

CULTURA

Ignacio Pérez Dolset, creativo, visionario y profeta en su tierra

» Su película "Planet 51" y su videojuego "Commandos" triunfan en todo el mundo

» Asegura que conserva de Jaén los mejores recuerdos de su infancia y de su adolescencia

IGNACIO FRÍAS ■ JAÉN

Han sido 18 años de duro trabajo y pese a los continuos éxitos de relevancia internacional, el reconocimiento le llega ahora, a raíz de su película "Planet 51", nominada a dos de los premios Goya que se entregan esta noche (Mejor Animación y Mejor Canción). Ignacio Pérez Dolset es, hoy, profeta en su tierra.

Comparte varias empresas junto con su hermano Javier, bajo el paraguas del grupo Wisdom, que suma una plantilla de 2.300 empleados, de los que 800 trabajan en Madrid y el resto, en las más de 60 delegaciones que tienen repartidas en otros tantos países.

Su primer éxito internacional, de creación propia, fue el videojuego "Commandos", una saga que suma ya cinco entregas, al que se añaden otros títulos de éxito mundial como "Praetorians" e "Imperial Glory".

Ignacio Pérez Dolset, Premio Jienense del Año 2009 en Cultura, nació en Jaén en 1970, pero apenas contaba un año de edad cuando sus padres trasladaron su domicilio hasta Madrid. Él se siente profundamente jienense

"Siendo niño, mi padre nos hacía probar los videojuegos, para ver si tendrían éxito"

y asegura que los mejores recuerdos de su vida, aquellos que se graban para siempre en la infancia, son de su estancia en Jaén capital, en el Megatín de Torredelcampo o en Alcaudete, de donde era su abuela materna. "La imagen que tengo de mi infancia es Jaén", afirma convencido.

Ignacio Pérez Dolset explica que su vinculación con los videojuegos le viene de la infancia. De hecho, él tuvo en sus manos el primer videojuego que se comercializó en España, cuando apenas levantaba unos palmos del suelo. Lo cuenta así: "Mi padre era empresario y puso en Madrid un pequeño negocio de videojuegos, que no era su actividad principal. Él había estudiado en Estados Unidos y siempre pensó que el comercio debía tener una proyección interna-

cional y trajo la primera máquina de videojuegos que se difundió en España y fue la revolución. Era aquella de las raquetas de pimpón. Mi padre, para saber si el videojuego iba a tener éxito, nos lo dio a probar a mi hermano Javier y a mí. Después, hemos probado casi todos los cacharros que fueron saliendo".

Ignacio Pérez Dolset comenzó unos estudios de Derecho que no finalizó, y su hermano Javier hizo Empresariales. Cuando estaban en la Universidad su padre les propuso que se hicieran cargo de su pequeña empresa de videojuegos. "Aceptamos, con la idea de que era para cerrarla, porque todo estaba medio abandonado. A los tres días, nos dijimos que no podíamos cerrar algo que era realmente nuestra vida. Estaba en un garaje, cerca de la calle Cartagena, y viajábamos por el mundo a comprar videojuegos. Buscábamos el producto pensando qué sería lo siguiente que iba a estar de moda", recuerda. Aquel pequeño negocio acabó siendo la primera distribuidora de Europa.

Con todo el viento en popa, la empresa se trasladó hasta el ex-



DISEÑO. Creativos de Wion Animation Studios, de empresa de Ignacio Pérez Dolset

clusivo barrio de Salamanca. "Nos fuimos a un edificio señorial, que tenía placas de despachos profesionales de notarios, médicos, abogados. Nosotros desentonábamos allí, porque éramos un montón de gente de 20 años con el pelo de colores, que entraba y salía".

Fue por entonces cuando crearon su primer videojuego: "Commandos", todo un hito. "Surgió —dice— fruto del orgullo y de la rabia". Ignacio y su hermano Javier eran importadores y se limitaban a ser un eslabón de la cadena del producto que creaban otros. Pero decidieron cambiar las tornas: crear su propio producto

e introducirlo en el mercado internacional. "Desde ese momento arrancan muchos de nuestros proyectos y también nuestra forma de pensar", comenta. "Como importadores de videojuegos —añade— nos fue extraordinariamente bien. Hemos traído a España muchos de los más importantes de la historia durante la década de los 90 y de esta última década hasta que vendimos el negocio. Aquello fue una máquina de vender y una referencia para las distribuidoras de videojuegos". Ese fue el punto de inflexión de los hermanos Pérez Dolset que cambió su vocación y su forma de ver las cosas. Por un lado, decidieron

