

Error: Logo Conecta no disponible

Error: Logo Tec no disponible

La animadora mexicana que bombardeó la Duna y llegó a los Oscar



La noche en el desértico planeta **Arrakis** se vio interrumpida cuando su arena reflejó el color de las **explosiones** de un ataque aéreo, mientras el humo se elevaba sobre sus **dunas**.

Esta es una de las escenas en las que trabajó una **animadora mexicana** egresada del **Tec de Monterrey** en **Dune**, película ganadora de **6 premios Oscar**, incluyendo **Mejores Efectos Visuales**.

“Nunca pensé trabajar en esto. Al final se siente bien ver tu trabajo, sobre todo en una película como Dune”, menciona **Ivel Hernández**, egresada de la carrera de **Animación y Arte Digital** del campus Ciudad de México.

Ivel fue superando los retos que se presentaron en su camino: como conseguir una **beca** para estudiar en el **Tec**, o el quedarse con uno de las 3 vacantes para ser **animadora digital en Canadá**, pese a tener apuros financieros.

Decenas de horas animando videojuegos, como **Gears of War**, y películas, como **Detective Pikachu**, llevarían a Ivel a "aterrizar" en el **planeta Arrakis**, en este filme que obtuvo **6 premios** de la **Academia**.

Por siempre y para siempre ?? pic.twitter.com/WcHUIs

— ivelangas (@ivelangas) **March 28, 2022**

"Mentir un poco": los bombardeos a las dunas de Arrakis

Ivel explica que "bombardear" un planeta no es sencillo, incluso si se hace tras una computadora y usando solo **animación** y **efectos especiales**.

Las explosiones, explica, conllevan un **gran trabajo**, ya que simularlas como sucederían en la vida real daría un resultado muy brillante, que haría que los espectadores se perdieran de muchos detalles.

Ahí es donde entra su trabajo. "**Mentir un poco**", dice riendo.

Ivel formó parte del equipo de **animación digital** que se encargó de dar a las explosiones la apariencia solicitada por el equipo del director internacional **Denis Villeneuve**.

"Hay una escena donde llegan unas naves atacando al planeta Arrakis; empiezan las explosiones y la gente está corriendo en una gran explanada.

*"En esas escenas en Dune hicimos **humo** y cosas que tienen que ver con **volúmenes** para que parezcan **explosiones reales**, sin que se pierdan estos **detalles**",* menciona.

@ivelangas

Reply to @leo7kd Un cachito de lo que hice [#oscars](#) [#vfx](#) [#dune](#) [#stream](#) [#twitch](#)

? [Steven Universe - L.Dre](#)

El reto de simular explosiones en un planeta lejano

Ivel explica que trabajó en la película **2 años** antes de su **estreno**, incluso antes de la pandemia, y señala que, aunque era un trabajo que disfrutaba, había días muy retadores por la **complejidad** de las **animaciones**.

"Había escenas en las que estorbaban algunos efectos, por así decirlo. A veces el cliente quiere que un efecto como una explosión esté ahí, pero que no acapare toda la pantalla.

"Una explosión es gigante, entonces, cuando lo haces puede salir muy llamativo y tienes que reducir muchas cosas", menciona Ivel.

“Nunca pensé trabajar en esto. Al final se siente bien ver tu trabajo, sobre todo en una película como Dune”.

Tan solo en esa secuencia, la **animadora mexicana** narra que tardaron **más de un mes** para lograr dar una **apariencia real** y lograr que se notaran los detalles que ocurrían alrededor del bombardeo que transcurre en la oscuridad de la noche.

Ivel tuvo que imaginar primero en su mente las **explosiones** para generar el **humo**, encontrar sentido y luego plasmarlo en una computadora usando un software llamado *Houdini*.

*“Básicamente tu **cerebro** tiene que **imaginarlo** como si fuera la **realidad**. Luego generar esa chispa o combustible en ese software y ver cómo va a detonar.*

*“Al final tu explosión la mandas a un departamento que ilumina tu escena. Nosotros trabajamos con departamentos de **animación** e **iluminación** y luego ellos se encargan de colocar todo junto”,* indica Ivel.

Ve el resultado de 2 años de trabajo

La **animadora mexicana** cuenta que a pesar de haber trabajado en más de una **decena de películas**, no acostumbra ir al cine a ver el resultado final, pues ya conoce cómo terminan las historias.

Con **Dune** fue distinto. Acompañó a su pareja, y durante la **película** estuvo **buscando algún error** en los efectos especiales en los que había trabajado ella y el equipo 2 años atrás.

Ríe cuando cuenta que siente que **no encontró alguno**.

*“Hay películas en las que ves algún efecto muy computarizado, pero en Dune siento que no pasó eso. Los **efectos** estuvieron **muy buenos**, no sentí que ningún efecto haya fallado. **Me emociona** saber que ahora está **nominada al Oscar**”,* menciona.

Dune ganó un **Oscar** en las categorías Mejor banda sonora; Mejor sonido; Mejor fotografía; Mejor montaje; Mejor diseño de producción y **Mejores efectos visuales**.

De soñar ser veterinaria a su gusto por los videojuegos

Antes de que ayudara a bombardear la duna, antes de que llegara a Canadá, incluso antes de que estudiara Animación y Arte digital en el Tec, **Ivel** nunca imaginó que la **animación** sería su **carrera**.

De hecho, cuando Ivel era pequeña soñaba con convertirse en **veterinaria**.

Todo cambiaría en la **preparatoria** cuando se sentó frente a una computadora y comenzó a usar **Photoshop** u otros programas de **diseño web** y **animación**.

A su nuevo interés se unió su gusto por los **videojuegos**, por lo que empezó a considerar la animación como una carrera que la acercara a la creación de aquellas historias que disfrutaba tanto jugar.

Sería el comienzo de la **carrera** para **Ivel**, pero también el inicio de los que recuerda como los **grandes retos** en su vida.

Cómo estudiar en el Tec le mostró el camino a Canadá
Ivel estaba decidida a estudiar en el **Tec de Monterrey**, pese a que su familia no podía apoyarla financieramente del todo.

Para lograrlo, tuvo que buscar un **crédito** debido, por lo que consiguió un **90% de beca** y más tarde, cuando trabajara, **buscaría pagarla** ella misma.

Pasaron los semestres, los proyectos y las experiencias se iban acumulando, mientras que Ivel llegó a los últimos 6 meses de su carrera con una **nueva oportunidad** y un reto más.

*“Me enfoqué en hacer mi **proyecto multidisciplinario**, se supone que es algo que trabajabas para tu **demo reel** (un portafolio en video de sus habilidades) y yo me enfoqué en videojuegos.*

*“Entonces un **profesor** que me dio clase y se había mudado a **Montreal** nos contactó. Nos dijo que en la empresa donde trabajaba estarían **reclutando** y que **visitarían México** y otros países”, menciona.*

Eso fue el primer llamado del destino hacia tierras canadienses.

En Vancouver vive momentos difíciles

Ivel ya había trabajado para costearse un curso en **Vancouver Film School**, enfocado a **videojuegos** y donde tuvo su primer acercamiento con Canadá, pero gracias a ese profesor, Ivel podría convertir ese curso en el **resto de su vida**.

“Hice un reel para aplicar al área de efectos especiales. Con eso me dieron una oportunidad para un curso online”, recuerda Ivel.

El curso online era un **entrenamiento previo** a un proceso de **reclutamiento** en donde elegirían a **6 personas de todo el mundo** en un primer filtro, para luego solo elegir a **3** para **trabajar con ellos**: Ivel fue una de ellas.

La empresa se encargó de pagar su permiso para trabajar en Vancouver; incluso, le regalaron 2 semanas en un hotel, pero al estar recibiendo un sueldo de una persona en entrenamiento, la **presión financiera se fue al cielo**.

“El problema viene cuando se acabaron las 2 semanas. **El sueldo era mejor** que cualquier trabajo en México, al menos en mi carrera, pero la **renta** en Vancouver es **extremadamente cara**.

“Estaba en una **situación difícil**. Tenía muchos problemas terribles. En el aspecto económico estaba mal, porque además tenía que pagar mi beca crédito”, recuerda.

“Pedí dinero para llegar a Vancouver y estaba en **número rojos**. En ese momento me harté. Me deslindé de todo, lo dejé atrás y pensé: **'Voy a enfocarme en mí'**. No tenía nada que perder”.

Su **resiliencia** la hizo seguir en el proceso a la espera de ser **seleccionada**.

“Pedí dinero para llegar a Vancouver y estaba en **número rojos**. En ese momento me harté. Me deslindé de todo, lo dejé atrás y pensé: **'Voy a enfocarme en mí'**. No tenía nada que perder”.

La animación la hace seguir preparándose

Ivel recibió el ansiado mensaje: era una de las seleccionadas: se **había ganado un lugar** a base de **aprender cada vez más por su cuenta**, como cuando en prepa se sentaba frente a usar Photoshop.

“Nunca se me dificultaron las matemáticas, pero no era una genio. Llegué acá y tenía que mezclarlo con **programación y física**; incluso a la fecha me sigue costando trabajo. Ha sido un reto **estudiar constantemente**”, señala Hernández.

Canadá ahora era su **hogar** y tras una búsqueda por varias colonias, lograría encontrar un **lugar para vivir**, uno **accesible** y uno que era de su agrado.

Abrió la puerta, entró con las maletas en sus hombros. Las dejó caer en el piso y más tarde se sentaría a su lado observando un **departamento vacío**, pero al mismo tiempo un lugar que podía **llenar** con sus **sueños** para el **futuro**.

Ivel ha creado efectos especiales para proyectos como Detective Pikachu

Ivel ha creado efectos especiales para proyectos

Comparte consejos en sus redes sociales

Ivel fue parte del equipo de animación del videojuego **Gears Tactics**, de la serie **Gears of War**, para **Microsoft Xbox**, algo que atesora y cuenta mientras la risa se anida en su rostro.

Desde la **animación** de **tierra** en el aire por explosiones, **fuego expandiéndose** y hasta un **humo** que **convertía** a las **personas** en **Pokemón**, Ivel ha creado **efectos especiales** para proyectos que la acercan cada vez más a su sueño de crear videojuegos.

Por lo pronto, sonríe mientras cuenta su historia, la que cuenta ocasionalmente en su **cuenta de TikTok** y donde **comparte consejos** para quienes quieran seguir su camino.

También continúa jugando como cuando lo hacía antes, luego de incursionar en la **plataforma Twitch** donde hace **streaming** de **videojuegos**.

*“Quisiera ya irme para animación dentro de los **videojuegos**, ese sería mi **siguiente paso** en mi carrera y se que puedo hacerlo mejor ahora.*

*“En **México** no siempre hay **oportunidades** y sé que el sueño de mucha gente es el mismo que el mío. Los **consejos** que doy son los que **me hubiera gustado** que me **dieran a mí**”, comenta riendo.*

*“Realmente, no me interesa que la gente me recuerde por lo que hice, lo que **quiero hacer** es **ayudar a la gente**”.*

Ivel cree que la animación en videojuegos es su siguiente paso en su carrera luego de trabajar en Gears of War Tactics.

La animación en videojuegos es su siguiente paso en su carrera

Dune es una película de ciencia ficción dirigida por Denis Villeneuve que trata de una guerra interestelar que se desarrolla en el planeta Arrakis, también llamado Dune. Está basada en la novela homónima de 1965 del autor **Frank Herbert**?

La película se estrenó en **septiembre del 2021** y tuvo un presupuesto de \$165 millones de dólares. Tras su éxito en taquilla se anunció una segunda parte, la cual se espera que se estrene en octubre del 2023.

LEE MÁS:
