

SUMARIO

01 DE FONDO

FAMILIA

– “Los padres deben confiar más en su instinto”



02 DE CINE

ESTRENOS DE CINE

– Lion
– Figuras ocultas
– Loving

CINE EN DVD

– Star Trek: Más allá



03 DE OCIO

VIDEOJUEGOS

– The Last Guardian
– Rolling Bob



DE FONDO

FAMILIA



“LOS PADRES DEBEN CONFIAR MÁS EN SU INSTINTO”

Por: Fernando Rodríguez Borlado

Nacho Calderón Castro, neuropsicólogo, subraya que los padres no deben estar tan pendientes de lo que dicen los supuestos “expertos”.

El director del Instituto de Neuropsicología y Psicopedagogía Aplicadas (INPA), Nacho Calderón Castro, autor de libros como *Educar con sentido*, señala que los padres no



deben angustiarse como si sus errores al criar a los niños tuvieran consecuencias irreparables.

– El auge de la divulgación sobre desarrollo temprano ha llevado a muchos padres a preocuparse más por esta etapa. A veces, incluso, se percibe una cierta angustia, como si cualquier error fuera irreversible: si no le pongo música desde pequeñito..., si no aprende a leer antes de tal edad..., etc. Desde el punto de vista de la neuropsicología, ¿qué mensaje habría que transmitir a los padres?



— Es cierto que hay un mayor interés por el desarrollo temprano. Creo que tiene mucho que ver con el estilo de vida que llevamos. Hoy en día las familias tienen pocos hijos, y se busca que, “ya que solo” tenemos uno o dos, lleguen a ser “lo mejor” posible. A ello sumamos la falta de tiempo de los padres con los hijos, y por tanto queremos que el poco rato que estamos con ellos nuestra dedicación sea “excelente”. Todo ello nos ha llevado a una crianza “de libro”. Hemos dejado la “intuición de madre o de padre” para leer y obedecer lo que dicen los expertos sobre el desarrollo. Si a ello añadimos el énfasis que esta sociedad pone en el éxito (entendiendo por éxito únicamente el académico o el laboral), muchas veces los padres buscan desde que el niño nace fórmulas para “garantizar” ese éxito en sus hijos, sin poner tanta atención al desarrollo en valores personales y familiares.

Respecto a la percepción de los padres de que cualquier error a edades tempranas puede tener efectos irreversibles, es una terrible herencia que nos dejó Sigmund Freud, y que ha marcado mucho los estilos de crianza de hoy en día. Los padres deben reconocer su condición de humanos y por tanto ser conscientes de que van a cometer errores, al conducir, al trabajar, al cocinar y al educar. Pero, afortunadamente, la inmensa mayoría de los errores que cometemos como padres dejan poco o nulo efecto en nuestros hijos.

Los padres han de entender que el desarrollo neuropsicológico de los niños debe pasar por una serie de etapas, y que es importante completarlas y detenernos un tiempo en cada una de ellas. Hoy en día se ha extendido la idea de que “cuanto antes mejor”, y está llevando a una “hiperestimulación” y aceleramiento de procesos en los niños que está siendo muy perjudicial: de ahí, entre otras cosas, el incremento del trastorno por déficit de atención. Si los padres quieren poner el énfasis en el correcto desa-

rollo de sus hijos, me atrevería a dar tres consejos: 1) Intentar pasar el máximo tiempo con ellos; 2) Jugar, jugar y jugar; 3) Minimizar, y en la medida de lo posible, eliminar el uso de pantallas (*tablets*, móviles, TV, ordenador).

Cuidado con las pantallas

— *¿Tan perjudiciales pueden ser las pantallas?*

— Las pantallas están haciendo estragos en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Por un lado, está el perjuicio directo que esos aparatos provocan sobre el desarrollo neuropsicológico: las pantallas, y particularmente las que emiten luz azul —*tablets* y teléfonos móviles— tienen un efecto hipnótico sobre el que está mirando. Desconectan gran parte de la corteza prefrontal del resto del sistema nervioso y los niños quedan literalmente enganchados. Esto tiene consecuencias en su conducta: les hace más agresivos, dependientes de la “hiperestimulación” a la que han sido sometidos y con significativas mermas sociales. Por otro lado, están los efectos indirectos, que en realidad son tan nocivos como los directos: me refiero a que mientras un niño está frente a una pantalla, no está jugando, que es lo más importante es su desarrollo cognitivo, emocional y social.

¿En casa o en la guardería?

— *Hay un debate sobre cuál es el ámbito de crianza que más favorece el desarrollo temprano: el hogar o las guarderías. ¿Qué ventajas y desventajas tiene cada uno?*

— Desde mi punto de vista, es un debate entre artificial y estéril. Al final, los padres hacemos lo que podemos. Si los salarios permitieran un buen nivel de vida con un solo ingreso en el hogar, muchos optaríamos por quedarnos en casa con los hijos los primeros años de vida.

La crianza de un niño requiere una atención muy directa y especializada. No significa que tengan que ser



siempre los padres quienes la ejerzan: pueden delegar en abuelos, tíos, padrinos, etc.; pero sería ideal que los niños fueran atendidos en grupos pequeños. En las aulas de las guarderías se permite que haya hasta 8 bebés menores de un año, hasta 14 niños de uno a dos años y hasta 20 niños menores de 3 años. Estos números exceden sin duda lo que es ideal en la crianza, tanto emocional como cognitivamente.

Niños hiperactivos

— *Da la sensación de que los problemas de atención y de hiperactividad son cada vez más frecuentes, o al menos más diagnosticados. ¿Existe un fenómeno de sobrediagnóstico, o realmente está creciendo su prevalencia? Si es así, ¿con qué aspecto del desarrollo temprano puede estar relacionado este aumento?*

— Me atrevo a afirmar que se están dando los dos procesos. Sí, existe un sobrediagnóstico. Hace algunos años un estudio a gran escala realizado en Canadá demostró que los niños nacidos el último trimestre del año tienen más probabilidades de recibir el diagnóstico de trastorno por déficit de atención con hiperactividad que el resto de niños nacidos el mismo año. El motivo es que, como están escolarizados en el mismo curso, se espera un funcionamiento por su parte para el que no están preparados, y por ello terminan recibiendo ese diagnóstico. A ello debemos sumar la presión de las compañías farmacéuticas que fabrican metilfenidato, que están haciendo su agosto con la generalización de este diagnóstico.

Por otro lado está el hecho real del aumento de casos en la población. ¿Las causas? Ya las hemos mencionado:

los niños están creciendo en un entorno con muy poco tiempo para estar con sus padres y un abuso indiscriminado del uso de pantallas a edades en las que no deberían ni siquiera saber que existen y, podemos añadir, una alimentación que cada vez se aleja más de lo natural y es cada vez más industrial.

Niñas y niños

— *Desde el punto de vista del desarrollo temprano, ¿hay algunas actividades especialmente recomendables para niñas y otras para niños, o no hace falta que los padres tengan esto en cuenta?*

— Siempre hago todo lo posible por huir de lo “políticamente correcto”: no quiero, pues, que mi respuesta sea interpretada desde esa perspectiva. Como explico en la primera pregunta, los padres deben volver a confiar más en su instinto y no estar tan pendientes de lo que dicen los supuestos “expertos”. Creo que lo importante es que los padres pasen tiempo con sus hijos, descubran qué es lo que

“La inmensa mayoría de los errores que cometemos como padres dejan poco o nulo efecto en nuestros hijos”

a su hijo le atrae y le gusta y se lo ofrezcan. A mi hijo nunca le gustó jugar con cochecitos, y por tanto nunca se los compramos. Desde que pudo agarrar un balón (todavía no se ponía de pie) le gustaban los balones, y a eso ha jugado toda su vida, aunque a nosotros no nos gustaba nada el fútbol. También jugó mucho a las mamás y los papás y a las muñecas con sus hermanas, pero la verdad es que se cansaba pronto. A cada una de mis hijas les gustó un tipo de juego distinto, y eso fue lo que les dimos. La igualdad en derechos y en deberes entre hombres y mujeres será más fácil de alcanzar cuando dejemos de darle tanta importancia a eso del sexo.

DE CINE

CARTELERA



LION

**Director:** Garth Davis.**Guion:** Luke Davies.**Intérpretes:** Dev Patel, Nicole Kidman, Rooney Mara, David Wenham, Nawazuddin Siddiqui, Tannishtha Chatterjee, Deepti Naval, Priyanka Bose, Divian Ladwa.**129 min.****Jóvenes.**

Procedente de la publicidad y la televisión, el australiano Garth Davis debuta brillantemente en el cine con esta adaptación de la novela autobiográfica del indio Saroo Brierley, asentada en un sólido guion del también australiano Luke Davies (*Candy*, *Secuestrada*, *Life*). Saroo es un chaval pobre, que malvive con su madre y su hermano en un pueblucho del norte de la India. Un día se queda dormido dentro de un tren, y se despierta en Calcuta, a miles de kilómetros de su casa y donde hablan un idioma que él no comprende. Una joven pareja australiana mostrará su interés en adoptarlo. Y veinticinco años después, él mismo retornará a la India en busca de sus raíces.

El sobrio y fluido hiperrealismo de la puesta en escena se ve enriquecido por la luminosa visión de la adopción que ofrece el guion y por sus certeras reflexiones sobre la búsqueda de la propia identidad. Este equilibrio narrativo y dramático disimula algún leve bache narrativo y da entidad a los bien dosificados impactos emocionales de la trama, en los que lucen especialmente la fresca inocencia del niño Sunny Pawar y el contenido dramatismo de Dev Patel

en su caracterización de Saroo ya adulto.

Por esta poderosa presencia de Patel y por diversos temas que aborda -entre ellos, las tragedias de los niños de la calle-, *Lion* recuerda para bien a *Slumdog Millionaire*. Ciertamente, nunca alcanza la potencia narrativa, visual y musical de la excelente película de Danny Boyle, pero ofrece una conmovedora historia de superación y acogida, en la que además Nicole Kidman vuelve a brillar como la gran actriz que fue hace años. Por eso resultan justificadas las candidaturas del filme a los Globos de Oro y a los Premios Bafta, que consolidan sus opciones de cara a los Oscar.

JERÓNIMO JOSÉ MARTÍN

FIGURAS OCULTAS

**Director:** Theodore Melfi.**Guion:** Theodore Melfi y Allison Schroeder.**Intérpretes:** Taraji P. Henson, Octavia Spencer, Janelle Monáe, Kevin Costner, Kirsten Dunst, Jim Parsons.**127 min.****Jóvenes.**

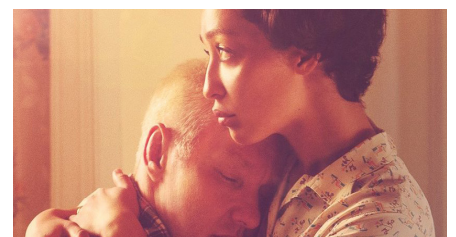
El tratamiento. Es el aspecto más destacado del guion de esta bonita y emotiva película que cuenta la historia real de tres empleadas de la NASA que contribuyen con su trabajo escondido (haciendo cálculos matemáticos) al impulso de la carrera espacial norteamericana en los años 50 y 60, cuando John Glenn (1921-2016) personaliza la respuesta americana a la proeza del ruso Gagarin, primero en orbitar la Tierra en 1961.

El tratamiento de los personajes y las decisiones en el seguimiento de la trama y en la disposición de los conflictos son inteligentes y hacen que la película, cuyo paisaje de fondo ha sido muy frecuentado por el cine, se vea con interés y resulte amena y emocionante. Esas figuras ocultas (las tres mujeres integradas en un enorme equipo de técnicos) tienen gran humanidad y pelean noblemente por metas muy normales, en un contexto donde el racismo sigue presente con manifestaciones aberrantes.

La puesta en escena es buena, con un vestuario precioso (verdad, los 60 son unos años de una elegancia llamativa: basta ver fotos familiares). Las tres protagonistas están cómodas y brillan en sus papeles. Kevin Costner y Kirsten Dunst saben poner el contrapunto, en una película que fue la seleccionada por la Casa Blanca para el pase anual especial en que la Primera Dama actúa como anfitriona.

JOSÉ MARÍA ARESTÉ

LOVING

**Director:** Jeff Nichols.**Guionista:** Jeff Nichols.**Intérpretes:** Joel Edgerton, Ruth Negga, Marton Csokas, Michael Shannon, Alano Miller, Nick Kroll.**123 min.****Jóvenes.**

Película delicada, sobria, creíble. Drama humano basado en hechos reales. En condiciones normales, la historia de los Loving, Richard y Mildred, sería una preciosa aventura de la cotidianidad, de interés

sobre todo para sus protagonistas, un hombre y una mujer que se aman tiernamente, y constituyen una familia. Pero las circunstancias lo cambian todo. Richard es blanco; Mildred, negra. Corre el año 1958 y deben viajar a Washington para casarse y burlar las leyes raciales de Virginia.

Jeff Nichols, director y guionista, alterna *thrillers* y dramas de corte más realista con brillantez; lo prueban *Take Shelter*, *Mud*, *Midnight Special* y *Loving*. Y demuestra una gran capacidad narrativa y de creación de personajes memorables, que se enfrentan a conflictos de entidad, junto a un gran sen-

tido estético –aquí es preciosa la fotografía de época sin colores llamativos–, y su cuidada partitura musical.

El film se prestaba al cliché, la típica película “buenista” que describe la lucha titánica de unos personajes para que se les reconozcan sus derechos. Nichols se arriesga ciñéndose a la realidad, y mostrando la sencillez de Richard y Mildred, que no tienen sensación ninguna de estar contribuyendo a cambiar la historia y dejar huella: personas sin estudios, simplemente buena gente, que quieren ser felices. Está fantástico el marido (Joel Edgerton), parco en palabras, no es un genio, pero se muestra re-

solutivo ocupándose de los suyos. Y ella (Ruth Negga), todo un descubrimiento: sabe dominar el miedo ante el acoso del sistema legal, y cuidar de su familia.

Por supuesto, se describen los hitos de la senda hacia el reconocimiento de los derechos de los Loving, con una interesante idea de fondo: cómo una norma legal puede dar carta de naturaleza a las mayores injusticias, aceptadas en tal tesitura como inevitables: es lo que hay. Pero el acierto es que no dominan la historia, que es sobre todo la historia de amor de una familia, atravesada de detalles y sucesos corrientes.

JOSÉ MARÍA ARESTÉ

CINE EN DVD



STAR TREK: MÁS ALLÁ

Director: Justin Lin.

Guion: Simon Pegg, Doug Jung, Roberto Orci, John D. Payne y Patrick McKay.

Intérpretes: Chris Pine, Zachary Quinto, Zoe Saldana, Karl Urban, Simon Pegg, Anton Yelchin, John Cho, Idris Elba, Sofía Boutella.

122 min.

Jóvenes.

El neoyorquino J.J. Abrams se ha convertido en el rey de la ciencia-ficción cinematográfica. Después de triunfar con las series televisivas *Perdidos* y *Alias*, y debutar en el cine con *Mission: Impossible III*, reinició con éxito la veterana saga de ciencia ficción *Star Trek*, creada en 1966 para la NBC por Gene Roddenberry y que, hasta ese momento, constaba de cinco series televisivas de acción real, una serie de animación en 2D y 10 largometrajes para salas de cine. Su triunfo en *Star Trek. El futuro comienza* (2009) y *Star Trek: En la oscuridad* (2013), propició que encargaran tam-

bién a Abrams la resurrección de la otra gran saga filmica de ciencia-ficción, y así dirigió en 2015 *Star Wars: El despertar de la fuerza*, cediendo la dirección de la tercera entrega de *Star Trek* al taiwanés Justin Lin, famoso como realizador de la saga de acción *Fast & Furious*. El resultado es magnífico.

Como era de esperar, *Star Trek: Más allá* ofrece secuencias de acción mucho más espectaculares que sus antecesoras, maravillosamente acompañadas por la banda sonora de Michael Giacchino y con una excelente dosificación de los efectos digitales. Hay una brillantísima recreación de una inmensa y nueva estación espacial, donde los efectos gravitatorios propician perspectivas aparentemente imposibles. Todo ello, expuesto con un ritmo sostenido, a veces trepidante, a veces contemplativo, que permite desarrollar las relaciones de amor y amistad entre los personajes, incluido uno nuevo, Jaylah, magníficamente interpretado por Sofía Boutella.

Llama la atención la solidez del guion, incisivo en sus réplicas y contrarréplicas, emotivo en sus homenajes e insertos nostálgicos, y eficazísimo en sus golpes de humor. Todo esto enriquece la convencional trama principal de esta nueva precuela de las historias originales, centrada en un nuevo tirano espacial, que derriba la nave espacial *SS Enterprise* en su planeta-guardia, detiene a una buena parte de los supervivientes y se dispone a destruir, con sus letales abejas, la impresionante nueva base espacial de la Federación Estelar. Solo cabe reprochar al filme un par de concesiones a la ideología de género, en la línea de otros filmes recientes, empeñados en demostrar su corrección política. En todo caso, las legiones de seguidores de la saga —los famosos *trekkies*— gozarán como nunca, aunque más de uno se dará cuenta de que J.J. Abrams está acercando *Star Trek* a los planteamientos narrativos y visuales de *Star Wars*.

JERÓNIMO JOSÉ MARTÍN

DE OCIO

VIDEOJUEGOS



MIRROR'S EDGE CATALYST

Géneros: Plataformas, aventura, acción, puzzles.
Plataformas: PS4 y PS4 Pro.
Desarrolladora: Japan Studio, GEN Design.
Distribuidora: Sony Interactive Entertainment.
Idioma: Textos en español.
PEGI: 12.
Precio: 59,90 euros (edición normal), 129,95 euros (coleccionista).

Tras un tortuoso desarrollo de nueve años, la tercera obra del director Fumito Ueda ha llegado por fin a las tiendas como un título para un solo jugador. No exento de problemas, siendo los de carácter técnico los responsables de saltarse una generación entera de consolas, *The Last Guardian* destaca por su encanto singular.

Relatada a modo de cuento, la trama nos pone en la piel de un chico que tendrá que colaborar con una colosal bestia alada (un Trico: mitad perro, mitad ave) para escapar de una fortaleza de fantasía. Esta historia de amistad entre especies, en la que algunas lagunas se explican mediante la magia, se crece ante la adversidad y desemboca en un emotivo final de los que escasean en la industria. Lamentablemente, su pausado ritmo y su sensibilidad nipona lo alejan de los cánones occidentales para un éxito de ventas.

La mecánica del juego es sencilla: los mismos cuatro botones que controlan las acciones básicas del chico (bajar, saltar, coger y lanzar) permiten dar órdenes a la bestia una vez que nos ganamos su confianza. No obstante, la naturaleza instintiva de Trico y su creíble inteligencia artificial hacen que no siempre responda a los comandos o se entretenga en otros menesteres, en algunas ocasiones proporcionando pistas.

Cada personaje tiene sus ventajas y hay que alternar entre ellos para superar los retos que se presentan

tanto en el interior como en el exterior de los ruinosos escenarios. Por ejemplo, subido al plumaje de Trico el protagonista puede saltar desfiladeros, trepar por construcciones en pleno derrumbe o enfrentarse a armaduras reanimadas que buscan raptarle. Los desafíos tienen una dificultad asequible en el caso de la acción; los puzzles y avances por plataformas pueden confundir al no ser demasiado obvios. El uso de una guía puede ser recomendable dado que las pistas opcionales del chico resultan crípticas.

En el apartado audiovisual, *The Last Guardian* sobresale por sus diseños, animaciones e iluminación, ya que acusa texturas propias de una generación pasada. Trico es creíble tanto por sus reacciones caninas como por la movilidad de su plumaje y pelaje. Todo un hito digital potenciado por un cuidado diseño sonoro multicanal. Su banda sonora orquestada pone la guinda al conjunto con melodías apropiadas y memorables.

Pese a que el paquete merecía haber sido redondo, se ve lastrado por los años de desarrollo de varias formas. La primera es que su obsoleto diseño exige demasiada precisión para ejecutar las acciones, algo a lo que cuesta acostumbrarse. Más grave es que el control, parcialmente automatizado, y la cámara, con abundancia de puntos ciegos, entorpecen el manejo general. Con todo, *The Last Guardian* es probablemente la experiencia más mágica dentro del catálogo de Sony. Gustará a jóvenes y adultos, preferentemente jugadores habituales, que busquen un título alejado de los convencionalismos y que fomente valores positivos como la amistad o la coexistencia entre especies. Su uso puede potenciar además la resolución de problemas y la visión espacial.

ENRIQUE CANTO GAITERO

SIGLAS CINE / VIDEOJUEGOS

V violencia	X sexo explícito
S detalles sensuales	D diálogos soeces

ROLLING BOB

Género: Plataformas.
Plataforma: PS4.
Desarrolladora: Moon Factory Studios.
Distribuidora: PlayStation España.
Idioma: Totalmente en castellano.
PEGI: 3+
Precio: 14,99 euros.

Gracias al apoyo por parte de PlayStation Talents, nos llega otro juego español para todos los públicos y con muy buenas ideas. *Rolling Bob* bebe de grandes clásicos como *Super Mario Bros* y otros tantos que en su momento ofrecieron una propuesta sencilla y adictiva: avanzar de izquierda a derecha para superar un escenario lleno de retos. Luego se superó la linealidad y se permitió volver sobre el camino andado y por tanto ir de derecha a izquierda, y eso abrió un abanico mayor de posibilidades, y nuevos retos, claro. Después se puso la opción de que el jugador fuera el que trazase el rumbo de un movimiento constante, y hasta aquí hemos llegado con *Rolling Bob*, ya que propone eso mismo, aunque también podemos frenar al protagonista para perfilar con más exactitud su futuro camino. Pero hay más.

La trama, una mera excusa para dar sentido a las fases, también repite lugares comunes, pero a su manera: en Gyga reinaba la paz hasta que el malvado Ugo y sus secuaces llegaron, sembraron el caos y secuestraron a los pequeños Bits, a quienes por supuesto debemos rescatar. ¿Cómo? Encontrándoles por los más de 30 escenarios -cifra nada desdeñable- en los que están encarcelados; y así, superando retos cada vez más complicados, ir dominando más y más las opciones de movimiento de Bob: acelerar, frenar, cambiar de dirección, dibujar su camino y evitar trampas.

MIGUEL SORIA