

Entrevista 3.
Historias extraordinarias.
Entrevista a Guillermo Crespi

Julián Kopp⁽¹⁾

Los videojuegos fueron reconocidos en los últimos treinta años como un medio, una industria y una forma de expresión y entretenimiento de gran importancia. Sin embargo, quizás por su corta historia, o por su recurrente mote de “actividad poco seria”, no fueron tan estudiados desde una perspectiva histórica.

Guillermo Crespi trabaja como docente, se autodefine como *historiador amateur* y es creador y conductor del podcast *Modo Historia*. Crespi se encuentra dedicado a hurgar en la trayectoria del medio y en los procesos por los cuales los juegos y los dispositivos ven la luz (o son relegados a la oscuridad). En esta entrevista, explica qué implica pensar la historia de los videojuegos, y qué particularidades supone hacerlo en Argentina. Proveniente del ámbito del cine y la televisión, pero interesado desde chico en los videojuegos, Crespi desarrolló sus primeros trabajos en el medio desde lo sonoro y, posteriormente, desde su profesión, el guión. A partir de la indagación sobre las formas en las que los videojuegos construyen narrativas, fue adentrándose en la historia de los videojuegos, deteniéndose especialmente en los procesos creativos. Esto, cuenta Crespi, lo llevó a interrogar los aspectos contextuales de la producción de los juegos, antes que en las casualidades y los presuntos arrebatos de genio. A fuerza de querer entender más, Crespi se encuentra ahora señalando la importancia de los videojuegos como medio de comunicación y expresión, partiendo no tanto de las abultadas cifras de la industria —que se ven habitualmente en medios no especializados—, sino de la recuperación de anécdotas, datos y experiencias de quienes participaron de esos procesos creativos, lo que supone situar a los videojuegos en pie de igualdad junto a otros medios.

• **¿Cómo llegaste al mundo de los videojuegos?**

Vengo del mundo audiovisual. De mis viejos agarré ciertas influencias por el lado de la música. Después, de la parte más grande de la familia, por ejemplo, de mis abuelos, me vino el cine. Los videojuegos en parte los descubrí por mi hermano. Tenemos diez años de diferencia, y yo estaba siempre prendido ahí al lado cuando mi hermano se juntaba con alguno a jugar un clon de Spectrum o de la Commodore 64 que teníamos.

• **¿Y tu vínculo más formal con los videojuegos cuando surgió?**

Desde el guión. Desde el sonido del guión, en realidad. O sea, buena parte de que yo me haya terminado metiendo en videojuegos tiene que ver con un amigo mío, David Roin, que es programador y hace años que labura en la industria de videojuegos. Cuando él ha-

cía algún ejercicio o experimento, yo solía darle una mano por gusto personal con el sonido y con la música. Y después fueron dos cosas en paralelo: por un lado, él empezó con su propio estudio en 2010, *Heavy Boat*, donde estuve seis o siete años colaborando por el lado del sonido y la música. Al mismo tiempo, empecé a indagar en la escritura de guión de videojuegos. Ya venía estudiando cuestiones de guión, y las historias del videojuego también me habían interesado. No es casualidad que, mirando hacia atrás, muchos de los juegos que más me habían gustado tenían que ver con algún tipo de historia interactiva. Empecé a leer libros que compré *online* y traje de afuera, muy de la academia, de narratología... Me metí solo por interés personal, y empecé a agregar cosas sueltas de guión interactivo en las clases que venía dando de guión audiovisual tradicional. Al mismo tiempo, mientras empezaba a leer y a estudiar, trabajaba de manera casi fija en *Heavy Boat*. Hasta que los proyectos del estudio empezaron a crecer y a justificar alguna línea narrativa un poco más compleja y ahí levanté la mano y dije: “déjenme escribir que es para lo que me formé”. Durante un tiempo hice las dos cosas, hasta que pude quedarme solo con la parte narrativa.

¿En qué momento pasaste de **escribir historias a pensar la Historia de los videojuegos**? Fue la combinación de dos cosas. Primero, de un libro me pareció divertido, que es bastante denostado por los historiadores actuales de videojuegos porque tiene muchas impresiones personales, pero que se disfruta leyendo: *The Ultimate History of Videogames*, de Steve Kent. Lo que antes para mí eran cosas desconectadas, de pronto tenían un orden y una conexión entre sí: ah, esa consola era así por tal razón. Entonces eso fue como mi primer aluvión de información. Y segundo, ahí hice, como hago con todo lo que me interesa, una indagación propia. Me daba cuenta que muy rápidamente el tema se convertía en una pelea académica sobre quién impone sus teorías y nomenclaturas. Me sentía empantanaado en discusiones que se daban entre trincheras: el mundillo académico y la aplicación de esos saberes. A mí me interesaba la intersección entre las dos cosas: no me gusta el laburo de la pura improvisación y, por otra parte, la pura academia me irrita. (Figura 1).



Figura 1. Guillermo Crespi

- **¿Y dónde ves la necesidad o la importancia de historizar los videojuegos?**

Yo creo que es otra vía por la cual se puede apuntar a los videojuegos como objeto de estudio y como algo de verdadero interés cultural. En muy pocas décadas, el videojuego tuvo una cantidad de ciclos que yo en otro tipo de Historias los he visto mucho más desperdigados en el tiempo. Lo cual tiene que ver, no exclusivamente, pero sí principalmente, con el hecho de estar apoyado sobre la tecnología, y con lo que esta ha avanzado en los últimos sesenta años, por dar alguna fecha. Claramente, hace tiempo el videojuego es parte de la cultura popular. Si querés ir a los números, está lleno de estudios que plantean que un tercio de la población mundial juega videojuegos. Entonces, ahí viene la cuestión que es tan extraña: ¿porque todavía sigue habiendo una especie de segregación entre los medios que hablan del tema como el “mundillo de los videojuegos” y, por otra parte, de todo lo demás? ¿Por qué en un noticiero siguen apareciendo únicamente los videojuegos cuando un pibe se hace millonario practicando *esports*, cuando alguno acuchilla a otro en la espalda por un RPG, o porque un juego batió un récord de ventas? Eso es curioso. En *Modo Historia*, el podcast que hago junto a Matías Marqués y Juan Becerril, lo hemos discutido, ya en el primer episodio: que esté la palabra *juego* ahí probablemente no ayude a aportar a la dimensión de seriedad. Pero bueno, todas estas cosas yo te las puedo decir *a posteriori*. ¿Por qué me metí en esto? Porque me parece divertido. Me entretiene, es una forma de entender, y porque me gusta poder unir los videojuegos con todo lo demás y dejar de separarlos.

- **¿Te parece que lo que hace la Historia es ponerlo en un lugar de equivalencia frente a otros medios?**

Si, no menospreciarlo como una cuestión menor, algo que también le pasó a mi otro gran amor, que es el cine. Es una batalla constante que no se va a ganar nunca, siempre va a haber gente que le parezca una pérdida de tiempo hacer cine o videojuegos, el puro entretenimiento. Entonces creo que investigar la historia del videojuego es otra forma de pelear esa batalla, pero tampoco es que lo vivo como una cosa revolucionaria. Leer Historia me ayudó a poder abrir ese proceso creativo a un montón de otros círculos que muchas veces no se mencionan. Por ejemplo, cuando se discute el proceso creativo de un videojuego, lo más probable es que se hable del diseño, de la narrativa, del arte y de alguna cosa más; difícilmente alguien considere la distribución, el *hardware*, el comercio, la coyuntura política... Y todo eso también influye.

- **¿Y cómo son las historias de los videojuegos? Porque imagino que son en plural y que no hay una única historia.**

El estudio histórico de los videojuegos avanzó un montón, pero no es algo que tenga tanto recorrido; el mismo medio no tiene mucho más que cincuenta años como producto comercial. Su historización, por razones lógicas, es más corta que eso. Las primeras veces que se empiezan a escribir libros sobre videojuegos es aproximadamente al principio de los ochenta, en los que había una mezcla de pequeña reseña de cosas que sucedieron en los años previos junto con guías, por ejemplo, acerca de cómo sacar más puntos en el *Pac-Man*. Me parece que la primera oleada histórica que hubo surgió en el periodismo: los libros y estudios vinieron más de gente que se dedicaba a esa forma de divulgación, que tiene un contacto con una editorial, y entonces pública algo que quizás ha cubierto en el diario durante mucho tiempo, como hizo Steve Kent.

- **Por lo que vos contás, hay un devenir propio de la historia de los videojuegos a lo largo del tiempo y también a partir del cómo o desde dónde son contadas: no es lo mismo una historia de los videojuegos escrita en Estados Unidos que en Argentina o en Japón. ¿Hay, como pasa en otras ramas de la disciplina, corrientes historiográficas?**

Sospecho que no. Más allá de que hoy tengamos toda la información, la barrera idiomática sigue existiendo, recién ahora se están empezando a traducir a otros idiomas fuentes de Japón, por ejemplo, donde la producción fue históricamente muy compleja. El historiador más importante de Nintendo es un francés, pero su obra se ha publicado al español y al inglés. Así que tengo más dudas que certezas.

- **¿Cómo trabaja un historiador de videojuegos?**

Yo me puedo considerar historiador *amateur*, por más no sea para respetar el oficio y los años de estudio. No digo porque sea una cuestión de títulos, pero sí de tomar el tema con respeto: entonces como *amateur* creo que sí, que laburo como historiador. Me parece que una de las cosas más urgentes es la necesidad de obtener documentación, fuentes primarias, que es lo más complejo. Porque estamos tratando de reconstruir cuestiones que no fueron tomadas en serio en su momento, ni siquiera por la gente que las hizo. A veces, si le pregunto a un desarrollador si le quedó alguna documentación, la mayoría me dice que la tiró, y es algo bas-

tante lógico. Fui a bibliotecas a revisar revistas y diarios. Me da risa que hoy me encuentro leyendo todo eso que pasaba por alto cuando era pibe, porque creía que era “ruido”. Ahora saco toda la información de esos lugares: la publicidad, el clasificado, el recorte chiquito que dice *real time*, el costo de una Nintendo 64 en una fecha determinada, todo está ahí. Se da una combinación de dos cosas: una es esta falta de fuentes primarias, y la otra es la edad de las personas que desarrollaron los primeros videojuegos. Para decirlo brutalmente, ya se han empezado a morir, y eso explica que el grueso de lo que se está investigando en historia de videojuegos, hace ya mucho tiempo, sea historia oral: interrogar y tomar el testimonio a personas que participaron. Yo creo que también eso ha sido directa o indirectamente uno de los motores de los últimos años para la aparición de estudios históricos del videojuego: salir rápido a buscar a la gente. Y eso se puede hacer en distintas escalas: por ejemplo, el Smithsonian está grabando testimonios en 4K.

- **¿Qué lugar ocupa la situación política y socioeconómica, o el contexto, al momento de revisar la historia de los videojuegos? ¿Hay una relación lineal y directa entre contexto y producción vídeolúdica?**

Si, me doy cuenta hablando con algún historiador de afuera, cuando les cuento lo que es la piratería acá, y se matan de la risa, con disfrute. O cuando escucho conversaciones entre historiadores estadounidenses y europeos, los estadounidenses rara vez mencionan algún ejemplo de Commodore Amiga de los 90 porque no la jugaron. Obvio que nosotros vamos a tener ese mismo recorte, todos lo tenemos. Acá en Argentina, para reconstruir cuestiones de videojuegos, hay que poner el acento más en una cosa que en otra. Por ejemplo, en las plataformas. En los 80 acá no jugábamos Atari, excepto por un puñado de gente que se la traía de afuera o que tenía algún clon. No tuvimos realmente un mercado de consolas hasta los 90. En los 80 se jugaba en los clones de Spectrum, las de la línea Sinclair, en las Commodore, en las MSX. Por ejemplo, sobre Estados Unidos: hace algunos años la gente decía que en 1983 quebró la industria de videojuegos. Poco después, se dice que en 1983 quebró la industria de videojuegos en Estados Unidos. Hoy, creo, se piensa que entre 1983 y 1985 quebró la industria de consolas de videojuegos de Estados Unidos. Hasta hace no tanto, ese proceso era visto como algo mundial. En el medio, hay que preguntarse qué pasaba en Latinoamérica, en Europa o en buena parte de Asia (más allá de Japón). Me parece que hemos tenido una historia de los videojuegos muy relacionada con la historia del desarrollo de videojuegos, y desde esa concepción, si yo tengo que estudiar la historia de videojuegos en Argentina no tengo para contar nada hasta ¿cuándo? ¿La segunda mitad de los 90? ¿Eso quiere decir que no pasó nada, entonces? ¿Por qué no puede haber una historia del consumo de los videojuegos? ¿Por qué no podemos hacer una historia de la práctica, o de la piratería, o de la distribución? Eso es un poco lo que me interesa hacer, y no necesariamente investigar cuál fue el primer o segundo juego que llegó a Argentina. En nuestro país, por ejemplo, el jugar videojuegos estuvo restringido por la apertura y cierre de importaciones, lo que está absolutamente atado al consumo. El hecho de que no se hayan podido importar los gabinetes enteros de videojuegos por cuestiones de costos generó una industria local de gabinetes, botones y marquesinas, por lo que todo eso se explica por la coyuntura política. Entonces, volviendo a lo que preguntabas, no sé si esto que digo termina conformándose en una corriente historiográfica o algo por el estilo, pero

es cierto que hemos leído la historia de los videojuegos durante un par de décadas de la mano de, lógicamente, quienes tuvieron más fuentes, que han sido los principales productores de *hardware* y de *software*. Ahora, creo, estamos tratando de hacer una pregunta sobre qué hay en el resto del mundo. Por ejemplo, está el fenómeno de la Commodore 64 siendo utilizada por jóvenes en Europa del Este para mandarse mensajes en los últimos años de la Unión Soviética. En relación con la piratería, tenemos mucho en común con Europa: mientras en Estados Unidos y Japón estaba *lo original*, a Europa y Sudamérica llegaba lo más barato y lo más pirata. Creo que la mirada histórica está empezando a incorporar, por ejemplo, cómo vivíamos dependiendo del año, la época, el gobierno, etc. Estoy tratando de revisar más de trescientos números de una revista, *Mundo informático*. Era una revista quincenal, voy por el año 86, viendo lo que fueron los intentos de fomentar la fabricación, o al menos el ensamblaje informático, con planes de financiación del gobierno democrático. En este sentido, es importante tener en cuenta, por ejemplo, que el primer discurso de Alfonsín en el Congreso menciona la informática. Esto es algo que coincide con lo que sucedía en esa época, a nivel planetario.

- **La mirada centrada en los actores principales y en contar las historias desde el desarrollo, ¿genera cierta ceguera respecto de los procesos reales que pudo haber habido en Argentina?**

Yo creo que sí, aunque una cosa no tenga que suplantar a la otra. Muchas veces se encara la lectura de los videojuegos y te dicen: “Hablemos del gran Shigeru Miyamoto”. Un tipo extraordinario, brillante diseñador, una de las personas –aunque no el único– a la cual probablemente se le debe la existencia del *game design* como una disciplina separada de la programación. Y ahí es donde ves videos de cómo está diseñado el primer nivel de *Super Mario Bros*, que sin utilizar texto te enseña a través del jugar... perfecto. Pero si hablamos de por qué Mario tiene puesto un overol rojo, gorra y bigote, eso se explica porque no querían tener que animarle el pelo cuando caía. Y si tiene bigote, es porque el personaje es tan chiquito que no se iba a notar la boca, y el bigote lo solucionaba. Y tiene un overol porque necesitaban distinguir visualmente los brazos o las extremidades del torso, entonces les pusieron otro color. Todo eso se explica a partir de limitaciones técnicas. Y la misma existencia de, por ejemplo, *Donkey Kong*, también viene de una necesidad urgente: “Che, hicimos un juego de naves, le fue como el traste. Tenemos miles de estas cabinas, las tenemos sin usar y no las podemos tirar. Entonces, por cuestiones comerciales, necesitamos diseñar un juego para utilizar lo más que se pueda de este gabinete, entonces tiene que incluir joystick y botón, lo más que se pueda de la placa”. Sin todo eso, no se generan las condiciones para que exista *Donkey Kong*.



Figura 2. Quinta temporada de podcast *Modo Historia*

- Claro, no se trata de algo contrafáctico, sino de que aún los casos de éxito surgen de una limitación técnica. Para vos, entonces, siempre hay una relación lineal y directa entre contexto y producción videolúdica.

Si, sin duda. Hablé de las primeras décadas, pero no es que hoy no existan limitaciones. Las restricciones comerciales van a estar siempre. En teoría, yo puedo agarrar Unreal o Unity y hacer un *Grand Theft Auto*. Ahora, sin plata y solo, no sé si lo voy a poder terminar en el resto de mi vida. Entonces las limitaciones existen también hoy, solo que hay muchas menos restricciones en cuanto a lo que se puede producir. Me parece interesante pensar que detrás de cualquier actividad creativa debe haber algún tipo de recorte, se debe tener una idea efectiva de estar trabajando dentro de estos márgenes, siendo consciente de que hay un más allá de esos márgenes. Creo que, en relación con la historia del videojuego, el panorama se termina de completar cuando ves todas esas otras fuentes, y probablemente eso haya sido lo que más me impactó de leer el libro de Kent.

- ¿Y cómo ves la historiografía de videojuegos en Argentina?

Creo que somos un grupito con la misión compartida de documentar y reconstruir lo que acá se le ha dado menos pelota, incluso menos que en otros lados, por el sencillo hecho de no haber contado con una fabricación local de consolas diseñadas en el país o con una industria gigantesca. Me parece que compartimos esas misiones y variamos en los métodos

y en el formato: por ejemplo, hay quien hace revistas o videos en *Youtube*. Yo lo vuelco en el podcast, *Modo Historia*.

- **¿Qué ves como diferencia entre el trabajo académico y de divulgación?**

Por participar de la vida docente–universitaria desde hace tiempo, me encontré con eso que te contaba hace un rato, después de haber leído papers de, por ejemplo, la pelea teórica de *narratología* versus *ludología*. Y yo, probablemente equivocado, tratando de buscar algún tipo de conclusión o verdad detrás de eso, leía y consumía todo, hasta que algún día me debe haber caído una ficha, como “el resto del mundo ni se enteró de este quilombo”. Lo estoy simplificando, pues no creo que haya sido tan así, pero los dos grupos se bombardearon y parecía que las cosas eran blancas o negras, y mientras tanto el mundo ni siquiera se enteró de esa discusión, y al final todavía no sabemos si son blancas o negras o grises. Partiendo desde ese punto, pensé: yo estoy leyendo esto y quemándome la cabeza por algo que ha llegado a muy pocas personas, cuando a mí me interesa tratar de llegar a la mayor cantidad de personas posibles. No me refiero a producir un éxito masivo, sino a abrir el juego. Por ejemplo, algo buscado por *Modo Historia* es que lo pueda escuchar gente a la que no le interesan tanto los videojuegos, lo que después fue muy difícil de lograr porque se enganchó muy rápidamente la gente a la que le interesaba el medio. Entonces, mi impresión es que la academia muchas veces tiende a cerrarse sobre sí misma y a moverse en un nicho: así como existe, por ejemplo, el de los videojuegos, y nos hablamos entre nosotros. La academia ha invitado a la gente, pero no ha salido a ofrecer lo suyo. Desde ese punto de vista, la divulgación es algo distinto y que se puede hacer. Se puede hacer divulgación siendo meticuloso con la investigación, tratando de no dejarse llevar por las anécdotas más vistosas sino por preguntas históricas, mirar eventos que sucedieron en la coyuntura, más allá de que alguno pueda decir que esto es un embole. O sea, se puede hacer divulgación sin poner título de *clickbait*.

- **¿Por dónde debería empezar una persona que quiere estudiar la historia de los videojuegos en Argentina?**

No sé hasta dónde tenemos una estructura, o hasta donde está institucionalizado el campo. Me parece súper interesante y necesario que la gente que se dedica a estudiar Historia, que hace la carrera y demás, también lo entienda como objeto de estudio legítimo, que es algo que está empezando a pasar en los últimos años. En general, me parece que la historiografía sería no se siente muy cómoda hablando de cuestiones que pasaron hace tan poco, entonces es lógico que tal vez exista todavía una reticencia a nivel institucional. Yo diría que busquen un espacio en el rompecabezas que estamos intentando armar y que empiecen a tratar de reconstruir ese relato.

Otra cosa importante, creo, es separar el mito de lo comprobable. Porque quizás muchos entienden la historia del videojuego como hacer una entrevista a una persona, pero si se quieren hacer historia de forma seria, con una única fuente nunca va a alcanzar. Recuerdo esto porque es muy fácil encandilarse con la anécdota, y tenemos ese problema ahora, estamos muy atados a la historia oral porque no hay mucho más recursos. Me parece que el proceso ideal es una mezcla de varias tareas: detectar una falta, arremangarse y acudir a una pluralidad de voces y de fuentes.

Hoy tenés medios especializados que cubren en mayor o menor medida el desarrollo y las fechas. Si creo que, al menos a nivel local, y probablemente tenga que ver con la escala que nosotros podemos trabajar, porque veo poca separación entre medios y empresas. Hay muy poca pieza crítica escrita, sobre todo si es algo local. Todavía hay una tendencia, entendible pero muy poco recomendable para mí: “somos todos amigos, entonces hablemos de que cómo está todo bien”. Se trata de algo comprensible, pero que hace muy difícil que ese campo se constituya como algo serio.



Figura 3. Integrantes de *Modo Historia*: Guillermo Crespi, Matías Marqués y Juan Becerril. Fotografía: Luciano Thieberger (Clarín).

⁽¹⁾ Julián Kopp es Doctor en Ciencias Sociales (FSOC-IIGG), Licenciado en Antropología (FFyL-UBA) y diseñador de juegos. Sus temas de investigación radican en las prácticas, apropiaciones y formas de subjetividades de jugadores de videojuegos, y las formas emergentes de juego; especialmente en los casos liminales del juego con otras prácticas culturales. Su tesis doctoral se enfocó en la práctica competitiva y profesional de videojuegos o deportes electrónicos (esports). Es docente en las asignaturas Antropología (CBC-UBA), Mecánicas de juego (UNSO), Seminario de Diseño: Humor y Juego (FADU-UBA) y en la Diplomatura de Análisis y Diseño de Sistemas Lúdicos y Narrativos para Videojuegos (FSOC-UBA).