

Los **JUEGOS** del **ESCRITOR**

Sus creaciones han ido a Disney, Cartoon Network y Warner Brothers. Sus ideas han pasado por CNN, El Espectador y Twitter. Sus anécdotas, opiniones y proyectos conforman esta charla con REVISTA UY!

TEXTO: MARIANA ÁLVAREZ
FOTOS: DAVID PUIG

nació en 1972, el año en que se creó la primera consola de videojuegos, la Magnavox Odyssey, que hoy guarda en una repisa de su oficina en Powerful Robot, el estudio que creó hace una década junto a Sofía Battezzore. En estos 40 años ha hecho guiones para programas de televisión uruguayos, trabajado en publicidad, en CNN y en Cartoon Network, como quien va pasando de pantalla. Licenciado en Comunicación, hizo un master en Estados Unidos y un PhD en Dinamarca. Hoy desde su estudio desarrolla videojuegos para Disney, Warner Brothers y Cartoon Network, entre otros. Es profesor en la Universidad ORT, en la carrera Animación y Videojuegos que va por su tercer año.

Dice que tuvo la suerte de haber nacido en estos tiempos, justo en los orígenes de esta industria. "Yo no era muy consciente de que estaba arrancando algo", confiesa. Pero lo cierto es que Frasca es un referente en la materia a nivel mundial, invitado a las conferencias más importantes del sector y su trabajo ha sido consignado en los medios más prestigiosos del mundo, como The New York Times. Si se miden sus logros a escala local, el resultado es naturalmente mucho más impactante.

Ha tenido una vida muy divertida, por cierto, propia de alguien que sigue una vocación o un instinto sin tener claro a dónde lo llevará. Los juegos han animado su historia y él ha sabido cómo jugar.

A los 12 años empezaste a trabajar en el sector, traduciendo manuales de videojuegos que importaba un vecino tuyo. ¿Ya entonces tu interés superaba la media de cualquier niño?

En realidad me gustó todo. Estoy haciendo una especie de introspección en este momento... vino por el lado de la tele. Tengo 2 primos que se criaron conmigo hasta que cumplí 5 años; eran más grandes que yo y me tenían de hijo. Le daban besos a Julie Andrews en la tele y cuando llegaba mi turno, yo no quería porque dejaban toda la

tele babeada. Siempre fueron unos degenerados (risas). Me acuerdo que mi madre en invierno me cambiaba frente a la estufa y estaba la tele ahí... y yo no me quería quedar en calzoncillos frente a la Mujer Maravilla (risas). No es sorprendente: el 90% de los juegos que hago son para canales de televisión, y estudié televisión. Es un tema más de pantalla: controlar la tele.

¿Recordás tus juegos preferidos cuando eras niño?

Tenía un jardín grande y jugaba mucho con bichos. Había un estanque y siempre estaba con autitos, lanchitas, cosas chiquitas. Más a nivel micro que macro. Era tranquilo y me gustaba leer. Era más de micromundos, que es un término que se usa mucho en educación con videojuegos.

¿Cuál fue tu primera consola?

La primera la debo haber tenido a los veintipico. Cuando era chico unos vecinos italianos tenían un Atari. Eso era maravilloso. Mi abuela trajo de Francia un clon de Pong, que se llamaba TV Game acá, pero nunca anduvo; hubo que mandarlo de vuelta a Francia. A los 11 años me regalaron una computadora para Navidad. En aquel momento era muy raro. Seguro pasaba mucho menos tiempo en la computadora que en la televisión. Me gustaba escribir historias. En mi clase éramos sólo yo y Lorena Quiroga, la diseñadora, que preferíamos la redacción antes que el dictado. No entendía cómo el resto prefería el dictado. ¿Seguir lo que te dice la maestra? ¡Es lo más aburrido que hay! Fue una mezcla de todo eso. Mi padre es actor, mi madre crítica de arte... Mamé un poco de todos esos lados.

Cuando estudiaste Comunicación, ¿tenías claro que ibas a ir hacia este lado?

No. Es muy lado porque no existía "este lado". No se te pasaba por la cabeza. Hice Preparatorios de Ingeniería y entre hacer Programación y Comunicación, elegí Comunicación. Lo que me atraía no era la máquina en sí, sino hacer cosas.

Trabajaste en publicidad y en televisión. Pero en una entrevista contaste que bailaste dentro de un huevo Kinder, sin entrar en más detalles. ¿Cómo fue eso?
 Sí. Estudié Televisión. Trabajé en (las agencias de publicidad) Cámara y en Cuatro Ojos, donde conocí a mi socia. En un momento que me cansé de la publicidad agarré de guionista de *El Rato de Charoná*, en *El Club de Tom y Jerry*. Trabajé en Canal 5, que era increíble. Debería ser mejor que ahora. Los funcionarios meaban adentro del estudio. Había que sobornar a los camarógrafos con alfajores para que laboraran. Alguien pesado del sindicato quiso sobornar a la productora para ganar un auto que se sorteaba... y creo que eso es mucho mejor que como está ahora, porque los cuentos que escucho... Era sórdido-infantil. Aprendí mucho de la vida. El payaso Krusty se escondía por ahí. Era guionista y un día un bailarín faltó y yo me metí adentro del huevo. ¡Yo era la sorpresa del huevo Kinder! Siempre trabajé escribiendo. Y hoy la mayor parte de mi trabajo es escribir. Tengo una muy buena computadora, pero uso editor de textos en 90% de lo que hago. Es una de las cosas más importantes para este tipo de trabajo. Uno piensa que hay que saber lo último de tecnología, pero si no sabés escribir bien, vas frito. Hace unos meses sacamos un juego para un show de Cartoon Network que lo iba a escribir el que inventó la serie, que es un ídolo mío; él no tuvo tiempo y lo escribí yo el guión. Se llama *Adventure Time*. Esas cosas me dan mucha satisfacción: escribir a la par de gente que labura en Hollywood escribiendo. Es lo que hago, porque hacer videojuegos es escribir.

¿Hay relación directa entre aquellas experiencias en *El Club de Tom y Jerry* y lo que terminaste haciendo?
 Sí, claro. Si mirás para atrás, hay un patrón de comportamiento.

¿Qué fue lo más divertido de trabajar en Cartoon Network?
 Me divertía mucho. Sobre todo porque venía de trabajar en CNN; ahora tengo una columna en CNN. En Cartoon Network era raro; era un equipo grande y había mucho tiempo para hacer las cosas –a diferencia de acá- y las cosas siempre quedaban bien. Ahí aprendí que estar al palo no es lo ideal. Volviendo a lo que me preguntabas, hacer videojuegos en Uruguay era como hacer películas: no existía.

¿Qué te decía tu entorno, tu familia, en aquel momento?
 Mi familia siempre me apoyó. Eso es una cosa que me cuesta entender del resto de las familias...

No es raro pensar en unos padres que dijeran: "Dejate de pavear con los jueguitos y conseguite un trabajo en serio".
 Sí, pero en serio no lo entiendo. Mis padres siempre tuvieron el trabajo que les gustaba hacer y el que les daba de comer. Sabían que uno se podía arreglar así. Pero eso de la gente metiéndose en la vida de los demás, diciéndoles lo que tienen que hacer me llama mucho la atención. Cuando empezamos con el estudio, entraban programadores y al tiempo dejaban porque la mamá, la novia, el padre no querían que hicieran eso.

¿Cuáles son sus principales clientes hoy?
 Estamos trabajando mucho para Disney, Warner Brothers y Cartoon Network. Esos son los más importantes. Los últimos 3 años estuve mucho yendo a

Los Ángeles y empecé a trabajar en Hollywood, en los estudios. ¡Una cosa surrealista para mí! Con Warner las reuniones son en el estudio de cine. A ese nivel lo que la gente quiere es que quede bien el producto. Todo lo demás es secundario, incluso si hay poca plata. Y hay mucho menos plata de lo que uno imaginaria. Es un nivel de profesionalismo gigantesco. Es muy interesante. Cuando empecé lo único que quería era hacer juegos. Pero los últimos 5 años, me empezaron a interesar más los negocios. Es el mismo trabajo creativo.

¿Hay cifras actualizadas de cuánto dinero mueve la industria de los videojuegos? Porque las últimas que vi son de 2009...
 ¡Ni idea! Eso es todo mentira. Incluyen las ventas de las máquinas... Mueve mucha plata. Dicen que mueve más que el cine y la música... andan ahí.

¿Nunca te interesó incursionar en el cine, en efectos especiales?
 No. Escribir sí. Estoy empezando a hacer la investigación para algo que puede ser un libro o una película o un videojuego. Ahora los proyectos se arman así. Es un desafío. El otro día justo estaba hablando con Pablo Stoll; estamos los dos en los 40 y a una década de haber arrancado cada uno en lo suyo en un momento que no existía. Hablábamos de los desafíos. Es muy distinto hacer algo por primera vez. Es raro; yo no era muy consciente de que estaba arrancando algo. Igual la movida en videojuegos todavía es reducida. Me sigue gustando hacer videojuegos, pero también quiero hacer más cosas.

Contame más de ese proyecto.
 Lo estoy pensando más como una novela. Tengo un blog en el que escribo mucho, bichobolita.com. Escribí mucho tiempo en Espectador Negocios. Es basado en cosas raras. El juego más famoso que hicimos fue *September 12th*, que se hizo viral antes de que existiera la palabra "viral". Fue muy conocido. Cuando escribí un par de cosas en El Espectador, una sobre el Mundial y otra sobre el Plan Ceibal, se hicieron virales. Eso me dio una satisfacción gigantesca, que no tiene nada que ver con plata. Había gente que me mandaba un mail diciéndome: "esto te va a gustar", y lo había escrito yo. "¡Podés escribir y la gente se interesa!".

Twitter es una prueba. Tenés más de 2600 seguidores.
 Igual estoy muy quejón en Twitter. Estoy tratando de por cada cosa mala onda que pongo, escribir 2 buenas.

Existe una tendencia de usarlo para criticar, para pequeñas venganzas contra empresas o funcionarios públicos, por ejemplo.
 Sí. Yo soy el primero en reconocer que es una cosa que hago. El momento de frustración... Por algunas puteadas a empresas grandes me han llamado, como Santander o Pluna.

“ EN CARTOON NETWORK APRENDÍ QUE ESTAR AL PALO NO ES LO IDEAL ”

PLAN CEIBAL

"La revolución más grande del Plan Ceibal va a ser con las mujeres de clase media baja o media. Las nenas tienen una computadora y pueden jugar a lo que quieran sin que los varones les digan qué tienen que hacer. Es un cambio gigantesco. Más que los gurises pobres; por más que les des una computadora, ya arrancaron el partido 5 a 0"



¿No filtrás lo que tuiteás por cuestiones comerciales?

No, no. Esa es una de las cosas que me choca mucho. Hace 5 años que no le doy plata a los cuidacoche. Nunca me rayaron el auto. Desde que volví a Uruguay, las cosas que se me pasan por la cabeza, si estoy enojado con alguien, lo digo. El miedo ese para mí es desproporcionado. En una de esas notas que se hicieron virales critiqué al informativo de Canal 4, les escribí una maldición. Una cantidad de gente me dijo: "¿pero cómo te animás a decir esas cosas?". ¿Qué es lo peor que te puede pasar? ¿Que no te llamen más de Canal 4? ¿Ese es tu pánico más grande? ¿No salir más en la tele? ¿En el 4? Después salí en ese canal, me llamaron varias veces.

El 3 de abril tuiteaste: "che, si Gardel es tan uruguayo: ¿por qué no está en los billetes?".

Eso es porque estoy haciendo unas imágenes para un video de Cantacuentos. Tenía que ilustrar *Candombe para Gardel* y estaba con el billete de \$200 e hice la asociación. ¿Por qué será que no está Gardel? ¿Porque no nos la creemos? Soy muy chovinista y uruguayista... cuando estoy afuera; acá puteo. Doy muchísimas conferencias en todas partes del mundo y las primeras tres *slides* son para hablar sobre el Uruguay y sobre el Plan Ceibal; últimamente también hablo de fútbol para que ubiquen. Lo tomo como bandera. Hay mucha gente

que está afuera y da muchísimas conferencias como yo, y creo que ese laburo es muy importante. Y sí, despreciando lo que hacen los ministerios que gastan toneladas en folletos que no lee nadie... Está bien que se esfuerce el ministerio, pero para ayudar a la marca país es mucho más importante que lo haga

desinteresadamente la gente que está afuera. Yo volví a Uruguay dos veces. Es como cuando te divorciás y te volvé a casar con tu ex mujer: ya sabés en qué te estás metiendo, para bien y para mal. Eso también me da autoridad para quejarme. Mucha gente dice "no hay como Uruguay" sin haber salido de acá. Pero estoy contento acá.

¿Cuál fue el avance técnico que más te sorprendió desde que empezaste a trabajar en videojuegos?

Lo más importante fue en el año 2001, cuando salieron los Sims, que empezó a haber juegos sobre gente. Antes los juegos eran sobre marcianos, sobre cosas abstractas. Fue una época muy importante para mí porque justo estaba terminando mi maestría en Estados Unidos sobre videojuegos y política. En menos de un año estaba haciendo un videojuego para el partido Demócrata.

Después hiciste un videojuego acá también, para la campaña del Encuentro Progresista "Cambiemos".

Sí, con mi socia y nuestro equipo.

A la hora de decidir hacer esos videojuegos, ¿lo evaluás según tus ideas políticas?

Sí, tal cual. No haría nada con lo que no estuviera de acuerdo. Igual estoy tratando de ser más tolerante: si más o menos estoy de acuerdo, lo hago. También vengo de una familia muy politizada, me crié en la dictadura, familiares presos...

¿Considerás que hay temas "con los que no se juega"?

No. Tengo un amigo que hizo un videojuego sobre la iglesia (Católica) y la pederastia. Se armó un lío increíble. Está muy bueno, se llama *Pedopriest*. Hice uno sobre los ataques en Madrid que fue tapa de The New York Times. Es algo de lo que estamos muy orgullosos. No sé cuántas producciones uruguayas culturales han sido tapa de The New York Times.

Si te dicen que los videojuegos producen sedentarismo, tu respondés que lo mismo pasa con la lectura; si afirman que son violentos, los comparás con el lobo travestido de *Capercita Roja*. ¿Han cambiado sólo las formas?

No, bueno. Hay problemas reales en todo. No tengo hijos, entonces es más fácil observar algunas cosas. Gurises con problemas hay en todos lados; gente grande ni que hablar. Los videojuegos pueden ser un ancla o una cometa. Es muy desafiante crear algo a lo que la gente le dedica tanta atención.

¿A tus hijos le limitarías el tiempo frente a una consola?

¡Obvio! Como con todo, como con el chocolate. Los excesos son complicados. Y porque es aburrido también. No vas a comer todos los días milanesa con papas fritas.

¿Con qué videojuego te has obsesionado?

Muchos. Si son realmente buenos. El juego *Kingdom Rush*, que es uruguayo, de Ironhide Game Studio, estuve un par de meses jugándolo mucho, mucho. Porque me divertía, no porque fuera uruguayo. Es un hit de ventas.

¿Cómo ves el sector en Uruguay?

La apuesta de la ORT a una carrera sobre videojuegos es buenísima. Más porque es un mercado que no es tan grande. No sé cuánta gente hoy paga la luz y el teléfono con los videojuegos. No debemos ser más de 150, que no es nada. Las generaciones son de 30 o 40 alumnos. Este es el tercer año. Es una cosa buenísima: hay una industria incipiente, vamos a tirarlos al agua y que hagan cosas. Estuve en GDC (Game Developers Conference), la conferencia de videojuegos más grande del mundo, y los flacos de *Kingdom Rush* eran Paris Hilton: todo el mundo quería reunirse con ellos, sacarse fotos. Está buenísimo. ■

“UNO PIENSA QUE HAY QUE SABER LO ÚLTIMO DE TECNOLOGÍA, PERO SI NO SABÉS ESCRIBIR BIEN, VAS FRITO”