

Uruguay contará con la primera Licenciatura en Animación y Videojuegos del país, con un convenio con el prestigioso instituto CalArts de Estados Unidos.

Creativos para arte y juego

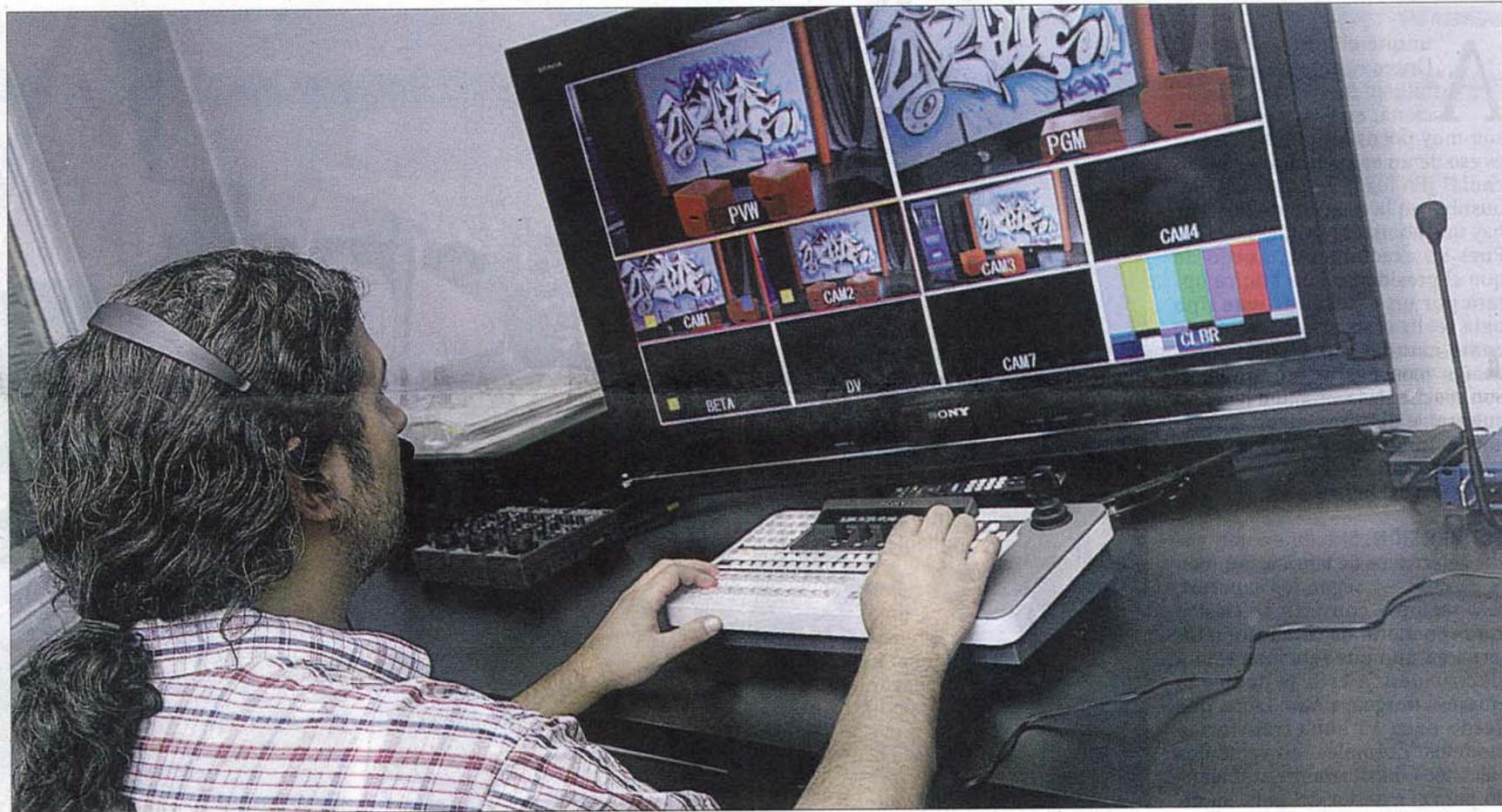
L.G.

Al ingeniero Eduardo Hipogrosso, decano de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT, le gusta utilizar términos anglosajones. Uno de ellos es *tipping point*, que podría traducirse como punto de inflexión. Hace tres años, asegura, varios elementos confluyeron para generar uno. Por un lado, empresas locales del mundo de la animación y del videojuego comenzaron a plantearle la necesidad de formar profesionales de nivel universitario. Por otro, jóvenes interesados en los cursos técnicos relacionados empezaron a consultar por lo mismo. Finalmente, el entonces embajador de Estados Unidos, Frank Baxter, al ver los trabajos que la ORT hacía en el área de animación, les sugirió que se contactaran con el *California Institute of the Arts* (CalArts). "Él mismo nos llevó hasta allá, nos presentó a sus autoridades, y dijo que teníamos todo para trabajar juntos", dice el ingeniero.

La Licenciatura en Animación y Videojuegos es el resultado de ese *tipping point*. Esta carrera de cuatro años de duración, que comenzará el lunes 15 de marzo, es la pionera de este tipo en Uruguay, una de las primeras en América Latina, y la única en la región que cuenta con un convenio con CalArts, el que Hipogrosso califica como el instituto *top* a nivel mundial en animación. De ahí surgieron luminarias como Tim Burton, el director creativo de Pixar, John Lasseter, y el creador de Bob Esponja, Stephen Hillenburg. Ese vínculo, no lo oculta, es la gran carta de presentación de la flamante licenciatura.

Según la perspectiva del decano, si en Uruguay y en la industria de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) hay una empleabilidad del 100% debido a la carencia de recursos humanos, en el submundo de la animación y el videojuego la necesidad de gente es aún mayor. "Además, el mercado nos está pidiendo que los profesionales estén más capacitados, con una mayor especificación en las tareas y con un nivel más alto en creatividad, diseño y desarrollo", agrega Alejandro Erramún, licenciado en diseño gráfico con una maestría en animación digital en Estados Unidos, y coordinador de la carrera.

CREATIVIDAD. A priori, se podría pensar que el aporte de CalArts viene en forma de tecnología del primer mundo. Erramún relativiza, y mucho, ese punto. "A nivel técnico, todos tenemos una computadora. La parte creativa, la de llevar un buen guión o transformar un buen proyecto en un buen producto, cómo llevar un concepto a la realidad, esa es la parte en la que CalArts es muy fuerte". Como parte del convenio, durante dos años vendrán al menos seis profesores de la institución californiana a radicarse y dictar clases en Montevideo, además de ocuparse de



En el estudio. En la ORT aseguran que hay demanda empresarial y estudiantil por una formación universitaria para la animación y videojuegos.

la formación docente. El primero de ellos es George Scribner, un animador de vasta trayectoria, especializado en arte conceptual y uno de los cerebros detrás de *El Rey León*, la película de Walt Disney de 1994 que, según varios expertos, marcó un antes y un después en el mundo de la animación. Aquí vivirá, enseñará y, desde Uruguay, seguirá trabajando para los parques temáticos que Disney tiene en Tokio y París.

A lo largo de cuatro años —con un título intermedio de Técnico en Animación luego de los primeros dos— se repiten asignaturas de Arte y Estética, Diseño y Programación, procurando que el propio estudiante encuentre su perfil, de acuerdo a los proyectos que elija, inclinándose hacia la animación o al videojuego. Se espera que sea el propio alumno quien encuentre su fuerte a lo largo del curso; aunque en esta primera etapa se descuentan que —a diferencia de lo que ocurre en EE.UU., donde el nivel de especialización de

los egresados llega a niveles desconocidos por estos lares— los primeros licenciados tendrán un conocimiento "generalista". Traducido: serán unos todo-terreno capaces de producir, diseñar y, sobre todo, crear. No se pide ningún bachillerato específico para ingresar, aunque la pasarán mejor aquellos que tengan conocimientos de PC, inglés o hayan realizado algún curso de dibujo.

"Desde la animación, el perfil del egresado será un creativo que experi-



Responsables. Erramún (izq.) e Hipogrosso; coordinador y decano.

mentó todas las técnicas, tradicional, 2D, 3D. Y en el videojuego, alguien que sea capaz de diseñarlo y crearlo —en ese campo se tiene que saber hasta de mitología, para hacer creíbles a los personajes—, y con ciertos conocimientos para poder interactuar con un ingeniero (de sistemas)", señala Erramún.

NIVEL NACIONAL. Tanto el decano como el coordinador califican como "muy bueno" el nivel de los profesionales uruguayos en esta industria, pero dicen que es necesario pasar a un estadio superior. Es lo mismo que opina Pepi Goncalvez, gestora de ProAnima, un clúster que engloba a treinta empresas locales de animación y videojuegos, lo que estima en el 80% de la industria nacional. Un ejemplo de su potencial, en materia

de juegos, es que la empresa Kef Sensei, cuyo CEO es Eli Barnett (que será docente en esta licenciatura), diseñó una aplicación que supo estar en el *Top five* de los *casual games online* (entre los cinco primeros videojuegos) en Estados Unidos. Otro es que el *Path of the Jedi*, un videojuego para internet vendido a Lucasfilms —sí, el nombre detrás de *La Guerra de las Galaxias*— fue realizado por la firma uruguaya Powerful Robot. En materia de animación audiovisual, el éxito del reciente corto *Ataque de Pánico*, de Federico Álvarez, es una muestra de que hay materia prima.

Para Goncalvez, el nivel cultural y artístico son el fuerte de estas empresas, y sus carencias se deben a que este es "un medio que asume lentamente sus áreas de innovación por lo que no resulta fácil ser visibilizados

como un sector pujante". En el caso de la industria del videojuego a nivel mundial llegó a facturar US\$ 27.000 millones en 2005 y US\$ 47.000 millones en 2008. Por más crisis mundial que haya habido, distintos expertos estiman que para 2015 ese volumen llegue a los 90.000 millones de dólares.

De acuerdo con el Centro de Ensayos de Software (CES), no es descabellado pensar en exportaciones uruguayas en ese rubro superiores a los 400 millones de dólares para este año. Goncalvez estima en US\$ 20 millones anuales la producción audiovisual nacional. El videojuego forma parte de ambos mundos.

Lo que haría falta, agrega esta productora audiovisual, es la posibilidad de acceder a fondos públicos, capital de riesgo, base tecnológica, personal especializado y formación en producción ejecutiva "no solo para los funcionarios y empresarios sino para los que trabajan a nivel institucional" para realizar "proyectos más complejos y con mayor nivel de inversión".

Goncalvez considera "fundamental" el inicio de una licenciatura que forme profesionales, así como otros proyectos —laboratorio de realidad virtual o robótica en las facultades de Arquitectura e Ingeniería de la Udelar— que ayude a la preparación de los futuros protagonistas.

En la ORT, mientras se cuentan los días para el inicio de la carrera —está previsto abrir dos grupos, de los cuales uno está completo— el decano ya sueña con egresados vendiendo sus creaciones a todo el mundo o siendo contratados por los *majors*: Pixar, Dreamworks, Disney o Nickelodeon. "Y no me cabe duda de que eso va a pasar".