

THIS IS FINLAND

2024-25

ERVIN LATIMER
«LOS DISEÑADORES
TIENEN MUCHO
PODER»

DE DONKEY KONG A ALAN WAKE
CÓMO LOS
VIDEOJUEGOS SE HAN
CONVERTIDO EN ARTE

EN LAS CASAS
DE PERSONAS
QUE SOLÍAN
ESTAR SIN HOGAR

POR QUÉ LAS
SAUNAS ESTÁN
MÁS DE MODA
QUE NUNCA

THIS IS

16



4



DE NUESTROS COLABORADORES

La sesión de fotos y vídeo para nuestro reportaje de portada sobre el diseñador de moda Ervin Latimer tuvo lugar en el Sanatorio de Paimio, una obra maestra arquitectónica diseñada por Aino y Alvar Aalto en 1929. El sol de febrero inundó de luz los espacios, creando un marco magnífico para las fotos. El sanatorio me resulta muy familiar, ya que soy de Paimio y, después del instituto, trabajé allí como guía turístico durante un verano. Aun así, el lugar nunca deja de cautivar con su belleza funcionalista». Productora de vídeo **Eeva Kylén**

32



3 DEL EDITOR

4 ESTRELLA DE PORTADA ERVIN LATIMER ¿Puede la moda ser inclusiva?

10 VIDEOJUEGOS El arte de la narración interactiva.

16 ENSAYO FOTOGRÁFICO Personas que anteriormente no tenían hogar comparten lo que más les gusta de sus casas.

24 CIENCIA Madera para reflexión - 7 innovaciones que te entusiasmarán.

26 EL AUJE MUNDIAL DE LAS SAUNAS El arquitecto Sami Rintala diseña saunas en todo el mundo.

32 ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA TODOS La artista Kaisa Leka quiere que la naturaleza sea para todos.

34 ALIMENTACIÓN Cinco razones por las que deberías amar las setas boletus.

36 FELICIDAD Los expatriados revelan cómo ven y sienten la felicidad en Finlandia.

40 VIAJES ¿Qué hace de Finlandia la tierra prometida de los festivales de verano?

FINLAND

TEXTO MIKA HAMMARÉN FOTOGRAFÍA NINA KARLSSON

UNA VIDA, CUATRO ESTACIONES

FINLANDIA VIVE y respira al ritmo de las cuatro estaciones: el happy-go-round finlandés.

Las largas y cálidas horas de luz del día durante los meses de verano dan lugar a un espectáculo de festivales y actos al aire libre en todos los lugares imaginables. El otoño es la época perfecta para el follaje colorido y las actividades al aire libre, pero cuando volvemos al trabajo y a la escuela, también redescubrimos las bibliotecas y las videoconsolas y nos acurrucamos en nuestros cómodos sofás con un buen libro. El invierno llega con deportes llenos de acción sobre hielo y nieve, pero los días más cortos también nos dan permiso para ralentizar el ritmo. La primavera trae cada vez más luz, nieve que se derrite y, para algunos, fines de semana dedicados a poner a punto embarcaciones y kayaks para la próxima temporada. ¡El verano está a la vuelta de la esquina y yo estoy listo para rodar!

Quizá me estoy poniendo sentimental con cada año que pasa, pero no puedo evitarlo. Varios acontecimientos de mi calendario cultural me son muy queridos. Mientras esta revista entra en imprenta, cuento los días para el comienzo de la temporada de la liga de fútbol finlandesa. Y compruebo regularmente que la entrada anticipada de tres días que compré para mi festival de música favorito sigue en la caja de zapatos donde la puse a buen recaudo. Los billetes electrónicos son cómodos, pero no puedo ponerlos en mi álbum de recortes.

Este número de la revista *This is Finland* ofrece una amplia variedad de cultura finlandesa: moda, juegos, sauna, arquitectura, festivales y, sí, setas. También echamos un vistazo a las actividades accesibles al aire libre, la iniciativa política “La vivienda primero” y las innovaciones basadas en la madera. ¡Disfrútalo!



2024 — 25



EDITOR JEFE **Mika Hammarén**
COMITÉ EDITORIAL **Mika Kukkonen, Samuli Laita, Peter Marten, Meira Pappi, Salla Salovaara, Tuula Sjöstedt**
PERSONAL EDITORIAL **Sanoma Content Marketing**
FOTO DE PORTADA **Mikael Niemi**
IMPRESA POR **Grano Oy**
EDITORES **Ministerio de Asuntos Exteriores de Finlandia um.fi, Business Finland businessfinland.fi, Sitra sitra.fi**
ISSN **2343-3280**

Esta revista está impresa en UPM Finesse Premium Silk - un papel satinado estucado sin madera. UPM Finesse Premium Silk tiene el certificado FSC y cumple los criterios del Cisne Nórdico.



FASHION PARA PERSONAS



El diseñador finlandés-estadounidense Ervin Latimer cree que lo que tiene que cambiar es la moda, no las personas. Diseña para una gran variedad de cuerpos y géneros. La filosofía de diseño sin concesiones de Latimer ha causado furor en renombrados eventos de la semana de la moda, como la Semana de la Moda de Copenhague y Pitti Uomo.



Ervin Latimer fue fotografiado en el Sanatorio de Paimio, una obra maestra arquitectónica de los años 30 y hogar de iconos del diseño como la silla Paimio de Artek.



Desde las páginas de Vogue hasta un hipermercado finlandés, Ervin Latimer diseña ropa que sirve para casi cualquier tipo de cuerpo, sexo u ocasión.

EL DISEÑADOR DE MODA

Ervin Latimer parece estar cómodamente posicionado entre la alta costura y el mercado de masas. Desfila en prestigiosas semanas de la moda internacionales y luego diseña piezas para una cadena finlandesa de hipermercados. Puede que actúe como anfitrión de un desfile en drag rojo brillante, pero se considera pragmático. Sus colecciones han aparecido en Vogue, pero a él no le importa quién lleve sus diseños.

La ropa de Latimer se asemeja a las siluetas tradicionales de la ropa de hombre, como los trajes de dos piezas y las camisas abotonadas, pero está diseñada para ser llevada por cualquier persona, independientemente de su sexo, forma corporal o identidad. Pequeños detalles hacen que la ropa se ajuste a diferentes cuerpos y ocasiones.

«Diseño ropa que representa la masculinidad. No está pensada para un género concreto, sino para personas que quieren expresar o representar la masculinidad», explica.

Esto nos lleva al principio fundamental de la filosofía de diseño de Latimer: ante todo, es un diseñador que se basa en valores. Defiende la igualdad y la equidad de género, la inclusividad, el antirracismo y la cultura queer, todas ellas también partes importantes de su identidad, como hijo homosexual de madre finlandesa y padre afroamericano.

«Los diseñadores tenemos mucho poder. Compartimos nuestras visiones de cómo creemos que deben ser las personas y sus cuerpos, y cómo pueden o no expresarse.

Siento que soy responsable de crear una visión integradora y equitativa», dice Latimer.

Quiere que las personas curiosas por su lado masculino miren su ropa y piensen, ¡oh, puedo verme llevando esto! Esto es para mí. También quiere que su ropa sea práctica tanto para sentarse en un autobús como en una limusina.

Una carrera nacida de la búsqueda de uno mismo

La marca Latimmier nació de su lugar en la sociedad, queriendo verse a sí mismo y a sus valores representados en el mundo que le rodea. Siempre ha habido y sigue habiendo grupos de personas marginadas que no son tan visibles como otros, afirma Latimer. La fundación de una marca creativa fue su forma de posicionarse en un espectro de personas creativas menos representadas en este

país, y de encontrar lo que para él significa ser finlandés.

El sueño de infancia de Latimer nunca fue convertirse en diseñador de moda. Sin embargo, desde muy pequeño vio a su tía tejer suéteres sin esfuerzo y a su abuela hacer manualidades en casa. Estudió artes visuales en la secundaria, donde no se sentía fuera de lugar con la ropa reciclada y mejorada que había comprado en mercadillos.

Trabajó en el comercio minorista mientras estudiaba diseño de moda en una universidad de ciencias aplicadas, y finalmente obtuvo su máster en el reputado programa de diseño de moda de la Universidad de Aalto. También cofundó y fue redactor jefe de Ruskeat Tytöt Media, el primer medio cultural de Finlandia para negros, indígenas y personas de color (BIPOC).

«SIENTO QUE SOY RESPONSABLE DE CREAR UNA VISIÓN INTEGRADORA Y EQUITATIVA».



El Sanatorio de Paimio. Al igual que Latimer, los arquitectos Alvar y Aino Aalto creían que el gran diseño debía ser accesible a todos.

Lanzamiento a bombo y platillo

Latimer recuerda la primera vez que le entrevistaron los medios de noticias finlandeses. Poco después de presentar su colección de graduación, recibió el título de Joven Diseñador Finlandés del Año, un premio que se concede anualmente a prometedores estudiantes de diseño desde la década de 1990.

Latimer dio un giro original al tema del concurso: la multifuncionalidad. Utilizó su recién creada plataforma para destacar cuestiones que quería abordar en la industria.

«Normalmente, un cuerpo tiene que adaptarse a una prenda de vestir. Debes tener una determinada forma o talla para que te quede bien una determinada prenda. Pero, ¿y si fuera al revés? ¿Y si una prenda pudiera adaptarse al cuerpo de una persona?

Así que diseñó prendas ajustables, reversibles y de género neutro, estéticas y meticulosamente confeccionadas, pero accesibles y fáciles de llevar.

En enero de 2022, la marca Latimmier se presentó a bombo y platillo en Pitti Uomo, el evento de moda masculina más importante del mundo, celebrado en Florencia (Italia). Para presentar su colección, Latimer apareció en el escenario como su alter ego drag queen Anna Konda.

Los trajes sobredimensionados, con tajos y aberturas intencionados, estaban diseñados para jugar con el concepto de masculinidad y los llevaban modelos de distintos géneros, tipos de cuerpo e identidades sexuales.



La arquitectura del Sanatorio de Paimio refleja la profunda comprensión de la luz de los Aalto.

«SI LA IMAGEN DE MARCA ES MUY INCLUSIVA, PERO LA PROPIA EMPRESA NO LO ES, ESO NO ES SOSTENIBLE».

Entre otros, el New York Times escribió sobre el espectáculo y sus raíces en la cultura drag. Ervin Latimer ya está oficialmente aquí.

Pon en práctica lo que predicas

Fuera de los focos, Latimer ha pasado mucho tiempo pensando en cómo justificar la existencia de otra marca nueva de ropa. El mundo no necesita más textiles, reconoce. Lo que sí necesita son lugares de trabajo justos, condiciones laborales sostenibles y aire fresco

en un sector basado en la exclusividad y la restricción. En otras palabras, utiliza su talento como diseñador para poner en práctica un cambio positivo de actitud.

«Me gustaría sacar a la luz lo que ocurre a puerta cerrada en los consejos de administración y los equipos ejecutivos de las empresas. ¿Quién es el que manda y quién obtiene beneficios? ¿Quién tiene la oportunidad de trabajar y por qué? Si la imagen de marca es muy inclusiva, pero la propia empresa no lo es, eso

no es sostenible», dice.

Latimer pone en práctica lo que predica. Recientemente diseñó una colección de género neutro para K-Citymarket, una cadena de hipermercados propiedad del gigante finlandés del comercio minorista Kesko. Era la primera vez en su historia que la cadena vendía ropa de género neutro.

La colección Freedom hizo lo que suele hacer Latimer: romper las reglas. La ropa tiene el aire de la ropa de diseño (estilosas camisas abotonadas, lujosa ropa de estar por casa), pero está pensada para todo tipo de cuerpos. La colección fue modelada y fotografiada por un equipo diverso, y algunos de los estampados fueron diseñados por una artista finlandesa-guineana, Gabby Electra. La ropa es fabricada en Europa.

«Según el sondeo de Kesko, uno de cada dos finlandeses compra ocasionalmente ropa en un hipermercado. Si quieres tener influencia en el comportamiento y las actitudes de los consumidores, tienes que estar donde la gente hace sus compras».

No más agotamientos por estrés laboral

Ervin Latimer es también un firme defensor de unas condiciones de trabajo humanas. Tras haber sufrido el agotamiento por estrés laboral, no quiere sobrecargarse de trabajo ni a sí mismo ni a nadie.

«Soy afortunado por poder trabajar bajo mis condiciones, pero a veces eso me ciega: olvido mis límites. Lo he aprendido por las malas, pero no quiero hacer concesiones cuando se trata de descansar.

Al finalizar el día, sólo soy humano», dice.

Las personas que emplea reciben una remuneración justa. Si eso no es posible, no contrata becarios. Estas cosas pueden parecer evidentes para un profano, pero no son muy comunes en la industria de la moda.

«He hecho prácticas y he ocupado puestos inferiores en grandes casas de moda y he visto lo despiadado que puede llegar a ser. Tengo la oportunidad de hacer las cosas de otra manera. Muchas marcas con tradición hablan constantemente de hacer un mañana mejor. ¿Por qué esperar a mañana, si puedes hacerlo mejor ahora?».

Estableciéndose en el país al que llama hogar

Latimer no está seguro de si le corresponde a él decir si ya ha encontrado su lugar en el panorama del diseño. Tiene unos 30 años, su marca es joven, y ahora mismo desearía poder seguir haciendo lo que hace durante mucho tiempo, de forma sostenible en más de un sentido.

Parte de la razón por la que a Latimer le gusta tanto Finlandia, su país de origen, son sus infraestructuras, que a menudo le facilitan la vida. Ha vivido y trabajado en Estados Unidos e Italia, entre otros países, y disfruta de sus grandes ciudades y oportunidades. Pero son las pequeñas cosas de aquí las que más aprecia: la fiabilidad y la practicidad.

«Incluso esos viernes en los que estoy agotado tras una larga semana de trabajo, siempre puedo contar con que el autobús llegará a tiempo y me llevará a casa». ■



Ver vídeo de la entrevista
de Ervin:







LOS VIDEOJUEGOS: ARTE DEL QUE PUEDES FORMAR PARTE

Son un reflejo de la sociedad, nos hacen llorar, nos hacen contener la respiración con expectación. Los videojuegos combinan varias formas de arte, pero se basan en el poder de la narración interactiva. Los creadores de la serie de éxito mundial Alan Wake, del desarrollador de videojuegos finlandés Remedy Entertainment, nos cuentan cómo se hace.

¿ **CONSIDERA** que los videojuegos son arte? Los expertos en la materia sin duda lo consideran. El Museo Smithsonian de Arte Americano, el Museo de Arte Moderno de Nueva York y el Museo Victoria y Alberto de Londres son sólo algunas de las muchas instituciones distinguidas que han decidido incluir videojuegos en sus colecciones de arte en la última década.

¿Y por qué no habrían de

serlo? Los juegos son el resultado conjunto de un enorme esfuerzo artístico de ilustradores, animadores, guionistas, compositores, diseñadores y directores, entretendido por las hábiles manos de los programadores.

Lo más importante es que a menudo tienen tanto que decir sobre el mundo que nos rodea como cualquier película de **Coppola** o cuadro de **Dalí**. Los desarrolladores de juegos de hoy en día atacan con audacia temas difíciles, desde el cáncer infantil hasta

la desigualdad de género, y se esfuerzan por evocar emociones profundas en su público.

«La idea de que lo que hacemos es arte me apasiona. Nuestras ambiciones creativas son altas y la expresión artística es un punto importante en todos nuestros proyectos», afirma **Sam Lake** (nacido **Sami Järvi**; järvi significa «lago» en finés), director creativo del estudio de juegos finlandés Remedy Entertainment.

El arte tiene muchas formas, desde las obras maestras

1971

Sale a la venta el primer videojuego comercial COMPUTER SPACE. Es un juego de acción muy sencillo en el que el jugador intenta derribar platillos volantes en el espacio exterior. Antes de esto, los juegos no estaban fácilmente al alcance del gran público.

1976

Se publica el primer juego de aventuras basado en texto, COLOSSAL CAVE ADVENTURE. En él, los jugadores exploran una misteriosa cueva llena de tesoros. Se convierte en la primera obra de ficción interactiva conocida y, por tanto, en el primer juego de éxito que tiene una historia.

1981

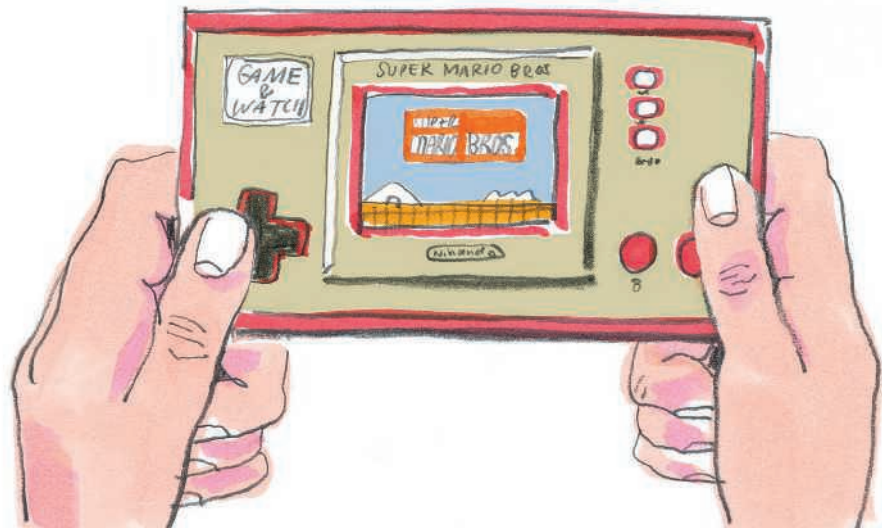
DONKEY KONG, el clásico juego arcade de Nintendo, se convierte en uno de los primeros videojuegos en unir gráficos e historia. En escenas sencillas, Donkey Kong cuenta la historia de un carpintero que intenta rescatar a su novia de las garras de un simio enfurecido.

1983

La experiencia musical alucinante MOONDUST de Jaron Lanier está ampliamente considerada como el primer «juego artístico». Los críticos de la época lo describieron como «más parecido al ballet que al combate». Moondust no tiene historia, pero utiliza gráficos complejos y una banda sonora generada por algoritmos.

1986

En Japón se funda FAMITSU, la publicación periodística dedicada a los videojuegos más antigua que sigue en circulación. Hoy en día, muchos medios de comunicación convencionales cubren las noticias de la industria y reseñan los nuevos juegos.



de la pintura hasta la música, pero la especialidad personal de Lake es la narración. Remedy es conocido en todo el mundo por sus juegos narrativos que amplían deliberadamente los límites del formato del videojuego.



Sam Lake.

«La forma de contar historias que tienen los juegos es lo que los hace únicos como medio y como forma de arte, porque el jugador llega a ser un participante activo en ellos», explica. «Una buena historia es una buena historia, independientemente del medio, pero un videojuego convierte al jugador en protagonista».

Los primeros esfuerzos

Para algunos, el hecho de que los videojuegos tengan historias puede resultar sorprendente. En el espacio de tan sólo unas décadas, los juegos han evolucionado desde simples pruebas de reflejos hasta experiencias dignas del cine a las que dan vida réplicas casi

fotorrealistas de estrellas de Hollywood.

Puede que aquellos que descartaron las aventuras de Super Mario como un juego de niños en la década de 1980 no hayan prestado atención a lo que ha ocurrido desde entonces.

Cuando Lake comenzó su carrera en el cambio de milenio, la industria de los juegos apenas se había graduado de los gráficos de píxeles al estilo Mario a la rudimentaria 3D. En esa época, las escenas totalmente animadas y la narración vívida exigían muchos recursos y eran difíciles de conseguir.

«A nivel audiovisual, los videojuegos eran bastante toscos en aquella época», afirma. «Podíamos intentar contar historias complejas, pero la falta de precisión artística afectaba el impacto emocional al que podíamos someter al jugador».

Con el primer éxito mundial de Remedy, Max Payne, en 2001, Lake quiso, no obstante, encontrar la forma de tejer una historia oscura y adulta sobre un detective decidido a vengar a su familia muerta.

En lugar de animación, el estudio acabó utilizando estilizados paneles de cómic. Esta fue una de las primeras incursiones de Lake en la narrativa que traspasa deliberadamente las fronteras de los distintos tipos de medios, un enfoque que Remedy sigue favoreciendo.

«Siempre he querido aportar algo nuevo y agitar un poco la industria. Para mí, eso implica deshacerse de las barreras que separan las distintas formas de arte», afirma Lake.

Alto riesgo, alta recompensa

El último juego del estudio, Alan Wake 2, narra las historias entrelazadas del personaje titular, un escritor atrapado en una oscura dimensión de pesadilla, y de Saga Anderson, una agente del FBI que investiga hechos



Una escena de Max Payne (2001).

ESTUDIAR UNA FUERZA CULTURAL

Debido a la creciente popularidad e impacto de los videojuegos en el panorama cultural actual, también surge la necesidad de estudiarlos y analizarlos.

Finlandia alberga uno de los principales centros mundiales de investigación sobre juegos, el Centro de Excelencia en Estudios de Cultura de Juegos. Este proyecto conjunto de tres universidades finlandesas pretende comprender, anticipar e influir en el efecto que los juegos tienen en la cultura y la sociedad.

«La gente dedica cada vez más tiempo a los videojuegos. Se han convertido en una forma destacada de entretenimiento, pero también de socialización y autoexpresión. Son tan importantes para nuestra sociedad como otras formas anteriores de cultura, como la literatura o el cine, y por eso las estudiamos», afirma **Raine Koskimaa**, catedrático de Estudios de Cultura Contemporánea de la Universidad de Jyväskylä y

extraños relacionados con la desaparición de Wake.

Además del juego de acción tradicional, incluye 90 minutos de material de vídeo de acción real, canciones que comentan la trama del juego, arte callejero y fotografía hechos a medida, una secuencia musical coreografiada y fragmentos de dos novelas diferentes.

«Trabajamos muy duro para reunir diferentes formas de expresión en el juego. Todas ellas se entrelazan para crear un mundo virtual que comenta la naturaleza del arte y cómo afecta a la realidad», afirma Lake.

Aunque la tecnología ha avanzado mucho desde principios de la década de 2000, la empresa seguía teniendo un coste. Lanzado en octubre de 2023, Alan Wake 2 está considerado como una de las producciones culturales más caras de la historia del entretenimiento finlandés.

Afortunadamente, el juego ha suscitado una febril respuesta de críticos y jugadores por igual, y la revista *TIME* incluso lo ha nombrado Juego del Año 2023. El propio Lake se convirtió recientemente en el primer finlandés incluido en la lista anual de la revista

vicepresidente del Centro de Excelencia.

Koskimaa estudia la literatura digital y los videojuegos desde la década de 1990. Para él, la cuestión de si los juegos son o no una forma de arte que todo el mundo debería al menos intentar experimentar es una obviedad.

«Los juegos, cuando se utilizan como forma de expresión y para representar experiencias y emociones humanas significativas, se ajustan absolutamente a la definición de arte. ¿Son todos los juegos objetivamente un gran arte o de algún modo estéticamente agradables? Por supuesto que no, pero tampoco lo son todas las películas o pinturas», afirma.

Para Koskimaa, el encanto de los videojuegos reside actualmente en la precisión y la observación de la representación del mundo actual, obsesionado por la tecnología.

«En un videojuego, todos los movimientos y decisiones del jugador son seguidos por la tecnología. En ese sentido, los juegos son la mejor forma de representar la era impulsada por algoritmos en la que vivimos, y como tales, una gran herramienta para reflexionar sobre lo que significa formar parte de esta sociedad moderna».

Variety de las 500 personas más influyentes de la industria mundial del entretenimiento, debido en gran parte a su «inclinación por el refinamiento narrativo».

«El juego ha sido recibido maravillosamente, incluso por personas que realmente no juegan. Cuando salió el primer Alan Wake en 2010, recibimos noticias de personas cuyos cónyuges no jugadores no les dejaban jugar en solitario porque estaban muy implicados en la historia del juego», afirma Lake.

Lo más importante es la interacción

Contar una historia en forma de videojuego no es tan sencillo como elaborar un guion y animarlo. Enlazar una narrativa laberíntica de múltiples capas con una mecánica de juego interactiva es un arte en sí mismo.

«Aunque la interactividad es lo que hace que los juegos sean tan interesantes,



Alan Wake 2.

también es su mayor obstáculo. Lo más difícil es asegurarnos de que contamos una historia que tiene sentido para la interactividad», dice **Molly Maloney**, diseñadora narrativa de Remedy.

«Un escritor puede presentarme una escena en la que dos personajes discuten mientras el jugador observa. Y eso no es un juego, ¡es una película! Mi trabajo consistiría en averiguar cómo dar un papel al jugador», explica.

La tarea de Maloney es aún bastante nueva dentro de la industria, pero ella la ve como una extensión natural del papel evolutivo de la narración en los juegos.

«No hace falta seguir

FINLANDIA ALBERGA MÁS DE 230 ESTUDIOS DE JUEGOS, ENTRE LOS QUE SE INCLUYEN NOMBRES CONOCIDOS EN TODO EL MUNDO COMO ROVIO, SUPERCCELL, REDLYNX Y HOUSEMARQUE. EMPLEAN A MÁS DE 4.100 PERSONAS, EL 30% DE LAS CUALES SON EMPLEADOS EXTRANJEROS. EN 2022, LA INDUSTRIA FINLANDESA DEL VIDEOJUEGO FACTURÓ 3.200 MILLONES DE EUROS.

Fuente: Neogames, 2023.

1989

El Museo de la Imagen en Movimiento de Nueva York organiza la PRIMERA EXPOSICIÓN PÚBLICA dedicada íntegramente a los juegos.

1991

Philips lanza la primera consola de juegos CD-I que utiliza exclusivamente medios ópticos. En los discos ópticos cabe mucha más música, vídeo y otros datos que en los cartuchos, lo que dispara la innovación artística.

1998

La Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión celebra sus primeros Premios al Entretenimiento Interactivo, que con el tiempo se convertirán en los Premios BAFTA de VIDEOJUEGOS. En 2006 se introducen las categorías dedicadas al Logro Artístico y al Guion.

2008

Francia se convierte en el primer país de la UE que reconoce oficialmente el estatus de arte de los videojuegos ofreciendo EXENCIONES FISCALES a los desarrolladores de juegos, una política que ya se aplica ampliamente en la industria cinematográfica.

2012

El Museo de Arte Moderno (MoMA) de Nueva York empieza a coleccionar videojuegos. Ese mismo año, el Museo Smithsonian de Arte Americano organiza una exposición sobre el arte de los videojuegos.

2021

Medal of Honor: Above and Beyond se convierte en el primer videojuego en ganar un OSCAR con un corto documental, *Colette*. El documental sobre la Segunda Guerra Mundial no forma parte de la experiencia de juego en sí, pero puede verse en el modo galería del juego junto a otros cortometrajes de temática similar.

argumentando que la historia importa. Hoy en día tenemos modos narrativos incluso en los juegos de fútbol y de carreras, porque permiten que la gente desempeñe un papel».

Juegos que te hacen llorar

A principios de la década de 2010, Maloney trabajó en Telltale Games, un desarrollador de juegos estadounidense dedicado exclusivamente a experiencias de aventuras narrativas. Sus juegos se basaban principalmente en licencias de entretenimiento populares, como *The Walking Dead* y *Regreso al Futuro*.

Las obras de Telltale se despojaron en gran medida de mecánicas tradicionales como la conducción y el combate, y se centraron en cambio en las elecciones morales y el desarrollo de los personajes. Gracias a este enfoque, consiguieron llegar a un público amplio y poco convencional.

«Mostraron a los jugadores que un videojuego podía hacerlos llorar», afirma Maloney.

Mientras que el jugador podía afectar directamente a la

trama de los juegos de Telltale con sus elecciones y acciones, dando lugar a diferentes tipos de aventuras y finales, muchos otros videojuegos cuentan historias que progresan linealmente de principio a fin. Ahí es donde las cosas se ponen difíciles para Maloney y sus compañeros diseñadores.



Molly Maloney.

«Con una historia lineal como la de *Alan Wake 2*, tenemos que encontrar otras formas de dar un papel al jugador. En ese caso, se trata de diseñar la historia desde el principio para que tenga mucho que desentrañar y mantenga al jugador en estado de reflexión. El misterio es un gran género para eso».

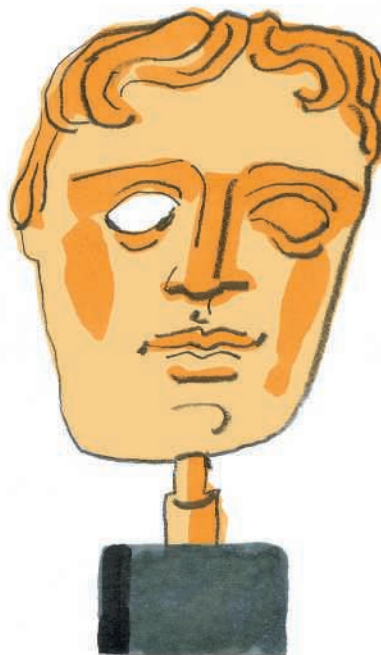
En *Alan Wake 2*, el jugador alterna entre los puntos de vista de Wake y Anderson, y muchas de las mecánicas del juego están ligadas a las habilidades y puntos fuertes de estos personajes. Como la agente del FBI Anderson, el jugador recoge pistas e interroga a

testigos. Durante las secciones de Wake, el autor puede influir físicamente y dar forma a su entorno con su escritura.

«Cuando se trata de juegos, una de las cosas más emocionantes de diseñar misterios es que puede hacer que parte de la información sea difícil de encontrar. Por supuesto, hay un mínimo de experiencia viable que el jugador necesita para no sentirse confundido con la historia, pero podemos recompensarle por explorar e investigar», afirma.

En otras palabras, cada jugador experimenta la historia de forma ligeramente diferente. Cuanto más esfuerzo pongas en sumergirte en el mundo de *Alan Wake 2*, o de cualquier otro videojuego, más provecho sacarás de él. Como dice Maloney:

«Encontrar una pista oculta o captar información que podría haber pasado de largo hace que la gente se sienta especial. Los videojuegos consiguen hacer eso de una forma que el cine, la televisión y los libros no pueden reproducir realmente, y eso es parte de lo que los hace tan únicos».





CONVERTIRSE EN ALAN

CUANDO ILKKA VILLI llega a la oficina por la mañana, se enfunda en un traje de spandex y se pone a trabajar fingiendo ser un héroe de acción.

Para los jugadores, es conocido como el rostro del mismísimo Alan Wake. Junto con su compañero de doblaje Matthew Porretta, da vida al enigmático autor en el juego mediante captura de movimiento y actuación.

«Actuar en un videojuego es un trabajo muy duro y meticuloso. Como actor, estás a merced de la tecnología y del equipo de profesionales que te rodea, porque gran parte del producto final es obra suya», reflexiona.

Con 19 años de experiencia y varios proyectos de juegos de gran presupuesto en su haber,

«TODO LO QUE HACE ALAN, LO HE HECHO YO DELANTE DE LA CÁMARA».

Villi podría considerarse el mayor experto finlandés en la materia. Aunque desde entonces superestrellas como **Mark Hamill**, **Kristen Bell** y **Keanu Reeves** han prestado su imagen a los videojuegos, este tipo de acontecimientos eran todavía poco frecuentes cuando Villi empezó su carrera.

«Mucha gente sigue pensando que la interpretación en los videojuegos es sólo actuación de voz, pero hoy en día

es mucho más. Todo lo que hace Alan, lo he hecho yo delante de la cámara: desde correr, esquivar y disparar hasta emociones y reacciones más complejas».

Villi también actúa en películas y programas de televisión tradicionales, y la experiencia de rodar un videojuego es muy distinta. Las escenas se ruedan en un estudio vacío, con sensores de movimiento pegados a los trajes de los actores para asegurarse de que sus movimientos pueden traducirse fielmente en gráficos animados. El trabajo corporal y facial se captura por separado, lo que hace que el proceso sea largo y exigente para los actores.

«En cierto modo, es la forma más pura de actuar, en el sentido de que no hay decorado ni accesorios con los que jugar. Todo es cuestión de imaginación. Por suerte, siempre se me ha dado bien cerrarme al mundo y sumergirme en una buena historia», dice Villi.

Echando la vista atrás a su larga carrera, Villi está especialmente agradecido por las proezas tecnológicas de hoy en día.

«Cuando empecé, la captura del rendimiento aún estaba en sus inicios. Ahora pueden reproducir hasta las más pequeñas contracciones musculares y expresiones microscópicas en el producto final. Lo que hago como actor se traslada realmente al juego, y es muy gratificante verlo». ■

«MI CASA ES MI REFUGIO»»

Finlandia tiene un plan para erradicar el sinhogarismo a más tardar en 2027. Pedimos a tres personas que anteriormente habían estado sin hogar que nos contaran qué cosas les gustaban más de sus casas.





« **LAS MANUALIDADES Y TEJER** siempre han sido mi fuerte. Mientras vivo en este apartamento para situaciones de crisis en una unidad de asistencia para la vida diaria, hago y vendo mitones, calcetines y suéteres para mis amigos y conocidos. Puedo tejer durante horas y a veces se me pone el cuello tan rígido que me parece hasta gracioso. Hacer cosas con las manos es mi pasión y me hace sentirme segura.

Viví muchos años en el extranjero. Acabé perdiendo mi trabajo y, al cabo de un tiempo, también mi casa. Sólo de vez en cuando había albergues para pasar la noche, y cuando no pude encontrar trabajo, no vi otra opción que volver a Finlandia. Por suerte, conseguí este lugar poco

después de mi llegada.

Este piso estaba amueblado, pero lo hice más acogedor con plantas de interior y cortinas. Para mí, el hogar tiene que ser algo agradable a la vista. Me gustaría cambiar esta mesa turquesa por una blanca, por ejemplo.

Este es un hogar temporal, pero como soy perfeccionista, lo mantengo todo ordenado y lo limpio a menudo. Soy cocinera profesional, así que aprecio la limpieza y poder cocinar mis propias comidas. Cuando no tienes casa, qué, cuándo y cómo comes está fuera de tu control.

Tres de las cosas que más me gustan aquí son tener un techo sobre mi cabeza, una puerta que puedo cerrar y una tableta que puedo utilizar para escuchar podcasts sobre crímenes. **LEENA, 48 AÑOS**





«HACER COSAS CON LAS MANOS ES MI PASIÓN Y ME HACE SENTIRME SEGURA».



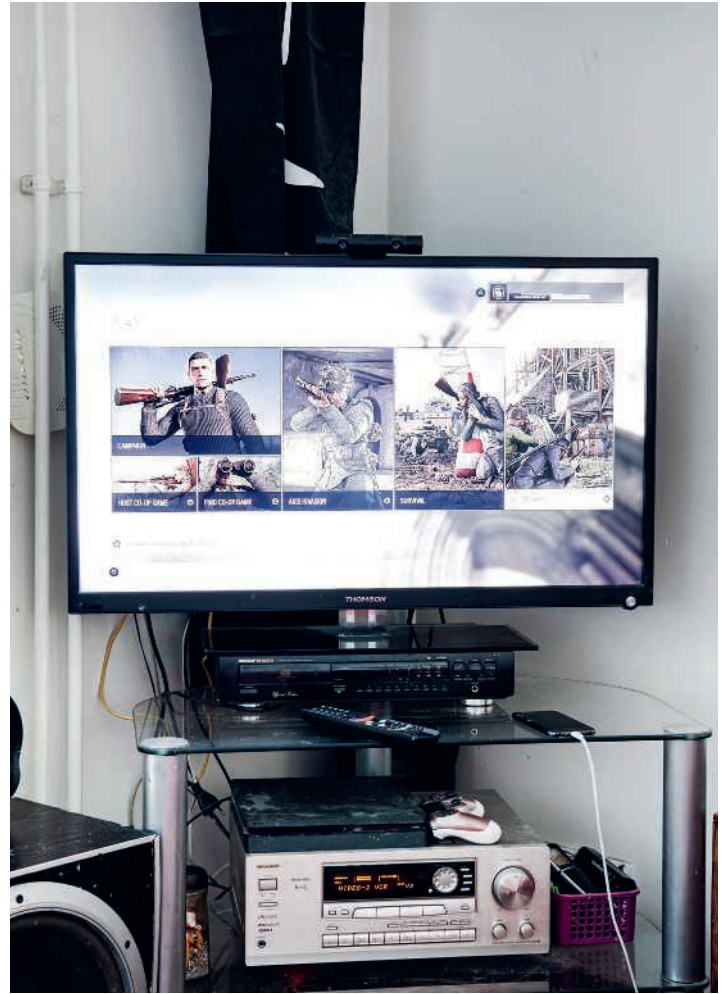
ESTA ALFOMBRA roja de nudos de lana tiene un gran valor emocional para mí, así que la colgué en el mejor sitio. Es un regalo de boda de mis padres y me recuerda a ellos. No nos hablamos desde hace casi 20 años, pero recientemente nos hemos acerca de nuevo. La lámpara de cristal de sal también es un regalo de mi madre, dice que se cree que sirve para tratar la psoriasis.

Antes de perder mi casa, vivía en un lugar mucho más grande, así que muchas de mis cosas están ahora en un almacén.

Uno necesita un lugar del que pueda salir y al que pueda volver. Cuando tienes una casa, tienes tu propio espacio y tú decides quién puede entrar. En casa puedo descansar y tomarme un respiro.

El reposapiés de cuero es uno de mis objetos favoritos. Paso mucho tiempo en él jugando a la Playstation. Mi favorito es un juego de hockey sobre hielo. Una vez lo jugué durante 14 horas sin parar». **MARKKU, 53 AÑOS**





«UNO NECESITA UN LUGAR DEL QUE PUEDA SALIR Y AL QUE PUEDA VOLVER».

«LA MAYORÍA DE MIS MUEBLES SON DONACIONES Y LOS UTILIZO SOBRE TODO PARA AMONTONAR ROPA Y PAPELES».

«**MI SOFÁ** es tan cómodo que casi nunca uso la cama. A menudo me duermo aquí con la televisión encendida. La mayor parte de mi vida transcurre fuera, pero por las noches ya no necesito encontrar un lugar donde dormir, puedo dormirme en mi propio sofá y eso es indispensable para mí.

Vivo en este estudio desde hace algo más de dos años. Para mí, tener mi propio espacio y la sensación de control son las cosas más importantes. Puedo decidir si quiero abrir la puerta o cerrarla para protegerme del mundo exterior.

Mi casa es mi refugio, y no me importan tanto las cosas materiales que hay en ella. La mayoría de mis muebles son donaciones y los utilizo sobre todo para amontonar ropa y papeles. Aun así, quería muebles; sería horrible vivir sólo con un colchón.

Estos pases del festival Puistoblues son mi posesión más preciada, y también tengo un montón de carteles de Puistoblues. Soy voluntario del festival desde hace años y disfruto mucho del espíritu de equipo que tenemos con el grupo de voluntarios. Los pases del festival me recuerdan veranos pasados y también los buenos momentos que nos esperan el próximo verano». **HEIKKI, 58 AÑOS**



En casa empieza la recuperación

Finlandia es el único país de la Unión Europea donde el número de personas sin hogar ha disminuido en los últimos años. Esto se debe principalmente a una estrategia denominada «La vivienda primero».

Tradicionalmente, la vivienda se ha considerado el objetivo final de un proceso de recuperación social. El concepto “La vivienda primero” le da la vuelta a la idea y sitúa la vivienda en el primer lugar de la lista: cuando tienes un hogar

seguro es más fácil volver a ponerte en pie y empezar a poner tu vida en orden. Esto significa que no es necesario estar sobrio para tener una vivienda y que los profesionales de las unidades de alojamiento te ayudarán con los beneficios, las gestiones bancarias y las cuestiones sanitarias.

Como parte del compromiso con el modelo, los antiguos refugios para personas sin hogar se han convertido en viviendas para crear un nuevo parque de viviendas con servicios de apoyo. Desde el

lanzamiento del programa «La vivienda primero» en 2008, el número de personas sin hogar en Finlandia ha disminuido en un 30%, y el número de personas sin hogar de larga duración en más de un 35%. El gobierno actual tiene un plan para erradicar el sinhogarismo a más tardar en 2027.

Proporcionar viviendas a la gente suena costoso, pero un estudio del Ministerio de Medio Ambiente finlandés demuestra que en realidad puede ahorrar dinero. Finlandia ha invertido 250 millones

de euros en la construcción de nuevas viviendas y en la contratación de trabajadores de apoyo residencial. Al mismo tiempo, el ahorro en asistencia sanitaria de urgencia, servicios sociales y sistema judicial asciende a 15.000 euros al año por cada persona sin hogar. ■

Leena, Heikki y Markku son clientes de las unidades del concepto “La vivienda primero” de Rinnekodit. Sus nombres han sido cambiados para proteger su intimidad.

MADERA PARA LA REFLEXIÓN

Ropa, baterías de coche, comida para peces... todo lo que se te ocurra. Algunas de las innovaciones basadas en madera más creativas y comercialmente prometedoras del mundo son de Finlandia, y muchas se fabrican a partir de subproductos de la industria. Éstas son sólo algunas.



COMPUESTO DE MADERA PARA LAVABOS

¿Qué? Woodio es el primer material compuesto de madera maciza 100 % impermeable del mundo.

¿Por qué? La mayoría de los millones de lavabos, inodoros y otros muebles de baño del mundo se fabrican con cerámica, un material con una gran huella de carbono y tendencia a fracturarse. El compuesto de madera impermeable brinda una alternativa duradera, ligera y visualmente atractiva. Los lavabos, bañeras, asientos de inodoro y paneles interiores de Woodio se fabrican con virutas de álamo y abedul procedentes del flujo secundario de la industria forestal finlandesa. Mientras se utilizan, las astillas de madera almacenan carbono, y al final de su ciclo de vida pueden utilizarse para producir energía.

¿Dónde y cuándo? Disponible en Internet y en tiendas de todo el mundo.



PILAS HECHAS DE ÁRBOLES

¿Qué? Lignode de Stora Enso es un material para pilas fabricado a partir de árboles.

¿Por qué? El auge del transporte y los dispositivos eléctricos supone un aumento de la demanda de pilas. Casi un tercio de una batería de iones de litio está formado por grafito, un material con un alto impacto medioambiental. Lignode podría sustituir al grafito sintético en las baterías de los vehículos y la electrónica de consumo, haciendo más sostenible la producción de baterías. Lignode utiliza lignina, un subproducto habitual en la producción de fibra de celulosa con numerosas aplicaciones, desde bioplásticos hasta alimentos e incluso asfalto.

¿Dónde y cuándo? La producción piloto de Lignode comenzó en 2021 y el trabajo de desarrollo continúa en colaboración con los clientes.

IMPLANTES DENTALES DE CELULOSA

¿Qué? VTT ha fabricado coronas para implantes dentales hechas de nanocelulosa.

¿Por qué? Antes de la odontología moderna y la ciencia de los materiales, muchas personas llevaban dentaduras postizas hechas de madera. Ahora, los investigadores del VTT, el Centro de Investigación Técnica de Finlandia, han desarrollado un material a base de nanocelulosa que podría utilizarse en coronas de implantes dentales. La estructura del material está inspirada en las patas excepcionalmente fuertes de una gamba mantis y es significativamente más ligera y dura que el material cerámico utilizado en las coronas dentales tradicionales. Otras utilidades potenciales del material son el equipamiento deportivo, los chalecos antibalas y los cascos de los aviones.

¿Dónde y cuándo? La investigación y el desarrollo están en curso.

DEL SERRÍN A LA COMIDA PARA PECES

¿Qué? MonoCell es una proteína unicelular fabricada a partir de serrín.

¿Por qué? El serrín es un subproducto abundante de la industria maderera. Aunque una gran parte se destina a la producción de pasta y energía, se necesitan nuevas aplicaciones para maximizar su uso. Los científicos del Instituto de Recursos Naturales de Finlandia (conocido por su abreviatura finlandesa, Luke) han utilizado serrín para producir una proteína unicelular de alta calidad. Uno de los muchos usos posibles de MonoCell es la alimentación de peces, en la que podría sustituir a la proteína de pescado o vegetal, ahorrando valiosas poblaciones de peces y zonas terrestres.

¿Dónde y cuándo? La evaluación y el desarrollo continúan como parte del proyecto Luke's CellFood.



MODA BIODEGRADABLE

¿Qué? Spinnova es una fibra textil fabricada sin productos químicos a partir de la misma celulosa que el papel.

¿Por qué? La industria de la moda produce alrededor del 10% de las emisiones mundiales de carbono y utiliza grandes cantidades de agua y productos químicos. La tecnología de Spinnova convierte la celulosa en una fibra textil versátil que utiliza un 99% menos de agua que el algodón. El tejido puede reciclarse sin pérdida de calidad ni adición de fibras vírgenes, y es totalmente biodegradable. Marcas como Marimekko, Adidas y The North Face han lanzado sus colecciones Spinnova.

¿Dónde y cuándo? La primera fábrica a escala comercial se abrió en Finlandia en 2023.



PIEZAS DE COCHE MÁS LIGERAS

¿Qué? Los rellenos funcionales renovables de UPM pueden aligerar las piezas de plástico.

¿Por qué? Muchos productos de caucho y plástico incluyen rellenos funcionales, pequeñas partículas que aumentan las propiedades del producto. Los rellenos funcionales renovables BioMotion de UPM, fabricados a partir de madera dura, podrían sustituir a los rellenos funcionales a base de petróleo en todo tipo de piezas de plástico y goma para automóviles, como paneles, juntas de puertas, neumáticos y mangueras. No sólo son una opción más sostenible, sino que también son más ligeros que los materiales de relleno tradicionales.

¿Dónde y cuándo? La producción de rellenos funcionales renovables comienza a finales de 2024 en la biorrefinería de UPM en Leuna (Alemania).

UNA ALTERNATIVA PARA EL PLÁSTICO

¿Qué? Paptic pretende sustituir los plásticos y otros materiales de un solo uso en los envases.

¿Por qué? El envasado suele ser necesario, pero puede perjudicar al medio ambiente. Paptic, un material a base de madera resistente a la humedad, puede utilizarse para bolsas, envases y mucho más. Tiene un tacto distintivo, parecido al textil, y se recicla junto con papeles de embalaje y cartón. La tecnología destaca realmente por su escalabilidad: Se puede fabricar Paptic utilizando máquinas de papel normales con sólo pequeñas modificaciones.

¿Dónde y cuándo? Los materiales Paptic se utilizan en más de 50 países. ■

EL CALOR ESTÁ EN MARCHA

La inspiración finlandesa está provocando un auge mundial de las saunas gracias a arquitectos como Sami Rintala. Sus diseños se pueden encontrar en Japón, Noruega, Rumanía y el Reino Unido. Rintala nos cuenta cómo la sauna se convirtió en un tema tan candente.

TEXTO **SUSIE MESURE** FOTOGRAFÍA **DAN MARINER**

PARA EL arquitecto finlandés **Sami Rintala**, el placer de una buena sauna pasa por los extremos.

«Se trata de pasar del calor al frío y de lo bueno que es para la mente», dice, describiendo el atractivo de uno de sus pasatiempos favoritos.

Los extremos también están en el corazón del enfoque de Rintala a la hora de diseñar saunas, algo que mantiene ocupado a su estudio de arquitectura, Rintala Eggertsson, con sede en Noruega, a medida que diferentes nacionalidades se aficionan a esta actividad tan finlandesa.

«La arquitectura de la sauna implica contrastes y valores primarios», dice Rintala. «Trabajas con cosas elementales: oscuridad y luz, frío y calor, espacio privado y público».

Desde que se trasladó a Noruega hace 20 años y trabajó en diversos proyectos de saunas, Rintala se ha convertido en un «embajador» de la cultura de la sauna.

«Como finlandés que vive en el extranjero, te conviertes

en embajador de tu cultura», afirma. «¡Podría haber cosas peores, porque me encantan la sauna y el baño!»

Además de Finlandia y Noruega, la empresa de Rintala también ha diseñado saunas en el Reino Unido y actualmente trabaja en proyectos en Rumanía y Japón. La Sauna Finlandesa, que Rintala diseñó para el Festival de Arquitectura de Londres 2022 con estudiantes de la Universidad de Westminster y el apoyo del Instituto Finlandés, puede encontrarse ahora en la Isla de Wight.

Desde Brighton y Folkestone hasta las playas de Pembrokeshire, en Gales, están apareciendo cabañas de madera similares por todo el Reino Unido. La British Sauna Society afirma que en el Reino

«LA ARQUITECTURA DE LA SAUNA IMPLICA CONTRASTES Y VALORES PRIMARIOS».

Unido funcionan 73 saunas de este tipo, la mayoría en playas o lagos, frente a las 49 de hace un año. El aumento se ha visto impulsado por el crecimiento de la natación en aguas abierta y la vida sana.

Aunque la sauna pública más antigua que sigue en uso en Finlandia se construyó en 1906 en Pispala, Tampere, los historiadores creen que la cultura de la sauna comenzó hace unos 10.000 años. Las primeras saunas eran unas fosas excavadas en el suelo con un montón de piedras en el fondo, calentadas por una hoguera. La diferencia entre Finlandia y otros países es que sus primeros habitantes nunca abandonaron su amor por la sauna.

«La gente que vivía en Finlandia necesitaba saunas debido al clima. Además, con tantos bosques, siempre había madera para construir las y leña para quemar», dice Rintala.

Cree que la gente también anhela un lugar donde escapar de la invasión de la



El arquitecto Sami Rintala se ha convertido en embajador no oficial de la sauna.



Sami Rintala dice que las mejores conversaciones las tiene en la sauna con su familia. También le encantan las veladas de sauna con sus amigos.

tecnología, y las saunas son zonas donde no hay teléfonos.

«Tal vez las saunas sean el único lugar donde la gente puede hablar de verdad sin que los teléfonos perturben sus conversaciones».

Enciende la sauna de su casa casi todos los días para sentarse a charlar con su mujer y su hijo de 19 años.

«Allí tenemos las mejores conversaciones», añade.

El deseo de cohesión social está reavivando la demanda de saunas públicas, que cayeron en desgracia a medida que más gente optaba por las saunas privadas.

«Las saunas públicas son

un lugar de encuentro», dice Rintala, y añade que hace 20 años sólo había dos o tres saunas públicas en Helsinki, frente a las más de 20 actuales. La más conocida es Löyly, que en finés significa «vapor de sauna», una sauna pública de seis millones de euros que se inauguró en 2016 diseñada por los arquitectos **Anu Puustinen y Ville Hara, de Avanto.**

Cuando las temperaturas exteriores son árticas, hay pocos lugares donde reunirse y socializar sin tener que comprar nada. Rintala hace una comparación con un centro comercial: «Es mucho más agradable pasar el rato

conversando en una sauna donde estás comprando una experiencia y no algo material».

Su consejo para cualquiera que trabaje en un proyecto de sauna pública es no complicarse y mantener las cosas sencillas.

«Si quieres que una sauna sea accesible para mucha gente, haz estructuras de baño muy sencillas que sean muy baratas de usar y de mantener», dice. «No hay más reglas que tener una buena experiencia de baño.

«Una cosa que todo el mundo debería entender es que las saunas son muy húmedas, por lo que es importante seguir calentándolas después de usarlas para que se sequen. Cuando hace -20 °C (-4 °F) en invierno, tienes que secar la madera antes de que se congele».

Su principal consejo es

que las ventanas sean pequeñas y te olvides de las vistas.

«Las ventanas muy grandes arruinarán la correlación de la estufa y la estancia. Además, cuanto mayor sea la ventana, mayor será la estufa que necesites. Las vistas no son importantes. Una sauna es una estancia en la que te cierras al mundo para comprenderte mejor a ti mismo y a los demás. Después puedes salir y contemplar el paisaje.»

Y no te olvides de la comida.

«La comida y la bebida son importantes para la experiencia de la sauna. Me gustan las veladas en la sauna con amigos. Una velada perfecta consiste en estar en la sauna el mayor tiempo posible y cenar después. Lo que comes es personal, como lo que vistes, pero a mí me gusta una cerveza fría y algo de carne salada: tienes todo lo que necesitas». ■

«TAL VEZ LAS SAUNAS SEAN EL ÚNICO LUGAR DONDE LA GENTE PUEDE HABLAR DE VERDAD SIN QUE LOS TELÉFONOS PERTURBEN SUS CONVERSACIONES».

5 consejos para disfrutar de la sauna como un finlandés

1 PRIMERO DATE UNA DUCHA. Aunque la sauna es técnicamente para bañarse, debes darte una ducha rápida antes de entrar. Es un gesto de consideración hacia tus compañeros de sauna y también hace que el calor sea más soportable.

2 PONTE ALGO CÓMODO. Contrariamente a la creencia popular, no es necesario que estés desnudo para disfrutar de la sauna. Un traje de baño o incluso una toalla son atuendos perfectamente aceptables. En algunas saunas públicas de Finlandia es obligatorio llevar traje de baño.

3 REFRÉSCATE A MENUDO. No tengas miedo de salir de la sauna cuando haga demasiado calor. Los finlandeses suelen refrescarse saltando al lago o saliendo al aire libre y vuelven a entrar cuando se sienten con fuerzas.

4 NO TENGAS MIEDO DEL «VIHTA.» El «vihta» - también llamado «vasta» en algunas regiones - es un manojo de ramitas de abedul con el que los finlandeses se azotan suavemente en la sauna. Puede parecer intimidante al principio, pero es estupendo para la circulación y la piel, ¡así que inténtalo!

5 DISFRUTA DEL RESPLANDOR DE DESPUÉS. Para muchas personas, lo mejor de la sauna es la sensación de euforia que produce después. Cuando termines, siéntate con una bebida fría y sumérgete en las endorfinas.



¿Un jacuzzi o un chapuzón en el lago? La Art Sauna de Serlachius tiene ambas cosas.

UNA SAUNA PARA CADA PREFERENCIA - Y ALGO MÁS

En Finlandia hay más de tres millones de saunas. En teoría, ¡suficientes para que todos los finlandeses se bañen exactamente al mismo tiempo! Aunque la mayoría son de propiedad privada, la cultura de las saunas públicas también está floreciendo, y la variedad de opciones disponibles es asombrosa. Hemos seleccionado algunas de las mejores opciones para los que quieran vivir la auténtica experiencia.

TEXTO JOHANNA TEELAHTI



Serlachius Art Sauna, Mänttä

Situada a orillas del lago, detrás del Museo de Arte de Gösta, la Serlachius Art Sauna es una obra maestra de arquitectura única y moderna, con obras de arte decorando su vestíbulo y césped. Su sala de vapor circular tiene un ambiente relajante y atemporal, que fusiona la hábil carpintería finlandesa y el diseño contemporáneo. Incluso los cubos de agua, los cazo y los textiles que se utilizan se han encargado y diseñado específicamente para Serlachius. ¡Un destino imprescindible para los amantes del arte!

LA SAUNA PÚBLICA MÁS POPULAR DE HELSINKI, LÖYLY, ESTÁ SITUADA A TIRO DE PIEDRA DEL CENTRO DE LA CIUDAD.



Löyly, Helsinki

En Finlandia, no hace falta alejarse mucho de la ciudad para encontrar una sauna. Un ejemplo perfecto de cultura urbana de sauna es la sauna pública más popular de Helsinki, Löyly, situada a tiro de piedra del centro de la ciudad. Las saunas y zonas de descanso de Löyly son neutrales en cuanto al género, por lo que grupos de amigos y familias pueden disfrutar juntos de la experiencia. Tras una relajante visita a sus salas de humo y vapor, los visitantes pueden refrescarse dándose un chapuzón en el mar mientras admiran el horizonte de la ciudad.



Rauhaniemi Folk Spa, Tampere

Tampere ha sido declarada oficialmente la capital de la sauna de Finlandia, y por una buena razón. Tiene más de 50 saunas públicas, repartidas por el hermoso paisaje de la ciudad junto al lago. Una de sus joyas históricas es el Balneario Folclórico de Rauhaniemi, un complejo de saunas tradicional y atmosférico que atrae a gente de todas las edades y procedencias durante todo el año. En invierno, los visitantes aventureros pueden incluso probar a nadar en el lago helado y reflexionar sobre la experiencia en la tranquila sauna-yurta de Rauhaniemi, donde está prohibido hablar.



Arctic Sauna World, Muonio

En Laponia, cerca del Parque Nacional de Pallas-Yllästunturi, se encuentra Arctic Sauna World. El complejo cuenta con cinco saunas diferentes, cuatro de las cuales llevan el nombre de dioses elementales del folclore finlandés. Los principiantes pueden empezar en la suave sauna de infrarrojos, y luego terminar en la antigua y ardiente sauna de humo. La joya de la corona del complejo es una sauna dedicada específicamente a observar la aurora boreal, con grandes ventanales panorámicos con vistas al cercano lago Jerisjärvi.



Lähde Forest Spa, Nilsjö

Fiel a su nombre («lähde» significa «manantial» o «fuente» en finés), el Spa Forestal de Lähde es un oasis de relajación en medio del bosque, cerca de Tahko, uno de los destinos de esquí más populares de Finlandia. Su sauna más impresionante se eleva por encima de las copas de los árboles, ofreciendo impresionantes vistas de la naturaleza circundante. Este complejo sin niños tiene piscinas exteriores climatizadas y frías, con un pabellón junto a la piscina para relajarse tranquilamente. También ofrece cursos de bienestar para complementar la experiencia de la sauna. ■

«**TODOS SOMOS IGUALMENTE PEQUEÑOS ANTE EL MAR**»

La galardonada artista y aventurera Kaisa Leka quiere garantizar que la naturaleza sea accesible para todos. Sus piernas ortopédicas la han llevado por todo Estados Unidos y hasta el mar Ártico, pero sus joyas ocultas están en las innumerables islas del archipiélago finlandés.

Ver video de la
entrevista de Kaisa:



«**DESEMBARCAR EN** la isla fue muy difícil a causa del viento y las olas. De repente, aparecieron unas personas del faro con cascos en la cabeza y escobas en las manos.»

Esta excursión en kayak al faro de Märket, situado en una pequeña isla sin árboles en la frontera entre Finlandia y Suecia, es uno de los recuerdos favoritos de siempre de **Kaisa Leka**. Tiene todo lo que ella desea en una aventura: naturaleza hermosa, actividad física y un recordatorio de que, aunque los problemas sean inevitables, las cosas suelen salir bien. Las personas eran voluntarios que trabajaban en el faro, apresurándose hacia los kayakistas para guiarlos a un lugar de desembarco más seguro.

¿Y los cascos y las escobas? Protección contra los charranes, aves marinas que anidan en el remoto islote del vasto archipiélago finlandés.

«Fue un viaje en kayak muy excepcional, con una acogida muy excepcional, en un lugar muy excepcional. Acampamos allí tres días mientras el viento volvía a arreciar. Los voluntarios nos calentaron la sauna para que pudiéramos lavarnos», recuerda su historia, sonriendo.

Aventuras con nuevos pies

Kaisa Leka es una galardonada dibujante de cómics y una insólita aventurera que quiere demostrar que la vida al aire libre es para todos.

Nació con «pies raros», como ella dice, que le causaban cada vez más dolor y dificultades para moverse. A los 23 años le amputaron las piernas por debajo de las rodillas,



«CUANDO ESTOY EN EL AGUA, SIENTO QUE MI DISCAPACIDAD NO AFECTA REALMENTE A MI MOVILIDAD».

experiencia que ha documentado en su aclamado cómic *I Am Not These Feet* (en español, «No soy estos pies»).

Empezó a utilizar prótesis en las piernas. Las prótesis permitieron a Kaisa moverse con más libertad. Primero empezó a dar pequeños paseos en bicicleta. Pronto, los paseos cortos se convirtieron en aventuras nocturnas. Y antes de que se diera cuenta, estaba atravesando Finlandia en bicicleta desde Porvoo, en el sur, hasta el mar Ártico, en la parte más septentrional de Noruega, con su marido, **Christoffer**. Cuando llegaron a los vastos espacios abiertos de Laponia, Leka comprendió de repente la magnitud de su hazaña.

«Me decía a mí misma: Esto no puede ser real. He llegado hasta aquí en bicicleta».

El palmarés de aventuras de Leka es impresionante: atravesar Estados Unidos en bicicleta, remar desde el Mar Blanco hasta el Mar Báltico, enfrentarse a las montañas de Marruecos en bicicleta.

Las recomendaciones de Kaisa Leka para Finlandia

EL ARCHIPIÉLAGO DEL MAR BÁLTICO «El paisaje no se parece a ningún otro lugar. Visitar los faros es una experiencia única; puedes llegar a muchos de ellos en barco o kayak».

LAS COLINAS BOSCOSAS DE KAINUU, FINLANDIA ORIENTAL «Una de mis vistas favoritas de Finlandia, las colinas son sencillamente preciosas. Mi padre es de esta región, así que pasé mucho tiempo aquí practicando snowboard cuando era adolescente».

ÁREA RECREATIVA DE VARLAXUDDEN, ARCHIPIÉLAGO DE PORVOO «Mi lugar local favorito, a las afueras de mi ciudad natal. Hay una ruta accesible en silla de ruedas que llega hasta la orilla del mar. Aquí es donde probé la acampada invernal por primera vez».

Aunque muchas de sus aventuras duran semanas o meses, se propone conscientemente apreciar las pequeñas salidas más cerca de casa, en Porvoo.

«Salir a la calle y pedalear dos kilómetros en un soleado día de invierno o ir a la zona recreativa local al aire libre con unos tentempiés puede ser suficiente».

La naturaleza es para todos

Aunque Finlandia es muy conocida por sus bosques, lagos y colinas, Leka recomienda a todo el mundo que visite el archipiélago. Cree que el kayak es la mejor forma -y a menudo la más accesible- de explorar el mar y sus innumerables islas e islotes.

«Todos somos igualmente pequeños ante el mar. Cuando estoy en el agua, siento que mi discapacidad no afecta realmente a mi movilidad».

Kaisa utiliza su trabajo, su arte y su presencia en las redes sociales para inspirar a todo el mundo a salir y explorar.

«Quiero desmontar las ideas preconcebidas que la gente tiene sobre la discapacidad y sobre lo que significa estar al aire libre como persona con discapacidad», afirma.

En los últimos años, las autoridades y organizaciones han construido rutas, áreas de descanso y aseos accesibles en silla de ruedas en muchos parques nacionales y zonas recreativas finlandesas. Leka también ha participado en un proyecto que desarrolla servicios de naturaleza más accesibles para personas con espectro autista u otras discapacidades.

Leka es una gran admiradora del famoso «derecho de acceso público a la naturaleza» de Finlandia, la ley que permite a todo el mundo disfrutar de la naturaleza, recoger bayas y setas, o pescar con caña y sedal, independientemente de quién sea el propietario de la tierra.

«Estos derechos deben aplicarse a todos, independientemente de la capacidad funcional o de cualquier otro factor. La naturaleza es para todos». ■

5

RAZONES PARA AMAR LOS BOLETUS FINLANDESES

El nombre de boletus en italiano, «porcini», significa «cerditos». En inglés se llaman «penny bun» y «king bolete». Éstos son sólo algunos de los muchos nombres que la gente utiliza para referirse a esta querida seta silvestre. Te explicamos por qué tú también deberías amarlos.

TEXTO NINNI LEHTNIEMI ILUSTRACIÓN HILLA RUUSKANEN

SON UNA DELICIA

Los boletus finlandeses son apreciados en todo el mundo. Son increíbles en pasta, sopa o solas cortadas en rodajas finas con un poco de tomillo, sal, vinagre balsámico y aceite de oliva. Las setas boletus secas se conservan durante años y tienen un sabor aún más rico que las frescas.

Los boletus son un ingrediente importante tanto en la cocina francesa como en la italiana. Cada año se exportan a Italia cientos de toneladas de boletus finlandeses, así que si comes un risotto en una trattoria romana, lo más probable es que los boletus que contiene hayan crecido en un bosque finlandés.





SON BUENOS PARA TI - Y PARA EL PLANETA

Muchos de nosotros buscamos alternativas saludables y respetuosas con el clima a la carne, y las setas son una opción popular. Tienen un bajo contenido en grasa y una pequeña huella de carbono. Las setas contienen muchas más proteínas que la mayoría de las plantas: los boletus secos tienen 30 gramos de proteínas por cada 100 gramos. Los boletus también son una delicia para tu intestino, ya que contienen cantidades de fibra similares a las del salvado de trigo.



TIENEN UNA HERMOSURA PARA TODOS LOS SENTIDOS

Cuando tienes una seta boletus en las manos, sabes sin duda que estás sosteniendo algo valioso. Se sienten pesados y densos, y su superficie se asemeja a un suave cuero de lo más lujoso. Su fresco aroma a madera y frutos secos aún no ha sido descubierto por los perfumistas, pero su belleza no ha escapado a la atención de diseñadores y artistas. En los últimos años hemos visto todo un auge de las setas en el diseño de interiores, incluyendo pantallas de lámparas, taburetes y portavelas con forma de seta, así como motivos de setas en textiles y tapices. La decoración inspirada en las setas, como los carteles de boletus del artista finlandés Teemu Järvi o la colaboración de la artista textil Elina Helenius con la toalla de lino de Lapuan Kankurit, te permite disfrutar de la belleza de las setas fuera de la temporada de recolección.

NOS ENSEÑAN QUE LO IMPORTANTE ESTÁ EN EL INTERIOR

Cuando pensamos en setas, solemos pensar en la parte que se puede recoger y cocinar. Esto significa que ignoramos la mayor parte del organismo fúngico: el micelio que vive en el suelo entretejido con las raíces de los árboles. El micelio, que es una estructura parecida a la raíz del hongo, conecta las setas entre sí y con los árboles simbióticos. Funciona como sistema de transferencia de

SON DE TODOS Y DE NADIE

De hecho, la mayoría de los boletus finlandeses no se exportan, sino que son recolectados por los finlandeses y disfrutados localmente. Las setas no son ni plantas ni animales. Quizá por eso recoger setas en un bosque otoñal a veces se parece a buscar tesoros de criaturas místicas.

Buscar comida también es un gran ejercicio de atención plena. Es difícil pensar en plazos y agendas de reuniones mientras encuentras el camino a tus lugares secretos de boletus o buscas el tipo de bosque adecuado para encontrar nuevos lugares de boletus (crecimiento joven con píceas y abedules), por no hablar de averiguar si las setas que has encontrado son en realidad boletus amargos y no boletus edulis. No es de extrañar que cerca de un tercio de los finlandeses consideren la recogida



de setas como un pasatiempo, según una encuesta del Centro de Estadísticas de Finlandia.

La recolección de setas es una afición de bajo umbral, ya que en Finlandia las setas de los bosques pertenecen a todos y a nadie, independientemente de dónde crezcan. Gracias al concepto legal de derecho de acceso público a la naturaleza, todas las personas que residen o visiten Finlandia pueden recoger bayas, setas y flores silvestres siempre que no sean especies protegidas.



agua y nutrientes; así se alimentan los hongos. También ayuda a las distintas plantas del bosque a comunicarse.

Parece funcionar como una red de comunicación mediante impulsos eléctricos, pero hasta ahora la ciencia no ha conseguido explicar cómo funciona. Tampoco sabemos exactamente cómo funciona realmente la simbiosis entre el árbol y los hongos. Esta falta de comprensión podría explicar, al menos en parte, por qué los esfuerzos por cultivar boletus (así

como trufas y chantarelas) no han tenido éxito hasta ahora.

De hecho, los boletus pueden enseñarnos algo. Nos enseñan que necesitas amigos y redes para tener éxito, y que ayudar a los demás también te ayudará a ti. Algunos científicos sugieren incluso que las setas demuestran que la evolución no siempre consiste en la supervivencia del más apto, sino que también puede consistir en la supervivencia de los que forman las mejores alianzas entre sí. ■

Cuatro expatriados revelan cómo el hecho de vivir en Finlandia contribuye a su forma de ver y experimentar la felicidad.

TEXTO **LAURA IISALO**
FOTOGRAFÍA **OUTI TÖRMÄLÄ**

MI LUGAR

LA MAGIA DE MI PEQUEÑA CIUDAD

Neide Oliveira, estrella del fútbol sala, se mudó de São Paulo a Imatra para aprovechar al máximo su deporte con gente de ideas afines.

«Soy una persona tímida pero abierta al mundo. Me gusta experimentar diferentes culturas y conocer gente nueva.

El fútbol sala es mi pasión. Comparto consejos y reflexiones sobre este deporte en las redes sociales y tengo más de medio millón de seguidores. En 2022, el presidente del Club de Fútbol Sala River Vuoksi se puso en contacto conmigo y me invitó a Imatra a jugar y trabajar para el equipo. Sabía que los finlandeses estaban considerados como la nación más feliz, pero también conocía la nieve y el frío del invierno. Después de pensarlo un poco, sentí

la necesidad de ir y ver cómo es Finlandia. Fue la decisión correcta para mí. Aquí puedo emplear mi pasión en dar a conocer el fútbol sala femenino.

Vivo en Imatra, en el sureste de Finlandia, donde la población ronda los 26.000 habitantes. Vivo literalmente en el bosque, y me he dado cuenta de que no necesito mucho para ser feliz. Cuando abro la puerta hay árboles y aire fresco. Eso me hace sentir muy agradecida. También he hecho nuevos amigos. Para relajarme, leo libros o escribo sobre mis viajes. Una vez a la semana desconecto el teléfono y a veces voy al lago cercano y simplemente me siento allí. Estoy muy feliz de haberme mudado aquí porque estoy conectada con la naturaleza. En São Paulo había mucha más gente, tráfico y ruido.

Finlandia puede ser fría y oscura durante el invierno, pero la gente aprovecha al máximo cada día saliendo a pasear, pasando tiempo en la naturaleza o yendo a la sauna. He aprendido que la felicidad no se busca. Se vive».



FELIZ

LOS DOS LADOS DEL SER

El cofundador vietnamita de una start-up, Jarvis Luong, descubrió que incluso dirigir una empresa puede ser menos estresante.

«Me trasladé a Finlandia en 2016 para estudiar informática, y desde hace tres años soy cofundador de Reactron Technologies. En mí hay dos lados. Uno proviene de mi origen asiático, que pone mucho énfasis en la educación y los logros profesionales. Siempre me dirijo hacia el siguiente objetivo.

El otro lado de mí, el personal, está influido por Finlandia. Significa que estoy plenamente satisfecho con la situación actual. Puedo dormir hasta las ocho o las nueve y disfrutar de una mañana tranquila antes de

ponerme a trabajar. Puedo viajar cuando quiero, y comparto mi vida con una persona cariñosa. Estoy contento con mi vida tal como es.

Cuando estaba en casa, en Hanoi (Vietnam), seguía mucho más las redes sociales y las tendencias, lo que a menudo me hacía sentir que me estaba perdiendo algo. Cuando tenía tiempo libre, solía pasar un día entero en un centro comercial con mis amigos.

En Finlandia, mi vida es más tranquila que antes. Me gusta hacer viajes por carretera con mi grupo de cinco amigos. He visitado muchos lugares remotos, como Kuusamo y Kilpisjärvi. Nos relajamos y disfrutamos de la sauna o jugamos a juegos de mesa. Siento paz en la naturaleza porque no tengo que pensar en nada.

El trabajo aquí es relajado porque la gente es honesta. De hecho, este entorno de trabajo hace que siempre me sienta preparado para un nuevo reto».



UN REGRESO CREATIVO

La escritora Mintie Das ha viajado por todo el mundo, pero Finlandia es el lugar donde floreció su creatividad.

«Nací en la India y he vivido en todo el mundo. Cuando tenía dos años, mi madre murió en un accidente de coche, y mi padre nos llevó a mí y a mi hermano a Estados Unidos y nos crio como ciudadanos universales. Vinimos a Finlandia cuando yo tenía 13 años, y acabó cambiándome la vida. Nunca antes había sentido tal sensación de comunidad, de pertenencia.

Me encanta la capacidad de los finlandeses para reírse de sí mismos, y su cultura humilde pero sin tonterías. Incluso me encanta la melancolía. Aquí se trata de cosas

sencillas, como un paseo por la naturaleza. La felicidad no es forzada, sino verdadera satisfacción.

Tuve una exitosa carrera en Relaciones Públicas en Estados Unidos, pero hace 13 años me divorcié y volví a Finlandia para ver si era tan bueno como recordaba. Mi pasión es escribir, y aquí conocí a editores increíbles a través del trabajo. Aprendí el arte de la escritura creativa y encontré mi voz.

Vivir aquí es un privilegio. La educación, el transporte público, la sanidad gratuita, todo eso funciona. Puede que los finlandeses no se te acerquen, pero yo me he acercado a todo el mundo y he hecho muchos amigos así. También conocí aquí a mi marido que es músico.

Cuando te trasladas a un nuevo país puedes ser un extraño o dejar que la cultura te moldee. Cuando llegué a Finlandia, empecé a cuestionar mis propios valores y abracé mi lado creativo. Siempre digo que mi corazón es indio, mi espíritu americano y mi alma finlandesa».

Ver video de
la entrevista de
Vanessa y Mintie:



**HE DESCUBIERTO
QUE LAS PERSONAS
PUEDEN SER
QUIENES SON.**

DESCUBRIENDO EL “SISU”

Vivir en Finlandia ha hecho que la peruana Vanessa Cueva Pastor De Valtonen sea más abierta de mente.

«Me graduaré de la escuela de enfermería el año que viene. Cuando estaba en Lima, Perú, estudiaba odontología y estaba muy estresada. Estaba preparada para estar bajo mucha presión aquí también, pero estudiar es más relajado, y el horario flexible me ha permitido trabajar a tiempo parcial en un hospital.

Cuando me trasladé aquí hace cuatro años, era invierno y no podía salir fuera más de cinco minutos porque hacía mucho frío. Ahora, ya me he adaptado al clima y salgo a correr aunque haga mucho frío. Mi lugar favorito es Laponia durante el invierno: es increíble lo silenciosa y

tranquila que es. Creo que los finlandeses son felices por la calidad de vida, la seguridad y la igualdad de género: todos tienen las mismas oportunidades. También hay mucha naturaleza, la conciliación de la vida laboral y familiar es buena y tienes vacaciones pagadas. Todas esas cosas contribuyen a la felicidad.

Vivir aquí me ha cambiado en muchos aspectos. La gente es relajada y siempre directa. Me gusta esa actitud. Mi pareja es de Finlandia y vivimos en la capital, Helsinki. A los finlandeses les encanta el café y yo también he aprendido a disfrutarlo. A menudo paso tiempo con mis amigos en cafeterías o paseando por la ciudad, pero también he aprendido a apreciar el tiempo a solas.

Vivir aquí me ha hecho más abierta de mente. He descubierto que las personas pueden ser quienes son. He aprendido la importancia del reciclaje y he descubierto el “sisu”, la actitud de no rendirse. Ya no dejo que los pequeños disgustos me depriman». ■

MAGIA EN EL AIRE DE VERANO

Cada año, los festivales de música llenan ciudades, colinas, bosques y lagos de música en directo y de un peculiar encanto que sólo puede sentirse en verano. Desvelemos pues las razones que hacen de Finlandia la tierra prometida de los festivales de verano, y echemos un vistazo a algunas experiencias festivaleras únicas para quienes ya lo han visto todo.

TEXTO KRISTIINA ELLA MARKKANEN

El festival Solstice se celebra en una loma junto al círculo polar ártico. En este festival, el sol no se pone en absoluto.

EL VERANO EN Finlandia es definitivamente único: intenso y muy esperado, de una belleza que te deja sin aliento. Merece la pena celebrarlo, y eso es exactamente lo que hacen los finlandeses: se reúnen para disfrutar de las largas horas de luz y de la libertad de los festivales de verano en todo el país. Las ciudades, las islas, las orillas de los lagos e incluso las colinas del norte acogen acontecimientos repletos de gente feliz, comida deliciosa, música en directo y espectáculos artísticos.

Sin duda, hay magia en el aire. El organizador de festivales y artista contemporáneo **Aki Roukala** lo ha plasmado en festivales boutique alternativos como el Bättre Folk, celebrado en la pintoresca isla de Hailuoto, y el Festivaali en Tampere. Como director creativo de ambos festivales, es el encargado de comisariar alineaciones de artistas que satisfagan y sorprendan a los entusiastas de la música. Eso es lo que mantiene la escena fresca y original, piensa.

«Finlandia no es mundialmente conocida por las

grandes estrellas del pop», afirma Roukala. «No tenemos que someternos a la presión de la industria mundial de la música pop. Hemos tenido tiempo y espacio para cultivar músicos y grupos alternativos, que para mí son cabezas de cartel mucho más interesantes que algunos de los artistas más famosos».

Ubicación, ubicación, ubicación

Los festivales alternativos siguen siendo marginales en Finlandia, donde los actos más convencionales atraen a un público más numeroso y generan más beneficios. Mientras el Bättre Folk, más íntimo, atrae a unos 3.000 asistentes diarios (y agota las entradas casi todos los veranos), Ruisrock, en la isla de Ruissalo en Turku, atrae a más de 100.000 visitantes cada año. Es el segundo festival de rock más antiguo de Europa y se celebra desde 1970.

Podrías calificar a Ruisrock como convencional basándote en su alineación, pero el escenario dista mucho de ser corriente. El escenario principal



EL FESTIVAL FLOW, 9-11 DE AGOSTO DE 2024, SUVILAHTI, HELSINKI El festival Flow convierte la zona urbana de Suvilahti en una fiesta de tres días que combina iconos del pop y el indie, artistas actuales y emergentes, sesiones de DJ, arte y comida increíble. Muchos habitantes de Helsinki van andando o en bicicleta al recinto del festival, gracias a su conveniente ubicación céntrica.

está situado en una playa de arena rodeada de aguas abiertas. Hay algo único en miles de personas que sonrían y agitan las manos para saludar a los enormes cruceros que pasan de camino a Suecia.

«La gente pasa días enteros dentro de un recinto en los festivales. Tienes que respetar a los participantes del festival: todo, desde la ubicación hasta la comida, tiene que añadir valor a la experiencia», afirma Roukala.

Como ilustran las playas de Ruissalo, la ubicación desempeña un papel crucial en la creación del ambiente mágico e incluso peculiar de los festivales de verano finlandeses, que van desde desfiladeros rocosos y castillos medievales hasta zonas urbanas rodeadas de rampas de patinaje DIY y pistas de hielo, pasando por aparcamientos.

Espectáculos originales como en ningún otro sitio

Aunque los festivales más grandes y tradicionales ya están consolidados, siempre hay sitio para que surjan otros nuevos. Cada pocos años

surgen nuevos festivales, a veces sólo durante un único verano. Algunos festivales sólo contratan artistas que cantan o actúan en finés. Eso es lo que suele hacer Aki Roukala.

«Para los asistentes extranjeros a los festivales, nuestra lengua suena exótica e interesante, lo que contribuye a la originalidad general de los actos culturales finlandeses. No veo por qué no podrías conquistar el mundo actuando en finés».

Al fin y al cabo, sin embargo, hay un ingrediente secreto principal en los festivales de verano finlandeses: la gente. El sentido de comunidad y el ambiente hacen o deshacen un evento, dice Roukala.

«El director creativo elabora el programa, el programa determina el público y el público crea el ambiente», resume.

Y no es difícil crear una atmósfera mágica bajo el sol de medianoche -o la suave bruma del crepúsculo que se convierte directamente en amanecer- cuando el único lugar en el que tienes que estar es justo donde estás, en medio de la gente, que está toda aquí para disfrutar.



VARJO, 14-15 DE JUNIO DE 2024, KUUSISAARI, OULU

Es difícil imaginar un lugar mejor para un festival de verano. El parque Kuusisaari está situado en una isla a un corto paseo del centro de la ciudad. El programa del festival está lleno de sorpresas y ha incluido anteriormente poesía, espectáculos circenses y funambulistas, además de actos musicales principalmente nacionales.



FESTIVAALI, 23- 24 DE AGOSTO DE 2024, TEATRO DE VERANO PYYNIKKI, TAMPERE Festivaali es una celebración de la música finlandesa. El teatro al aire libre, con sus vistas al lago, prepara impecablemente el escenario.



ROTUAARI PIKNIK, 28-29 DE JUNIO DE 2024, PARQUE MANNERHEIM, OULU Esta fiesta de jardín de dos días tiene lugar en el Parque Mannerheim, en el centro de Oulu. Los artistas de este festival probablemente resulten familiares a la mayoría de los finlandeses, ya que incluyen bandas de rock clásico y artistas célebres.



KESÄRAUHA, 7-9 DE JUNIO DE 2024, LINNANPUISTO, TURKU Este festival de música alternativa e indie, que dura tres días y se celebra en el parque histórico de Turku, junto al castillo medieval, combina música en directo, experiencias visuales y actividades participativas (¿alguien quiere una discoteca silenciosa?).



LA COMIDA ANTE TODO

¿La receta para el bocado perfecto? Ingredientes sostenibles y locales convertidos en platos artesanales de primera clase, servidos con una sonrisa en un ambiente festivo y relajado.

Aunque algunos festivales siguen confiando en el enfoque familiar de la comida frita y los platos aptos para la resaca, muchos están subiendo el nivel de su juego. Los maestros cocineros convierten sus restaurantes galardonados en food trucks temporales, y puedes encontrar reseñas de comida de festivales en los medios de comunicación.

Algunos de los restaurantes de, por ejemplo, la selección de Flow Festival, han sido restaurantes de la Guía Michelin, como Grön y Shelter. Algunos finlandeses incluso asisten a festivales de música principalmente por la comida, buscando el bocado perfecto.

«Se nota que muchos festivales prestan más atención a la comida que sirven. Hay más platos artesanales, como hamburguesas caseras, y menos alimentos procesados, con especial atención a los ingredientes sostenibles», dice el sumiller **Toni Feri**. Es cofundador de Let Me Wine, una agencia de importación de vinos naturales establecida en Helsinki.

De hecho, algunos festivales ya no sirven carne roja, por ejemplo el Flow Festival y el Sideways de Helsinki. Muchos festivales ya hacen un seguimiento de su huella de carbono e invierten en ingredientes de origen local.

Sin embargo, los festivales gastronómicos y vinícolas son harina de otro costal, y Finlandia también destaca en ellos. Tomemos, por ejemplo, el mayor festival gastronómico del país, Tamperrada, especializado en pintxos o platos del tamaño de un bocado. En todo el país también hay festivales para los amantes de las hamburguesas, los entusiastas del ajo, los aficionados a la cocina italiana y los conocedores del vino.



EL FESTIVAL SOLSTICE, 20-22 DE JUNIO DE 2024, RUKA
Si buscas una experiencia inolvidable en pleno verano, no busques más. El festival Solstice tiene lugar en pleno verano, a gran altura sobre el nivel del mar, en Rukatunturi. Los DJ, cuidadosamente seleccionados, pinchan sus sets con el impresionante telón de fondo de pinos y lagos.

AVENTURAS PARA EL OYENTE CURIOSO Y PELÍCULAS A TODAS HORAS.

**TUSKA, 28-30 DE JUNIO DE 2024,
SUVILAHTI, HELSINKI** Fundado en 1998, Tuska es el principal festival de música metal de Finlandia. Con géneros como el canto de garganta mongol, el deathcore y el metalcore, Tuska atiende a una base de seguidores muy diversa: ha batido récords de visitas dos años seguidos.

**EL FESTIVAL ODYSSEUS, 19-20 DE JULIO
DE 2024, KORJAAMO CULTURE FACTORY,
HELSINKI** Desde 2021, el festival Odysseus ocupa el recinto cultural Korjaamo y su atmosférico patio. El festival destaca varios géneros, desde el art-pop al rock teatral, o, como dicen los organizadores, ofrece «aventuras para el oyente curioso».



**EL FESTIVAL DE CINE MIDNIGHT SUN, 12-16 DE JUNIO
DE 2024, SODANKYLÄ** Se proyectan películas cuidadosamente seleccionadas las 24 horas del día en cuatro sedes, mientras el sol nunca se pone. ■

PARA DESCUBRIR MÁS COSAS QUE DEBE Y NO DEBE SABER, VISITE: finland.fi

EL SANATORIO DE PAIMIO, diseñado por Alvar y Aino Aalto en 1929 y finalizado en 1933 como hospital especializado en tuberculosis, es un símbolo mundial de la arquitectura funcionalista. Está situado en un bosque de pinos en el suroeste de Finlandia, cerca de Turku. Aunque el sanatorio ya no funciona como hospital, puede reservar una visita guiada o incluso una habitación para pasar una noche.

Ver el vídeo sobre el Sanatorio de Paimio:

