

Roc Herms según Joan Ferrer

En 1978 Gary Thuerk y su asistente Carl Gartley envían el primer correo electrónico masivo con fines publicitarios llegando a 393 usuarios de la *Advanced Research Projects Agency Network*, la llamada ARPANET, sin saber que acaban de mandar el primer ejemplo de lo que más tarde conoceremos como *SPAM*. Ese mismo año, a algo más de 9000 quilómetros, nace Roc Herms.

Joven esmirriado, con 4 dioptrías por ojo, una aparatosa ortodoncia, la cara marcada por un agresivo tratamiento antiacné y un coeficiente intelectual ligeramente superior a lo normal, se adentra en el pantanoso terreno de la adolescencia transformado en el estereotipo *nerd* por antonomasia. Con el paso del tiempo y armado con un puñado de dados de veinte caras y un Fujitsu 286x de 1024k de RAM y 20MB de disco duro, se abrirá camino de por la senda del jugador.

Alto elfo, cazarrecompensas intergaláctico, *cowboy* y *wookiee* ocasional, crece viviendo en mundos paralelos, dentro de su cabeza o dentro de la placa base de un ordenador, descubriendo por el camino *Magic: The Gathering*, el juego de estrategia en forma de cartas coleccionables que le cambiará la vida.

Empieza su andadura por el inframundo del *Magic*, participando en múltiples torneos regionales en los que aprende los entresijos del juego y va puliendo su técnica. Llega a un nivel competitivo en 1996 tras matricularse en Comercio Internacional, una licenciatura gris cuya facultad se encuentra a escasos metros del *Black Lotus*, la *mecca* *magiquera* de la ciudad condal. Sucede lo inevitable: su asistencia a las clases disminuye en favor de su presencia en las mesas de juego.

Durante esos días de *gaming* incesante, entre partidas de cartas y encierros en red para reventar *Quake II*, se empieza a fraguar la leyenda de Roc Herms en el universo *Magic*. Recorrerá medio mundo disputando tor-

neos *Pro* en Los Angeles, Nueva York, Chicago, Tokio, Londres, Houston, Seattle y Berlin, culminando su carrera con un histórico noveno puesto mundial en el *Pro Tour* de Londres de 1999.

Paralelamente y tratando de encontrar una profesión aceptada socialmente, vuelve al mundo de las computadoras y concluye los estudios de Multimedia para luego matricularse en Diseño Gráfico. Salvo que algo le impide empezar las clases con normalidad.

El 6 de agosto del 2004 al poner los pies el aeropuerto de Narita, Japón, las autoridades lo detienen por posesión de drogas. Su crimen, llevar tres gramos de hachís encima. La sentencia, tres meses de cárcel. Pasará los siguientes 90 días en continua introspección en una habitación blanca sin ventanas de la prisión de la Prefectura de Chiba. La misma celda que había abandonado unos días antes el famoso ajedrecista Bobby Fischer. Es condenado a un año y seis meses de prisión con trabajos forzados, pero el gobierno japonés prefiere deportarle y prohibirle volver a pisar suelo nipón de por vida.

Ya en Barcelona retoma las clases y concluye sus estudios. Trabaja después como director de arte durante dos años para la multinacional DDB. Es entonces cuando su trayectoria profesional cambia para siempre.

En su primer viaje a China descubre en la cámara a una amiga inseparable que le va a permitir tratar los temas que más le interesan de una forma natural e instintiva. Con su primera serie, *The Sleeping Giant*, es seleccionado para *Descubrimientos Photo España*, hecho que le empuja a abandonar la publicidad para meterse de lleno en la fotografía.

A *The Sleeping Giant* le seguirá *El Opio del pueblo* (un trabajo irónico sobre la comercialización de la religión cristiana en México) y su serie *Antisónar* (que retrata la esperpéntica y enorme *rave* que crece al margen del Sónar, el festival de música avanzada de

Barcelona). Considera hoy estas tres series como primeros ejercicios y no es hasta su trabajo aún inconcluso sobre la Campus Party (una gigantesca LAN Party anual donde se reúnen miles de *hackers*, desarrolladores, *gamers* y *geeks*) que no descubrimos al fotógrafo obsesionado con los conceptos de tecnología, futuro, ciencia e identidades colectivas minoritarias que es hoy en día.

Nos presenta ahora *Postcards from Home*, tal vez su trabajo más ambicioso, en el que se sumerge en el mundo virtual de Sony (donde más de 23 millones de usuarios comparten experiencias tan reales como la vida misma). Con la ayuda de su cámara, esta vez virtual y capaz de fotografiar palabras, nos descubrirá desde ninjas hasta exdrogadictos, pasando por una diva de la moda virtual, una abuela hawaiana con 17 personalidades e incluso una secta.

Bienvenidos a casa.

