**Juego macabro**

*—A este juego le quedan pocos telediarios, y si digo pocos puedo decir unos cien mil, que en la práctica es nada si lo comparas con el tiempo que llevamos jugando.*

*—Juntas lo empezamos y juntas lo terminaremos. Nos equivocamos con el director que pusimos al mando. Y mira que le dimos buenas cartas, pero si llevas un póker y en vez de apostar pasas...*

*—No sé por qué dejaste que conectara el tiempo. ¿Por buscar diversión? Feliz aburrimiento, el tiempo trae los cambios y los cambios problemas. ¿Recuerdas la canción?*

Entonces escuché entonar a dos voces: *¿Si no hay tiempo qué hay? Si no hay tiempo lo hay todo, porque ya no hay principio ni tampoco hay un fin, ni mucho menos cambio.*

Me desperté bruscamente sin entender nada. Quise hacer memoria, pero un sueño se cierra y no da más de sí. Volví a dormirme y, por si acaso, tuve la precaución de ponerme los cascos de la grabadora de sueños. Este es el resumen de lo que encontré a la mañana siguiente al apretar el “play” del aparato.

Al comienzo, una gran explosión: galaxias, estrellas y sistemas se formaban apresuradamente. Un planeta azul crecía ante mis ojos y vi como nacía la vida que llevaba de huésped a la muerte. Después esa vida se hizo inteligente y lo que antes era necesidad de mera subsistencia pasó a hacerse por poder, por odio o por venganza. Visioné el último telediario para comprobar que todo seguía igual de mal. Se me dejó prever el futuro y contemplé la contradicción de un experimento que involuciona cuando se agota en sí mismo y a los antagonistas se les muere la vida. ¿Cuánto queda?, no sé, diría que no mucho, pero no vi calendario del fenómeno. Si hay suerte, me dijeron, quedarán unas briznas, brasas con que animar otro ciclo de vida. ¿Si hay suerte?, pensé, si hay desgracia. Esto es un círculo vicioso en el que el director del juego sigue sin participar y deja que el mal lo dirija.

Aquí acababa la grabación, pero su visión tuvo un efecto recuperador y recordé más del primer sueño. Quienes hablaban eran la materia con su par, la antimateria. Y al director del juego lo apellidaban dios; del nombre no me acuerdo, podéis ponerle el que le dais vosotros.

***Ricardo Fernández Esteban ©***

