

Entrevista a Daniel Wong

Por

Nilton Maa

Publicado el 31-10-2019 en Tusanaje.org



El desarrollo de las artes en nuestro país ha ido creciendo de forma lenta, pero constante y los miembros de la comunidad tusán no han sido ajenos a este progreso. El arte tradicional como tal se ha ido abriendo camino con el desarrollo de las redes y los espacios tecnológicos que han dado lugar a que artistas de toda índole puedan hacer muestra de su talento y convertirlo en un modo de vida.

En este contexto, tuve la suerte de conocer a Daniel Wong Palacios, diseñador gráfico que ha evolucionado y llevado su arte al desarrollo del entretenimiento y que actualmente se encuentra en el desarrollo de un videojuego con mucha tendencia a

la popularidad. En este artículo conoceremos más respecto a su lado artístico y personal como integrante de nuestra comunidad tusán.

Desde pequeño, nos cuenta, le gustó dibujar con la intención de recrear aquello que sucedía a su alrededor y agradece la suerte de tener unos padres que le permitieron vandalizar todas las paredes de su casa. Esto le permitió tener la seguridad para mantenerse constante a lo largo de su vida. El inicio de su carrera se encontró plagado de dudas, su tiempo como diseñador gráfico no colmó sus expectativas artísticas, ni le permitió expresarse del modo en que esperaba. Vandalizar las paredes ya no era una opción rentable y deseaba reemplazarlo por un puesto como ilustrador, posición que lo ubicaría en algo más parecido a lo que deseaba como artista. Poco después fue convocado por un estudio web, el cual le abriría las puertas al mundo en el que hoy en día desarrolla su arte: la creación de juegos.

“...sentía que podía hacer algo más a mi estilo, con la onda que yo quería generar. Tú puedes decir normalmente soy ilustrador pero, por lo general, tienes que acoplarte a un estilo determinado. Sin embargo, ellos me estaban llamando por lo que yo hacía, por lo que habían visto de mi trabajo...”

Es en este contexto que nace “SUMMON HAT” videojuego que se proyecta a ser lanzado en la plataforma de Sony, a través de sus consolas de Playstation 4 y que ha sido mostrado en ferias nacionales e internacionales (San Francisco USA – Argentina). En todos los casos, la respuesta del público fue positiva, por lo cual guarda una gran expectativa para su lanzamiento a inicios del 2020.

“No estoy seguro de si sea por un tema de sangre, pero por alguna razón me llama mucho la atención el arte asiático en general. Cuando veo los cuadros chinos tradicionales, me gusta mucho la selección de colores, la manera de sintetizar las formas...”

El abuelo de Daniel llegó desde la ciudad de Guangzhou, igual que la mayoría de chinos que se asentaron inicialmente en el Perú. Él falleció cuando el padre de

Daniel aún era pequeño, sin embargo, a pesar de que su abuela no era de ascendencia china, sino filipina, ella ayudó a mantener las costumbres chinas dentro de su hogar.

Escuchar a Daniel ha sido esperanzador y me hace creer que aún es posible vivir de lo que amamos con el corazón, así se trate de una carrera relacionada con el arte. Con satisfacción les presento a un claro embajador de nuestra comunidad tusán, orgulloso de sus raíces tanto peruanas como asiáticas. Podemos encontrarlo en las redes sociales, de forma personal, como Daniel Wopa (síntesis de sus dos apellidos) y como “wopa works” para conocer un poco más de su trabajo artístico.



