

Animación y videojuegos, un campo que se expande

Óscar Carreño, ilustrador, diseñador y desarrollador de *concept art* para videojuegos, explica que la puerta está abierta para los creativos mexicanos.

José Juan Zapata Pacheco

Hace algunos años, con las plataformas como Nintendo o Play Station de por medio, las oportunidades para integrarse profesionalmente al desarrollo de los videojuegos se encontraban muy reducidas para los profesionales mexicanos, así como la animación digital en medios como el cine.

Sin embargo, con los avances tecnológicos y la llegada de nuevos *gadgets*, las posibilidades se han expandido: computadoras, celulares, *iPod*, *iPhone*, *iPad*, demandan aplicaciones, juegos y entretenimiento. Y los profesionales se están capacitando cada vez más en estos campos.

Óscar Carreño, egresado de la Facultad de Artes Visuales de la UANL, es la mente detrás de Alebrije Creative Lab, donde igual ha diseñado ilustraciones para libros infantiles como ha proyectado juguetes, imagen de luchadores o personajes para animación.

Como uno de los creadores regiomontanos más aventajados en el campo, Óscar es claro al afirmar que es un nicho abierto, esperando a quienes se animen a explorarlo: “Los que van a ganar



Foto: Pablo Cuéllar Zárate

son los que hagan las cosas más creativas”, dice en entrevista. “Auguro que va a haber mucha chamba durante los próximos años, sobre todo de videojuegos y películas de animación.”

En septiembre del año pasado, Óscar recibió un reconocimiento por parte de la UANL a la “Excelencia en el Desarrollo Profesional”, debido a su labor en el campo visual, aunque reconoce que, de su graduación en 1995 a la fecha, la tecnología se ha transformado radicalmente.

“Lo que yo llevé en la carrera ahorita prácticamente es obsoleto, pero la teoría es la misma, se pueden hacer muchas cosas. Ahora tienen muchas más

Lo que más se necesita es gente creativa, gente que sepa pensar cosas innovadoras, que es lo que más se está vendiendo.

posibilidades, ya no estamos estancados en ciertos medios y se pueden hacer cosas diferentes”, destaca.

Las películas de animación, un reto en México

Hace algunos años, los productores de la serie de animación *¡Mucha Lucha!* buscaban realizar una película utilizando animadores mexicanos, dada la cercanía del tema de la serie con México.

Sin embargo, comenta Óscar, no se llegó a reunir el equipo suficiente para realizarla, por lo que se tuvo que hacer en Estados Unidos. Ahora es diferente, ya que se cuenta con profesionales cada vez más capacitados en el campo de la animación para cine.

Prueba de ello han sido películas recientes como *Nikté* o *La leyenda de la Nahuala* que comienzan a dar cuenta de la habilidad de los creadores mexicanos.



Óscar, en cambio, menciona como determinante el proyecto más reciente de Carlos Carrera, que está por exhibirse en las pantallas: *Ana*.

“La película tiene mucha calidad, fue realizada por gente que había trabajado cosas de publicidad y que se está metiendo a la animación. Es un experimentazo. Ya ha habido varios estudios que están haciendo cosas bastante padres, pero están en pañales y aprendiendo sobre la marcha. Yo creo que la película de Carlos Carrera va a ser un parteaguas para que la gente se ponga las pilas y diga, ‘esto se puede hacer en México’.”

Finalmente la apertura de los *gadgets* también dará bastante trabajo a quienes estén interesados en desarrollar videojuegos en México.

“Antes se necesitaban muchos recursos, mucho dinero para hacerlo. Ahora con los recursos electrónicos que hay mucha gente puede hacer aplicaciones para el *iPod*, para el *iPad* desde su computadora en su casa. Lo que más se necesita es gente creativa, gente que sepa pensar cosas innovadoras, que es lo que más se está vendiendo”, mencionó.