

## Y QUE MÁS DARÁ(OCTUBRE)

—Hemos terminado la entrevista. Ahora le quitarán el micro ¿Qué tal?

—Muy a gusto, gracias.

—Entonces, realmente cree que está tan pronunciado el estigma.

—Sí, lo creo. Y vosotros tenéis una gran responsabilidad. Las noticias hoy en día son prácticamente titulares. El mundo se mueve muy deprisa y se premia la inmediatez. Cuando alguien hace algo que no se entiende, no hablo sólo de crímenes, se justifica muchas veces diciendo: *“tendrá algún problema de salud mental”*. Es muy injusto ¿Sabe que tengo una minusvalía reconocida del treinta y cinco por ciento?

—¿Su enfermedad es física o mental?

—¿Va a cambiar algo cuando transcriba la entrevista? ¿Por qué no incluye algo que me dijeron hace tiempo? Una de las cosas que hacen los problemas de salud mental es potenciar ciertos rasgos de la personalidad de la persona. No soy un experto más allá de saber lo que padezco, pero esa frase me abrió los ojos. Por desgracia, hay personas agresivas con y sin problemas de salud mental. Pero, y de esto sí que me gustaría que quedase constancia, las hay muchas más que son verdaderas joyas.

—¿Con y sin?

—y qué más dará.

---

## El mensajero(DICIEMBRE)

—Corre. No te detengas por nada. Entrega el mensaje antes de que sea demasiado tarde.

El mensajero montó ágilmente en su montura y clavó espuelas. El trayecto era corto. El más peligroso de su vida. Salió del castillo por una de las puertas secretas. Fue recibido por una salva de flechas.

—Más rápido, preciosa —. Le susurró a su yegua en el momento en que esta esquivaba, dando un salto, a dos combatientes enzarzados a espada y escudo.

El campo de batalla lleno de sangre, cadáveres y embarrado era una imagen que le acompañaría en sus peores pesadillas.

Mientras esquivaba cruentas refriegas entre contendientes de ambos bandos, su destino se acercaba muy lentamente. Una lanza trabó las patas de su cabalgadura. Hizo que el mensajero

saliese despedido hacia adelante. Sin tiempo, se rehízo y siguió corriendo. Su misión era aún más importante que aquella yegua que le había acompañado desde que empezó su labor.

— ¡Parlamento, parlamento! —Tres guardias como tres cerros lo rodearon, le arrancaron el zurrón de las manos y se lo entregaron a su jefe.

Sin pronunciar palabra, el cabecilla enemigo izó la bandera blanca. Y obtuvo una respuesta similar desde el castillo.

---

### **El especialista y el escritor (ENERO)**

— ¿Qué le preocupa?

— Que no sé si en el fondo estoy mintiendo cuando escribo.

— Se podría decir que lo hace continuamente, está inventando historias ¿no?

— No lo veo así. Todas esas historias tienen algo de mí, por poco que sea.

— ¿Cuál su fin cuando escribe?

— Entretenerme y entretener. Hacer pensar. Cambiar puntos de vista...

— ¿Sabe si lo está consiguiendo?

— Creo que sí, al menos por la críticas más cercanas.

— Todo proceso de creación es doloroso ¿No estará esperando un mayor reconocimiento?

— No, el primer fin es entretenerme a mí mismo. Y ya lo hago.

— Entonces ¿Por qué piensa que miente?

— Es una sensación extraña. Cuando elijo las historias y las empiezo a desarrollar mentalmente, me divierto a niveles que me gustaría compartir. Es cuando lo veo terminado cuando me empiezo a preguntar: «*¿has escogido la historia fácil, la emotiva, la divertida para gustar a la mayoría? Para ganártelos con cuatro frases manidas*».

— ¿No le gusta gustar?

— Sí, claro.

— Entonces dejemos la discusión entre lo comercial y lo auténtico para la próxima sesión, si le parece. Nos vemos en... ¿Quince días?

---

## Homo machina (FEBRERO)

En la parte superior derecha de su campo de visión apareció la lista de las actualizaciones obligatorias recibidas y unas cuantas opcionales. Entre estas últimas había una que le llamó la atención: "Afinidad con mascotas 2.5". Se instaló la aplicación y, la información que recibió, pasó a formar parte de su base de datos a tal velocidad que le pareció un recuerdo cercano. Como algo que ya sabía y había olvidado.

Pidió información sobre una tienda de mascotas cercana. El mapa se situó en la esquina inferior izquierda y sus piernas de metal siguieron sus indicaciones. A los cinco minutos entró en la tienda y activó la aplicación. Fue pasando por las diferentes jaulas mientras el programa le mostraba su afinidad con la mascota. Una serpiente, 20%, una cobaya, 34%... Un perro le ladró saludándole, 67%. Por fin, un gato que lo miraba desafiante marcó un 98%. Pidió a la aplicación que ampliase la información: estilo de vida 100%, alimentación 92%, otros 98%. El perro le volvió a ladrar. Acercó su mano humana a la jaula y el cachorro la lamió.

De vuelta en casa con su mascota, se instaló la aplicación "Adiestrar a un perro 6.3"