

# De México a Spider-Man: la ruta de Daniel Hernández, animador digital



Tras graduarse de la primera generación de **Animación y Arte Digital** del [Tec de Monterrey campus Estado de México](#), Daniel Hernández se enteró de la oportunidad de mostrarle su trabajo a una reclutadora de [Sony Pictures Imageworks](#).

Pese a programar **dos citas con la reclutadora**, en las que esperó varias horas, ella no llegó por su agenda; en la última, a Daniel le notificaron que la colaboradora de Sony ya no regresaría.

Daniel, hoy animador en [Walt Disney Animation Studios](#), menciona en entrevista para [CONECTA](#) como con **paciencia y persistencia** logró entrar a la **industria de la animación más importante del mundo**, en la que llegó a trabajar en un [filme ganador del Oscar](#).

*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, *Hotel Transylvania 4*, *El Monstruo del Mar*, *La Familia Mitchell vs. las Máquinas*, *Angry Birds 2*; y *Spider-Man: Across the Spider-Verse*, son algunas de las producciones en las que **ha dado vida a personajes como animador 3D**.

**Decepcionado** por no haberle podido mostrar su trabajo, Daniel se fue de la Ciudad de México a casa de sus padres, a 90 kilómetros de distancia, a Pachuca; justo al llegar, a su teléfono entró una **llamada que cambiaría el rumbo de su carrera**.



/> width="900" loading="lazy"> Gana la oportunidad de estar frente a reclutadora

Un día, el EXATEC oriundo del Estado de México encontró en Facebook una publicación sobre el **Creativa Fest**, un evento al que acuden **reclutadores de productoras internacionales** y donde hay **competencias** para mostrar su talento.

Como fan de las películas de **Hotel Transylvania**, veía como **única la oportunidad** de presentarle su trabajo a la reclutadora.

Su experiencia hasta el momento era un emprendimiento propio, que no prosperó; también trabajó para una casa productora mexicana en **una película que nunca vio la luz**.

*"No tenía un buen reel (portafolio), pero seguía **practicando por mi cuenta**, haciendo ejercicios para no perder la práctica; (en el festival) [gané el mejor reel de animación](#) y así gané la oportunidad de poder conocer a la **reclutadora de Sony**", platicó.*

**"Aproveché mucho del Tec sus instalaciones, sus equipos y la biblioteca (...) me quedaba hasta los fines de semana haciendo ejercicios de animación para mejorar".**

Una llamada que le regresó la vida a su sueño

Al llegar a casa de sus padres, recibió la llamada de uno de los organizadores para avisarle sobre una **última e inesperada oportunidad**.

*“¡Regresó la reclutadora! Va a haber una reunión VIP y te vamos a guardar un boleto para que **le presentes tu reel**”, recuerda Daniel el mensaje que recibió.*

Sin dudarlo, decidió regresar a la Ciudad de México lo más pronto posible, hasta llegar al lugar de la entrevista.

*"Nada más llegué (a casa de mis padres), saludé, y me regresé a la Ciudad de México", dijo entre risas al recordar esa anécdota.*

*“Sudando y corriendo, fui a la fiesta de clausura, por fin vi a la reclutadora y me presenté. Le enseñé **mi reel con todos los ejercicios**”.*

Entre la música de la fiesta, Daniel quedó en espera del **veredicto final** de la reclutadora.

*"Fue cuando me dijo: 'A mí ya me convenciste, ahora tienes que convencer a un supervisor de animación de Hotel Transylvania'", recuerda emocionado.*

***"Fue cuando me dijo: 'A mí ya me convenciste, ahora tienes que convencer a un supervisor de animación de Hotel Transylvania'".***

"Daniel, te queremos contratar"

De niño, Daniel se sentía maravillado con una **marioneta** que le regalaron sus papás; se pasaba las horas sentado, **generando movimientos** para aparentar que tenía vida.

*“Fue un títere de una feria que me compraron mis papás; disfrutaba mucho jugar con él porque me daba esa oportunidad de **imaginar que estaba vivo**. Hacía pequeños sketches y se los enseñaba a mis hermanos y a mis papás”.*

Para el artista, hacer **animación 3D** tiene ciertas similitudes con jugar con aquel juguete, como dar movimiento, emociones y personalidad a los personajes.

Ese títere fue el precursor que lo llevó a estar frente a aquel supervisor de Sony, quien lo **cuestionó sobre su experiencia profesional**, ya que solo contaba con ejercicios de prácticas.

*“Me preguntó: ‘¿Has trabajado en alguna película?’, y sí lo había hecho, pero nunca vio la luz el filme, le dije”.*

Entonces, el supervisor le pidió hacer **tres ejercicios de animación** con el estilo de Hotel Transylvania.

*“Eran ejercicios larguísimos, muchos se hubieran rajado, pero tardé mucho en tener esa oportunidad y pensé: ‘**Así, voy a llegar**’. Pude terminar dos... los mandé y al día siguiente me llamó la reclutadora y me dijo: ‘**Daniel, te queremos contratar, ¿cuándo puedes comenzar?**’”.*

Luego de colgar esa llamada, estaba tan emocionado que lanzó un **grito tan fuerte** que incluso hizo que una de sus vecinas fuera a **tocar su puerta** para ver si se encontraba bien.

Y sí, ese fue uno de los momentos más importantes de su vida, confirma Daniel.

**"Al día siguiente me llamó la reclutadora y me dijo: 'Daniel, te queremos contratar, ¿cuándo puedes comenzar?'".**



/> width="900" loading="lazy">

Se desarrolla como artista digital en Sony

En 2017, Daniel entró a trabajar a **Sony Pictures Imageworks** y se tuvo que mudar a **Vancouver, Canadá**. La primera película en la que trabajó fue **Hotel Transylvania 3**.

*"Me contrataron como nivel intermedio; hice como 40 segundos de la película en 3 meses. Estaba encantado de trabajar con los personajes de Hotel Transylvania".*

En lo que finalizaba esa producción, la casa productora comenzó con el desarrollo de **Spider-Man: Into the Spider-Verse** y Daniel fue uno de los animadores seleccionados para estar en el proyecto, que luego fue galardonado con el **Oscar por Mejor Animación**.

*"Animé a varios personajes principales, pero más que nada a Miles (el personaje principal). No sé cómo describir lo que sentí cuando la película ganó el Oscar, no imaginé que iba a pasar; fue una gran alegría".*

**"No sé cómo describir lo que sentí cuando la película (Spider-Man: Into the Spider-Verse) ganó el Oscar, no imaginé que iba a pasar; fue una gran alegría".**

A partir de esas dos primeras producciones, Daniel trabajó como animador intermedio en cerca de 7 películas más de Sony, entre ellas **dos nominadas al Oscar** como ***Los Mitchell contra las Máquinas*** y ***El Monstruo Marino***.

Fue en la última película del superhéroe arácnido, [Spider-Man: Across the Spider-Verse](#), donde el estudio le dio la oportunidad a Daniel de trabajar como **animador 3D senior**, lo que implicaba escenas de mayor duración y con un **desafío técnico mayor**.

En la secuela de Spider-Man, Daniel pudo 'dar vida' a personajes como **Miles Morales, Gwen Stacy** y a villanos como **El Buitre** y **La Mancha**.



/> width="900" loading="lazy">

Cumple el sueño de todo animador: llegar a Disney

Daniel era apenas un niño cuando encendía la televisión de su cuarto para pasar las tardes viendo caricaturas y **películas animadas** como **Mulán**, de **Walt Disney**, una de las cintas que lo llevaron a interesarse por la animación.

Desde entonces tuvo gusto por las artes, hacía dibujos en sus cuadernos y creaba sus propias historias; luego, **estudió animación en el Tec de Monterrey**, animado por su padre, y fue esa misma pasión la que lo llevó a [Sony Pictures Imageworks](#), donde destacó como artista digital.

*“En Sony tienen una distinción interna que entregan en cada producción y se la dan solamente a una persona. Es un premio que le llaman el premio del aplauso, donde **celebran tu performance** y que diste más de lo que se esperaba. Me **gané dos de esos premios**”.*

Durante más de 5 años, el EXATEC fue uno de los talentos de Sony Pictures Imagework, hasta que un día fue invitado por un reclutador de **Walt Disney Animation Studios** para incorporarse a su equipo de trabajo.

*“El destino me llevó a Sony, estaba muy contento ahí; pero también pensé que me gustaría la experiencia de Disney, porque **es el sueño de todo el que quiera estudiar animación**, y que ellos me hayan buscado fue algo todavía más chido”, platicó.*

El animador señaló que el estudio al que ahora pertenece es parte de un nuevo proyecto de Disney, en el que comenzará a trabajar en producciones para su **plataforma de streaming** con calidad de cine.

***“Pensé que me gustaría la experiencia de Disney, porque es el sueño de todo el que quiera estudiar animación, y que ellos me hayan buscado fue algo todavía más chido”.***



/> width="900" loading="lazy">

La animación: su pasión y su profesión

Daniel recuerda que fue todo un desafío ser parte de la **primera generación de Animación y Arte Digital** ante el reto para los docentes, que eran profesionales, para unir su experiencia con pedagogías.

Sin embargo, aprovechó las tecnologías y talleres que había en el Tec.

*“Nadie tenía experiencia de ser profesor. **Aproveché mucho del Tec sus instalaciones, sus equipos y la biblioteca**; por mi gusto me metía a otras clases y me quedaba hasta los fines de semana haciendo ejercicios de animación para mejorar”.*

Años después de graduarse, Daniel, ya como animador profesional, **regresó al Tec como profesor**, donde durante 2 años pudo compartir sus conocimientos con estudiantes.

*“En un futuro me gustaría **tener mi propia escuela de animación** de personajes en línea, sobre todo para el público mexicano o latino, y ayudar a que haya cada vez más talentos de nuestra región”, finalizó.*

**LEE TAMBIÉN:**