

# 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 Jiennense 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 jiennense

"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 Ilion 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



trabajan en una nueva película de animación, cuyo contenido se mantiene en secreto.

ENTREVISTA **IGNACIO PÉREZ DOLSET** ■ EMPRESARIO



Ignacio Pérez Dolset con sus personajes de "Planet 51".

## "Este es el país con más talento gráfico"

I. FRÍAS ■ JAÉN

—¿Qué criterio sigue para apostar por un proyecto determinado?

—Nuestro grupo empresarial se llama Wisdom y tiene distintas empresas. Cada vez que vemos una oportunidad de algo que es nueva tecnología y que es innovador, intentamos ver lo que se puede hacer.

—¿Cómo se gestó "Planet 51"?

—España es el país del mundo en el que hay más talento gráfico. Pero no es un país de tradición de programadores. Es la tierra de Velázquez, Picasso, Goya, Murillo y Zurbarán, de dibujantes y de grafistas. De todo el campo tecnológico, en lo creativo, hay aquí gente muy buena. Lo que no hay es industria. Hemos intentado hacer una película que canalizara todo ese talento.

—¿Quién escribió esa historia?

—La historia de "Planet 51" la hicimos nosotros. La hice yo con los directores. Luego buscamos guionistas externos, de Estados Unidos, para ayudarnos a desarrollarla. Eso per-

mitiría también abrirle las puertas de aquel país. Pero es una idea nuestra, pensada y madurada por nosotros, y "guionizada" por gente de fuera.

—¿Cuántas personas llegaron a trabajar en España en torno a "Planet 51"?

—En algún momento hubo cerca de 400 personas contratadas. El proyecto era muy grande y también trabajó gente de Londres y de Estados Unidos. El simple hecho de acabar la película ya era un reto.

—¿Por qué?

—En un proyecto de este tipo tienes que hacer un poco de todo. Al final, los pioneros son los pioneros. Los americanos son muy organizados, y el carácter latino es más de improvisar. Ellos son metódicos. En nuestro caso no te queda más remedio que ser latino, porque no dispones de la estructura norteamericana y cada uno tiene que hacer tres o cuatro cosas. Pero a pesar de ser un proyecto muy grande hubo una cantidad de iniciativa e inventiva tremenda.

—El resultado ha sido todo un éxito

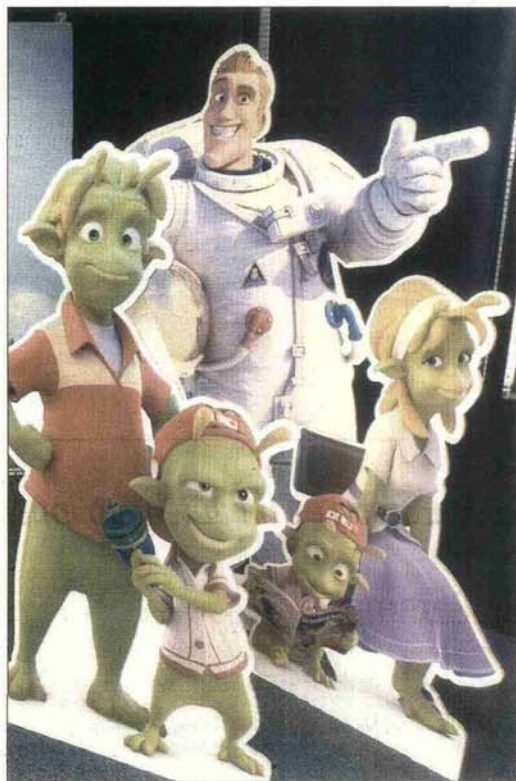
internacional. Prueba de ello son las cifras de taquilla y los premios.

—Sí. Ya nos han dado algún premio. Además del Jiennense del Año, hace poco los productores nos dieron el Premio José María Forqué a la mejor película de animación o documental; el Círculo de Escritores Cinematográficos nos dio el otro día un premio al proyecto revelación del año, y estamos nominados a los Goya en dos categorías, a la Mejor Película de animación y a la Mejor Canción. Nos han nominado en los premios europeos más importantes a la mejor película de animación del año. Creo que los premios siempre están muy bien, pero ni mi hermano ni yo perseguimos eso.

—¿Qué persiguen?

—Entre los proyectos que tenemos está el de la formación y queremos involucrar a la Universidad en el que sería el gran proyecto europeo y latinoamericano de formación de gente en contenidos digitales de alto nivel. Enseñar a la gente la tecnología del siglo XXI.

hacer sus propios productos y, por otro, distribuirlos en todo el mundo y no depender de terceros. "Es la mentalidad de decir: en el mundo de la tecnología, si tú eres local, estás muerto", sentencia Ignacio Pérez Dolset. Desde entonces diversificaron sus objetivos y especializaron su trabajo. Javier, el hermano mayor, se encargaría de la gestión de las empresas, e Ignacio, de la parte creativa, el diseño y el producto. Su visión de futuro los llevó a tener éxito en otros campos relacionados con internet (del que desde sus comienzos vieron sus muchas posibilidades) y la tecnología digital. Un botón de muestra: ellos, los dos hermanos, pusieron en marcha Teleline, lo que más tarde se convirtió en Terra, de la que fueron socios fundadores, y se la acabaron vendiendo a Telefónica antes de que esta compañía la sacara a bolsa y "sin rumbo ninguno, porque creo que no supieron gestionarla bien", matiza Ignacio Pérez Dolset. "La gente —asegura— no conoce todo lo que hacemos, pero no paramos de hacer cosas. Estamos en internet, ya que fuimos pioneros de la Red en España con Teleline y nuestro negocio, ahora mismo, es el teléfono móvil. Somos la compañía número uno en el mundo en contenido para móviles". Sus proyectos pasan también por videojuegos, cine, redes sociales, internet y programas de televisión.



¿ALIENÍGENAS? Personajes de la exitosa película "Planet 51".