

EL HUMOR

DE NACHORTAS
ignacio.hortas@gmail.com



SUGERENCIAS

«¿Quién alimenta realmente el mundo?»

Vandana Shiva
Editorial Capitán Swing
344 páginas; 18 euros

«Nos encontramos ante una profunda crisis, que va en aumento, cuyos orígenes están en nuestra forma de producir, procesar y distribuir alimentos». Con esta premisa arranca el libro de Vandana Shiva, un auténtico manifiesto en favor de la «justicia agrícola y la sostenibilidad». La activista ambiental india pone en valor a los pequeños agricultores, a las abejas y mariposas, que permiten el milagro de la polinización frente a los monocultivos industriales, «que representan un festín para las plagas»; y a las mujeres que alimentan el mundo «frente a las corporaciones». Un libro provocador que obliga a plantear lo que llevarse a la boca.

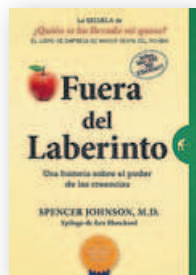
Olga Suárez



«Fuera del laberinto»

Spencer Johnson
Editorial Empresa Activa
96 páginas; 9,40 euros

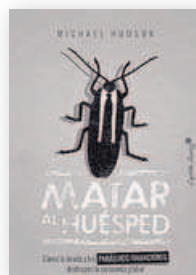
Spencer Johnson logró hace 20 años llegar a millones de personas de todo el mundo con un libro en el que les ayudaba a descubrir verdades «simples» para vivir con menos estrés. Ahora llega la traducción al español de la esperada secuela de *¿Quién se ha llevado mi queso?*, un libro en el que muestra «los poderes limitadores que tienen las creencias». Si el queso representaba a todo aquello que nutre a las personas, el laberinto es la metáfora con la que se refiere a cualquier obstáculo que se interpone en el camino de cada persona. Las obras de Johnson, fallecido en el 2017, se han traducido a 44 idiomas y sus ideas se han discutido en todo tipo de foros empresarios y académicos. Este es un libro ameno y de lectura fácil para las tardes de verano.



«Matar al huésped»

Michael Hudson
Editorial Capitán Swing
664 páginas; 27 euros

La esencia del parasitismo es agotar la nutrición del huésped y embotar su cerebro para que no reconozca que el parásito está allí. Hudson utiliza esta metáfora para arrancar el libro y mostrar a la banca como un parásito dentro de la economía productiva. Su objetivo es «atravesar esta ilusión y reemplazar la economía basura con economía basada en la realidad». Y asegura que las crisis financieras continuarán mientras la sociedad no modifique «radicalmente» las estructuras económicas y políticas y recupere las mejores ideas de la economía clásica. A lo largo del texto, explica además cómo las finanzas, los seguros y los bienes raíces han ganado el control de la economía global, a expensas del capitalismo industrial y de los Gobiernos.



El videojuego gallego pisa el acelerador

● Gato Studio es la cabeza tractora de un proyecto que busca crear empleo sin salir de Galicia ● En mayo lanzarán su nueva criatura, **The Waylanders**

Lucía Vidal

Nacida en el 2010, en plena crisis, y con cuatro personas en plantilla (los cuatro socios originales) hoy la productora coruñesa de videojuegos Gato Studio da trabajo a 37 personas. Si todo va bien, sus planes son doblar el número de efectivos a final de año. «Así podremos llevar adelante varios proyectos en paralelo», puntualiza Fernando Prieto, que se encuentra en plena vorágine profesional a pesar de estar, teóricamente, de vacaciones. «Es que dentro de quince días nos vamos a la Gamescom de Colonia, la feria con más público del planeta, 380.000 visitantes en cuatro días».

La historia del despegue de este minino jugueteo arranca en el 2013. Rechazando a un jugoso pretendiente. La tercera potencial mundial del videojuego, Canadá, les extendió una alfombra roja pero ellos prefirieron quedarse en Galicia y crear aquí su sueño. «La embajada nos invitó a visitar Montreal con la intención de que trasladásemos allí nuestro estudio», recuerda el corresponsable de Gato Studio (su hermano Sergio, que creó su primer videojuego a los 8 años, es el alma creativa). «Nos pagaron el viaje y todo, pero hacía mucho frío», comenta con ironía. Una de aquellas reuniones tuvo como interlocutor a Jason Della Rocca, una de las figuras más conocidas en la comunidad de desarrollo de juegos y cofundador de una aceleradora híbrida para startups de juegos móviles independientes. «Distintos proyectos compartían el mismo espacio y los mismos recursos. El flujo de energía y comunicación que había me pareció muy beneficioso para procesos creativos». La productora gallega se quedó con la copla y dejó aquella visión reveladora en una especie de barbecho.

Cuatro años después llegó The Waylanders —un videojuego inspirado en la Galicia celta y medieval que tendrá como escenarios la Catedral de Santiago o la Torre de Hércules, entre otros— y recuperaron aquella idea. «Como no teníamos manera de conseguir personal para el proyecto, acudimos al Concello de A Coruña para convencerles de que había una demanda social real en este sector», apunta Fernando, procedente del sector de la banca y hoy encargado de la parte financiera de la empresa. Una aceleradora se antojaba la fór-



Stand de Gato Studio en la Gamescom de Colonia del 2018 | CEDIDA

mula ideal para captar a todo ese talento que, o bien se encontraba en el paro, o bien desempeñaba labores que no se correspondían con su cualificación. «De 73 que hicieron los cursos de formación gratuitos, acabamos contratando a 27 personas. Algunos venían de trabajar como mensajeros o reponeedores de supermercados, cuando había ilustradores realmente buenísimos». Ese mix de gente aprendiendo junto a otra más veterana, y con el plus añadido que aportan expertos internacionales está dando buenos resultados. «Cuando los proyectos necesitan crecer, y pasar de tres o cuatro personas a ocho o nueve, entonces podemos recurrir a esa especie de bolsa de trabajo». Prieto vuelve a la idea inicial, a esa tentación llegada del otro lado del charco que rechazaron. «Podemos crear empleo en Galicia, y

empleo joven, del menor de treinta años, que es la franja más necesitada. Por supuesto que también se puede interpretar desde una óptica egoísta, porque cuanto más sector tengamos aquí, más fácil será para nosotros crecer y desarrollar los proyectos desde esta comunidad», admite. Y añade otro aspecto que el sector puede anotarse como tanto: «Todo es valor añadido. Nosotros convertimos talento en propiedad intelectual y propiedad intelectual en divisas. Casi un 90 % del valor en balance de los proyectos son nóminas».

RETOS DEL SECTOR

También hay 'debes' en la factura. «España necesita una mayor profesionalización a nivel empresarial, planificación financiera, de marketing, comunicación, saber cómo vender tu proyecto desde el punto de vista de los números y del mercado al que te vas a dirigir... De eso hay aún muchas carencias». Otro asunto pendiente tiene que ver con la financiación. «Llevamos tiempo luchando por tener un sistema de créditos fiscales, de deducciones a la inversión, como hay en otros países. Nuestro proyecto actual cuesta 2.600.000 euros, pero antes de empezar a vender el primer euro o dólar ya voy a pagar 700.000 en impuestos. ¿Acaso tiene sentido?».

i Han incorporado 27 personas a su plantilla a través de una aceleradora. A final de año, doblarán efectivos