

Barcelona, capital de la cultura digital



Una imagen del Gamelab celebrado el año pasado en l'Hospitalet

GAMELAB / ARCHIVO

La presencia de mujeres se dispara en el Gamelab

El congreso de videojuegos seguirá en Barcelona hasta el 2020

JUSTO BARRANCO
Barcelona

Su continuidad había peligrado fuertemente en los últimos meses. Las administraciones catalanas no habían puesto el dinero al que se comprometieron cuando atrajeron el acontecimiento. Y por un momento pareció que el Gamelab, el Congreso Internacional de Videojuegos y Ocio Interactivo, no celebraría su XIV edición en la capital catalana sino en alguna otra ciudad. Por ejemplo Madrid. Al final, las administraciones se arremangaron y lo hicieron con presteza y ayer en la presentación en la Conselleria de Cultura de la nueva edición del Gamelab –que se quedará en Barcelona por lo menos hasta el 2020– todo fueron parabienes y caras sonrientes. Y recordatorios del importante papel que ha tenido el Gamelab en el momento actual de la industria catalana del videojuego, que factura en estos momentos más que la de todo el resto de España junta.

La nueva edición del congreso se celebrará del 27 al 29 de junio en el hotel NH Barcelona Tower de l'Hospitalet y tendrá muchos gurús del sector, pero seguramente los da-

tos más destacados son los de la gran presencia femenina que habrá este año: en un sector que hasta hace no mucho se había considerado masculino, el 45% de las ponentes serán mujeres –que si bien no están muy representadas en la base del sector, dijo ayer Gonzo Suárez, cofundador del Gamelab, si lo están en la parte alta de la pirámide–, que además representarán el 38% de todos los asistentes al congreso.

Datos ayer hubo muchos. Se dijo

Rompiendo tópicos en el sector del videojuego, las mujeres serán el 45% de los ponentes y el 38% de los asistentes

que la atracción del Gamelab a Barcelona sirvió para articular una política industrial alrededor del videojuego –un sector que factura en España 1.163 millones de euros al año, más del doble que el cine– y que tras ocho años de su aterrizaje en la ciudad el sector no tiene nada que ver: se ha multiplicado por tres el número

de empresas y por siete el de trabajadores y Barcelona se ha posicionado como uno de los grandes polos europeos de atracción de proyectos de inversión extranjera en videojuegos. De hecho, se recordó que en Catalunya hay 76 *start-ups* vinculadas al sector y que en los últimos cinco años se han atraído 16 proyectos de inversión extranjera en videojuegos, que han creado 610 puestos de trabajo. El *Financial Times* la ve como segunda región de Europa Occidental en atracción de proyectos en el sector, dijo Joan Romero, consejero delegado de Acció, de la Generalitat.

El congreso de este año, en el que uno de los temas estrella será el universo del *blockchain*, contará en la jornada inaugural con el máximo responsable de desarrollo de Playstation, Shawn Layden, y con Mark Cerny, arquitecto jefe de Playstation 4. El encuentro entregará su premio Leyenda a Todd Howard, responsable de la saga *The Elder Scrolls*, pero también se ha creado un galardón a toda la carrera que irá a parar a David Jones –creador de videojuegos como *Grand Theft Auto* y *Lemmings*– y habrá un premio de Honor para Amy Hennig, creadora de la saga *Uncharted*.●

Jordi Balló



Rashomon en el G-7

La serie de fotografías del mismo hecho desde diferentes puntos de vista, cada una de ellas servida por el gabinete de comunicación de cada líder representado, ha dado a la reunión del G-7 una increíble fertilidad expresiva. Esta adaptación de lo que Akira Kurosawa hizo en su filme *Rashomon*, sobre la relatividad de una misma narración visual según quien sea que lo explica, nos aporta una cantidad ingente de información sobre cómo funciona actualmente el sistema de autorrepresentación de la política, y la importancia que se da desde el propio poder a generar la imagen justa, la que mejor sirve a los intereses de cada uno.

Pero constatado este punto, es interesante pasar a intentar comprender el porqué cada gabinete ha dado importancia a una imagen y no a otra. Podemos decir que de todas ellas, la servida por el gabinete de Merkel quedará como la que inmortaliza este momento. La primera ministra alemana aparece hablando, de pie, con los brazos sobre la mesa, dirigiéndose a Donald Trump en actitud de confrontación, sentado frente a ella. Los dos personajes centrales aparecen rodeados de los otros líderes, que hacen de coro dramático, aunque podemos apreciar una actitud gestual diversa, que haría las delicias de una obra videográfica sobre el *pathos*, de las que de vez en cuando nos ofrece Bill Viola. En esta confrontación, Merkel tiene la iniciativa y Trump escucha, blindado con los brazos cruzados, como si fuera indiferente a las palabras que pudiera oír.

¿Qué aportan las otras imágenes servidas por los diferentes líderes presentes en la escena? Macron, que es casi invisible en la imagen más icónica, elige uno de los momentos en que él habla y interpela también a Trump. Para la ideología visual de Macron, nacida de la larga caminata en solitario con la que se entronizó la noche

electoral, la acción y el movimiento son esenciales, y mantenerse en segundo término es letal para su comunicación política. En la versión servida del Gobierno de Japón, el primer ministro Abe tiene los

Los líderes se miraban, de reojo, sintiéndose actores de una escena de acción

brazos sobre la mesa, mirando a Trump, aunque no habla. La del Gobierno italiano se limita a asegurar que su líder aparece en el centro de la imagen. Más interesante es la versión servida por el Gobierno canadiense, con Trudeau dentro del campo visual, del que había quedado excluido en la mayoría de las otras imágenes. Trudeau se sitúa como si fuera el guardián del acto, el supervisor, que conserva una carta que aún no necesita mostrar. Y finalmente la versión del Gabinete de EE.UU., en plano muy general, donde todos los líderes están de espaldas excepto Trump, que sentado en el centro, mantiene la inmovilidad. De hecho Trump adopta la figura kurosawiana por excelencia, la del líder estático, que sabe que el poder se muestra manteniéndose sentado y no en movimiento.

En esta imagen servida por el Gabinete estadounidense podemos ver dos grandes espejos que cuelgan del muro a la espalda de su presidente y en los que se reflejan una parte de los asistentes. Es decir, mientras esto ocurría, los líderes se miraban, de reojo, sintiéndose actores de una escena de acción que sustituye definitivamente el modelo tradicional de foto familiar del G-7. Apoteósico.

QUO ARTIS
ART AND SCIENCE FOUNDATION

THE ZERO-GRAVITY BAND

en el Sónar+D - desde el 13 al 16 de junio

La Fundación Quo Artis quiere agradecer su apoyo a todas aquellas entidades e instituciones que han colaborado con nosotros para hacer realidad este proyecto.

www.quoartis.org

Con el apoyo de



Y la colaboración de universidades, centros científicos y tecnológicos



Otras entidades colaboradoras

Medios colaboradores



LA VANGUARDIA

SEGRE