
Nuevos caminos para el video juego en Cuba

11/08/2017



Ante todo les confieso que no soy una especialista en el tema de los juegos para ordenadores. Mi primer acercamiento a los video juegos Made in Cuba se produce poco antes del verano del 2015 cuando la Empresa de Ediciones y Grabaciones Musicales (Egrem) lanzó, dentro de la Feria Arte en la Rampa, La chivichana y La Superclaria como resultado de un convenio de colaboración entre los Estudios de Animación del ICAIC y la Universidad de la Ciencias Informáticas (UCI).

La Superclaria tuvo su génesis en un evento que desarrollaron en 2015 los estudiantes de la UCI bajo el nombre de Pachamama Games. En esa ocasión, el músico Osmel Francis, líder del proyecto sociocultural Cubanos en la Red, expuso sus preocupaciones acerca de las especies invasoras y su impacto medio ambiental. Poco tiempo después, el proyecto cobraba vida gracias a los animadores del ICAIC y a los saberes atesorados por los estudiantes de la UCI.

De manera casi simultánea se desarrolló La Chivichana. Ambos video juegos tuvieron como valor agregado sendos videos clips y la presencia del líder del dúo Buena Fe, Israel Rojas, al frente de la banda sonora de estos productos audiovisuales.

Comenzaba así, el incipiente camino del video juego cubano donde se pueden mencionar títulos como Sagua, la aldea embrujada, una aplicación en video juegos del animado Fernanda y La neurona intranquila, cuya primera edición se presentó en la pasada edición de Arte en la Rampa con gran éxito de público, según ha manifestado en varias ocasiones Armando Alba Noguera, subdirector de Producción de los Estudios de Animación del ICAIC.

¿Qué tienen de atractivos estos productos? No caben dudas de que en ellos está la impronta de la llamada Escuela Cubana de Animación, esa que desde sus tiempos fundacionales ha procurado encontrar siempre las mejores soluciones creativas sin dejarse amilanar por las carencias materiales.

En ese sentido, los Estudios han sido un laboratorio permanente para aprender y enseñar, in situ, la animación tradicional, gracias a un saber que han compartido, a lo largo de cinco décadas, los hermanos Juan y Ernesto Padrón, Jorge Oliver, Tulio Raggi y Mario Rivas.

No en balde, el Premio Nacional de Cine, Juan Padrón ha conceptualizado que la Escuela Cubana de Animación se caracteriza por la jocosidad, por las historias auténticas y originales, por el montaje vertiginoso, por el colorido y por el empleo de una banda sonora alegre.

En mi opinión, esos elementos están presentes también en esta línea de productos audiovisuales que hoy acometen los nuevos animadores del ICAIC de conjunto con la UCI. Pienso que nada de lo anterior hubiera sido posible sin las herramientas adquiridas como resultado de la realización del animado en 3D Meñique que, como bien se conoce, significó un gran reto tecnológico para quienes acometieron esa gran aventura fílmica.

Por otra parte, no hubieran podido materializarse estos video juegos si en los Estudios del ICAIC no laboraran hoy jóvenes que provienen del campo del diseño, las artes plásticas y la informática.

La neurona intranquila —a diferencia de los productos de otras latitudes con mayor desarrollo tecnológico— no incentiva el culto a la violencia y procura ampliar el campo de conocimientos entre las nuevas generaciones, los llamados “Nativos digitales” que nacieron en la Era de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, o simplemente TICs.

Taimí Tovar Oropesa fue la directora general del proyecto, en su primera versión. Según señaló en aquella ocasión, se trata de un video juego de agilidad mental y conocimiento, que busca mantener la esencia del programa televisivo pero que marca una identidad propia desde el punto de vista visual.

Como resultado de las opiniones vertidas por los internautas en el sitio web la.neurona.videojuego.cu —desde donde se puede descargar el juego, la aplicación de la realidad aumentada, fondos de pantallas y tonos para celulares—, hace pocos días vio la luz la segunda temporada ahora con el nombre de La Neurona 2, en una gran fiesta que tomó por escenario el patio central del Pabellón Cuba.

La Neurona 2 es un juego para dispositivos móviles, dígame celulares o tabletas. Para la versión de Android se requiere mínimo Android 4.0 y para los iPhone o iPad se requiere iOS 7 o superior.

Juan Miguel Rodríguez, director técnico y programador para Android de La Neurona 2 explicó durante su presentación que esta versión cuenta con nuevas funcionalidades como logros, retos y ranking pues varios jugadores pueden hacer uso de la aplicación desde un mismo dispositivo inteligente.

Se presentaron igualmente en el Pabellón Cuba cinco nuevos video juegos para móviles y tabletas: Villa Tesoro, Escape, Caos Numérico, Guardián del bosque, Equipo 009: La invasión de los Pálidos y Tutu —este último dirigido a niños de entre 2 y 6 años—, se basa en la serie de animación digital, generada por ordenadores que con ese mismo nombre realizaron de conjunto las empresas Ficción Producciones, de Galicia, España, y Estudios de Animación ICAIC.

Por su parte, Equipo 009... parte del mismo concepto que se trazaron los jóvenes animadores cubanos Alexander Rodríguez e Isis Chaviano para la serie que se estrenó el pasado 26 de diciembre en el Canal Cubavisión.

En el video juego homónimo se les inculcan valores a los niños como la amistad, la fidelidad, la honestidad, el valor de la verdad y la importancia del cuidado medio ambiental, todo a partir de una marcada intertextualidad que rinde homenaje al cine de espionaje de los años 70, a bandas sonoras cinematográficas y otros animados clásicos de la cinematografía nacional.

Aspiramos a crear héroes nuevos que se conviertan en referentes para los niños cubanos, ha dicho al respecto el realizador de Las aventuras de Juan Quin Quin, ganador de un coral al mejor medimetraje animado en el 37. Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano.

En general, Equipo 009... se ha concebido como un producto transmedia: con afiches, historietas, cómics que cuentan lo que pasó antes de la serie en los mundos paralelos, así como las historias de cada personaje.

Todos estos nuevos productos pueden descargarse gratuitamente desde el sitio web La Base, en la dirección www.videojuego.cu.

La Base es un portal que desea convertirse en la comunidad virtual del video juego cubano. Sin dudas, un proyecto necesario y un gran paso de avance en la democratización y socialización de la tecnología en función de la sociedad.

Una preocupación me asiste al respecto. Aun falta mayor capacitación informática en nuestro país, donde existe un alto grado de envejecimiento poblacional. Algunas personas que asistimos a la presentación de los video juegos no contamos con las orientaciones sobre cómo instalarlos en los dispositivos inteligentes. De igual manera sucede cuando se accede a La Base. En ese sitio debería crearse algún menú sencillo que explique los procedimientos a seguir para alcanzar el fin deseado.

Esa recomendación la extiendo a los video juegos que se presentan en formato DVD. No siempre quedan claros cuáles son los requerimientos técnicos para el mejor funcionamiento de los mismos y sucede que las aplicaciones corren en algunas computadoras sí y en otras no.

Aun queda mucho camino por recorrer. En la jornada del 12 de agosto, se producirá el lanzamiento de otros nuevos video juegos realizados de conjunto entre la Egrem y los Estudios de Animación del ICAIC a los animados Tutu, Regina 2 y 3, el Capitán Plin y ¿Qué significa?

Otros productos se gestan en los Estudios del ICAIC, una especie de gran fábrica signada por la innovación, inventiva y creatividad. Algunos de ellos tendrán su estreno para el 2018, adelantó Armando Alba.

Quizá para entonces mis apreciaciones sobre el tema tengan una mayor profundidad. Por ahora solo soy una humilde espectadora sentada en la primera butaca para no perderme cada una de las presentaciones de esta nueva línea de productos audiovisuales que llegó para quedarse en la Mayor de las Antillas.
