



CIRO DURÁN

LA NUEVA LITERATURA DE CONSOLA

Para este desarrollador, los juegos digitales interactivos devienen en una expresión artística poco estimada, pero muy divertida y con gran potencial pedagógico. **POR DANIEL ROJAS**

Considerados por muchos simples distracciones, para otros como Ciro Durán, los videojuegos son una forma de vida, una especie de arte, sin que formalmente se le denomine así. O, por lo menos, esa categorización aflora de la boca de quien a sus 29 años crea, enseña y los promueve. Además, desde 2006 mantiene *El Chirigüe literario*, blog dedicado a hablar de este tema que le apasiona y de programación; organiza el Caracas Game Jam y es cofundador de Open English, una de las escuelas de inglés online de moda, la misma que nos ha enseñado que “pollo se dice *chicken*, mientras que repollo no es *rechicken*”.

OTRA FORMA DE COMUNICACIÓN

A la temprana edad de diez años, este empedernido fanático de *SimCity* decidió que se iba a dedicar a crear historias para fanáticos de los computadores, y hoy ya cuenta con nueve títulos en su currículum: *Auto-Arepa*, *Cachicamoconcaspa Imagine (Kuamasi mix)*, *Nación Motorizada*, *Marriage is like the Devil*, *Cell Phone Games*, *Lode Runner*, *Mi amigo El Puma*, *Tómame un descanso* y *Normal*.

Sus creaciones tienen guiños a la idiosincrasia venezolana y también a la vida misma de su autor. “No estoy

apuntando a hacer productos comerciales. Mi objetivo es idearlos a partir de situaciones por las que he pasado. En noviembre de 2012 me intentaron asaltar mientras estaba en el carro y yo, casualmente, el año anterior había hecho un prototipo para un juego de autos. Luego de eso hice unas modificaciones al proyecto con que estaba trabajando y surgió *Nación Motorizada*, que tuvo una recepción positiva inmediata”, explica.

Se extiende en sus palabras con indisimulable emoción y cuenta otras experiencias, esta vez internacionales, que también dan cuenta cómo han dejado de ser meramente divertimento, para mutar en una especie de manifestación de emociones, vivencias y que hasta pueden ser utilizados en educación.

Relata el caso de Auntie Pixelante, mujer transexual estadounidense que ideó *Dys4ia*, juego electrónico autobiográfico acerca del proceso que atravesó durante su terapia de reemplazo hormonal. Historias como esas, asegura, se repiten frecuentemente en el submundo *gamer*.

Durán los eleva a la categoría de la literatura, no porque considere que estos desplazarán a los clásicos de las letras, sino por el carácter comunicativo y artístico que pueden presentar, más tomando como ejemplo a la artista anglosajona mencionada. ➤



CAPTURA DE PANTALLA DEL JUEGO HELITAXI (2012).

“Están al mismo nivel que las letras, en el sentido que son manifestaciones que pueden ser utilizadas por el pueblo como método de expresión. Con esas herramientas las personas pueden hacer juegos sobre sucesos que les ocurren. Es un lenguaje que todavía tiene que ser explorado con una profundidad que les permita pasar a un siguiente nivel en la sociedad”, analiza.

DEL JUEGO A LA ACADEMIA

Además de administrar el blog *El Chigüire Literario* y de actualizar su página web ciroduran.com, desde donde es posible acceder a sus creaciones, este venezolano imparte la materia electiva diseño y programa de videojuegos, para los alumnos de Ingeniería Informática de la Universidad Católica Andrés Bello, en Caracas.

Lo que comenzó como una experiencia aislada, ya suma cuatro años de una asignatura poco convencional, abriendo espacios a jóvenes que, como él, ven en los *joysticks* otra forma de comunicarse.

“Los estudiantes están acostumbrados a entregar proyectos puntuales. En cambio, en esta materia, les evalúo la creación de un juego bajo los términos que ellos deseen, en base a las expectativas de lo que quisieran hacer y lo que, en efecto, pueden desarrollar”, puntualiza.

CUMBRE DE TALENTOS

Desde 2009, y con la persistencia de Durán, en la capital venezolana se lleva a cabo el Caracas Game Jam, uno de los eventos anuales más emocionantes e importantes para los desarrolladores de la capital y del que ha surgido la creación y producción de más de 30 juegos.

La más reciente versión se realizó entre el 25 y el 27 de enero pasado en los Espacios ACCEDE, Macaracuay, contando, como en años anteriores, con un importante número de participantes, dando muestras de un mercado creciente que no para de generar talentos en un área que, aparentemente, estaba desprovista de capital humano, pero que a todas luces demuestra gozar de seguidores aficionados y profesionales. El área pica y se extiende.

En retrospectiva, Ciro rememora que durante la primera edición las expectativas eran bajas, debido al desconocimiento de cuántas personas se dedicaban a esta actividad que para algunos es simple diversión, pero que para otros es una forma de ganarse la vida. Y la acogida fue tal que se transformó en una cita obligatoria para los amantes creativos del sector.

En cada encuentro, los participantes, artistas, diseñadores y programadores profesionales o estudiantes se reúnen en equipos y desarrollan una idea desde cero, sobre un tema que les es asignado. El reto es tener un producto acabado en 48 horas, tiempo muy limitado, debido a que, como cuenta su organizador, usualmente el proceso se demora, por lo menos, tres meses en estar listo. ▢

APRENDER EN LA WEB

A la par de desarrollar videojuegos, Ciro Durán es el cofundador de la escuela de inglés online Open English, surgida por la necesidad de conseguir un lugar para la enseñanza del idioma que no exigiera movilizarse hacia un centro de educación, sino hacerlo desde el hogar, trabajo o cualquier otro sitio elegido por el estudiante.

Recuerda que el proyecto surgió entre un grupo de amigos que buscaban un negocio que rindiera frutos. Después de varios años e intentos, que iban desde idear un nombre “pegajoso” hasta el financiamiento, acertaron con esta empresa que ya tiene repercusión nacional e internacional. Es sencillo: el usuario paga por clases y recibe el curso vía Internet.

PANTALLA

Cargas imposibles
Jueves 20:00 hrs.
NATGEO,
CANAL 730 DIRECTV.



4Real
Miércoles, 18:30 hrs.
GLITZ,
CANAL 224 DIRECTV.



Gamebox
Martes, 22:30 hrs.
SONY SPIN,
CANAL 212 DIRECTV.



MÁS INFORMACIÓN:
directv.com.ve/guia