

DEL MANDO AL PAPEL

GERMÁN SIERRA

Si lo tuyo son los videojuegos, te gustarán las novelas de Germán Sierra (A Coruña, 1960). Y es que este autor, también profesor universitario de Bioquímica y Biología, además de tener mucho nivel literario, es uno de los autores españoles que más ha integrado el universo *gamer* en sus textos. Así lo ha hecho en *Efectos secundarios* y en la recién publicada *Standards*.

Texto: Israel Paredes · Ilustración: Nuria Cuesta, ¡No te olvides ponerte tus gafas 3D!

Grandes obras como *El gran Gatsby*, *La divina comedia*, *Alicia en el país de las maravillas* o *Fahrenheit 451* se han adaptado a videojuegos. Todos los medios están hoy hibridados, todo es transmediático. Hay muchos videojuegos basados en novelas, y muchas novelas basadas en videojuegos. Un juego sobre Alicia, las películas, las *remakes* literarios, el libro original, todo ello forma parte de cómo experimentamos a Alicia hoy. Los diseñadores de videojuegos tienden a utilizar narraciones muy conocidas por el mismo motivo que las productoras de cine: forman parte de nuestra educación, nuestra cultura, y queremos que nos sigan contando esas historias una y otra vez. Muchas narraciones clásicas se basan en personajes con los que el lector puede identificarse: el juego nos permite, además, hasta cierto punto, participar en ellas.

Hablando de *Fahrenheit 451*, ¿crees que algún día desaparecerán los libros y se impondrán los videojuegos? En absoluto. Los medios no se sustituyen unos a otros. Ciertas tecnologías de reproducción pueden desaparecer, o volverse obsoletas o minoritarias, pero los libros seguirían siendo libros, en papel, en una pantalla o en cualquier otro soporte.

Pero ya se habla del videojuego como la novela del futuro, ¿los guionistas de videojuegos acabarán siendo los escritores del futuro? Los guionistas de videojuegos, cine o televisión son tan escritores como los novelistas o poetas. Hay escritores que prefieren dedicarse a un sólo medio o género, y otros que escriben

en o para varios. Lo que ya es diferente ahora es que no podemos considerar la novela como la literatura por excelencia, porque no hay literatura por excelencia. Hay literatura excelente -o mediocre- en cualquier medio o género.

“LOS GUIONISTAS DE VIDEOJUEGOS SON TAN ESCRITORES COMO LOS POETAS O LOS NOVELISTAS”

Si tuvieras que elegir una obra literaria para adaptarla a un videojuego, ¿cuál sería? Me gustaría un videojuego de *La casa de hojas* de Danielewski.

En tu novela *Efectos secundarios* concebías un mundo tecnológico en el que el humanismo parecía haberse disuelto, y entre la fauna humana que aparecía, estaban los adictos a los videojuegos. ¿Cómo ves esta afición/adicción? El humanismo, que en realidad debería ser denominado antropocentrismo, ha sido, y es, la adicción más insidiosa de los últimos siglos. Tan universal, que apenas nadie la reconoce como tal. Vivimos al principio de un proceso de diversificación de las adicciones, y eso me gusta.

En *Standards*, tu nueva novela, describes un juego muy básico y de hace

años, *Tennis for Two*, frente a otro contemporáneo, y muestras la evolución entre un juego y el otro y una época y la otra. Uno de los ejes de *Standards* es la historia de ciertas tecnologías que se desarrollan o popularizan en el último medio siglo. Internet y los videojuegos están ahí, pero también la cirugía plástica o la astronáutica. Me interesa mucho el modo como estas tecnologías han dado forma a la cultura actual.

Fuiste en su momento incluido en la llamada Generación Nocilla o Afterpop. Una de las constantes de todos sus autores era su interés por las nuevas tecnologías. ¿Incluidos los videojuegos? Supongo que los videojuegos han sido una constante para cualquier persona que haya nacido a partir de los años 60, y creo que, de modo expreso o implícito, han influido en la mayoría de los autores que han escrito en las últimas décadas. Lo característico de muchos de los escritores asociados al Afterpop es el reconocimiento explícito del impacto de las tecnologías recientes en su estilo, y un deseo expreso de reflexionar sobre esa influencia.

¿Qué escritores que introducen los videojuegos en su obra recomendarías? Ático, de Gabi Martínez, es ya un clásico del género. *Providence*, de Juan Francisco Ferré, es un magnífico ejemplo de cómo pueden integrarse en una novela algunos aspectos típicos del videojuego. Otra excelente novela que no los introduce de forma expresa pero evidencia su influencia en su estructura narrativa es *Menos joven*, de Rubén Martín Giráldez

