

GONZALO FRASCA

El prestigioso diseñador de **videojuegos** pegó un volantazo al cerrar su empresa y concentrarse en la investigación en **educación**. Habla del sistema, de política y hasta de fútbol.



‘El 70% de la educación es darle bola a los gurises’

GABRIELA VAZ

En una charla con Gonzalo Frasca, pueden aparecer personajes tan disímiles como Douglas Engelbart, José Mujica, Baudelaire, Paulo Freire, Barradas y Oscar Tabárez. Y no hacen ruido: enraña un tema con otro, abre paréntesis que parecen no cerrar y luego vuelve al meollo de su reflexión. Jamás se pone solemne; al contrario. Afable y expansivo desde el hola inicial, ironiza con complicidad y diserta sin medias tintas.

Es que Gonzalo habla de lo que sabe. Y sabe de mucho. Su nombre se vincula con el mundo de los videojuegos, con razón: licenciado en Ciencias de la Comunicación, posee un master en Ciencias de la Información y Tecnología del Georgia Institute of Technology de Atlanta, Estados Unidos y un Ph.D en Videojuegos de la Universidad de Copenhague, Dinamarca. Desarrolló videojuegos para Disney, Pixar, Cartoon Network y Warner Bros. Hasta el año pasado dirigió la empresa Powerful Robot Games. Escribe sobre tecnología para CNN. Y es catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT.

No obstante, “el hilo conductor” de su vida profesional “ha estado más vinculado a la tele”, distingue en los albores de la conversación este dotado de la informática que nunca estudió programación y que, aún así, ya a los 12 años se contactó con ese universo, cuando unos importadores de computadoras le pidieron que les escribiera los manuales de los videojuegos.

“Siempre fui autodidacta; ayer empecé a estudiar en YouTube cosas nuevas que quería hacer tiempo. Me gustan las computadoras. Más: me gustan las pantallas. Para mí la tele siempre fue un aparato mágico, me encanta. Antayer me quedé hasta las dos de la mañana para bajar un capítulo de *Breaking Bad*”, ilustra. En perspectiva, ese hilo conductor se vuelve visible: mientras en su juventud trabajó como guionista en los programas infantiles *El Rato de Charoná* y *El Club de Tom y Jerry*, hoy es parte del consorcio Giro (*La Diaria*) que se presentó al llamado de la Ursec para televisión digital.

Sucede que a sus 40 años, Frasca decidió barajar y dar de nuevo, sin cambiar de mazo. Siempre apuntó al potencial del videojuego como herramienta de cambio social; una mirada harito innovadora dos de-

cados atrás. “Nunca separé las dos cosas. Siempre me pareció raro que la gente no viera esa conexión. Cuando programaba cosas de chico en la computadora, hacía animaciones de las manifestaciones del Frente Amplio (FA) o del Partido Comunista, a donde me llevaban mis padres. Para mí era la cosa más natural del planeta. Crecí en dictadura y con padres artistas comprometidos, entonces el arte y el cambio social siempre fueron de la mano, no conocí otra cosa”, explica Gonzalo, hijo de padre actor y madre crítica de arte. Ese bagaje se materializó en los videojuegos políticos, pioneros en su clase, que desarrolló para el demócrata Howard Dean en las elecciones presidenciales de Estados Unidos primero y para la campaña electoral del FA de 2004. También en los videojuegos que creó por el 11 de se-



‘EL MUNDO ES MUY GRANDE: HAY QUE IR AL BORRO Y A SILICON VALLEY’

tiembre y por el atentado de Atocha en Madrid, que invitaban al jugador a reflexionar.

De su familia heredó también el interés por la educación. Su abuelo fue el primer director del Liceo Francés, donde Gonzalo cursó toda la primaria y secundaria. Su madre, su tío, su hermana y el mismo han dado clases. Su tesis de maestría *Videojuegos de los oprimidos: los videojuegos como medio de pensamiento crítico y debate* se basa en conceptos de Paulo Freire y Augusto Boal. No es de extrañar entonces que Frasca esté hoy inmerso como nunca en la investigación dirigida a la educación.

Sobre cómo los videojuegos enseñan mejor que la escuela giró, por ejemplo, su disertación en la charla TEDx del año pasado. Para Gonzalo, el sistema educativo está obsoleto y, encima, es malo. “El tema es qué realmente le queremos enseñar a los chiquilines. Una de las cosas que no saben los liceales es googlear. El proceso de buscar información en Internet y diferenciarla de

otra —que debe ser de las cosas más útiles en el siglo XXI— no está en programas. Enseñan lenguaje y matemática en abstracto. Es como que te enseñen a bailar mostrándote dibujos, con vos sentado y sin música. Realmente admiro la capacidad de los gurises que van al liceo todos los días: ayer fue una mierda, mañana va a ser peor, y siguen yendo. Y te lo digo dado que estoy yendo a liceos, me estoy sentando a escuchar clases. He estado en el IAVA, en el liceo de Malvin. Voy mucho al Jubilar. Estas dos últimas semanas estuve yendo a ayudar con los deberes”, cuenta Frasca, cuya actividad tiene fines investigativos tanto como sociales. En esa experiencia, cambió su opinión sobre el uso de las computadoras en clase: ahora cree que deben usarse. “Las clases son tan terribles que creo que sí. Yo miro las caras de los gurises y algunos realmente se están muriendo del embolo. Y no es para mantenerlos entretenidos, es para que hagan algo con su tiempo. Parece una oficina pública”.

La gran ventaja del presente, incluso en los lugares más castigados por la pobreza, es Internet. “Hay pibes que se conectan y hacen cosas maravillosas porque tienen esa puerta que antes no tenían. Lo que vi en el Jubilar es que a un adolescente le das bola y hace cosas maravillosas. Y te olvidás que ese pibe está viviendo en el cantegril. El 70% es ir, estar ahí, darle bola. Decirle: ‘Me importaría, hagamos cosas juntos’”.

URUGUAY & EL MUNDO. Gonzalo vivió una década en el exterior: cinco años en Estados Unidos y un lustro en Dinamarca, Suecia y Francia. Renunciando a tentadoras ofertas laborales en lugares muy prestigiosos, volvió a Uruguay dos veces; la segunda, en 2007, resultó la definitiva. Si hoy reside aquí es porque le gusta, pero también porque —debido a las continuas invitaciones para brindar conferencias— viaja muy seguido. “Hay cosas que solo desde Uruguay no las entenderés”, se explica. Pero aparte, el investigador tiene acceso a un privilegiado círculo. El verano pasado, por ejemplo, pasó dos semanas en San Francisco, en casa de un amigo que fue la mano derecha de Will Wright, creador del archifamoso videojuego *SimCity*. Allí cenó con Douglas Engelbart —quien falleció el mes pasado; Frasca escribió su obituario para CNN—, “padre de la informática”, quien inventó el mouse, el

procesador de texto y las videoconferencias, y con Brenda Laurel, una de las primeras mujeres creadoras de videojuegos de Atari. “El mundo es muy grande. Hay que ir al Borro y hay que ir a Silicon Valley”, opina.

El regreso al paisito también se dio, claro, desde el corazón. “¿En qué me reconozco uruguayo? ¿En todo?”, se ríe. Y la charla se desvía al fútbol. “Soy especialista en juegos, así que de fútbol entiendo”, aclara sonriente, al tiempo que cuenta que en su empresa le tomaban el pelo porque no sabía los nombres de todos los jugadores de la selección. Sin embargo, una de sus anécdotas más preciadas se la regaló el deporte rey. Después del Mundial 2010, escribió un artículo al respecto llamado *Uruguay y las galletitas danesas*. Cuando la selección volvió de Sudáfrica, en una nota con radio El Espectador, Tabárez declaró: “Lo mejor que he leído sobre este Mundial es de un tal Frasca y se llama *Uruguay y las galletitas danesas*”.

“Tengo amigos que iban en el auto y frenaron porque no lo podían creer. Yo se lo dediqué a todos los compañeros de escuela que me elegían último en la pisadita para armar equipo. ¡La vida da revancha!”, dice risueño. Desde octubre pasado, Gonzalo está “de sabático”. Cerró Powerful Robot Games, ante la sorpresa general y el desconcierto de su contadora, que le espetó: “¡Nadie cierra una empresa que da plata!”. “Yo sí. No tengo más ganas de hacer lo que estoy haciendo”, respondió él. Una vez más, sus bases familiares lo explican. El padre de Gonzalo, Carlos Frasca, es uno de los protagonistas de la película *Rincón de Darwin*, conocido por los comerciales de Macromercado y la ya legendaria frase: “Feita la criatura”. “Él siempre había querido hacer cine. Si es realmente lo que querés hacer, somos feliz con eso: si le agarrás gusto, no al resultado, sino al proceso. Después, si a la película le va bien o no, si da fama o no, es lo de menos. La vida es muy corta para dos cosas: pasar por un sistema educativo aburrido y pasar por un sistema de trabajo aburrido”. En el horizonte asoman proyectos pedagógicos. “Lo que más me motiva hoy es la educación y seguramente voy a encargar para ese lado. Ahora, si voy a armar una empresa, si voy a encargar un proyecto de investigación, si voy a trabajar para alguien, no lo sé. Vas pispeando, vas probando cosas. Hay que acomodarse y ver qué te enamora más”.

UN ACCESORIO

Las gorras son casi una parte más de su cuerpo. Tiene cerca de una docena. “Usar gorra me divierte, me gusta: tiene que ver con el juego. El mes que viene me voy a California y seguramente renueve. Es como vestirme con colores: lo hago porque es divertido”.



UNA HABILIDAD

Guiñar historias, describir personajes, elaborar propuestas, comunicar: es una de las fortalezas de Gonzalo. “Siempre me gustó escribir, fui bueno desde chico. Es probablemente lo que siento que hago mejor como habilidad”.



UN JUGUETE

Como experto en ludología, Gonzalo apela al juego para elegir un objeto de referencia y no titubea: un nido de hornero. ¿Motivo? “Es de los juguetes naturales más uruguayos, de las cosas más fascinantes de la naturaleza. Que exista algo hecho por un pájaro, con forma de pelota y de casa, es maravilloso”.



SUS COSAS