

## #TrayectoriasTransatlánticas



 @clarafv

### **Clara Fernández-Vara**

**Associate Arts Professor, NYU Game Center**

La carrera de Clara se ha basado en llevar la contraria a todo el mundo, que le dijeran una cosa y ella inmediatamente hiciera la contraria mientras que le decían que se estaba equivocando. También reconoce que ha tenido mucha suerte, y ha estado en el sitio perfecto en el momento adecuado. Esto también le ha llevado a meterse en situaciones en las que tenía que inventarse cómo hacer su trabajo de manera habitual, y a veces sale bien y otras no tanto. Clara quería escribir su tesis doctoral sobre Shakespeare en el cine desde el primer curso de su grado, porque le interesaba cómo un texto cambia de significado dependiendo de cómo se interprete y se presente, y además es una cinéfila empedernida desde una temprana edad. Formó parte de la compañía de teatro del departamento de Filología Inglesa de la Universidad Autónoma de Madrid, porque le gusta aprender cómo se hacen las cosas para analizarlas y entender cómo funcionan; su curiosidad también le llevó a hacer un curso intensivo de guión de cine, televisión, radio y publicidad. Empezó su doctorado en Literatura Inglesa, y un día se le ocurrió que los videojuegos también pueden contar historias, y empezó a investigar cuáles eran las propiedades de los juegos que se relacionaban con la narrativa. Algunos de sus profesores se escandalizaron y le dijeron que los videojuegos eran una pérdida de tiempo, otros la animaron a que siguiera esa línea de investigación.

Gracias a una beca de postgrado de La Caixa, acabó en el departamento de Comparative Media Studies en el MIT, donde pudo seguir estudiando Shakespeare en el cine con dos de las principales académicas del área, así como continuar sus andanzas con los videojuegos. Cuando acabó su máster, en lugar de volver a España, se dirigió a Georgia Tech para ser parte de la primera promoción de doctorado en Digital Media, en un departamento donde la teoría y la práctica se dan la mano, así que aprendió a desarrollar videojuegos mientras los estudiaba, igual que hizo cuando estudiaba teatro. Se centró en estudiar la narrativa en videojuegos cuando era un tema controvertido y que no estaba "de moda". Volvió al MIT para poner en marcha el Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, un laboratorio de investigación donde se creaban juegos para diversos proyectos patrocinado por el gobierno de Singapur. Allí completó su doctorado y realizó su investigación de doctorado, y adquirió la experiencia que más adelante le ha permitido trabajar en juegos comerciales. Del MIT dio el salto a la New York University, donde es ahora Associate Arts Professor en el NYU Game Center, que es parte de la Tisch School of the Arts. Allí se encuentra en su ambiente natural, dado que los departamentos de la facultad son los de teatro, cine, televisión y teatro musical, entre otros. Ahora que se reconoce la importancia de la narrativa en juegos, lleva años de adelanto con respecto a muchos académicos y su trabajo es una referencia en su campo. Su posición de Arts Professor le permite compaginar la docencia e investigación académica con la creación de juegos comerciales como guionista y diseñadora narrativa. Los años que ha pasado analizando juegos para entenderlos mejor dieron lugar a su primer libro, *Introduction to Game Analysis*, que ya va por la segunda edición. Y mientras tanto también ha trabajado en juegos comerciales para Warner Bros., Big Fish Games, el Ballet Nacional de España, y Die Gute Fabrik.