

“Cualquier forma de emprendimiento interactivo va a crecer”

Expresó Alfredo Cattan, fundador y presidente de QB9 en la Facultad

El 9 de agosto se llevaron a cabo las 1º Jornadas Universitarias de Videojuegos con el título GameTalk 2011 organizado por Nicolás Chiari y Leonardo Falaschini en la Facultad de Diseño y Comunicación. Estas jornadas anticipan el lanzamiento de la carrera “Diseño de juegos interactivos” que dictará la Universidad de Palermo a partir de marzo 2012.

El objetivo de gameTalk 2011 fue dar a conocer cómo es trabajar en esta industria que está en constante crecimiento a nivel internacional, e intenta incentivar a la formación de futuros profesionales dedicados a crear estas nuevas piezas de arte digital que son los videojuegos. Se presentaron diversos profesionales que trabajan en la industria de juegos interactivos en diferentes áreas, como el diseño, el arte, el sonido, los medios, entre otras. La apertura estuvo a cargo de **Nicolás Chiari**, quien expresó: “Agradecemos a la Facultad por permitirnos cumplir un sueño, que es aportar nuestro granito de arena en el mundo de los videojuegos”.

La primera charla estuvo a cargo de **Durgan A. Nallar**, Director General de Irrompibles: “Agradezco la posibilidad de traer a la Universidad el mundo de los videojuegos. Diseñar videojuegos es una actividad que solo puede hacer alguien que los ame. La proyección laboral es cada vez mayor. Esto es un negocio. Desde el punto de vista de quien lo hace, no queda ninguna duda. La industria hoy vende millones de unidades. Quieran o no, todos ustedes tienen un juego de esos en su bolsillo. Se puede ver gente jugando en el colectivo o en una sala de espera. El año pasado EEUU registró 25 mil millones de dólares gastados en videojuegos tanto en hardware como software. Están a la par de la industria cinematográfica. En Buenos Aires hay alrededor de 50 empresas desarrolladoras. No requieren oficinas físicas e, incluso, tampoco requiere que todos los integrantes estén en el mismo lugar”. Agregó: “El nuevo sistema que está en auge en la venta de videojuegos es “Play for free”. Se permite el acceso a todo el juego gratis a través de internet y se venden pequeñas cosas, como la ropa del personaje, trucos y agregados. Aunque parezca mentira, este sistema funciona porque evita la piratería, y la gente está dispuesta a pagar por este tipo de cosas”. Finalmente habló de Irrompibles: “La revista es el resultado de nuestra fascinación y pasión de hacer. Estamos siempre al tanto de cómo viene el mercado y qué pasa. Creemos que la difusión es fundamental para que la industria se mueva”.

El siguiente expositor fue **Agustín Pérez Fernández**, Desarrollador independiente: “Mi búsqueda personal es el videojuego como arte.

Empecé a estudiar cine en paralelo estaba en la creación de videojuegos. En el 2008 trabajé en una empresa de videojuegos llamada Joju, donde aprendí bastante sobre como funciona todo”. Luego habló de otros realizadores independientes de videojuegos: “Daniel Benmergui es un realizador independiente de videojuegos. Entre los juegos que creó están Storyteller, I wish I were the moon y Today I die, un experimento para combinar los juegos con la literatura: a través de un poema y una situación se van creando alternativas de interacción. En base a eso se crean nuevas palabras que modifican el poema y, por ende, modifican la situación. Ser independiente es estar fuera de la industria, pero participar del desarrollo e innovación. Los pioneros en el mundo indie fueron los ID Software, el creador de Minecraft, Chris Crawford y Jason Roher. Imagínense un juego con posibilidades infinitas. Bueno, ese juego existe y es el Sleep in dead creado por Jason Roher. Dos de sus juegos más conocidos son Gravitation y Passage. Los indies no necesariamente son innovadores o artísticos, aunque el mayor porcentaje lo es. Y si bien algunas empresas también innovan, es muy difícil ser comercialmente innovador, por lo cual no suelen serlo”. Y concluyó: “Hoy en día existen millones de herramientas de desarrollo, sencillas de usar, baratas o gratis”.

Le siguió **Facundo Carril**, Diseñador de Videojuegos, trabajó en Consolas Nintendo y Sony y actualmente dirige un equipo de desarrollo de juegos sociales originales en Joju Games, para la plataforma Facebook: “El rol del diseñador de juegos surge como consecuencia de la complejización de los programas. Antes había “hombres orquesta” que hacían el juego completo, pero casi cualquiera de los juegos actuales requiere miles de horas. Entonces, para no tardar tanto tiempo, se dividen los roles y, con esta división, también surge la especificación. El diseñador de juegos elabora la experiencia para el jugador”. Agregó: “Hay que saber de todo un poco: desde historia, artes visuales, cinematografía, lógica, matemáticas y animación. Estas son skills útiles que facilitan al momento de ponerse a crear juegos. Tenés que conocer tu juego de punta a punta, y poder analizar si están funcionando bien todos los componentes”.



Alfredo Cattan (QB9)



Facundo Carril



Durgan A. Nallar (Irrompibles)



Agustín Pérez Fernández

A continuación tomó la palabra **María Luján Oulton**, gestión y producción cultural en “Objeto a”: “Trabajamos con muestras temáticas e interdisciplinarias. Nuestros principales ejes son el arte y los nuevos medios. El arte hoy en día se vale de nuevas herramientas, entre ellas están los videojuegos. El arte comunica, el arte es política. Hay videojuegos con todas esas funciones. Hay arte en la creación de personajes, escenarios, elección de estilos, en la narración y la música, entre otros. La mayoría de los videojuegos artísticos son gratis y están en internet. En mucho de estos juegos no ganás ni perdés: lo importante es la experiencia. Algunos ejemplos son Limbo, Rabbits for my closet. Inspirado en el cuento de Cortazar “Señorita París”, no desde la transposición sino en la experiencia y sensaciones que el juego produce. El vínculo entre arte y videojuegos es un campo en expansión. Hay diversas posibilidades para desarrolladores, game-artists, artistas, programadores y músicos. Game on! busca impulsar esta industria y sumar fuerzas”.

Los siguientes fueron Agustina Montero Dip y Christian Perucchi, Licenciados en Artes Musicales y Composición, fundadores de Forging Sounds Productions. Comenzó **Christian Perucchi**: “La música en función de algo extramusical aporta sentido y sensación. Muchas veces por la cuestión económica involucrada, se cree que no hay arte en los videojuegos. Es impresionante como la gente tiene una memoria cultural que se pone en juego todo el tiempo. Ante un sonido, la mayoría tiene el mismo tipo de

sensaciones. Desde los '70 hasta la actualidad hay diferentes generaciones de videojuegos. Al principio las posibilidades musicales eran muy reducidas, con el tiempo se fueron ampliando los canales”. Y **Agustina Montero Dip**: “Hay dos tipos de música en los videojuegos, la que acompaña lo que se ve y la que transmite todo lo contrario, esto es algo que se comparte con el cine. Hay diferentes formas de trabajar la música en un videojuego. Está el playlist, la música incidental, híbrido o interactiva. Para decidir la estética nos juntamos con el desarrollador y vemos cómo hacerlo”. Finalmente recomendó: “Para la vida profesional es importante que estén formados y que tengan una preparación académica, sepan de música, jueguen mucho y se diviertan”.

Por último **Alfredo Cattan**, fundador y presidente de QB9: “Emprender y aprender es lanzarse a un vacío. QB9 fue eso. Emprender parte de un deseo decidido, es el principio para generar algo. Es importante el conocimiento que uno tiene y también hay una parte que uno desconoce, todos los obstáculos que van a surgir. Mi deseo era armar una empresa, trabajar con gente y hacer juegos. La idea era trabajar con mucha gente distinta. ¿Cómo empezamos? Fue entre el 2002 y el 2003, todavía no había industria en el país ni una cultura a quien preguntarle cómo se hace algo. Hacer un juego propio es mucho más difícil que hacer juegos para otros. En QB9 estamos trabajando seriamente para buscar eficacia en lo que hacemos. ¿Cómo pasar de ser un emprendimiento a una empresa de juegos? Son procesos: no es lo mismo manejar a siete personas que tener gente que quizás uno no conoce”. Y concluyó: “La industria argentina en videojuegos mostró calidad, pero en creatividad aún nos falta mucho. Estamos trabajando para hacer un producto propio, juegos originales y empresas. Hoy la industria está pensando en agregar valor, hacer juegos propios con eficacia y hacer algo para Latinoamérica. Cualquier forma de emprendimiento interactivo va a crecer”.



Christian Perucchi (Forging Sounds Productions)



Agustina Montero (Forging Sounds Productions)



María Luján Oulton (Objeto a)