

Hacia adentro

ESCRITOS ANTIVÍRICOS

José Manuel Marrero Henríquez



De la misma manera que al vacunado a medias se le viene hacia adentro parte del aire que respira cuando el aire que exhala rebota contra la mascarilla, también se le vienen hacia adentro los pensamientos cuando se encuentra triste y a nadie puede contar el porqué de su tristeza porque para la tristeza que lo oprime no hay interlocutor. Es esa tristeza en soledad una versión muy dura de la tristeza que, como el aire que exhala contra la mascarilla, le rebota desde el corazón y le sube al cerebro y desde allí se expande a todos sus miembros y los paraliza.

El vacunado a medias es hoy un vacunado a medias triste. Sabe que hay situaciones infinitamente peores que la suya, situaciones en las que se está triste sin tan siquiera disponer de segundos para reflexionar sobre las razones y el tipo de tristeza que se siente. Situaciones de guerra, o de hambre, en las que el sentimiento se arrincona, se comprime y se anula porque hay que salvaguardar la vida o solventar de manera urgente necesidades de subsistencia básicas. Y sólo por eso, porque él es capaz de sentir y resentir su tristeza y de analizarla en detalle, el vacunado a medias se sabe hombre afortunado. Pero las cosas son así, a veces, a pesar de saberse afortunado, uno se siente irremediabilmente triste.

El vacunado a medias ni es vago ni se acobarda, quiere ir hacia adentro, a la pulpa, quiere atravesar la cáscara para llegar al meollo de su tristeza y quiere estudiarla y enfrentarse a ella en un ruedo que no le es desconocido. Llega a los alledaños del centro de su pesar y se queda mirándolo, expectante, con la respiración lenta y los gestos aminorados. Se acerca luego tanto a ese núcleo que el cuerpo se torna incapaz y torpe y se acompasa a la parsimonia de una pena densa cuyos contornos el vacunado a medias no consigue delinear con precisión y cuya potencia no logra aminorar.

Pasea cabizbajo el vacunado a medias, rumiando su desconsuelo y dándole inútiles vueltas y revueltas, al borde del llanto, cuando, de repente, algo lo distrae; es la pantalla de televisión de un escaparate en la que ve cómo una tortuga ayuda a otra a darse la vuelta y a seguir su camino. Tal vez haya llegado el momento de hacer como la tortuga, piensa el vacunado a medias, algo diferente e inesperado, no sabe bien qué, cualquier cosa con tal de evitar tropezar en la piedra de siempre y ante ella repetir una y otra vez estrategias que no funcionan y que no alivian ni un ápice su congoja.

El vacunado a medias se sorprende a sí mismo cuando una clarividencia lo asalta y una actitud intrépida se apodera de él. Tan racional él, tan paciente y mesurado, el vacunado a medias se deja dominar por un impulso poderoso que ha nacido de una intuición. Así hará y sanseacabó. Primero se desentenderá de su aflicción, la ignorará para que deje de existir. Y será luego más original que la tortuga, porque le dará la vuelta y la salvará de la muerte, pero no para ayudarla, sino para saciar sus irrefrenables ganas de amar.

El vacunado a medias ni es vago ni se acobarda, quiere ir hacia adentro, a la pulpa, quiere atravesar la cáscara para llegar al meollo de su tristeza y quiere estudiarla y enfrentarse a ella en un ruedo que no le es desconocido

LA TIRA FERNANDO MONTECRUZ



LA PROVINCIA / Diario de Las Palmas abre todos los lunes un espacio de debate, en colaboración con eSport Talent Canarias, sobre la práctica de los deportes electrónicos (eSports) escritos por gamers, psicólogos, profesores, abogados, economistas, médicos y especialistas deporti-



jurídicas, culturales y sociales.

vos, en comunicación audiovisual y nuevas tecnologías, que ofrecerán un análisis exhaustivo y novedoso para conocer una actividad que no solo es deportiva sino que tiene importantes repercusiones educativas, económicas,

Simracing, un esport solidario

Durante estos últimos meses y la pandemia, el simracing ha dado un gran salto de participación e interés por muchos aficionados al motor. Los diferentes simuladores sobre todo competitivos han ido ganando protagonismo, entre ellos están Iracing, Assetto corsa Competizione o el mismo Gran Turismo Sport.

El auge que está teniendo el simracing ha permitido que muchas personas conozcan este mundo, así como también pilotos profesionales de distintas disciplinas han dado el salto de lo real a lo virtual y viceversa. Esto puede ser una oportunidad para intercambiar papeles, una gran oportunidad para dar un empujón a muchas futuras promesas que no tienen presupuesto para competir de manera real, y también para pilotos reales donde les puede aportar diversión y entrenamiento, sin riesgo y desde su casa.

Los simuladores sin duda llaman la atención por su hardware (volante, pedales...), además de las sensaciones realistas y únicas que son diferentes a cualquier videojuego jugado con mando. Esto es muy atracti-



Alexis Hernández García

Los simuladores sin duda llaman la atención por su hardware (volante, pedales...), además de las sensaciones realistas y únicas que son diferentes a cualquier videojuego jugado con mando

vo para los afortunados que disfrutamos del simracing o que pueden permitirse probar en casa de un amigo o en algún evento un buen setup, más de uno no ha dudado en preguntar cómo iniciarse en las carreras virtuales al quedar sorprendido de la inmersión de estos simuladores.

En los últimos años los simuladores han evolucionado de manera destacable sobre todo si hablamos de esport, donde cada vez más por sus funcionalidades online y la cantidad de nuevos campeonatos. El nivel que se ha conseguido es increíble, si tenemos una conexión óptima el nivel de calidad es sobresaliente, donde puedes competir con gente de todo el mundo y en un mismo circuito, lo que ha llevado a una competitividad entre oponentes espectacular.

En este mundo no solo disfrutan los pilotos, el modo "espectador" de algunos simuladores es brillante, a tal punto que

muchos cuando lo vemos en la tele lo confundimos con la realidad. En este apartado como espectador recalamos la plataforma de streaming Twitch, un escaparate para todos los videojuegos y streamers que comparten sus carreras con sus espectadores, y créanme, tan divertidas y entretenidas como las carreras reales.

El pasado diciembre se disputó una carrera virtual de 24 horas donde competíamos desde nuestras casas y desde nuestros simuladores. Corrimos con nuestro equipo llamado SUP y en colaboración con Esport Talent Canarias las 24 horas de Monza, carrera con finalidad solidaria en la que cada equipo participante elegía una asociación a la que aportar su granito de arena, lo recaudado se iba donado a las organizaciones elegidas en dicha carrera a través de su streaming en la plataforma de Twitch.

Hubo un total de más de 50 equipos inscritos, cada uno formado por hasta 7 u 8 pilotos. Ejemplo claro de que estos eventos virtuales nos pueden aportar en momentos difíciles una ayuda para los que la necesitan y está claro que cuando se habla de solidaridad, muchos nos volcamos con la causa. Deseo y ojalá se puedan hacer más eventos como este.

En lo que nos involucra como equipo de simracing, contábamos con siete pilotos para realizar las 24 horas y en las que cada uno se hacía cargo de unas tres horas en el simulador de iracing. A priori puede parecer algo no tan difícil de conseguir, pero hay que tener en cuenta que una simple salida de pista te puede dejar varios minutos y horas en el box reparando el vehículo, o incluso lo que es peor, puedes acabar fuera de carrera. Se vuelve un desafío por ser un ejemplo de cooperación, sincronización y gestión en equipo.

Nos encontramos con el apoyo de los espectadores, los cuales se volcaron con la causa donando y obteniendo la increíble cantidad de 50.000 bits (moneda de Twitch), lo que se traduce en unos 400€ que serán donados a la Fundación Pequeño Valiente, nuestra fundación elegida. Los deportes electrónicos no solo nos dan horas de diversión o competición, también nos aportan valores que debemos fomentar a través de una competición sana como es el caso de la solidaridad.

Siempre reitero que, si hay un sport con gran similitud a la realidad y que mantiene las bases y valores del deporte tradicional, ese es el simracing. Si podemos utilizar el simracing para proporcionar ayuda con gestos benéficos, ¿por qué no realizar más eventos solidarios y educativos cuya finalidad nos pueda aportar y sumar valores a nuestros gamers?

ALEXIS HERNÁNDEZ GARCÍA. EDUCADOR FÍSICO Y GAMER SIMRACER

Entender + CON LA HISTORIA

La Viagra hizo de Pfizer un nombre popular. Ahora vuelve a ser actualidad gracias su vacuna contra el covid-19. Pero es mucho más que el nombre de una empresa farmacéutica.

Pfizer, la vacuna de la inmigración



Xavier Carmaniu
Mainadé

Una de las historias que ha acompañado la crónica de la vacuna contra el covid-19 producida por Pfizer la protagonizan los dos investigadores que lideraron la investigación. Son un matrimonio alemán de raíces turcas: el doctor Ugur Sahin, llegado a tierras germanas a los 4 años porque su padre encontró trabajo en la fábrica Ford, y la doctora Ozlem Tureci, nacida en la Baja Sajonia, pero de padres turcos, y a la que le gusta definirse como una "prusiana turca".

Lo que no es tan conocido, sin embargo, es que detrás del nombre del gigante farmacéutico también se esconde una historia de inmigración. Pfizer era el apellido de un joven llamado Karl Gustav, nacido en Ludwigsburg en 1824. Era hijo de un tendero y eso le permitió entrar en contacto con el mundo del comercio desde muy joven. Además, era aficionado a la química y profundizó sus conocimientos trabajando de aprendiz de un apotecario. Gracias a esta ocupación aprendió a elaborar formulaciones. Hay que tener en cuenta que entonces no existía la actual producción industrial de medicamentos.

Pfizer soñaba con emigrar a Estados Unidos, donde estaba seguro de que con sus conocimientos podría ganarse bien la vida. Pero no saltó al vacío. Preparó el viaje meticulosamente: además de estudiar inglés, también dedicó horas a familiarizarse con las leyes y la historia de EEUU. Finalmente, en 1849, inició la aventura acompañado de su primo Charles Erhart, confitero de profesión, un detalle no menor, como se verá a continuación. Los dos chicos se instalaron en Nueva York y enseguida vieron que su intuición había sido buena. Por aquel entonces, en EEUU solo había un millar de personas trabajando en el sector químico, mientras que Alemania lideraba la segunda revolución industrial.

La primera operación comercial ya fue un éxito. Se trataba de un medicamento antiparasitario para eliminar las lombrices intestinales, que enseguida desbancó a la competencia porque era más eficaz y sabía muy bien. Y es que, aprovechando los conocimientos del oficio de su primo, elaboraron un producto hecho con un cono de azúcar y sabor a tofe.

Algunas biografías apuntan a que Pfizer y Erhart habían desarrollado la idea en Alemania y que cuando llegaron a EEUU ya tenían planeado ponerla a la venta. Sea como sea, no dieron un paso falso, porque hasta que no recibieron los primeros pedidos Karl Gustav no le pidió dinero a su padre para comprar una fábrica e iniciar la producción. El edificio, que se mantuvo activo hasta hace pocos años, estaba situado en Williamsburg, el barrio de Brooklyn donde por aquel entonces vivían todos los inmigrantes alemanes.

A pesar de los buenos augurios iniciales, decidieron no dedicarse al negocio farmacéutico, sino especializarse en la fabricación de productos químicos para vender al por mayor. El negocio iba sobre ruedas y en 1860 ya facturaban 700.000 dólares de la época. Y cuando el año siguiente estalló la guerra civil, aún mejoró más gracias a la venta de antisépticos para los heridos de las batallas. Además, ganaron la cuota de mercado dejada por las empresas europeas que, a raíz del conflicto, habían abandonado el país.

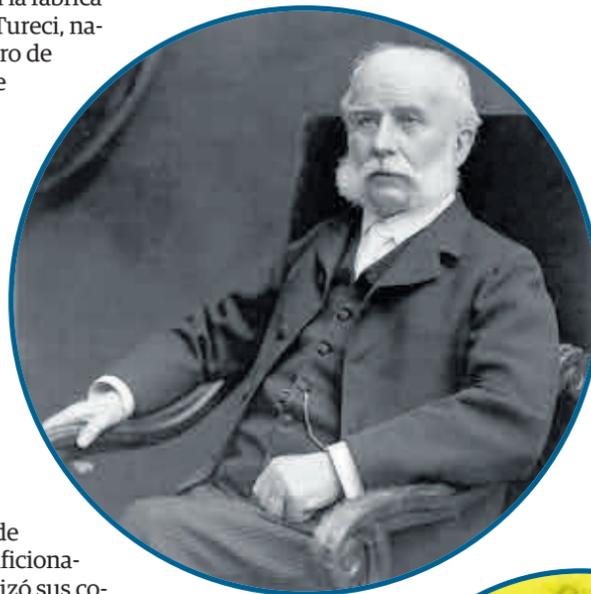
Pfizer murió en 1906, cuando tenía 82 años. Los obituarios destacaron que siempre estaba dispuesto a ayudar a sus compatriotas recién llegados a América. Todos los alemanes que ponían los pies en Nueva York sabían que, si buscaban un primer empleo, les echaría una mano.

Los sucesores

La idea de Pfizer era que su hijo mayor, Charles Jr., se hiciera cargo de la empresa, pero al heredero le gustaba más la caza y la fiesta que el trabajar. Sus propios hermanos lo apartaron de la dirección y lo sustituyeron por John Anderson, que habiendo entrado a trabajar como mozo de fábrica a los 16 años había escalado hasta el puesto de gerente.

Su buena gestión permitió el crecimiento de la empresa que ha vivido otros momentos cruciales (Viagra aparte), como durante la Segunda Guerra Mundial, cuando fue el máximo proveedor de penicilina de los Aliados.

Ahora, con la vacuna del covid-19, se han asegurado aparecer en los libros de historia del siglo XXI.



Karl Gustav
Pfizer (arriba) y
Ozlem Tureci
(derecha).



QUIEN VIVIERA MÁS

Se podría haber llamado Erhart

Cuando los dos primos crearon la compañía, firmaron un acuerdo según el cual, cuando uno de los dos muriera, el superviviente tendría la opción de poder comprar las acciones del difunto a la mitad del precio de mercado. Al morir Charles Erhart en 1891, Pfizer hizo efectiva la cláusula.