
Una claria viaja en chivichana... videojuegos a lo cubano

29/07/2015



Para muchos esto solo parecía un sueño hasta hace unos años; hoy es un hecho concreto: Cuba produce videojuegos y sin copiar a nadie.

“Súper claria” y “La Chivichana” son el debut apenas de lo que puede convertirse en una rama muy interesante y con muchos dividendos en la industria cubana del entretenimiento.

Mucho se ha dicho y escrito ya a favor y en contra de los videogames, pero lo cierto es que funcionan muy bien para “desconectar”, relajar la mente, demostrar ciertas habilidades tecnológicas, perder el tiempo (cuando se tiene la oportunidad), olvidar el resto del mundo... en fin. Tienen un objetivo y el cine cubano y sus Estudios de Animación no están ajenos a ello.

Si los niños, jóvenes, adultos y todo aquel al que se le ocurra, quieren jugar en la computadora, pues mejor hacerlo con lo nuestro, historias concebidas desde aquí, con nuestros conflictos propios, insulares, del Caribe, auténticos.

Los estudios de grabaciones EGREM, el ICAIC y la UCI fueron los hacedores de este milagro revelador que ya está llamando la atención de los jugadores y que tiene entre sus atractivos la música de la popular banda Buena Fe.

Aun no pude descifrar el origen de estos títulos tan simpáticos, pero sin dudas, estos serán parte del éxito. Omar Correa Madrigal, uno de los productores del proyecto por la parte informática, dijo a Cubasí que entre ellos y los animadores del ICAIC hubo mucha convergencia. Ambas partes estaban buscando su complemento; unos, la cuestión tecnológica y los otros, la esencia creativa. De ese esfuerzo conjunto salieron estos videojuegos.

Cómo y dónde jugar

Además de comentarnos sobre su trabajo, Omar nos confesó que como consumidor estaba muy satisfecho con el producto. “Son juegos ocasionales que enganchan. Son ideales para despejar, jugar una hora o dos. Ese fin lo cumplen muy bien. A todos les gusta la idea de la súper claria y la chivichana. Esperamos que sean un éxito para todos nosotros”.

Sobre cómo acceder a estas aplicaciones, dijo que se puede activar de forma manual o automática. Podemos tener estos juegos en nuestros móviles o tablets por vía SMS al 8022, el cual tiene un valor de 16 centavos.

También existe la opción de jugarlos durante una hora aproximadamente de forma gratuita. En ese caso habría que descargar la aplicación mientras el usuario está conectado en una zona de wifi.

“Lo que nos hemos propuesto es que sean juegos accesibles”, comentó. El costo que tienen para copiar los juegos en los dispositivos no es nada difícil.

Omar adelantó que este consorcio entre los informáticos de la UCI y el ICAIC se mantendrá y que de hecho ya están trabajando en otros proyectos. En diciembre se estrenarán otros dos títulos.

Los nuevos productos son esencialmente juegos de estrategia y tendrán que ver también con especies invasoras, uno, y el otro trata de un mambisito con una historia generada por los Estudios de Animación del ICAIC.

El éxito en videojuegos cubanos es posible

La idea del entretenimiento con estos videogames no se aleja del interés educativo. Omar señaló que se trata de juegos ecológicos, que promueven la protección del medio ambiente mientras mezclan diversión con conocimiento de la Historia, por ejemplo.

Este entusiasmo de artistas y técnicos involucrados es el inicio de una aventura que aún nos depara zonas inexploradas y momentos inéditos. No es habitual que desde Cuba se produzca videojuegos. De hecho, la mayoría de los consumidores de estos productos están acostumbrados a títulos importados y producidos por grandes compañías. ¿En qué punto podría Cuba marcar la diferencia?

“Se ha visto que en los últimos tiempos los juegos “hechos en casa” tienen más éxito que los fabricados por grandes empresas”. Y la respuesta a ello es simple: “quienes los hacen son gente apasionada por eso, les gusta hacerlos, aman jugarlos. La parte creativa es lo más importante. La idea más original a veces sale de un garaje”.

En cuanto a las grandes compañías, no se trata de que nosotros no podamos llegar a su nivel, sino que no contamos con una cadena de distribución para estos productos, si bien existen muchos realizadores, aclara Omar. Con el lanzamiento de estos dos primeros títulos iniciamos el recorrido.

¿Imponernos y hacer competencia? Sí podemos, asegura el productor. “Podemos lograrlo desde el punto de vista cultural sobre todo” aunque no hay por qué rezagarnos en la parte tecnológica. “Es cierto que existen grandes consorcios en la producción de videojuegos en el mundo, pero lo más fuerte en los nuestros será el contenido”.

Por ejemplo, “Súper claria”. “Al conversar con extranjeros que se dedican a este rubro, ellos nos han dicho: “Quiero verlo”, porque les llama la atención el personaje.

La distribución de “Súper claria” y “La Chivichana” tiene hoy un alcance nacional, pero cuando todo este engranaje eche a andar, pudiera convertirse en un producto de interés internacional.

Para ello no basta con tener los productos, es necesaria una campaña de promoción en la que se incluyen los clips de cada uno de los videogames. Esto es novedoso en cuanto a Cuba se refiere. Tanto el merchandising (venta de artículos como mochilas, pullovers, etc.) como los clips son muy útiles para hacer conocer nuestros videogames.

Joseph Ross, uno de nuestros más mencionados y premiados realizadores del clip cubano estuvo a cargo de “La Chivichana”, mientras José Rojas asumió “Súper claria”.

Ross, a pesar de revelarse como muy mal jugador, precisó que estos juegos están muy bien pensados, que son “nobles” y conectan rápidamente con el público y que dejan liberar tiempo mientras se hace uso de ellos.

Videogames que llegan de buena fe

La banda cubana Buena Fe no tiene fronteras, sus integrantes son muy versátiles, lo mismo graban muchos discos, que hacen música para cine, y ahora se lanzan con los juegos de video. Ellos son artistas y están siempre al servicio de la creación. Si ya se habían afianzado al público más joven con la banda sonora del filme “Habanastation”, su papel en la orquestación de estos videojuegos cubanos será aun más agradecida por los apasionados del mundo del entretenimiento.

Creo que para esto hay que ser, primero que todo, un poco jugador, dice Israel rojas, líder del grupo, y confesó que si bien él no es un fiel jugador, sus hijos y sobrinos sí.

Los videojuegos demandaban algo directo, sintético, que facilitara la comunicación, por eso se fueron por la vía del hip hop, dice Israel.

“La idea no era que Buena Fe defendiera una estética de niños, sino que sus composiciones florecieran en las voces de otros”, confesó. Anthony y Yadira son estos portavoces, y al decir del músico, la chica fue la gran revelación por lo afinada que era y el flow tan especial que posee.

Israel declaró que tiene muchas esperanzas en que la industria cubana del videojuego crezca, así como lo han logrado otras ramas productivas de nuestra economía.

“Cuba tiene una experiencia tan bella con los niños y se ha ganado un desarrollo tan elevado en la animación y la informática, que si todo eso se alinea, ¡cuidado!, se puede lograr mucho”, aseguró.

Como artista y posible consumidor de los videojuegos Israel se mostró muy optimista con iniciativas de este tipo.

“Esto es un entusiasmazo”. El músico explicó que no se trata de una política pensada para fabricar y vender, sino de un sueño de gente del ICAIC que empezaron con una idea, tocaron puertas, encontraron a otros dispuestos a trabajar y lo lograron.

“Yo soy un enamorado de este país. Siempre digo que amo más la Cuba que soñamos que la que tenemos hoy. Y cuando veo que esos sueños aterrizan y caen bonitos, ay, me gusta mucho”.

“Por otra parte, aclaró, sería bueno que esta iniciativa sirviera como mecanismo de financiación para llevar a cabo otros proyectos también útiles para la infancia.”

Israel agregó que ya ha jugado “Súper clara” y “La Chivichana” y que le parecen muy enganchadores. “La gente los recibirá muy bien, ojalá lleguen con fuerza a todas partes de Cuba y que poco a poco el videojuego cubano abra caminos en la espiritualidad de todos, con las cosas buenas, no con las cosas malas.”
