objetos y transportarlos—, vender plorts, realizar trueques mediante el «intercambio pradera» y desbloquear expansiones para agrandar el espacio y continuar progresando.



Mundo

El mapa de este videojuego es bastante particular, todos los slimes cuentan con una zona asignada específica para aparecer que consideran su hábitat. Cuenta con puntos específicos llamados *nodos*, importantes a la hora de recorrer el mundo porque brindan toda la información necesaria del mapa. A pesar de esto, no son difíciles de encontrar pues son objetos característicos notorios a simple vista. Al estar dividido en secciones, el mapa hace que cada una cuente con cualidades especiales, algo que el jugador conocerá a lo largo de su aventura por el mundo.

Recursos

Son todos los materiales que se pueden conseguir dentro del juego y existen dos únicas categorías: la comida y los recursos de la ciencia slime. Son fundamentales, ya que el jugador dependerá de ellos para obtener los plorts correspondientes de cada slime, así como para construir diferentes artefactos que utilizará en el laboratorio. Dentro de la comida encontraremos una gran variedad de frutas, verduras y gallinas. Sin embargo, la mayoría de los slimes son selectivos en su preferencia alimenticia y siguen una dieta determinada en la que consumen un solo tipo de alimentos. Incluso tienen comidas preferidas y cada vez que la consumen producen el doble de plorts, lo que beneficia al jugador.

Ciencia slime

Desde Monomi Park (2016), en la descripción del video *Slime rancher - Slime science update trailer*, se afirmó que «The Slime Science Update is *Slime Rancher's* biggest update ever!» [¡La actualización de la ciencia slime es la mayor actualización jamás realizada de *Slime rancher!*]. Agrega un laboratorio, una de las expansiones del rancho, que contiene una especie de granero con herramientas con las que, mediante la ciencia slime, el jugador podrá crear diversos artefactos utilizando todos sus recursos.

Conclusión

El día de su lanzamiento, a través de la descripción del video *Slime rancher - official launch trailer*, Monomi Park (2017) indicó: «Explore an alien world, customize your ranch, and wrangle thousands of wiggling, jiggling slimes in *Slime Rancher!*» [¡Explora un mundo alienígena, personaliza tu rancho y cría a miles de slimes movedizos en *Slime rancher!*]. Sin lugar a dudas, este videojuego está en constante desarrollo y aún queda un largo y divertido camino por descubrir.

Referencias bibliográficas

Monomi Park. [@Monomipark]. (2016, diciembre 6). *Slime rancher - slime science update trailer* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tNc9Thlo8Jk>

Monomi Park. [@Monomipark]. (2017, julio 31). *Slime rancher - official launch trailer* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jDZUHN8pU9c>



El valle de las almas perdidas

Escrito por Aioria 1.º BX

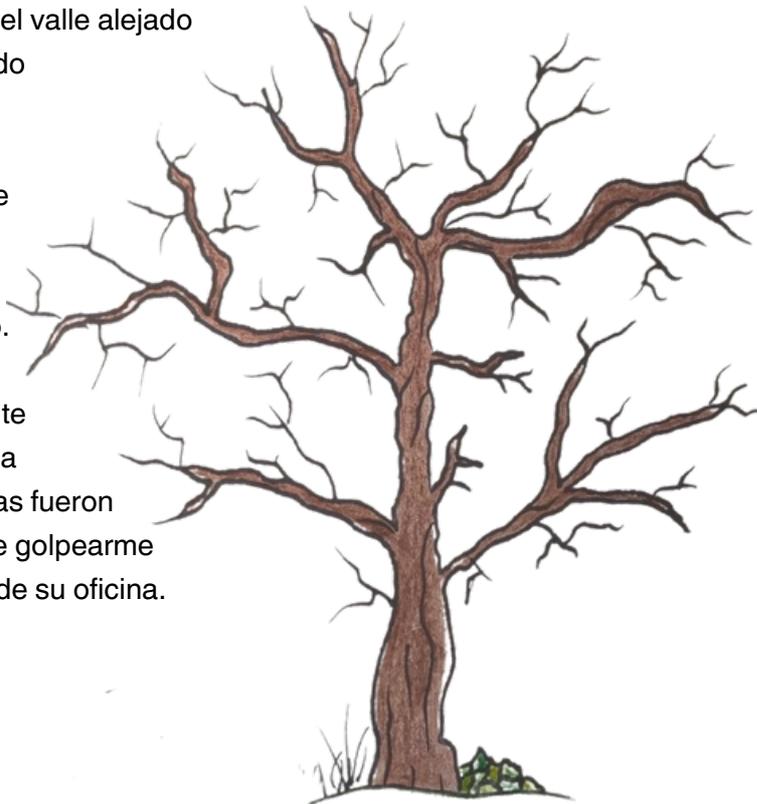
Ilustrado por Alex Escandón 2.º BF

Una luz débil se colaba por la fina abertura de mis ojos entreabiertos. Mirando hacia arriba solo lograba ver la copa de algunos árboles, había algo familiar en ellos, pero no tenía tiempo para pensar en eso. El sol se estaba poniendo y los últimos rayos del día desdibujaban las nubes en el cielo. Había estado acostada allí durante unos minutos. Un suave y húmedo colchón de hojas de otoño teñidas de un rojo carmín me arrullaba. «¡Ayuda!», grité tan fuerte como pude, pero mi voz apenas alcanzaba a salir de mi boca.

No se oía ningún sonido que indicara gente o carreteras cerca. Tenía pocas opciones si quería salir de allí con vida. «¡Tú puedes! ¡Levántate!», me dije, tratando de ignorar el dolor agudo en mi cabeza y el terror que aún recorría mi cuerpo. Apenas pude ponerme de cuclillas cuando, en ese mismo momento, todos mis recuerdos perdidos en la niebla espesa, que aturdía mi mente, brotaron desde el fondo de ella como un volcán en erupción: tempestuoso, voraz, hirviente. «¿Cómo fue capaz de hacerme esto?», fue lo único que alcancé a repetir en mi mente, pues un dolor impresionante inundó mi pecho.

Con la sombra de los árboles en penumbras, y asegurándome de que no hubiera nadie por allí que quisiera terminar lo que había empezado, me atreví a dar un par de pasos, pero caí nuevamente sobre mis rodillas. Inhalé profundamente una bocanada de aire helado, tomé fuerzas y volví a ponerme de pie. El sentimiento de dolor no se iba, pero logré caminar y atravesar unos metros de aquel valle alejado del bosque en el que había sido abandonada por mi hermano.

Desde la misteriosa muerte de nuestros padres, de la que siempre tuve sospechas, él nunca volvió a ser el mismo. En mi mente solo resuena una frase: «Eva, confié en ti y te conté toda la verdad. ¡No voy a permitir que me delates!». Esas fueron las palabras de Peter antes de golpearme en la sien con el pisapapeles de su oficina.



En compañía del sonido de las hojas crujiendo bajo mis pies llegué a un claro; exhausta y sin rumbo decidí parar allí para descansar. «Este no puede ser mi destino. No puedo morir aquí. ¡Él debe pagar por lo que ha hecho!»

«¡Ya no tengo fuerzas para seguir! —grité desesperada—.» Mirando por última vez la luna, observé a mi alrededor y ahí estaba: *el valle*. Era muy parecido a la pintura que mis padres tenían colgada en el living; en ella me perdía horas y siempre parecía que me quería decir algo.

De un momento a otro sentí un calor acogedor, casi placentero, que se instaló en mi cuerpo. A lo lejos se escuchaba resonar una melodía y sobre mi rostro caía una luz que me encandilaba. Me desperté sobresaltada, casi cayéndome de la cama. La luz del sol golpeaba fuerte en mi ventana y, con alivio, aunque aún aterrorizada, susurré entre dientes: «¡Ufff! Fue una pesadilla...». Todo parecía tan real que aún sentía la presión en mi pecho y tenía la respiración acelerada. Cuando por fin todo parecía ser normal, el sonido de mi móvil llamó mi atención... Al revisarlo, tenía tres llamadas perdidas de Peter y un mensaje que decía: «Eva, tenemos que hablar, es urgente. Hay algo que debo contarte. Te espero en mi oficina antes del anochecer».

Cuenta la leyenda que El valle de las almas perdidas es un punto de encuentro, fuera de este plano, entre las almas y los mortales. Si sueñas con él, puede que no sea solo un simple sueño, sino una revelación.



Juegos olvidados

Escrito por Esteban Rodríguez 2.º BS

Hoy en día existe una inmensa variedad de juegos que poseen gráficos de calidad, sonido estéreo y una buena jugabilidad, pero ¿qué hay de aquellos juegos que no poseían esas cualidades, pero cumplían el mismo objetivo de entretenernos y sacarnos una sonrisa?

Pues si le preguntás a alguna persona sobre si conoce algún juego viejo, es posible que responda hablando de *Mario Bros.*, *Sonic*, *Doom*, *Tetris*, *Donkey Kong*, *Zelda*, entre otros, pero la gente se olvida de que no fueron los únicos lanzados en esos tiempos, ya que son juegos que jugamos alguna vez y nos olvidamos de su existencia, son juegos que no recordamos, que no conocimos... Son juegos olvidados.

A continuación, les presento una lista de juegos que fueron olvidados o que son muy poco jugados en la actualidad, desde juegos de máquinas recreativas a Playstation 4, pasando por Nintendo e incluso móvil. Disfruten.

Obscure II

Desarrollado por Hydravision Entertainment, distribuido por Playlogic y lanzado el 7 de setiembre de 2007 para las plataformas PlayStation 2, Windows y Wii, *Obscure II* es un juego de *survival horror* y la secuela de *Obscure* (2004). El objetivo es sobrevivir ante las pesadillas y oscuras criaturas ocultas en una tranquila universidad. ¿Sobrevivirás o el miedo te devorará primero?

TOCA World Touring Cars

Para los amantes de la velocidad, les recomiendo el juego de carreras *TOCA World Touring Cars*, desarrollado y distribuido por Codemasters. Conducí los mejores autos de carreras y enfrentate a una increíble IA (inteligencia artificial) como oponente. Realismo en cada choque y abolladuras en los vehículos. Jugá con un amigo en distintas pistas y tratá de convertirte en el mejor conductor de la fórmula.



Figura 1. TOCA World Touring Cars. Fuente: PlayStation Magazine (setiembre de 2000), año 37, MC Ediciones, Barcelona.

Contra

Contra, también conocido como *Gryzor*, es un juego de acción *run and gun* de matar alienígenas hecho por Konami, lanzado el 20 de febrero de 1987 para máquinas recreativas. Pueden jugar hasta dos jugadores y posee una buena dificultad, además de un fácil manejo de los controles. También tiene varias versiones de adaptación para PlayStation 2, PlayStation 4, Nintendo, móvil, Windows y Commodore 64. Con mejoras de armas y jefes con habilidades que deberás memorizar para ganar, escogé uno de los dos personajes y enfrentate a tus enemigos.

Dino Crisis 2

Dino Crisis 2 fue distribuido por Virgin, desarrollado por Capcom y diseñado con la misma modalidad con la que se hizo el primer *Resident Evil*. Este juego de acción y aventura de un jugador se basa en sobrevivir frente a peligrosos dinosaurios, entre los que están el veloz velocirráptor y el inmenso y temido T. rex. Utilizá armas potentes y los dos personajes (Regina y Dylan) para sobrevivir. ¿Podrás?

Metal Slug

El juego *Metal Slug*, desarrollado por Nascar Corporation, SNK, Mega Enterprise y Noise Factory, es un juego del género *beat 'em up* y *run and gun*, lanzado en 1996 para jugar de uno a dos jugadores. Conocido también como el mejor juego de su género debido a su comedia y su animación hecha a mano. No solo posee una variedad inmensa de enemigos, sino que también incluye jefes colosales, barrios y escenarios, una gran armería, vehículos y música de fondo bastante reconocible. Posee varias secuelas: *Metal Slug 2*, *Metal Slug X*, *Metal Slug 3*, *Metal Slug 4*, *Metal Slug 5*, *Metal Slug 6*, *Metal Slug 7*, además de otras versiones para Android. Fue lanzado para las plataformas de Advance, Xbox 360, PlayStation 2, Neo-Geo, entre otros. ¿Te creés capaz de completarlo en modo difícil sin perder? *Mission start!*

En conclusión, existe una inmensa variedad de juegos que la mayoría no sabe que existen, desde las consolas retro hasta las actuales. Aunque no son muy jugados hoy en día, fueron un éxito en el pasado, haciendo que uno se gastara el dinero ahorrado para poder conseguirlo lo antes posible y sacarte una sonrisa y un buen momento, tanto solo como acompañado. Permitían, sin la necesidad de tener una pantalla plana con HDMI, un gran espacio en tu disco duro, tarjetas gráficas o gastar mucho dinero, disfrutar de un verdadero juego.

Figura 2. Dino Crisis 2. Fuente: PlayStation Magazine (setiembre de 2000), año 37, MC Ediciones, Barcelona.



No confíes en las miradas

Escrito e ilustrado por Katuska Moreira 1.º BAF

Era un día más caminando de vuelta a casa desde el orfanato en el que trabajaba. Siempre paraba en aquella panadería de la esquina a comprar algo para comer en casa. Cocinar nunca fue mi fuerte y, al vivir sola y llegar tan tarde, las ganas de mejorar en la cocina no eran las más altas.

Aquel viernes transcurrió con normalidad, estuve hablando con las niñas del instituto y, como siempre, Amanda fue reacia conmigo, no quería hacer terapia. Era una niña de ocho años, de tez oscura y unos encantadores ojos celestes como el cielo. Sin embargo, había algo que me inquietaba de su mirada, un vacío profundo que no podía descifrar. Sus padres habían muerto hacía cinco meses en circunstancias extrañas: faltaban partes de los cuerpos y se especulaba que habían sido comidas por el asesino. A pesar de todas las investigaciones, no habían dado con ningún sospechoso. Amanda estaba allí desde entonces y casi no hablaba con nadie. Era entendible, según la policía, ella había presenciado todo y el *shock* no le permitía dar pistas.

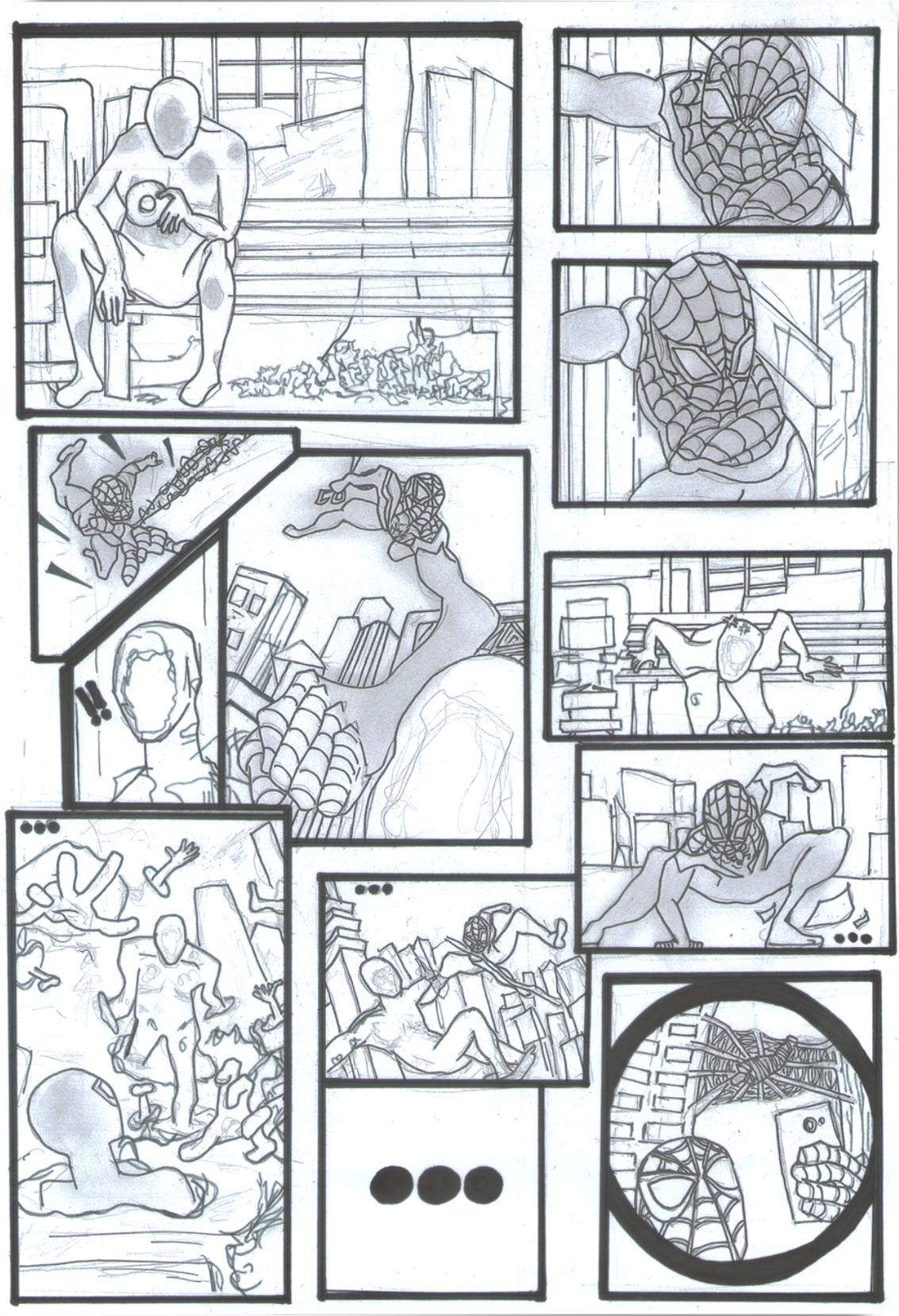
Incluso de noche, a la hora de irme, estaba caluroso y todavía podía sentirse la humedad típica del verano. Por suerte vivía cerca y mi trayecto caminando no duraba más de quince minutos. Fue justo después de salir de la panadería que mi vida cambió por completo, pues vi algo que jamás imaginé. Primero escuché ruidos, precisamente quejidos. Tenía miedo, pero alguien podía estar en peligro, así que di la vuelta a la esquina.

A lo lejos vi dos sombras, una más pequeña que estaba sobre otra más grande. Mi pulso se aceleró, el instinto de huir se activó y, sin embargo, seguía ahí, paralizada, mirando toda la secuencia. Escuchaba como si alguien estuviera masticando, unos ruidos que jamás olvidaré. Cuando pude enfocar la vista, reconocí a mi jefa, la directora del orfanato. Estaba viva, pero sangraba y agonizaba. Encima de ella, Amanda comía de su carne mientras sostenía un cuchillo gigante en la mano izquierda.



Ya pasaron tres años de ese día que recuerdo tan vívidamente. Desde ese entonces, no volví a confiar en las miradas, por más encantadores que me parezcan sus ojos.

El negro contra la mancha
Ilustrado por yvgnn 1.º BAF



Backrooms

Escrito e ilustrado por Alejo Schiera 1.º BAF



Los *backrooms* son un lugar misterioso y aterrador que nadie realmente comprende. Muchos dicen que se trata de mundos paralelos que existen en algún lugar más allá de nuestra comprensión, donde las puertas conducen a habitaciones vacías, los pasillos no tienen fin y las luces son siempre fluorescentes. Son unos laberintos interminables en los que las personas a menudo se pierden y nunca se vuelven a encontrar.

Decidí explorar los backrooms por mi cuenta. Desde que me enteré de su existencia, no podía resistir la curiosidad de saber más sobre ellos. Me armé con una linterna y una botella de agua, deseando encontrar algo que nunca antes se había visto.

Todo comenzó con un desagradable pasillo amarillo que se extendía ante mí. La luz era opaca y no se podía distinguir su fuente, lo que me hizo pensar que estaba en un lugar subterráneo. Al principio, parecía que no había nada fuera de lo común, solo unas habitaciones vacías y algunas puertas. Pero había algo incómodo en la atmósfera; quizás era el eco de mis pasos o el silencio absoluto que se extendía por el lugar.

Seguí avanzando con cautela, tratando de encontrar algo más, pero parecía que no había nada que hacer, solo me perdía más y más lejos del camino de vuelta. Siempre me fijaba en las puertas que pasaba, pero todas parecían llevar a habitaciones vacías. Fue exactamente en una de estas puertas donde algo cambió.

Entré en una y estaba llena de cubículos con escritorios, teléfonos y computadoras. Pero algo era diferente. Aunque todo parecía tan familiar, al mismo tiempo, estaba mal. Los cubículos estaban llenos de documentos y fotografías que no eran mías. A medida que avanzaba, todo comenzó a desaparecer y la habitación no tenía salida.





Comencé a sentir una sensación extraña en mi cuerpo, como si algo me estuviera observando desde las sombras. Un escalofrío se extendió por mi columna vertebral. La sensación de que alguien o algo estaba cerca se hizo cada vez más fuerte. Comencé a caminar por el pasillo, pero parecía que los pasos detrás de mí se aceleraban.

A medida que avanzaba, la tensión aumentaba. Cualquier objeto que encontraba parecía estar en un lugar extraño y las ventanas estaban cubiertas de un vidrio que no dejaba ver nada. La sensación de miedo y ansiedad se hizo cada vez más intensa.

Noté que los marcadores fluorescentes se agrietaban y perdían su color, las carpetas se desvanecían y los documentos se alargaban. Me encontré en un espacio extraño e inestable. La sensación de no tener control y de no saber cómo escapar de esta prisión me asaltó.

Finalmente encontré una puerta que conducía a una habitación que contenía monitores apagados. De repente, uno de ellos se encendió y, ante mis ojos, vi una figura oscura deslizándose por el pasillo detrás de mí. Sentí una oleada de pánico y corrí hacia la puerta. Por suerte, logré huir y escapé a la realidad.

Desde ese día, no puedo dejar de pensar en lo que hay en los backrooms. ¿Son reales o es solo mi imaginación jugándome trucos? Nunca lo sabré, pero sé con certeza que nunca volveré a entrar a esos lugares temibles de nuevo.



La vida de una persona sin salud mental

Escrito por Luna 2.º BAA

Ilustrado por YU - Chronos 1.º BAD

Esta es la historia de una chica que lucha constantemente con su mente para no caer...

En el día ella es una persona simpática, amigable, graciosa. Sonríe como si todo estuviera bien en su vida y, sobre todo, en su mente, pero lo cierto es que no es como lo hace ver.

Ella lucha con su mente para poder seguir adelante. Piensa que, si confía en alguien, le van a volver a hacer daño, así como su propia familia lo hizo.

El sentimiento de estar sola y el no poder apoyarse en nadie la fueron matando de a poco, haciendo que perdiese la capacidad de mantenerse bien emocional y psicológicamente.

Fue perdiendo el interés en todo lo que le gustaba, el apetito, las ganas de levantarse de la cama, de permanecer despierta y de hacer todo lo que antes la volvía feliz.

Cada vez se sentía más perdida en su mente; solo quería no pensar en más nada. Lloraba noches enteras y dormía por muchas horas para ver si así podía calmar ese sentimiento. Ella buscaba por una vez tener paz.

Con el tiempo, las emociones y los pensamientos eran demasiados. Esto hizo que desarrollara ataques de ansiedad y de pánico, en los que no paraba de temblar y sentía que le faltaba el aire. En esos momentos, ganaba su mente y no sabía cómo pararla. Buscó muchas formas hasta que encontró una: autolesionarse. Empezó a hacerlo cada vez más para poder calmar los ataques que no la dejaban tranquila. Las personas a su alrededor jamás lo notaron y ella siguió así por mucho tiempo.

Hasta que al final, el sentimiento de vacío en el pecho, la soledad y el estar a punto del colapso en más de una ocasión hicieron que pensara en no estar más en este mundo. Ella solo quería dejar de pensar, solo quería tranquilidad y no la obtenía por más que lo intentaba. Eso hacía que ese pensamiento creciera cada vez más, hasta que ella decidió ya no seguir aguantando...

Buscó ayuda de un profesional y se dio cuenta de que a veces solo se necesita un abrazo que te diga que todo está bien.



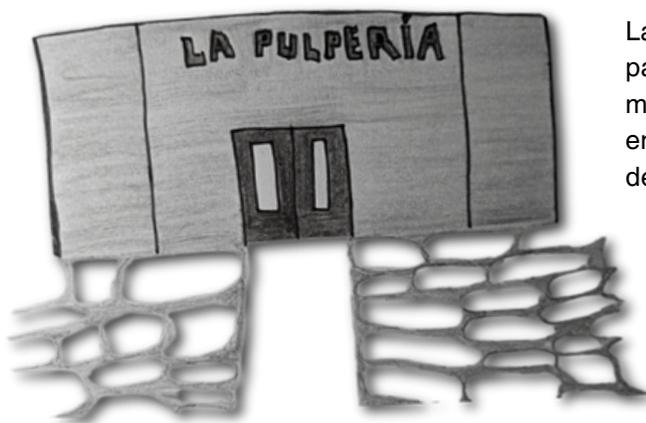
Matorrales García

Escrito por Alejandro Guerra 1.º SS

Ilustrado por Zugarra 2.º BF

Esta historia sucedió en 1840 en Cerro Largo, en un pueblo que ya nadie nombra, pero que albergó a más de doscientas personas en su mejor momento.

La mayoría de la población trabajaba en el campo: los hombres como peones en la ganadería, agricultura y en trabajos de albañilería, mientras las mujeres cuidaban la casa y a los hijos.



Las casas más humildes eran de una sola habitación con paredes de adobe, pisos de tierra y columnas y vigas de madera con techos de paja. En las más elaboradas se encontraban ya pisos y paredes de piedra, y tenían más de dos habitaciones e incluso terraza.

El pueblo entero se abastecía en la pulpería, lugar donde vendían comestibles, bebidas, medicamentos, ropa y hasta herramientas. Los paisanos concurrían a beber, socializar, hablar de novedades políticas, de algún chisme del pueblo, y ahí pasaban el rato entre copas, juegos de cartas y alguna que otra pelea de borrachos.

El local era amplio y no muy luminoso. Tenía toda la mercadería a la vista detrás de un mostrador improvisado de madera que luego se continuaba para hacer de barra. El piso era de tierra y se podía encontrar alguna gallina escarbando y a un perro viejo ciego de un ojo que pertenecía a la pulpería. Al fondo, donde el mostrador funcionaba como barra, había tres mesas con cuatro sillas cada una. Ahí el local se convertía en cantina, club social y en todo un lugar para descansar luego de una jornada larga de trabajo en el campo.

Al pulpero, José, que no era el propietario, se lo podía ver desde las primeras horas de la mañana hasta que el último hombre se retiraba de la cantina, ya entrada la madrugada, y así todos los días. Era un hombre tosco, pero muy querido en el pueblo. Su aspecto era bastante pulcro para el lugar que ocupaba: siempre con ropa limpia y afeitado. Dicen que eso lo había aprendido cuando fue caudillo y ahí mismo fue donde conoció al coronel Fernández, que era el verdadero dueño de la pulpería.

El coronel ya estaba retirado: vivía a unos siete kilómetros de la pulpería y sufría una enfermedad que lo había inmovilizado de las piernas, por lo que se vio obligado a poner a alguien al frente del negocio y no dudó en pedírselo a su buen amigo José. Todos los días, alrededor de las siete de la tarde, de a poco se iban acercando los paisanos a tomar su aperitivo y a picar algo.

Matorrales García ya estaba desde temprano. No le gustaba conversar, era un gaucho de pocas palabras. Tenía su sombrero de panza de burro; su camisa rústica; su pañuelo al cuello; su chaleco marrón; su faja de lana de color crema de un lado y de color granate del otro, con dibujos en forma de rombos en verde y amarillo que sujetaban la bombacha de campo ancha para que sea más cómodo para cabalgar; sus botas de cuero, y el poncho cruzado para abrigarse del frío.



Él hacía trabajos de campo en estancias donde le surgiera una changa. Era un buscavidas, nunca se quedaba quieto. No poseía bienes ni riquezas, pero tampoco le debía nada a nadie.

En su esquina, solitario y pensativo mientras degustaba lentamente su bebida, contemplaba un cuadro de unas montañas de un lugar de Europa. Esto lo sabía porque ya había escuchado a José más de una vez contar la historia de un amigo que había ido a Europa a conocer Los Pirineos y le había traído ese cuadro de regalo. Como Matorrales García no sabía leer ni escribir, pensaba que la firma del pintor era el nombre de ese lugar.

Todo estaba tranquilo como siempre, entre tragos, pensamientos y distracción, hasta que de golpe se cortó todo con el sonar de la puerta que se arrastraba un poco por el piso y una voz que gritó:

—¡Al fin te encuentro!

El silencio era pesado. Nuevamente la voz dijo:

—¡Te estoy hablando a vos, García!

Ahí Matorrales, con notoria molestia, dejó de mirar el cuadro, no le gustaba que lo interrumpieran en lo que él sentía como su momento. Vio frente a la puerta al capataz de la estancia mirándolo con cara de pocos amigos. Vestía unas botas largas negras, un pantalón ancho también oscuro, una faja y, por encima, un cinturón de cuero adornado con monedas. Ya tenía el poncho cruzado, pronto para sacar el facón que asomaba por su espalda con el mango de plata.

—Pensaste que te ibas a salir con la tuya —volvió a replicar—. ¿Eh, canalla?

—Dejemos esto por acá. No sé qué le molesta, pero seguro se equivoca de paisano —dijo García mirándolo fijamente a los ojos.

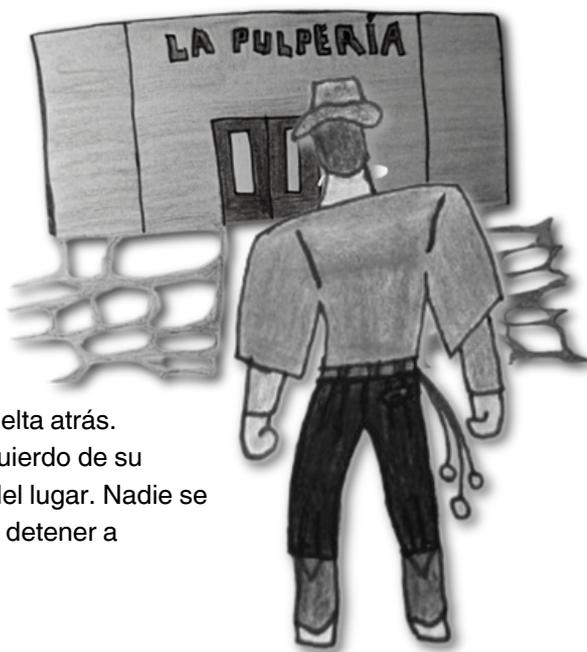
—¡De ninguna manera! ¡Hoy vine a podarte, Matorrales! Vengo a defender el honor de mi mujer. ¿Pensás que te podés meter en las casas de los hombres del pueblo cuando están trabajando y hacer lo que quieras? ¡Conmigo te equivocaste!

Ahí peló el facón y avanzó como envenenado hasta la mesa de García. Nuestro amigo se levantó de golpe y en un solo movimiento tiró la silla hacia atrás y empujó la mesa a la vez que también sacaba su facón.

—Lo siento, amigo, no quiero lastimarlo, yo no entré a ninguna casa sin ser invitado... Dejémoslo por acá —le dijo.

Evidentemente, García se sabía más fuerte y habilidoso que su oponente y no tenía ganas de pelear, y menos por los favores de una mujer que ni siquiera recordaba. José, el pulpero, intentó detener todo a los gritos parándose frente a ellos, pero el capataz lo apartó bruscamente y se fue encima de García. Se mezclaron entre golpes, faconazos e insultos, se empujaban y rodaban por la única mesa que quedó en pie.

Matorrales sintió el calor de su sangre corriendo por su brazo y la ira se apoderó de él. Supo que ya no había vuelta atrás. Con un movimiento seco, hundió su facón en el lado izquierdo de su oponente. Nuevamente volvió el silencio a apoderarse del lugar. Nadie se acercó al cuerpo del capataz ni tampoco se atrevieron a detener a Matorrales cuando salió por la puerta sin mirar atrás.



Esperar

Escrito por Zeta 1.º BAG

La fortaleza de mi corazón crece y no termina,
a veces pienso que me guiaste para vivir mi vida.
Todo ese dolor que causaste y esas noches llorando hicieron
de mi corazón un desastre.
Poco a poco fue sanando, poco a poco fue madurando y de a
poco, en vez de odiarte, empecé a apreciarte.
En mí generaste una coraza que gracias a ti
ya no se despedaza,
mi corazón maduró y ahora entiendo la verdad.
No importa el tiempo que pase sin poder amar
porque yo sé la verdad,
cuando la historia termine y llegue a su final,
te tomaré de la mano sabiendo que jamás voy a esperar más.

El eco de la ausencia

Escrito por Santiago Britos 1.º BAC

En la penumbra del recuerdo se desliza mi alma cansada.
En un vals lento, perdido en la melancolía del tiempo,
el eco de suspiros ahoga mis susurros,
mientras las sombras danzan al compás de mis penas.

En el rincón solitario de mis añoranzas,
reposa el eco de un amor que se desvaneció.
Las notas tristes de un piano en la distancia,
acompañan el llanto de mi roto corazón.

El silencio se adueña de mis días sin destino
y los recuerdos se agolpan en mi mente errante,
las palabras se desvanecen entre susurros efímeros
y mi voz se pierde en el eco de un adiós eterno.

La bruma cubre mis pasos por calles desoladas,
donde los sueños se desvanecen en la penumbra.
Las lágrimas caen como perlas al vacío,
mientras mi alma se deshace en mil pedazos de nostalgia.

En el ocaso de mis ilusiones desgastadas,
me refugio en el abrazo de la soledad eterna.
En cada suspiro siento el peso de la ausencia
y en cada latido resuena el eco de mi tristeza infinita.

Así, en el crepúsculo de mis días marchitos,
me envuelve la melancolía, compañera de mi existencia.
En cada verso triste encuentro alivio a mis pesares
y en cada lágrima derramada renazco como un poeta desgarrado.

Open up your mind, there is no day without the night

Escrito por Bladee 1.º BY

Ilustrado por Yami 1.º BAA

13 de marzo de 2020, 19:00 horas

Todos somos y formamos parte de un gran experimento.

Emergencia sanitaria, noticia en todo el mundo. Desempleado, mantenido por la herencia de su padre, Benjamin trataba de hacer llevaderos aquellos enfermizos días en forma de THC, Instagram y ansiolíticos. De modo cuestionable, pensaba que podía «curarse» todas esas heridas emocionales del pasado. Se consideraba una persona contradictoria, no tenía punto medio, o era blanco o era negro... o tal vez las dos.



Los días pasaban mientras se repetía la rutina. Benjamin derrochaba su tiempo hablando con amigos por Instagram, subiendo fotos, compartiendo memes y leyendo información dudosa. Si se le preguntara, definiría como algo peligroso el hecho de buscar información que nadie quiere que sepas, las verdades o conspiraciones del mundo en el que vivimos y los pocos que controlan todo. El universo como 'uni' 'verso', es decir, uno y todo lo que lo rodea. Egoísmo, amor. Al chico le disgustaba que una minoría controlara el sistema que conocemos y las injusticias que el ego conllevaba. Detestaba todo eso, no se consideraba a sí mismo un anarquista, pero su pensamiento estaba cerca. Aunque en el fondo sabía que sería un desastre debido al egoísmo de la naturaleza humana. En ese momento Benjamin frecuentaba mucho las aplicaciones de citas y conoció a una chica extranjera, Tea, que vivía en la misma ciudad. Ella, luego de haber matcheado, demostró mucho interés por el adolescente. Él, sin entender el por qué, no le prestó mucha atención, ya que no estaba buscando ese tipo de relaciones.

Publicación tras otra, el joven no se perdía ninguna noticia novedosa sobre el control mental que las masas estaban atravesando en aquel momento. Había unas cuantas versiones de todo: muchos decían que se trataba de una guerra fría, una guerra tecnológica o biológica; que la cuarentena estaba planeada para que la élite pudiera hacer sus rituales de sacrificios sin sospechas; que estaban ejecutando celebridades por el hecho de ser pederastas y las reemplazaban por dobles. Se podía encontrar información que adulaba las acciones y pensamientos del nazismo, la cual Benjamin compartía sin percatarse de lo que eso significaba. Para ese entonces, ya había perdido la cabeza.

Bajo los efectos de ciertas sustancias tomaba nota de todo lo que leía y, en su ingenuidad, creía en la mayoría de lo que encontraba. Se percibía a sí mismo como un ser espiritual, un sabio. Sus neuronas no daban para más, lo conducían al divague y al delirio. Fue entonces cuando comenzó a publicar en sus historias de Instagram todo lo que razonaba y las conexiones que hacía. Sorpresivamente para él, las respuestas de sus seguidores fueron negativas; creía que les estaba abriendo los ojos, que los estaba «despertando», pero ellos estaban en desacuerdo.

Las respuestas lo dejaron atónito, esperaba que ellos hicieran las mismas conexiones que él. Lo habían bajado de su nube.

A partir de ahí, comenzó a notar cosas extrañas. Se dio cuenta de que había cometido un gran error al hablar sobre estas cosas, al opinar negativamente de ellas. Era un chico muy depresivo, tal vez era lo que quería lograr inconscientemente sometiéndose al peligro de opinar sobre esos temas: que lo maten, que lo «suiciden». En gran parte quería eso, morir, pero sin tener que hacerlo él mismo. Solo quería dejar de existir, había cometido el error de su vida y creía que ya no iba poder sobrevivir en este sistema, estaba condenado a sufrir en la lista negra. Se encontraba muy asustado, paranoico. Sentía que lo tenían en la mira y que a través de la TV podían seguir sus movimientos; se sentía observado todo el tiempo. Habían alterado su algoritmo en las redes. «Eat humble pie», leyó por algún lado. Sabía que se dirigían a él.



Como no tenía más que perder, agarró unas flores de su jardín y se hizo un té. Bajo su efecto se acordó de algo, tuvo una revelación. Unos meses atrás había soñado con una *hacker* que se había enamorado de él, aunque en aquel momento no le había llamado la atención, ahora hizo la conexión: Tea. Ella le había puesto esa información en su algoritmo al recibir el rechazo de Benjamin, su venganza fue tenderle aquella cruel trampa. Él ya no podía más con la humillación. Entonces, intentó acabar con todo, pero desistió, no podía darle el gusto de terminar con su vida. Un año y seis meses después de permanecer paralizado por el miedo, alejado de las redes, de la sociedad en general, volvió a expresar sus sentimientos en Tumblr:

Imaginate estar en mi posición, estar en mi vida por un segundo. Tan perdido, sin saber en quién confiar. Una vida llena de mentiras y ocultamientos ¿Quién podría mantenerse cuerdo? Con honestidad, es difícil mantener la cordura con tanto en tu mente. Información, preguntas, dudas, el futuro, pasado y presente. El tiempo pasando, cada segundo. Y al final del día terminás durmiendo para comenzar otro día más. Miles de opciones, tantos mundos diferentes ahí afuera, ¿dónde recurrir?, ¿a quién?, ¿cómo mantener el interés? Hice todo mal..., pero lo único que podría cambiar eso sería hacer algo diferente, intentar algo para remediar el daño. Es increíble, es como estar dando vueltas en círculo.



A pesar de todo, se dio una segunda oportunidad y se reinsertó en la sociedad, ya que, de no ser así, no sobreviviría. Se dio cuenta de que a nadie le iba a importar su historia más que a él mismo, nadie lo iba juzgar más que él mismo y nadie lo iba perdonar antes de que lo hiciera él mismo. Al fin y al cabo, supo reconocer que le dieron una gran lección, una enseñanza necesaria para mantener la humildad. También hay sombra en la luz, así que abre tus ojos, no hay día sin la noche.

Tierra de matrero

Escrito por Marcos Pais 3.º BPC

Ilustrado por Joaquín Sobera 2.º BAC

Hace ya mucho tiempo, más de cien años, en las sierras de Marmarajá en el departamento de Lavalleja, vivió un hombre llamado Francisco *Pancho* Díaz. Era reconocido como un matrero; un hábil gaucho que junto a su banda vivía al margen de la ley y entre otras particularidades se ganaban la vida a través de actividades ilegales.

Un día mientras Pancho montaba por las serranías en busca de algo para comer, se topó con la estancia llamada Los Molles. De allí salió el capataz y le dijo:

—Buen día, ¿qué anda haciendo por estos pagos?, ¿está perdido?

—Buen día, estoy en busca de algo para comer o de algún trabajo, ¿usted no sabe de alguno?
—contestó Pancho.

—Venga, pase, yo tengo algo que le va a calmar el hambre —le dijo él.

Pancho quedó pensando para sí mismo: «¡Este es un buen lugar para cometer un atraco y podernos retirar!».

Luego de comer un buen pedazo de carne acompañado de una jarra de vino tinto, el capataz se levantó de la mesa (cuchillo atravesado a la cintura) y mientras armaba un tabaco le preguntó:

—¿Usted para qué es bueno?

—¿Bueno para qué?, ¿a qué se refiere con eso? —contestó Pancho desconfiado.

—¿¡Usted no me preguntó si sabía de algún trabajo, hombre!?! —respondió el capataz.

—Soy bueno para lo que sea y si no, aprendo rápido —dijo Pancho entre suspiros.

Luego de esta conversación, el capataz le dijo que podía irse tranquilo para su casa y que al día siguiente se presentara a primera hora de la mañana que tendría un trabajo para él.

Pancho salió trotando rumbo al campamento en donde estaba la banda. Mientras se dirigía hacia allí, algunos pensamientos se le venían a la mente: «¡Esta es la oportunidad perfecta, no desconfió de mí! ¡Le tengo que contar a los muchachos!».

En el campamento el fogón estaba prendido. En compañía de un amargo y charlas, se escuchaba el sonido de la correntada del arroyo y el cantar de los pájaros que rondaban la zona. De repente se oye el tranco de un caballo, en el cual venía Pancho:

—¡Muchachos, muchachos, les tengo una noticia! —grita Pancho.

—¿Qué tanto alboroto?, ¿qué pasó? —le preguntaron.



—¡Qué no pasó!, tenemos un trabajo que nos permitirá retirarnos y lo mejor de todo es que lo único que tengo que hacer es abrir las porteras y ustedes entran, yo les aviso cuándo —gritó Pancho muy emocionado.



Al día siguiente, a las cinco de la mañana, en medio de un frío invernal, Pancho ensilló el tordillo y salió tranqueando manso rumbo a la estancia. El capataz lo recibió y le comunicó las tareas que debía realizar. A Pancho no le sorprendió en absoluto porque eran las tareas básicas de toda zona de campaña: carnear, tropear, mantener limpio, entre otros quehaceres.

Luego de recorrer la estancia algo lo sorprendió: fue la presencia de niños, ya que él pensaba que era solo gente mayor la que habitaba allí.

A medida que pasaban los días de trabajo en la estancia, Pancho y su banda iban planeando de qué manera realizarían el tan esperado atraco. Todos estaban muy emocionados porque creían que sería una muy provechosa hazaña.

Con el correr del tiempo Pancho comenzaba a cuestionarse. No le estaba resultando tan atractiva la idea de realizar el atraco. El apego y cariño con los niños lo hizo reflexionar y llegar a la conclusión de que lo correcto era no perpetrar el hecho junto a la banda. Esa idea lo tenía bastante confundido.

Una mañana, de manera repentina, Pancho tomó sus cosas y desapareció, creyendo que esa era la mejor decisión. En su interior sabía perfectamente que aquellos niños no tenían la culpa de que él fuera un forajido. Por el apego y cariño que les había tomado no era capaz de exponerlos a ningún peligro.

Antes de marcharse, les escribió una carta a los niños y se la dejó por debajo de la puerta de sus habitaciones. Les manifestaba sus sentimientos y les agradecía por haberlo hecho cambiar y ser mejor persona. Les confesaba que él había sido un hombre malo, pero que gracias a ellos aprendió que en la vida hay segundas oportunidades y que si se quiere cambiar, se puede. Les remarcó que lo mejor para ellos era que él se marchara y que ellos continuaran con sus vidas.

Y así, Pancho se fue en su tordillo entre lágrimas que rodeaban sus ojos, en un tranco silencioso para que los perros no ladraran y nadie notara su ausencia.

En el camino, decidió alojarse entre las sierras, en una cueva de rocas gigantes. Era un lugar muy escabroso y de difícil acceso. Fue su hogar durante veinte años. El amor de aquellos niños ganó en él de forma tal que lo hizo radicarse en ese lugar de manera permanente y jamás volvió a cometer delitos.



Es mejor no hablar

Escrito por Evelyn Hornes 2.º BAA

Ilustrado Avril López 1.º BAA

Él tenía veinticuatro y ella diecinueve cuando se conocieron, hacía dos meses de su cuarto aniversario. La forma en la que se conocieron fue muy *cliché*, lo etiquetaron como «un amor a primera vista». Ella, Roma, se había enamorado más de ese momento tan de película que de él. Ethan, en cambio, estaba locamente enamorado de ella.

A Roma le irritaba bastante su tono de voz y, para rematar, a Ethan le encantaba hablar, hablaba sobre lo que fuese. Estando con él nunca había un momento en silencio, muchos de sus amigos afirmaban que «comía oreja», pero él lo tomaba como un chiste.

Era un día de esos normales: ellos, después del trabajo, se encontraban en casa para ver una película e intercambiar cómo había sido su día; evidentemente él siempre contaba más. Justo ese no había sido un muy buen día para Roma, además, estaba con náuseas y mareos desde hacía un par de días, pero aun así lo escuchaba con atención.



En determinado momento, cuando ella se encontraba en la cocina recargando palomitas de maíz, pensó: «¿Y si lo mato?». Esas fueron las palabras que dominaron su mente. Entonces, planeó todo en su cabeza y solo diez minutos fue lo que tardó... Todo cuadraba: a sus padres no les agradaba Ethan, cada vez que se iban a juntar con sus amigos le pedían que en lo posible él no fuera y, para rematar, ella también sospechaba de una infidelidad. Esas fueron razones suficientes para llevar a cabo lo que se le había ocurrido espontáneamente.

Y así fue, se dirigió hasta él, que se encontraba sentado en el sofá, se paró detrás y le acarició los hombros. Entonces, con un movimiento suave y sutil, abrazó su cuello con un cinturón de cuero negro y comenzó a ejercer toda su fuerza hasta que él comenzó a quedar azul, no sin antes luchar desesperadamente. Sus movimientos se hacían cada vez más frágiles, hasta que se escuchó un ¡crac!, evidentemente había sido su tráquea. Después de ese sonido, Ethan se desplomó completamente.

Roma comenzó a arrastrar como pudo esos setenta y cinco kilos, los llevó hasta la cocina y se aseguró de tener cerca un paquete de Pali Chips, tijeras, hilo, agujas de distintos tamaños y pintura...



El resto es mejor no contarlo en clase, lo bueno es que ella nunca fue descubierta...

Sus compañeros esperaron su silencio para aplaudir aquel relato que debían llevar a clase de Literatura como tarea.

Enseguida sonó el timbre del recreo. Un par de compañeras de clase de aquella chica se juntaron a charlar y una de ellas, un poco inquieta por la historia que había escuchado, comentó:

—Ahora que lo pienso... ¿su mamá no se llamaba Roma? —comentó en un tono poco seguro.

—Sí, creo que tenés razón, me parece que una vez la nombró. Y ahora que me estoy dando cuenta, un día la escuché hablar con la adscripta. Ella comentaba que su padre, cuando se enteró de que iba a nacer, abandonó a su madre por otra, dijo que él se llamaba Ethan...

Sigue hacia adelante

Escrito por Teymma 2.º BE

Hola, soy Teymma. Tengo dieciocho años y voy a hablarles sobre un tema muy aburrido para algunos y para otros muy importante: la dislexia.

Para los que no saben, es un trastorno del aprendizaje que afecta principalmente la habilidad para leer, escribir y comprender el lenguaje. Puede dificultar la decodificación de palabras, la fluidez en la lectura y la comprensión de textos escritos.

Mi vida estudiantil empezó en jardinera; de esa época no me acuerdo casi nada, pero la pude pasar sin ninguna dificultad. En los primeros años de escuela, todo estuvo bien, hasta que llegué a cuarto año, cuando se me comenzó a hacer muy difícil retener lo que estudiaba. Se me dificultaba mucho la lectura, me confundía con las palabras, a veces hasta cambiaba letras de lugar o agregaba algunas en donde no iban.

En sexto, la maestra me dijo que podría tener dislexia por estas confusiones y alteraciones; por ejemplo, en vez de poner *quiero comer fideos con tuco*, yo ponía *quiero fideos con tucos a comer*. En vez de escribir *corazón*, yo escribía *corasón* o *coracón*, y así con varias palabras más. Lo más común era confundirme la *c* con *z* o *s*, la *v* con *b*, la *m* con *n* y la *f* con *v*, entre otras.

Al enterarme, sentí una gran frustración. Puede que para algunos sea una tontería, pero para mí esa noticia fue muy triste. Luego de eso, ya todos mis compañeros de clase sabían y se burlaban. Yo me encerré en un bucle y me rehusé a relacionarme con ellos. Me aferré tanto a la idea de tener dislexia que mi nivel emocional bajó mucho: no tenía ganas de salir a la calle a jugar a la pelota con mis amigos, tampoco de ir a la escuela. Me preguntaba por qué yo tenía que pasar por eso; lo tomaba como un castigo. Tenía varios amigos en la escuela, pero me aparté de todos. No hacía los deberes y tampoco quería saber nada con la escuela, pero mi mamá me obligaba a ir. Al no hacer nada, la consecuencia fue recursar el año. Al siguiente, algunos compañeros se burlaban de mí por recursar, me decían «burro», «viejo» y algunas cosas más.

Luego pasé al liceo. Me costaba mucho retener las cosas, ya que eran varias las materias que yo no entendía. Algunos de los profesores no sabían cómo explicarme, porque de ninguna manera me quedaba bien claro cómo eran las tareas. Mis compañeros tampoco podían entender por qué preguntaba tanto si ellos comprendían; me preguntaban y se burlaban por no entender ni retener las cosas; me fue muy difícil relacionarme con ellos porque me ofendían al hacer esos comentarios.

Una profe se dio cuenta y me brindó su ayuda. ¿Cómo? Para empezar, me daba libros que tenía que leer enfrente de ella. No me gustaba, pero lo tenía que hacer porque era una tarea que me había asignado; yo no sabía de qué se trataba porque, por lo que tenía entendido, era solo leer y eso no me gustaba para nada. Al principio pensé que era porque en su clase yo no leía ninguno de los textos que ella pedía o que me quería ayudar en la fluidez a la hora de la lectura.

Luego de varios deberes y escritos, me llamó aparte y me preguntó: «¿No notás nada distinto?», a lo que le respondí: «¿Qué se supone que tengo que ver distinto?». Me mostró mis escritos y trabajos, y los comparó con los anteriores: cada vez me iba mejor. Ella me dijo: «Yo también tengo dislexia y a mí también me frustró mucho cuando me la detectaron, pero que eso no te frene y que tus compañeros no te detengan. En la vida siempre va a haber alguien que se ría de vos y que te desee lo peor, pero aferrate a tu familia y a quien quiera tu bien. Y si no tenés a nadie, vos tenés que salir adelante solo».

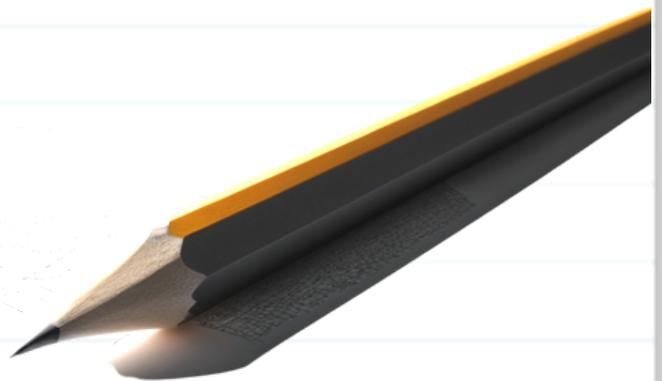
Iba a la psicopedagoga y eso también me ayudaba mucho; me frustraba el hecho de que mis padres tuvieran que pagar algo extra por mi culpa, yo lo tomaba como que era un tonto por no saber esas cosas básicas de un niño.

Actualmente curso el segundo año del bachillerato en Deporte y Recreación en el ITS, y tengo solo una asignatura baja. Me frustra mucho el tiempo que demoran los trámites al tener dislexia, los profesores no te pueden dar tareas distintas a las comunes porque no saben si la tenés de verdad o solo estás fingiendo.

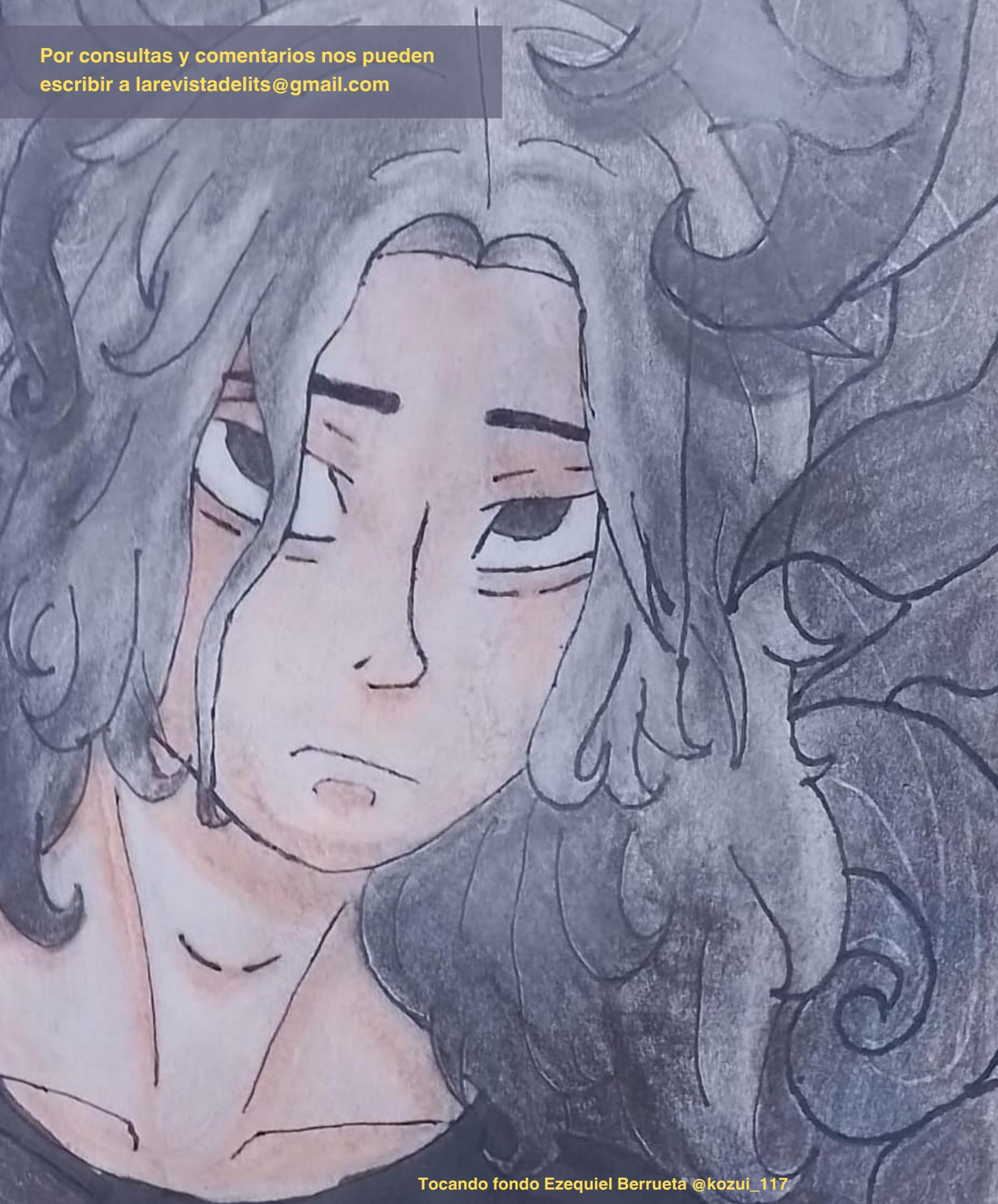
La verdad es que agradezco mucho a mi profe y mi psicopedagoga por haberme ayudado en su momento, puedo decir que gracias a ellas he madurado mucho y he aprendido más de lo que creía que podía.

Al día de hoy estoy bien, sigo confundiéndome con algunas cosas, pero muy pocas. Tengo unos compañeros muy maduros y no se borran, varios de ellos también tienen dislexia y, aunque sé que no es algo para alegrarse, no ser el único me hace sentir comprendido.

También quiero darle ánimos a los que tienen dislexia y decirles que es algo muy común y que pueden salir adelante. No los tiene que detener, pueden llegar muy lejos si se lo proponen. Los animo a que si tienen algún amigo o compañero que tenga dislexia, no se burlen, sino que le brinden ayuda y ánimo.



Por consultas y comentarios nos pueden
escribir a larevistadelits@gmail.com



Tocando fondo Ezequiel Berrueta @kozui_117



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

