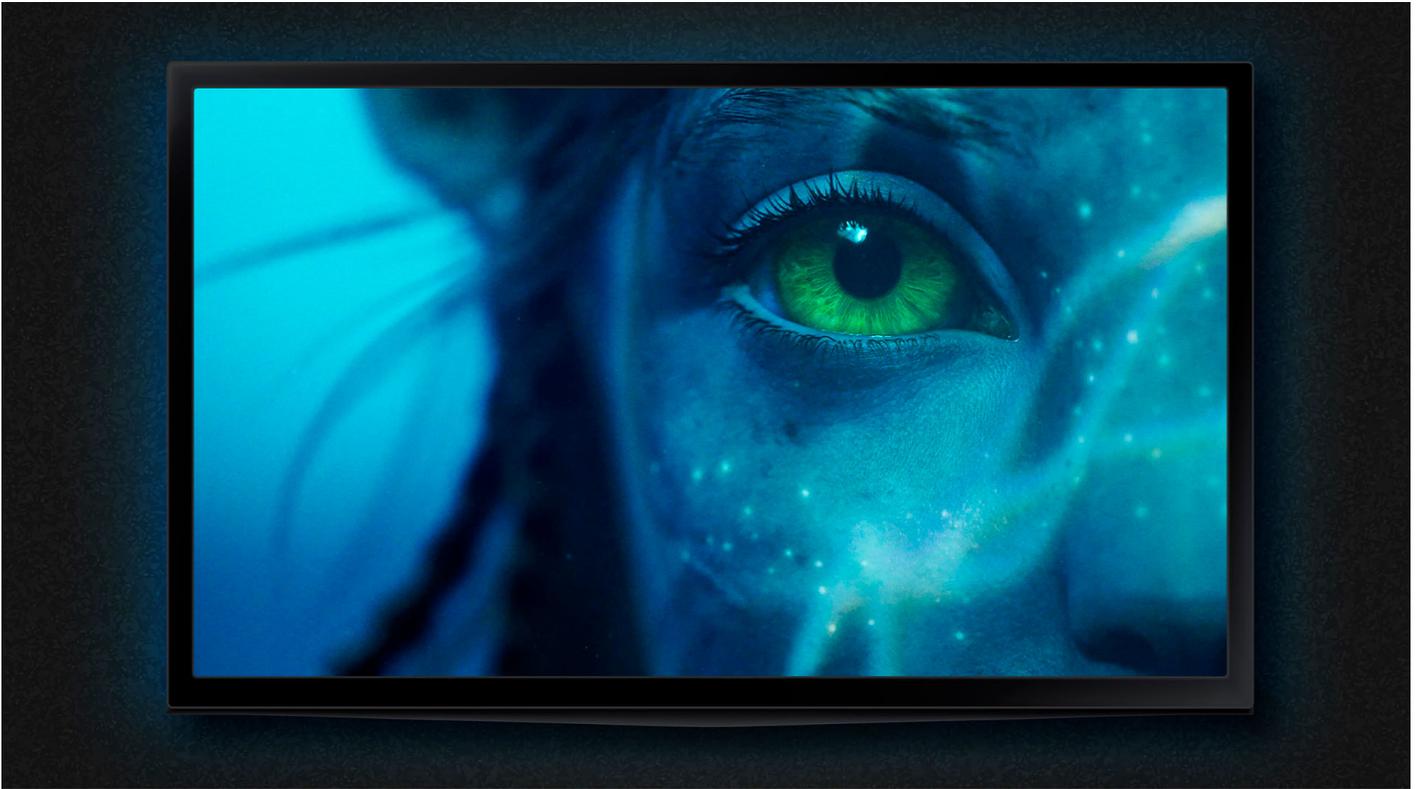


# Líder de animación: egresada Tec colaboró en Avatar y Overwatch



Películas como **Avatar: The Way of the Water** y [Finch](#) o videojuegos como [Overwatch](#) y [Horizon Zero Dawn](#). han sido solo algunos de los proyectos en los que [Ilse Zamarripa Tapia](#), egresada del Tec [campus Estado de México](#), ha colaborado.

Desde su rol como **Senior - Lead Animator** en los estudios [Steamroller Animation Studios](#) en Florida, **Estados Unidos**, la egresada de la carrera en **Animación y Arte Digital** compartió parte del trabajo que realiza.

*“Dentro de **Steamroller** tenemos clientes muy **diversos y muy grandes**. Uno de mis proyectos favoritos ha sido **Avatar 2**.*

*“Trabajé con mi equipo la animación, todo lo que ves en cuanto a **movimiento, física, actuación de personajes**, actuación de criaturas. Me encargué de varias cosas como estas”, compartió.*



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

De la actuación a la animación digital

Una de las **disciplinas** que encaminó a Ilse a la animación digital fue la de actuación, carrera que comenzó a los **9 años de edad**.

*“Durante 17 años me dediqué a la actuación, tuve la **oportunidad de viajar** a muchos lugares como Francia o Canadá y aprender de gente muy talentosa.*

*“Esto me ayudó mucho, pues, cuando trabajas como artista digital tienes que entender muy bien la **mecánica corporal de las personas** y también de los animales; cómo es la **física del movimiento**”, dijo.*

La artista digital explicó que existen distintos proyectos de animación que **conlleven conocimientos muy particulares**.

*“Cada proyecto **es un reto en sí mismo**. Te puedes convertir en experto al cabo de un año animando peces para películas como **Buscando a Nemo**.*

*“Pero de pronto te llega otro proyecto en donde tienes que animar caballos y tienes que **aprender casi de cero**. Tengo la ventaja de haber trabajado un poco de todo en **cinemáticas de videojuegos**, de series y de **películas** muy diversas”.*

“En Avatar 2 trabajé la animación en el movimiento, física, actuación de personajes”.

Ilse compartió que, además de entender las **mecánicas del movimiento** y otros aspectos particulares de cada proyecto, como artista digital también hay que saber **qué estilo es el que se requiere**.

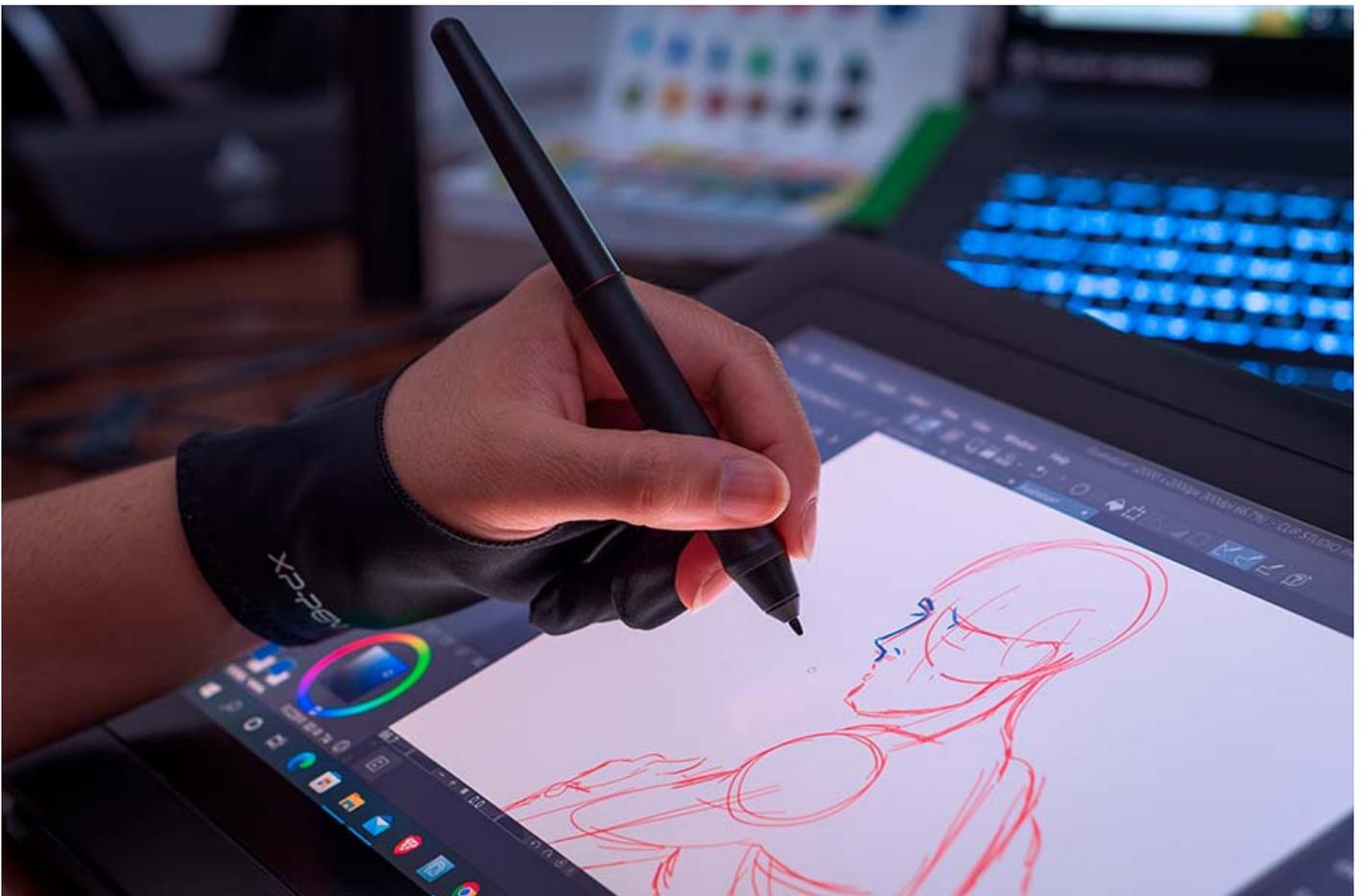
*“Está lo que conocemos como un **estilo cartoon o de caricatura**. Piensa por ejemplo en películas como **‘Coco’**. Este tipo de animación requiere que conozcas muy bien la física, tiempo, práctica y **mucha creatividad**.”*

*“Luego tenemos **VFX o Visual Effects**; aquí prácticamente estás tomando personas y elementos **reales** e incorporando algo hecho en **3D** o que parezca **parte de ese universo**”, dijo.*

Por otro lado, los efectos visuales de películas que trabajó, como [‘Finch’](#), demandan **técnicas específicas** al verse involucrados actores, añadió.

*“En este tipo de trabajos tienes que hacer que **lo que estás animando cuadre** con lo que rodea al actor. A diferencia del estilo cartoon, aquí no hay que exagerar las cosas, hay que hacerlo **lo más real posible**.”*

*“Por ejemplo, en **Finch**, hay un robot que tenemos que hacer que **se sienta pesado**, real; que se vea **mecánico**, pero no tanto, porque se va transformando e incluso **su respiración cambia**”.*



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

Cómo ser líder

La experiencia acumulada de Ilse como **líder en producciones** de películas y series animadas la ha llevado a la conclusión de que **para ser líder tienes que ser humilde y servir**.

*“A veces pasa que cuando tienes un **rol de liderazgo** te sientes importante, pero hay que darse cuenta que **el mejor líder es el que es más humilde**, el que de verdad **está ahí para el equipo**.”*

*“Si quieres **liderar bien un equipo** tienes que ser como un **sirviente**, tratar de vivir con el ejemplo. Es algo muy bonito, pero también complicado”,* destacó.

Además, la artista digital hizo hincapié en que **siempre hay algo que aprender**, y que es importante hacerlo de forma **autodidacta**.

*“**Nunca va a ser suficiente** lo que aprendes en la carrera, es imposible que te den absolutamente todo lo que necesitas para **tu vida profesional**.”*

*“Lo importante es que **no te quedes parado**, tienes que seguir aprendiendo por tu cuenta y es la única manera de salir adelante. A un maestro solo lo vas a tener **un semestre, un año**”,* mencionó.

“El mejor líder es el que es más humilde, el que de verdad está ahí para el equipo”.

Para la egresada Tec, destacar profesionalmente es fácil cuando le dedicas tiempo, esfuerzo y **dedicación a aprender** y especializarte en tu carrera.

*“Tenemos acceso a muchísima **información gratuita**. La diferencia entre una persona que se queda chiquita es la **pereza de aprender más**.”*

*“Nunca paro de aprender, aunque sea **un poco más de todo** lo que pueda. Es pesado trabajar y seguir aprendiendo, pero son estos esfuerzos los que **marcan la diferencia**”.*

Por otro lado, Ilse **cuenta con un canal** de [Youtube](#) en donde comparte consejos para personas que están **iniciando** en el mundo de la animación.

Cuenta también con un grupo de [Patreon](#) en donde **imparte clases**. En él, ofrece sugerencias e ideas para encontrar trabajo como **freelance**, tips de la industria y de **cómo realizar** un portafolio o **demo reel**, entre otros temas.

*“Quiero dar un **consejo** para quienes estudien **Animación y Arte Digital**. Dedicuen sus años de estudio en esforzarse por realizar **un buen demo reel**. Conozcan a qué se quieren dedicar, pueden **especializarse en iluminación** o en otras áreas además de la animación.”*

*“Y por último, **reserven un día a la semana** para no hacer nada, para **desconectarse** de todo, incluso de las **redes sociales**. Cultiven su mente, **lean**, manténganse vigentes en este mundo porque ya han llegado cosas como la **inteligencia artificial** y hay que estar **actualizados**”,* dijo.

Finalmente, Ilse destacó que su **motivación más importante** y lo más valioso en su vida es Dios, y que su ejemplo más grande para lograr lo que ha logrado es Cristo.

**TAMBIÉN QUERRÁS LEER:**