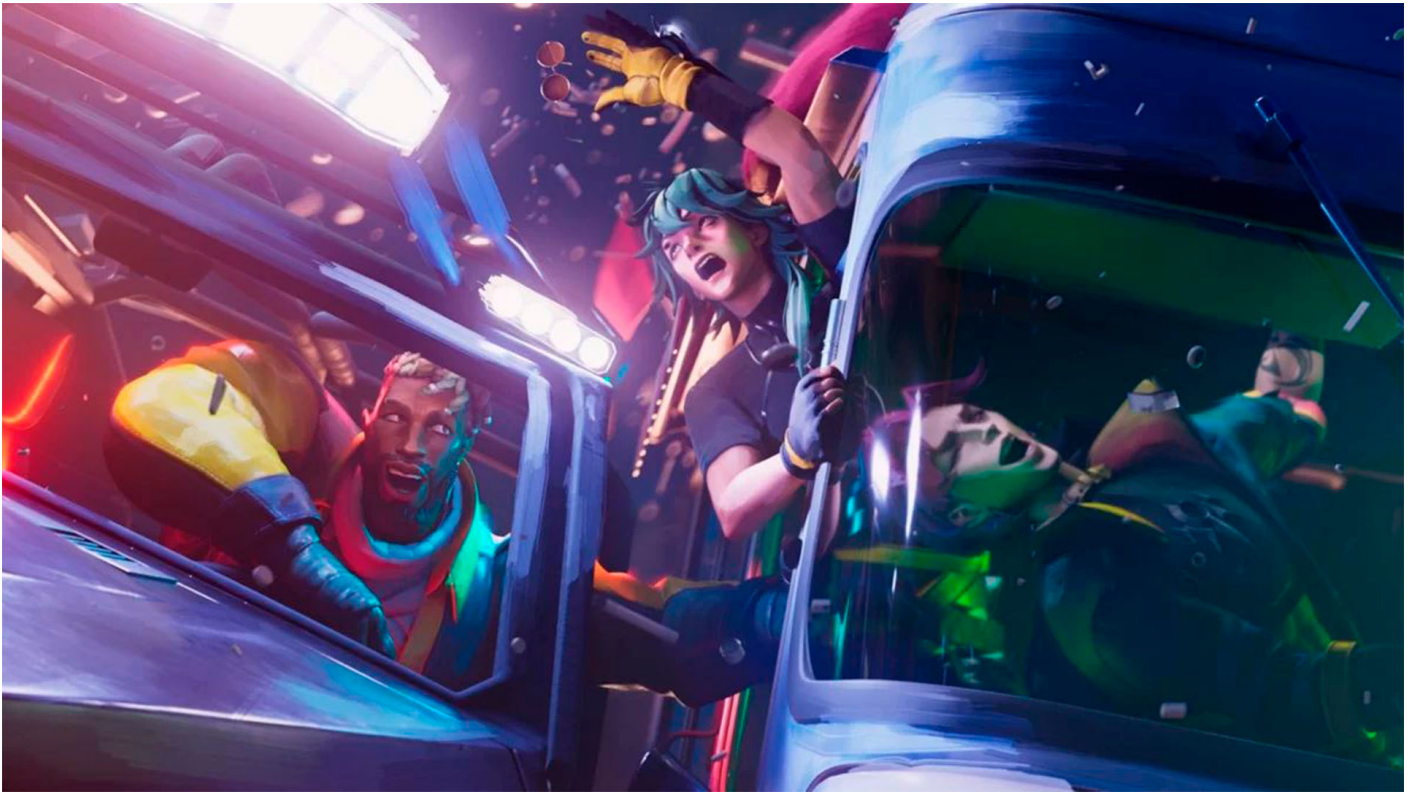


# Artista digital Tec colabora en video musical de League of Legends



Desde **Barcelona**, España, **Daniela Belmonte** es una de las **animadoras digitales** que colaboró para el último **video musical** lanzado por el videojuego **League of Legends: Paranoí de Heart Steel**.

Egresada de la carrera de **Animación y Arte Digital** en el Tec [campus Estado de México](#), Daniela animó a la **boy band** ficticia conformada por **K'sante, Ezreal** y otros personajes del videojuego.

*“Es un **video musical** para promocionar algunas nuevas ‘skins’ que salieron de algunos de los personajes. Trabajé en la parte de **animación** con varios personajes que están **cantando, rapeando** y manejando.*

*“De las **100 escenas** del video **fui responsable de 16** y una de las cosas más interesantes que también animé fue el **lip sync**, o sea, sincronizar los labios con la canción”, compartió.*

Durante **3 meses**, Daniela trabajó en el proyecto desde los estudios de la productora [Sauvage](#) para la realización del video.



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

Después de pandemia

Daniela se **graduó en el 2021** del Tec, durante la **pandemia por COVID-19**. Tras esta experiencia, ella se encontraba buscando especializarse en la **animación** en algún lugar de manera presencial.

*“Dentro de las materias que llevé en la carrera, la que **más me gustó fue la de animación** y, aunque fue en la que **peor me iba**, soy muy necia y quise **especializarme** en este tema.*

*“Me puse a buscar  **cursos presenciales** porque ya estaba harta de las cosas en línea y fue que encontré uno intensivo de 10 meses en Barcelona de **animación de personajes**”, recordó.*

Una de las **experiencias más retadoras** de haber colaborado para el video musical de **League of Legends**, fueron los **tiempos de entrega** pues, como comenta, es muy diferente el trabajo en la escuela que en la **industria**.

*“El proyecto de **League of Legends** lo hicimos en **solo tres meses** y fue algo muy **retador** porque yo venía de estudiar, de hacer mis proyectos personales **a mis tiempos**.*

*“De repente entras a una productora en la que te dan unos **deadlines** imposibles. En 3 meses teníamos que terminar un proyecto que normalmente **tomaría el doble** y además teníamos que **hacerlo con la máxima calidad**”, dijo.*

“El proyecto del video musical de League of Legends lo hicimos en solo 3 meses”.

Realidad virtual y animación

Tras haber colaborado en el video musical de **League of Legends**, Daniela se unió al proyecto del **videojuego español** con realidad virtual [Lumen](#), en donde se encuentra actualmente trabajando.

*“Es un proyecto que ya ha ganado muchos **premios internacionales**. Ha participado en festivales muy importantes en **Francia**, como el de **Annecy**.”*

*“Mi labor es en la parte del **diseño del movimiento y la animación** del personaje principal, **Lumen**”, explicó.*

Lumen, describe, es una criatura que **despierta en la oscuridad**, en una cueva llena de símbolos antiguos y **elementos mágicos**. Cuando esta colapsa, Lumen se ve obligado a salir de allí y en la superficie descubre un **universo habitado por otros seres luminosos**.

La egresada y **artista digital** mencionó que al ser un juego de **realidad virtual**, es importante cuidar **cada ángulo** desde donde se vea el personaje.

*“El reto es que todas las cosas que yo anime se vean bien, no solo desde un **ángulo** sino desde cualquiera. Hay que prestar mucha **atención a todos los detalles**”.*

Animar un personaje, continúa, no se trata únicamente de **generar el movimiento** sino que también es **entender la personalidad** y la historia de este.

*“A mí me dan el **guion de la historia** y lo que uno ve en pantalla es el resultado de un **trasfondo** que hay detrás del personaje.*

*“Tengo que entender **por qué se mueve como lo hace**, por qué corre o salta de una forma en particular. Mi trabajo implica **mucha investigación** en estos aspectos fundamentales”, compartió.*





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

Haber tomado la decisión de **especializarse en la animación** fue un hecho influenciado directamente por el **baile**, resaltó Daniela.

*“Yo he **bailado toda mi vida**, estuve en las **compañías del Tec** y estaba enamorada del movimiento en general.*

*“Siempre quise encontrar una manera de **conectar mis pasiones** por las películas, por **contar historias y por la danza**. La animación me dio esta oportunidad”, dijo.*

Cuando Daniela anima, la referencia que tiene **es ella misma**. Se ve caminando o bailando y es gracias a su experiencia como **maestra de baile y coreógrafa** que puede llevar dichos movimientos a los **personajes con los que trabaja**.

Finalmente, la artista digital reconoce que a pesar de tener una **corta experiencia** desde que se graduó, ha obtenido sus logros gracias a que se ha **arriesgado y atrevido**.

*“Hay que **atreverse** a hacer las cosas y quitarse de tu cabeza el **síndrome del impostor**. Además, tienes que buscarlo, hacer tu trabajo **lo mejor que puedas** y tener una **buena actitud**.*

*“Esta industria **es minúscula** y la voz se corre muy rápido. Importa mucho más que generes **confianza y seas comprometida** a que seas la más talentosa del mundo. Y si eres lo **suficientemente necia** como yo, a la larga lo lograrás”, señaló.*

**TAMBIÉN QUERRÁS LEER:**