EL PAÍS
EL PERIÓDICO GLOBAL EN ESPAÑOL

PAÍS: España
PÁGINAS: 48
AVE: 24244 €
ÁREA: 498 CM² - 44%

FRECUENCIA: Diario
DIFUSIÓN: 68181
OTS: 761000
SECCIÓN: ULTIMA

7 Octubre, 2022

CONVERSACIONES A LA CONTRA
IGNACIO PÉREZ DOLSET
Productor audivisual y de videojuegos

"Siempre me he enfrentado con el 'eso no se puede hacer en España"

Ignacio Pérez Dolset, el 16 de septiembre en el campus de la U-tad, en Las Rozas. / JUAN BARBOSA

JORGE MORLA, **Madrid**

Si hay una frase que Ignacio Pérez Dolset (Jaén, 52 años) ha escuchado a lo largo de su vida es "eso no se puede hacer en España". La escuchó cuando en 1996 cofundó Pyro, el estudio de videojuegos que revolucionó la industria española con *Commandos* (1998), el juego más vendido del mundo ese año y que en 2023 cumplirá un cuarto de siglo; cuando en 2002 fundó la productora Ilion (con la que estrenó hitos de la animación española como *Planet 51*); y cuando en 2011 decidió crear el primer centro universitario en el país de Tecnología y Arte Digital, la U-tad. En ese campus, en Las Rozas de Madrid, hay un mapamundi que indica dónde trabajan los alumnos (ingenieros, animadores, diseñadores de videojuegos) que salen de la universidad. Este curso hay casi 1.900 matrículas, y casi 300 profesores. Dolset recibe en su despacho, lleno de discos (de videojuegos) firmados, pero en la conversación salen más Javier Marías o Marguerite Yourcenar —"ante todo soy un lector voraz", confiesa— que el sector digital. Del que sabe un rato.

P. ¿Cómo ve la U-tad?

R. Es mi proyecto vital. En mis empresas he trabajado con biólogos, ayudantes de cocina, químicos, trabajadores del campo... gente que igual tenía una mano extraordinaria para dibujar, pero no habían podido encauzar su talento. Intentamos cambiar eso.

P. ¿Y cómo ve el centro dentro de 10 años?

R. No lo sé. Pero lo único que no veo claro es no dejar de ser fieles a nuestro lema, a nuestra filosofía.

P. ¿Cuál?

R. Hacerlo bien. La vida es muy corta. Si vas a hacer un juego, que merezca la pena. Si vas a hacer una película, también. Que sea ambicioso.

P. No todo el mundo tiene ese nivel de ambición.

R. Es cierto. Yo lo he pagado carísimo.

P. ¿Cómo?

R. Sufriendo mucho, estando al borde del barranco muchas veces. Las cosas no siempre salen bien. Hacer estas cosas es como el que navega en el océano. Cuando luce el sol es bonito, pero las tormentas siempre llegan.

P. ¿La responsabilidad del capitán?

R. Sí. A veces me hubiera gustado ser solo diseñador en *Commandos*, solo hacer guiones en Ilion... pero, además, siempre me tocó esa labor de producción y empresario. Para los pioneros es complicado.

P. ¿Se define como un pionero?

R. Sí. Siempre me he enfrentado con el "eso no se puede hacer aquí". Cuando empezamos *Commandos*, y mira que había talento aquí en los ochenta... Cuando empezamos *Planet 51*, lo mismo. Y yo decía: si los españoles trabajan por todo el mundo, ¿por qué no aquí?

P. ¿Qué pasó con ese talento de los ochenta y noventa?

R. Probablemente muere por falta de estructura empresarial. Cuando se pasa de hacer juegos de dos chavales en un garaje a producciones grandes.

P. ¿Por qué no existía esa estructura?

R. Políticos, medios, empresarios, nadie ha liderado el cambio tecnológico en este país. Todo han sido palos en la rueda. En los noventa todas las noticias de videojuegos eran sobre epilepsia, adicción... Hubo muchas campañas de desprestigio.

P. ¿Espontáneas?

R. No. Cuando el juguete de la Navidad resulta que es la Super Nintendo, hay gente poderosa a la que le cambia el mundo. Arrastramos un retraso importante por aquellos años, pero si lo hacemos bien, ese talento se quedará aquí.

P. ¿El videojuego es hoy es el artefacto cultural que más impacto tiene en el mundo?

R. Depende de la generación. Pero en las nuevas, gana de calle. Ha transformado el lenguaje audiovisual, como en los ochenta lo hizo el videoclip.

P. ¿Sigue jugando?

R. Sí, pero menos. Alguno de estrategia, alguno con mis hijos... Pero no es como antes.

P. ¿Cuál es su juego favorito?

R. *Civilization*. Sin dudarlo.

P. ¿Y su juego español favorito?

R. Soy hijo de mi época. Diría que *La abadía del crimen*.

"La vida es muy corta. Si vas a hacer un juego o una película, que sean ambiciosos"

"Nadie ha liderado el cambio tecnológico aquí. Todo han sido palos en la rueda"