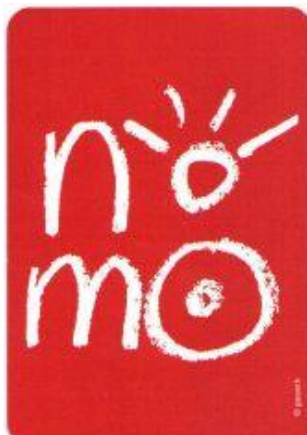


Reseña



Nomo, un juego alemán de cartas basado en el uso de gestos

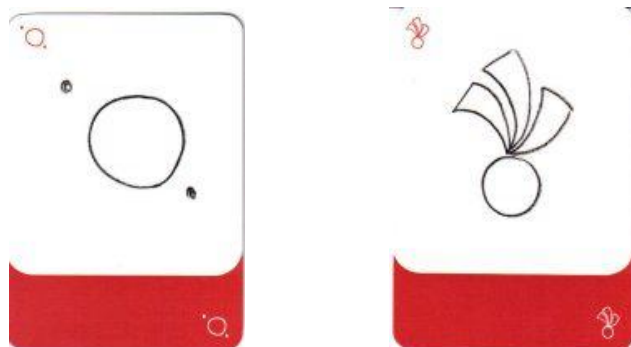
Hasta ahora, las reseñas que había presentado en esta sección fueron todas comentarios de libros (lo que es propiamente una reseña, claro). Pero esta vez voy a comentar un juego de cartas: NOMO, el juego de gestos, un juego de cartas desarrollado por un grupo de diseñadores alemanes conocidos como **gewerk** con la asesoría de **Andreas Costrau** (Andreas, un maestro Sordo de lengua de señas, fue entrevistado por mí el año pasado. El texto de esa entrevista está en la página ARTÍCULOS Y DOCUMENTOS en www.cultura-sorda.eu).

La razón para comentar NOMO está en que el juego se basa en el uso de gestos. El jugador más hábil haciendo y reconociendo los gestos de los otros es quien mejores oportunidades tiene de ganar. Entre los Sordos de Berlín comienza a ser un juego muy popular, y debo decir que cuando juegan juntos oyentes y Sordos, los primeros tienen poco chance.

Conocí el juego durante mis clases de Lengua de Señas Alemana (DGS) en la escuela GebärdenFabrik, de Berlín. Mi profesor de DGS, Frank Hübner, nos puso a jugar con NOMO para que nos entrenáramos en el uso de los clasificadores y en los cambios de perspectiva espacial.

El juego

NOMO está diseñado para que jueguen entre 2 y 8 jugadores. Cada uno recibe 7 cartas (el sobrante se pone boca abajo en la mesa), que son parecidas a las que siguen:

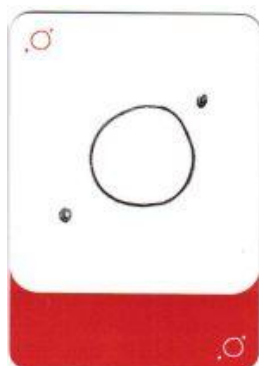


Las cartas deben sostenerse así, con la franja roja hacia abajo, y no pueden dejárseles ver a los demás jugadores. Cada carta tiene una pareja idéntica (hay 25 pares en el juego). El propósito es reunir parejas. Cuando un jugador forma una pareja la coloca sobre la mesa, y se va quedando con menos cartas en la mano. Gana aquel que primero se quede sin ninguna.

Cuando uno recibe las cartas, verifica si no le ha tocado ninguna pareja. En caso de que haya sido así, puede deshacerse de su o sus parejas poniéndolas boca abajo en la mesa. Si no, debe entonces, al llegar su turno, preguntarle a cualquiera de los jugadores, por medio de gestos, si tiene una determinada carta (hay que “dibujar” en el aire la figura). Si el interrogado tiene la carta, debe entregarla al otro, y tomar una carta de las que están en la mesa. Si no la tiene, el juego continúa.

El reto es que, una vez que alguien ha preguntado por una determinada figura, queda en evidencia ante los otros que él tiene una de las dos cartas en cuestión. De modo que si otro jugador tiene la pareja de esa carta, puede, cuando le llegue su turno, “dibujar” en el aire la carta en cuestión y pedírsela al primero.

Pero no es tan fácil como parece. Una de las características que Andreas, el diseñador Sordo de NOMO introdujo en el juego, es el usar figuras que son aparentemente idénticas, pero son versiones « en espejo » de las otras. La carta que sigue, por ejemplo, es en apariencia idéntica a la primera de las dos ilustradas antes, pero en esta, la posición relativa de los puntos en relación con el círculo cambia:



Esta diferencia, en apariencia insignificante, tiene usos y consecuencias muy importantes en la conversación en una lengua de señas. Cuando se pide una

dirección, por ejemplo, la diferencia entre derecha e izquierda es muy importante. Cuando se reciben instrucciones similares en una lengua de señas hay que estar muy pendiente de que el interlocutor nos indicará esa información desde su punto de vista, de modo que si él/ella están parados frente a nosotros, al indicar que algo está a la izquierda resultará, para nosotros, una indicación hacia la derecha, y así.

El atender a esta diferencia en apariencia mínima es increíblemente complicado para los aprendices de una lengua de señas. En cada uno de los cursos de DGS que he visitado en Berlín hay una parte dedicada a entrenar este asunto. Esto se denomina “cambio de perspectiva espacial”, y es algo que se usa mucho también cuando se distribuyen roles entre distintos puntos del espacio para referir a personas que intervienen en una conversación. Si por ejemplo, quiero referir un diálogo entre tres personas diferentes, lo más probable es que mi cuerpo represente a una de ellas, mientras que las otras dos personas sean ubicadas, de manera imaginaria, a mi izquierda y a mi derecha, respectivamente. A partir de esa estrategia, cada vez que uno de los personajes de mi discurso diga algo, o le sea dicho algo, la referencia personal se hará a través de inclinar el cuerpo en la dirección asignada a esa persona o dirigir señas desde o hacia ese punto.

NOMO permite afinar el sentido del uso del espacio para esos fines, lo que lo hace una herramienta muy buena en los cursos de lenguas de señas para oyentes.

Los diseñadores incluyeron instrucciones en inglés, alemán, francés y español, de modo que resulta accesible también a jugadores de habla hispana. No puedo sino recomendar el juego, del cual soy aficionado. Quienes se interesen por él podrían contactar a la compañía **gewerk**, a través de su página web <http://www.gewerkverkauf.com/> (cada ejemplar del juego cuesta 8,50 euros).

Alejandro Oviedo
Berlín, 16 de julio de 2006