

Olalla Hernández Ranz

Olalla Hernández es especialista en libros infantiles y novelas gráficas, melómana, compradora compulsiva de zapatos de tacón, asidua de blogs y de charlas con amigos

## Entrevista al jefe Sueños de un jugador; conversamos con Alex Ferrero (editor de *Stuff Magazine*)

La política del piso era la de ir rotando de dormitorio en dormitorio todos los años para que cada uno de los inquilinos pudieran disfrutar, en algún momento, de la habitación grande y de su real cama de matrimonio. Fuera como fuese, a Alex siempre le tocaba dormir en el cuarto de al lado y se le oía.

Ahora en la distancia, pienso que nos podríamos haber ahorrado una pasta compartiendo dormitorio, ya que nuestros horarios eran diametralmente opuestos y perfectamente compatibles. Cuando él dormía, yo vivía y viceversa.

A las doce de la noche sonaba el pito de una cafetera XXL rebosante de esa droga que se agotaba en unas horas. Le acompañé en los comienzos de muchas noches, pero tengo que reconocer que la mayoría me las perdí por puro sueño y biorritmo incompatible, aunque el café fuera más negro que el carbón.

Unas tocaba partida de rol, otras *ISS*, *Metal Gear Solid*, *Final fantasy*, *Mus*, *Magic*, *Monkey Island*, *GTA* o *Toy Story*. Luego había otras en las que se reservaba en solitario para, por ejemplo, estudiarse el sueño y apuntar en su libreta a golpe de despertador lo que acontecía en ellos. Como si fuera un juego más.

A la tarde siguiente siempre contaba cosas alucinantes como que “en un sueño no puedes leer dos veces el mismo cartel”, o sí, aunque nunca el mismo mensaje. Creo que esa información no se me olvidará en la vida y la comparto, no sin cierto asombro, todavía hoy.

Supongo que su afición por el juego le viene de la sociabilidad que le caracteriza, de su curiosidad por absolutamente todo, de la necesidad de retarse, ejercitar la mente, experimentar y, sobre todo, de vivir para contarlo.

No sé si ha sido el destino o su naturaleza lo que le ha hecho ir a parar a la dirección de una revista de *gadgets* llamada *Stuff* (publicada por Focus Ediciones) que habla de chismes de nueva generación: teléfonos, consolas, videojuegos y aparatos electrónicos de todo tipo.

Sé que su trabajo le gusta, le divierte, se divierte y es lo más parecido a ser (cito palabras textuales) “some kind of marauding, one-eyed interstellar drunk, una especie de nómada interestelar borracho de un solo ojo”. Además, su horario le proporciona un margen generoso de tiempo libre para dedicarlo a discreción a sus más excéntricas aficiones.

**Ⓡ Creo recordar que la experiencia más intensa que he tenido con videojuegos fue gracias a ti, a la “play” de Canalejas, y a ese terrible y adictivo juego de plataformas llamado *Crash Bandicoot* ¿Te acuerdas? Me pasaba el día pensando en volver a casa para ver si superaba niveles. Muchas veces cuando llegaba, tú ya estabas en el sofá con los mandos en tu poder y a años luz de distancia.**

**¿Por qué te gustaba el *Bandi-coot*? Siempre pensé que era un videojuego para niñas que nunca jugaban a nada...**

Yo también creí siempre que el *Bandi-coot* era un juego para niñas como los *Spiro the Dragon*, *Sims*, *Singstar* y demás inventos para meter al 50% del mercado que faltaba en el ajo. Sólo he visto jugar a dos chicas al *Crash Bandi-coot*.

Luego llegó Nintendo y cambió el mundo.

**¿Has dicho que con Nintendo cambió el mundo?**

El mundo cambió en 2004 y 2006 con la Ds y la Wii.

Nintendo tiene un historial épico. Empezaron a finales del siglo XIX (!!) fabricando esa baraja Hanafuda que me has visto y que tanto intriga a la gente. Sucesivamente se reinventaron como compañía de taxis, proveedores de comida rápida y gestores de *meublés*. Como lo oyes. Luego volvieron a los videojuegos y consiguieron que las mujeres y los mayores se interesaran en las consolas. Nadie lo había logrado salvo Will Wright, el maestro que consiguió que la franquicia de PC más vendida del mundo se repartiera sus fans entre hombres y mujeres por igual. Hablo de los *Sims*.

**¿Y tú qué piensas de la Wii?**

Hay algo muy importante que siempre se omite. A menudo uno de los cincuenta y seis millones de personas que compraron una Wii declara: "El mundo de los videojuegos es mucho más interesante y divertido de lo que yo pensaba". Bien. Esta afirmación equivale a que alguien te suelte: "Oye, me he leído dos libros de Enid Blyton y *El código Da Vinci* y puedo afirmar que ¡esto de la literatura es la hostia!".

**Esa gente es lo que llamáis *casuals*. Ahora lo entiendo todo.**

Los llamamos *casuals*, por jugador casual. Un término despectivo para distinguirlos de los *hardcore gamers*, los jugones de pro. No hace ni cinco años que Nintendo abrió la puerta para ¿triplicar, enesimar? el mercado de los videojuegos. De fans de un culto extraño, tecnológicamente avanzado y versado en la cultura pop. ¿Sabías que hay juegos sobre las obras de Douglas Adams, que España fue la segunda potencia mundial en este negocio en los años ochenta? Entonces pasamos a ser *target*. Por supuesto que siempre se ha

tratado de dinero, pero el porcentaje de arte era muy alto.

**Entonces, existen juegos comerciales y otros que no lo son (qué gracia).**

No soy apocalíptico. El dinero que se invierte en los juegos para *casuals* mueve el mercado. Las producciones de títulos buenos acumulan más visibilidad, presupuesto e ingresos que nunca. Todos salimos ganando.

De esta circunstancia me divierte —y asquea— lo más irónico: esta gente nos representaba invariablemente como descerebrados enganchados a "los marcianitos", ratas de *Skinner* apretando botones sin cesar (visualízalo; has visto a alguien imitando a un jugador con una Gameboy de esta guisa exacta, cual M. A. conduciendo la furgoneta del Equipo A a golpe de espasmos).

Esta misma gente ahora dedica horas a trazar líneas con un lápiz, resolver sumas y mover un giroscopio para ladear una balanza virtual. Los juegos de DS y Wii están hechos para niños, con mecánicas de hace cuarenta años adornadas con colorines. Es más, tuvieron que diseñar mandos táctiles y sensibles al movimiento para gente incapaz de apretar tres botones con coordinación.

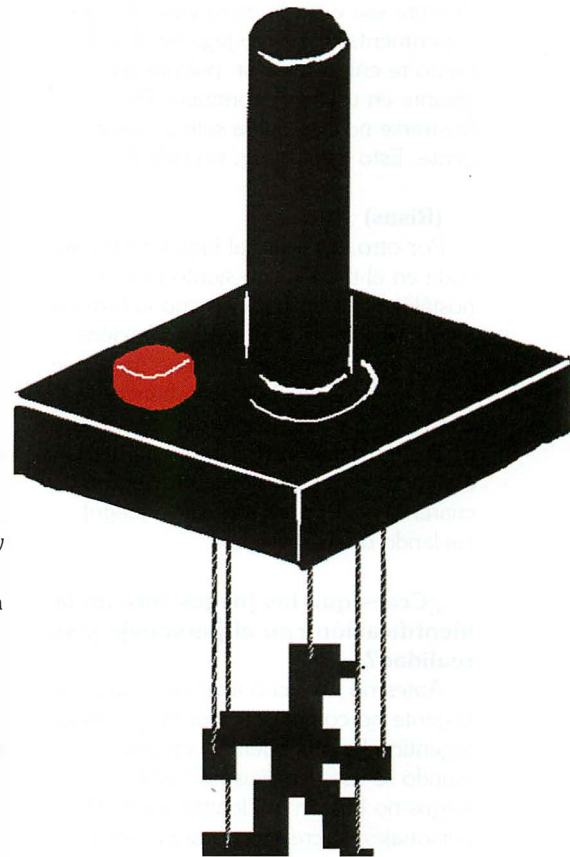
En cambio, hace más de una década que yo juego al *Europa Universalis*, que maneja la inteligencia artificial de doscientos países con más de quinientos hechos históricos que modifican el juego, reglas propias para el Sacro Imperio Romano y un sistema de inflación draconiano, entre otras locuras varias.

**Sí, pero...**

Vale, también me excito robando coches baratos en el GTA para escuchar rock de los años ochenta y apalea a policías, pero la cuestión consiste en que los detractores de la literatura están flipando con "Repasando las vocales, volumen II". Veremos si avanzan. Es maravilloso.

**No puedo evitar establecer una relación entre tu pasión por la música, la lectura y los juegos. Creo que hay un punto en común ¿Por qué te gusta Sam Cooke?**

(Para este tema tengo una frase lapidaria preparada que pienso registrar). Sam Cooke es el mejor cantante de todos los tiempos. Da igual que le cante al manto de Cristo (con los *Soul*



Cortesía Nicolai Troshinsky

*Stirrers*), a una adolescente blanca enamorada o que les grite en directo a los negros de Miami que él no tiene leucemia. Además de la técnica, tiene duende. El alma no se entrena. La prueba es que ni siquiera Otis Redding puede versionarlo con garantías. Sólo Ted Hawkins ha llegado a conmovirme de forma parecida con una canción de Sam. Y las componía él.

**Comparto tu pasión por la música en general y por Cooke en concreto, pero ¿qué me dices de tu experiencia como jugador? Yo ahí me pierdo ¿Hay en el juego un espacio tan amplio para las emociones? ¿Qué tipo de relación se establece con él?**

He llorado de pena, me he reído a carcajadas, me he sorprendido y me he cagado de miedo jugando. En eso no es distinto de un libro o una película. Sin embargo, nunca me he enamorado de un personaje de un juego. O al menos no pienso admitirlo.

**(Risas) Sigue, anda...**

Los juegos son singulares en dos puntos, en cambio. Por un lado, pueden

ser extremadamente frustrantes. Casi siempre ésa es la primera emoción que experimenta un nuevo jugador. En el fondo te enfrentas a un psicotécnico gigante en un bucle continuo. Ojo: frustrarse no equivale a salir a matar gente. Esto es *gaming*, no fútbol.

**Ⓡ (Risas)**

Por otro, implican al jugador más que nada en el mundo. Lo siento por los nostálgicos, pero para un crío la historia extraterrestre y ajena de Jim Hawkins con Long John Silver no tiene nada que hacer en capacidad de absorberencia contra un mundo propio que depende de ti y tus decisiones y en el que pasas cien horas (mi récord está en ciento cuarenta horas para acabar un juego) cuidando de tu personaje.

**Ⓡ ¿Crees que los juegos buscan la identificación con el personaje y su realidad?**

Antes no he dicho álter ego para que la gente no cometa el error de psicólogo argentino barato (además, en este mundo se usa el galicismo "avatar"). Los juegos no buscan la identificación. Mis personajes de creación propia suelen ser mujeres; para ser honesto: zorras del averno, pelirrojas que recurren a la violencia para solucionar sus problemas. Y no me identifico con ellas...

Todo juego es un juego de rol. Para ser un treintañero pedante que trabaja en una oficina tengo el resto del día.

**Ⓡ Hoy música, videojuegos, libros, pelis... se consideran lecturas pero las relaciones que se establecen con los distintos soportes son distintas. El nivel de implicación es otro ¿Qué te proporciona el juego (y ya no sólo estoy hablando de videojuegos), que no te dé la literatura? ¿Qué te exige?**

Los juegos son hiperadictivos. Los casos tan publicitarios de la gente que pierde el norte con *World of Warcraft* son reales. Gente que nunca había jugado a nada de repente emplea ocho horas al día en un mundo ultratópico de espada y brujería.

El juego es interactivo. Estímulo-respuesta. Todos los intentos de la literatura, el cine y las artes de implicar al espectador son una broma, comparados con esto. Los creadores construyen para su vanagloria, su visión o su comida. El juego te pone un mando –físicamente– en las manos para que tú decidas. Los que no se piensan y desarrollan específicamente para que le gusten al destinatario fracasan estrepitosamente. No hay sitio para la recreación *arty*. Un parnasillo muy pequeño, como mucho.

**Ⓡ Y así es que ganan frente al resto. No hay competencia.**

El sector domina el presente. En 2008, el 57% del consumo interactivo fue al mercado de videojuegos, más que el cine, DVDs y música juntos. Muy pronto, el que diga que no juega será el socialmente inadapado.

**Ⓡ Me interesa todo el tema de la adicción. ¿Crees que la dependencia se hace mayor con un juego que con un libro? ¿Qué tiene que tener el juego o el libro para que esto suceda? ¿Qué similitudes ves con ciertas series de televisión de enganche total?**

El enganche a las series no se diferencia de la pasión con la que la gente seguía los folletines de Dickens. A todos nos gusta una buena historia. Pero a una serie te acercas para ver qué pasa. A un juego para ver qué pasa y cómo haces que pase.

El juego proporciona una recompensa y requiere esfuerzo y participación. También alienta el lado competitivo (contra otro, contra la máquina, contra el sistema).

**Ⓡ Hace tiempo vi unas propuestas de Barcelona Multimedia, dos juegos: uno de *La isla del tesoro* y otro de *La vuelta al mundo en 80 días*. Para ir pasando fases había que haberse leído los libros. No sé si funcionaron muy bien esos sistemas ¿Qué piensas tú? ¿Te gusta Verne?**

No fui capaz de acabarme *Veinte mil leguas de viaje submarino* de crío, y eso que ya devoraba la letra escrita. Supongo que es fabuloso ser un chaval y no tener la conciencia crítica de qué es canónicamente bueno. Jamás volví a intentarlo con Verne. Por generación me toca Asimov, que me gusta sin entusiasmarme.

**Ⓡ ¿Aprender jugando?**

Basar un juego en la función educativa apesta. Como pretender formar con la programación televisiva. Algo así va a fracasar y más en esta época del esfuerzo cero para lo que no se percibe interesante.

Pero el *Trivial Pursuit* arrasa desde siempre. Y se trata de la aplicación más básica de cultura general, con el sistema antisofisticado de pregunta y respuesta. Triunfa porque es una competición y entretiene.

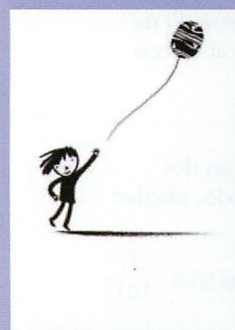
**Ⓡ ¿Jugando, aprendes?**

Personalmente, los videojuegos alentaron mi interés en los piratas y el voodoo, entre otras cosas. También me flipó la teoría tan "irreverente" y que tanto revuelo trajo de *El código Da Vinci*. Pero en 1999, cuando la vi desarrollarse ante mí en el juego Gabriel Knight: *Sin's of the Fathers*, que tenía un guión y un actor infinitamente mejores, por cierto (Tim Curry). Ah, y el primer juego famoso sobre templarios es de 1996, cuatro años antes del pestiño ese de Matilde Asensi.

**Ⓡ Centra, Alex.**

Lo que quiero decir es que los buenos libros, películas y juegos instruyen sin proponérselo. Y sin anteponer esa función. Pueden tener narrativa y mentira, pero también mentían como bellacos los historiadores franceses sobre los que edificaron nuestra EGB, y prefiero que me cuenten una buena historia, que ya discurriré yo cuánto es de cierta. No es una errata. Y odio las palabras "cuán" y "cuyo" menos cuando estoy de coña.

A lo mejor han cambiado de un tiempo a esta parte, pero todos los



La Mar de Letras  
Librería infantil y juvenil

visita nuestra nueva página web

www.lamardeletras.com

juegos educativos que he visto eran de un infantil vergonzoso. En Gamefaqs.com hay documentos de treinta a sesenta páginas, destripando la mecánica interna de las estadísticas y sistemas de algunos títulos y discutiendo las mejores combinaciones, aproximaciones y mecánicas para batir a la máquina y ganar. Probablemente sus autores no pasen de los veinte años.

Ⓡ **¿Crees que en el caso de chavales habría que poner límites en contenidos y tiempos de juego?**

Dar a una generación con esa capacidad el equivalente en videojuegos a un capítulo de *Los Fruitis* con la intención expresa de “educarlos” es un insulto. Me alegro de que muy pronto se tratará a los desinteresados en juegos como ancianos sociales, igual que hoy se desprecia a quien no tiene conocimientos musicales o literarios.

La “Xbox 360”, por ejemplo, ya permite que los padres pongan un límite temporal que apaga la consola tras un tiempo determinado de juego. Es famoso el caso de Bill Gates (la consola es de Microsoft) que sólo le dejaba a su hija jugar cuarenta y cinco minutos diarios al *Viva Piñata*.

Se ve que están más avanzados que otras formas de entretenimiento en este apartado. ¿Por qué cometer, entonces, el eterno error de tratarlos como algo completamente diferente? No se puede dejar a un chaval jugar ocho horas seguidas igual que no debes plantarlo delante de la tele medio día, dejar que se quede en la piscina hasta arrugarse o hacerle entrenar gimnasia rítmica o tenis sin descanso.

Ⓡ **¿Censura?**

Y respecto a la censura, el código PEGI (calificación por edades y contenidos) es mucho más explícito y detallado que el de cine, por ejemplo. Se respeta en toda Europa e indica si el juego tiene violencia, tacos, discriminación (!), drogas, sexismo e incluso referencias al tabaco y al alcohol (hay juegos de simulación mercantil a los que les afecta).

La censura por defecto es mala. Con la excusa de “no podemos exponer a nuestros hijos a esto” puedes llegar a prohibir la novela negra, los partidos políticos y la teoría de la evolución.

Ⓡ **No sé por qué los tiempos dejan de ser tan importantes cuando se trata de juegos de mesa. Están**

**socialmente aceptados a pesar de los millones de individuos morosos de casinos que pueblan nuestro mundo ¿Juegos de mesa o pantalla?**

La mesa es más física, más agradable. La pantalla tiene la gran ventaja de que hace los cálculos por ti y le roba tiempo a la parte logística coñazo para emplearlo en divertirse.

Nada puede sustituir la interacción sobre un tablero del *Risk* ni en el *Monopoly*. La tensión de ver cómo se le agotan los billetes –físicos– a los rivales es difícil de replicar con código binario.

En cambio, para los juegos de rol, finanzas y simuladores, los ordenadores han resultado más que convenientes. El que haya jugado al rol de mesa sabe que en una batalla hay tiradas de ataque a las que añades modificadores, sustrae la defensa del adversario, tienes en cuenta si es un flanqueo, olvidas un factor y hay que repetirlo... El ordenador calcula todo automáticamente y te deja dedicarte a la parte divertida.

Por supuesto algunos dirán que lo realmente divertido es tirar un dado tangible de veinte caras y discutir media hora con el máster sobre las reglas de cálculo. No lo discuto. A mí me pasa con el *Mahjong*. Para mí tiene el segundo sistema de puntuación más difícil del mundo, tras la subasta del *bridge*. Adoro que los *Mahjong* online te calculen los resultados, pero no lo cambiaría por el tacto de mis fichas cuando las robo de la muralla para declarar un “pong”.

Ⓡ **Adoro tu Mahjong aunque nunca logré comprender la propuesta. Igual es que simplemente adoro verte jugar al Mahjong, es como escuchar a un experto hablar de física cuántica.**

(Que nadie confunda el *Mahjong* con el solitario. Eso se llama *Shangai* y es un pasatiempo de *casuals*).

Ⓡ **Hace tres días que he aprendido a jugar al Backgammon. Dicen que es el juego de mesa más anciano del mundo del que se tienen registros. Me encanta. Alex, ¿qué crees que opinaría Shakespeare de todo esto?**

“Separa a un jugador de su dado y a un buen estudiante de su libro y se habrá obrado una maravilla” de *Las alegres comadres* (toma traducción para *Wives*) de *Windsor*.



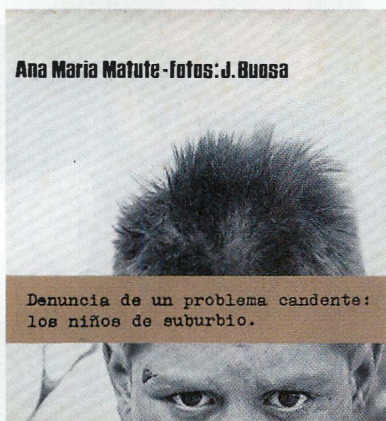
Cortesía Nicolai Troshinsky

Ⓡ **Unos minutos después...**

“Y será prodigioso”. “Separa a un jugador de su dado y a un buen estudiante de su libro y se habrá obrado un prodigio” Acabo de entenderlo ahora. Astrana Marín lo tradujo demasiado ambiguo, pero ahora veo claro que el *wonderful* de Shakespeare viene de la acepción de *wonder*, prodigio y no maravilla. No quiere decir que sea bueno separarlos, sino que es casi imposible. Que los jugadores son unos viciosos, vamos.

Nota: Perfil público del entrevistado: <http://es.linkedin.com/in/alexferro> ▶

Para los unos... y los otros



Ana María Matute

**Libro de juegos para los niños de los otros**

Barcelona: Lumen, 1961 / Madrid: Espasa Calpe, 2003

Un año después de iniciar su andadura, en 1961, la editorial Lumen publicó el *Libro de juegos para los niños de los otros* de Ana María Matute, dentro de la colección "Palabra e Imagen"; de hecho, esta obra fue el germen de esta colección en la que se proponía a un escritor y un fotógrafo que trabajaran en torno a un mismo tema. En esta ocasión, el fotógrafo elegido fue Jaime Buosa.

El tándem Matute-Buosa planteó su intención de forma directa en la faja que

acompañaba al volumen y que rezaba: "Denuncia de un problema candente: los niños del suburbio". Y, a través de unos textos próximos a la prosa poética, en los que no se escatima en crudeza, y de unas imágenes cargadas de fuerza, ofreció un retrato sincero de la realidad de los niños marginados en el que se palpa su indignación ante esta situación injusta. Ambos, texto e imagen, no solo se complementan sino que se expanden el uno a la otra y viceversa.

Aún hoy, la propuesta resulta provocadora desde la misma cubierta, en la que se reproduce parte de una imagen del interior de un niño con una mirada inquisidora que desafía al lector. El libro está estructurado en tres apartados: "Los niños de los otros", "Nosotros" y "Juegos para los niños de los otros", desde los que se pronuncia una voz en primera persona del plural. En la primera parte, el "nosotros" representa a las personas que desprecian a los niños marginados y en las otras dos partes a estos últimos.

Los textos son directos y crudos, se habla de "niños verdaderos" o "niños de verdad" en contraposición a "niños del suburbio", se coordina el "nosotros" referido a estos con "perros"... Las imágenes, aunque en blanco y negro, también son impactantes, cada una contiene una historia y destacan por el juego de planos y perspectivas. Sin embargo, lo que más inquieta es la asunción de los protagonistas de su condición, su aceptación del

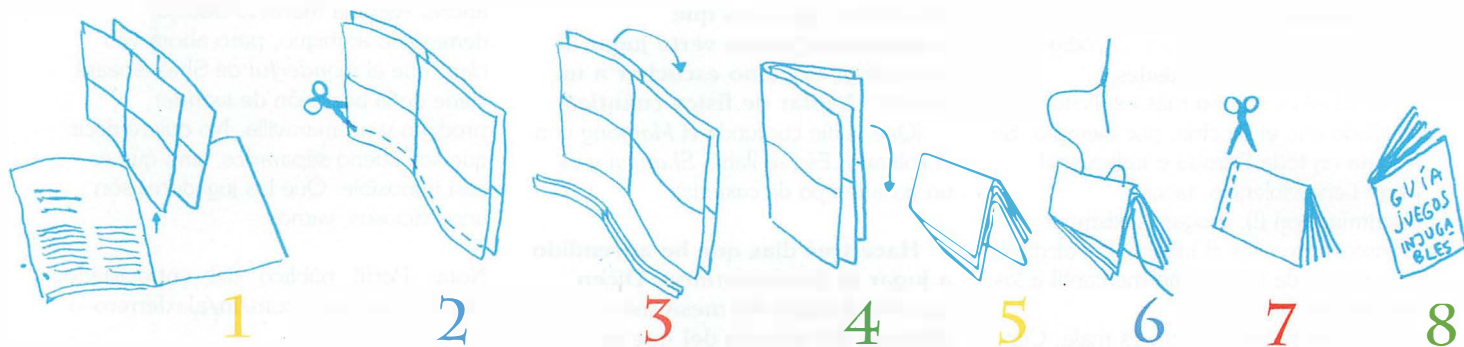
futuro, que se desprende de afirmaciones como "Nos odian (los vagabundos) porque somos espejos para ellos, y les odiamos porque son espejos nuestros" o "Es un juego peligroso el nuestro, de mirarlos a todos (los otros, los gastados), y sentarse, y pensar en cuando uno crezca".

En 2003, la editorial Espasa Calpe reeditó el texto de Ana María Matute, en esta ocasión, con imágenes de Manuel Durán y Juan Miguel Sánchez Vigil. Estas ponen en evidencia que los tiempos han cambiado, que han desaparecido aquellas situaciones terribles, al tiempo que han aparecido nuevos escenarios dramáticos como el del problema de la emigración e integración de los recién llegados, entre otros. Sin embargo, el intento de los fotógrafos de ir a la par que el texto, ha restado fuerza a la propuesta.

Hay obras que producen un efecto especial, nos afecta más ver en sus páginas los problemas sociales que ser testigos presenciales de estas situaciones. Podemos cerrarlas, quitarlas de la estantería y guardarlas en un cajón, pero siguen inquietándonos. El *Libro de juegos para los niños de los otros* tiene ese efecto, provoca incomodidad al lector que descubre en sus páginas la vida de unos niños marcada por la pobreza, la envidia, el engaño e, incluso, la muerte. ◀▶

Elisa Yuste Tuero  
Filóloga y lectora de LUJ

## Instrucciones para armar la Guía para juegos injugables



También se puede consultar:

<http://www.flickr.com/photos/25509414@N02/4138596818/>