



## **Héctor Jenz, eldense licenciado en Bellas Artes: "Desarrollo videojuegos para Sony Playstation que por razones de contrato no puedo desvelar"**

09/04/2016



**Héctor Jenz es el nombre artístico del eldense Héctor Sanz.**

Héctor Jenz es el nombre artístico de Héctor Sanz, un eldense de 30 años que trabaja como desarrollador de videojuegos en Barcelona. Su formación es artística, pues estudió Bellas Artes en la Universidad de Barcelona, una licenciatura en la que obtuvo dos distinciones por su brillante expediente: el Premio Nacional de Excelencia al rendimiento académico universitario que concede del

Gobierno de España, y el Premio Extraordinario Fin de Carrera de la Generalitat de Catalunya. Y todo ello a pesar de que no era la carrera que quería estudiar, pues deseaba ser actor. Posteriormente realizó un Máster en Creación de Videojuegos por la Universitat Pompeu Fabra y otro en Innovación Tecnológica en Madrid.

El dibujante eldense estudió Primaria en el colegio Padre Manjón, continuó la Secundaria en el IES La Torreta, y concluyó el Bachiller en el IES Paco Mollá.

### ¿Cuál es tu trabajo exactamente?

Desarrollador de videojuegos en la parte gráfica en Barcelona: diseño personajes, entornos, objetos, vehículos... (Concept Art) y los modelos en 3D cuando procede (3D Art) en una pequeña empresa que tradicionalmente trabaja para Sony Playstation. En la actualidad desarrollamos proyectos que, por contrato, no puedo desvelar.

### Sabemos que te habría gustado ser actor.

El mundo de la interpretación es duro, pero si eres bueno y te lo curras creo que al final se acaba triunfando. Pero vamos, esto no es sólo en la interpretación, es aplicable a todo. Lo único que hay que ser es constante. De todas formas considero que estar pensando en lo que pudo ser y no fue es un derroche de tiempo. Prefiero emplear mi esfuerzo y energía en lo que hago ahora y en lo que quiero hacer en el futuro, sea lo que sea. Si es un cambio de profesión, pues conllevará un esfuerzo mayor. O no, nunca se sabe. Actualmente vivimos en un mundo de cambios constantes y los que triunfan son aquellos que saben adaptarse a lo que viene. Si lo de los videojuegos se termina, pues a otra cosa.

### ¿Cuánto tiempo te lleva dibujar un personaje para videojuego?

Depende, es como si le preguntan a un albañil, qué le cuesta hacer una casa. Te dirá que variará si quieres una cabaña en la montaña, un piso o un bungalow, por ejemplo. Lo mismo te ventilar un personaje en 4 horas que tardas 2 semanas. Además, mi tiempo variará según lo clara que tenga la idea, pues si la imagen mental es instantánea, tardo menos.

### ¿Cuál es el proceso creativo?

Depende de cuál sea el trabajo. Es difícil generalizar con cosas tan subjetivas, pero si tuviera que hacerlo, te diría que siempre que se me plantea un trabajo, en primer lugar me hago una imagen mental. Como esa imagen no sea prácticamente instantánea, siempre digo "esto no lo veo". Y "no lo veo" significa que no creo que el resultado final tenga mucho éxito. Pero si trabajas para alguien, aunque no lo veas, hay que ser profesional y conseguir el mejor resultado posible. Si es cierto que los trabajos que he hecho y más han llamado la atención, han venido de una imagen mental o una idea muy clara. El resto es ponerse con calma y sacar esa idea de la cabeza y plasmarla en el formato que toque, que puede

ser físico o digital.

### ¿Luego tienes que darle movimiento?

No, sé animar porque tengo formación tanto en animación tradicional como en 3D, pero no suelo hacerlo. Además no me gusta. Hay gente con mucho más talento que yo para ello.

### Dices que realmente te gusta el trabajo artístico tradicional ¿qué técnicas prefieres?

Suelo emplear técnica mixta, que abarca tanto materiales secos como podrías ser el lápiz o los pastes, y materiales diluidos, como gouache o pintura acrílica.

### Además, has realizado exposiciones de dibujo artístico tradicional.

Sí, la última fue en La Niña de los Peines, un espacio polivalente de Barcelona muy especial, y se centraba en personajes de ficción que vienen de otros lugares como por ejemplo: *ET*, *Superman*, *Diana de V*, *Spook*, o *Yoda*.

### ¿Qué series de tu infancia te influyeron?

Pues como a la mayoría de mi generación: la famosa Dragonball (en Elda más conocida como Bola de Drac, porque se emitía en Canal 9) Musculman, Arale, Fly, Caballeros de Zodiaco, Oliver y Benj, Voltron, Power-Rangers, Salvados por la campana, El equipo A, MacGyver, V, Alf, mi doble identidad... podría estar horas citando títulos. Hay una anécdota graciosa y es que odio a Carlos Argüñano porque su programa se emitía a la misma hora que Bola de Drac y en casa solo había una tele.



Jenz se inspira en la cultura oriental y el pop de los 80 para hacer sus obras.

### ¿Te gustan los dibujos actuales?

Esta es una muy buena pregunta que nunca me han

hecho: no me gustan. Son sosos y muy *lights*...pretenden ser tan políticamente correctos que pecan de aburridos.

### ¿Qué opinas de los dibujos de Disney?

Intenté ver lo que producía Disney cuando era pequeño, pero no había forma... no era lo mío. Me parecía un coñazo. La única película que me gustó fue el Rey León, y sigo pensando que es una gran película. Yo era más de coger la Nintendo 8 bits y pasarme horas con el Mario Bros.

### Te gusta el Manga, ¿qué tienen de especial esos dibujos que tienen tantos seguidores entre los adolescentes y no tan jóvenes?

Supongo que la gente más allá de los "no tan jóvenes", no se ha molestado en saber qué es el manga o un cómic... Que por ideología generacional dan por hecho que son cosas de niños. Pero el manga no deja de ser una novela gráfica. Una historia narrada con palabras e imágenes. Y hay tanto para niños, adolescentes, como adultos. En televisión hay series enfocadas a distintos tipos de edades y nadie las cuestiona, pero luego te encuentras a adultos que les gusta Shin Chan y a críos que se tragan la telenovela durante la hora de la merienda con sus padres... Quiero decir, a veces a la gente no le gusta según qué cosas por prejuicios o por desconocimiento, y dan por hecho que son malos o que son cosas para niños...

### ¿Cómo nació tu vocación por la pintura?

Creo que es genético. El truco está en desarrollar esas habilidades o dejarlas de forma latente ahí toda la vida. Quiero decir que, las personas que pintan/dibujan bien, a mi manera de ver, no son más que individuos que tienen mejores capacidades visuales (captación de luz y color), de retentiva de imagen (memoria visual) y composición (uso del espacio) que otros a los que se le dan mejor la aritmética o los idiomas... Tu cerebro y tu cuerpo tienen una serie de características potenciales y tú decides cuál quieres desarrollar en profundidad. Por ejemplo. Mi madre, es pintora autodidacta, no tuvo formación y sabe encajar volúmenes, composición del color, etcétera, perfectamente. Yo si tuve formación artística, y mi hermana es traductora de varios idiomas. Pero resulta que hace un par de años mi hermana decide ponerse a dibujar para pasar el rato y si te descuidas lo hace mejor que yo que tengo formación; y yo me pongo a estudiar chino y alemán se me da genial sin haber hecho una carrera de filología. Con esto vengo a expresar que, simplemente es una de las cosas que se me da bien, pero me gusta también otras como por ejemplo la interpretación o el deporte.



Héctor desarrolla videojuegos para Sony Playstation.

### ¿En qué te inspiras?

Generalmente en la cultura oriental y el pop de los 80, que incluyen tanto paletas de color, como series de TV, cartoons o películas. Pero vamos, la inspiración viene de cualquier parte y tengo épocas en las que me da por una cosa y otras en las que cambio totalmente de registro. Me aburro fácilmente si hago siempre lo mismo.

### ¿Cuál crees que es hoy la mejor salida para un joven que quiera estudiar Bellas Artes?

Yo le diría que no piense en las salidas. Primero que se informe de las asignaturas que va a tener y, si le motivan, después haga lo que le guste porque el mercado laboral cambia constantemente. Si acabas tu carrera y no ves salidas, busca alternativas. Reciclarse o morir. Quedarse parado lamentándose y esperar que llegue el curro prometido, eso sí que no tiene salida.

### ¿Cuál es tu sueño respecto a tu futuro?

Pues no lo sé, estoy en una etapa de transición. Hoy tengo un sueño y mañana me veo haciendo otra cosa. Esto significa que no lo tengo nada claro. Pero no me preocupa porque cuando sepa lo que quiero iré a por ello a muerte como siempre. Si algo hago bien, es adaptarme a los cambios y circunstancias.

### ¿Mantienes alguna relación con Elda?

Sí, con mi familia y mis amigos, y guardo buenos recuerdos de la infancia. Por trabajo, solo puedo bajar a eventos especiales y en vacaciones. Me da pena porque

me gustaría tener más relación con la ciudad, sobre todo en el ámbito artístico... pero de momento es en Barcelona donde me buscan y me ofrecen propuestas. Cuando Elda quiera contar conmigo, estaré encantado de regresar a mi ciudad. Además me enorgullece saber que otros jóvenes eldenses están triunfando como la actriz Alba Rico (Naty en la famosa serie de Disney Chanel, "Violeta"), Ignacio García (Fundador de la empresa líder en el primer filamento elástico –Filaflex– para impresoras 3D) o Raúl Zornoza (Premio a Mejor

científico joven de suelos, EuropeanGeosciencesUnion, 2013). Si algo hay en Elda es potencial y gente buena.

### **Perteneces a la Facultad Invisible, ¿de qué se trata?**

Es una organización sin ánimo de lucro y apolítica formada por Premios Nacionales de varias promociones cuya pretensión es mejorar el precario funcionamiento del sistema universitario español.